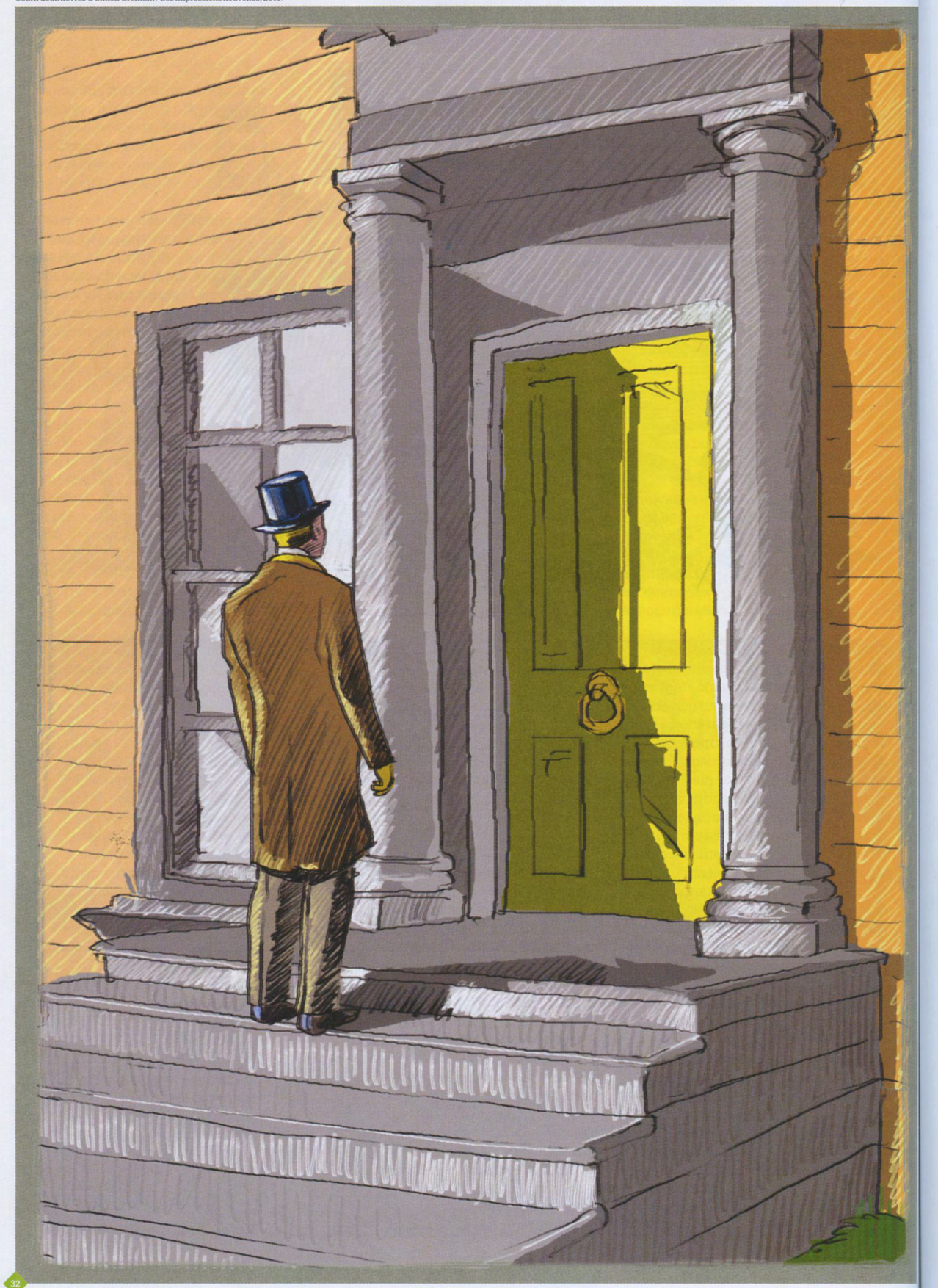
Courir deux lièvres © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles, 2015.



Simon Grennan

VALSES-HÉSITATIONS

Compatriote de l'écrivain britannique Anthony Trollope (1815-1882), Simon Grennan est l'auteur de *Courir deux lièvres*, d'après le roman *John Caldigate*. Il revient en détail sur cette tentative hardie d'acclimater à la bande dessinée un roman victorien méconnu.

— **PAR** VICTOR MAAS —

« Qui a deux femmes perd son âme. Qui a deux maisons perd sa raison. » L'intrigant *Courir deux lièvres* paraît illustrer ce proverbe inventé qui ouvre *Les Nuits de la pleine lune*, d'Éric Rohmer, mais ce ne serait peut-être qu'une interprétation possible parmi de nombreuses autres. En choisissant ce titre pour la version dessinée du roman *John Caldigate*, Simon Grennan pourrait donner au lecteur une clé là où, précisément, Trollope avait pris soin de n'en rien faire. Résolu à vendre ses terres et à renoncer à son héritage, le flegmatique John Caldigate quitte l'Angleterre pour aller chercher fortune en Nouvelle-Galles du Sud. Il en revient quelques années plus tard considérablement enrichi, se marie et a un enfant, mais une femme que Caldigate a aimée lors de son périple, la mystérieuse Euphemia Smith, se manifeste soudain, prétendant être sa première et seule épouse. Accusé de bigamie, sujet sur lequel il convient moyennement de plaisanter dans les années 1870, Caldigate doit faire face pour rétablir la vérité, sauver son honneur et son mariage… Une question simple vient sans cesse perturber la lecture de *Courir deux lièvres* : quelle est au fond la vérité ? C'est bien toute l'ambiguïté de l'intrigue, et de l'écriture de Trollope en général, que Grennan essaie de transposer graphiquement, glissant à l'envi dans son adaptation (en supposant que le mot soit bien choisi) des scènes et des gestes dont le sens même, à l'image du récit, se révèle difficilement. Comme une quête à tâtons à la poursuite de l'entêtant « Peut-être » qui ouvre le roman original.

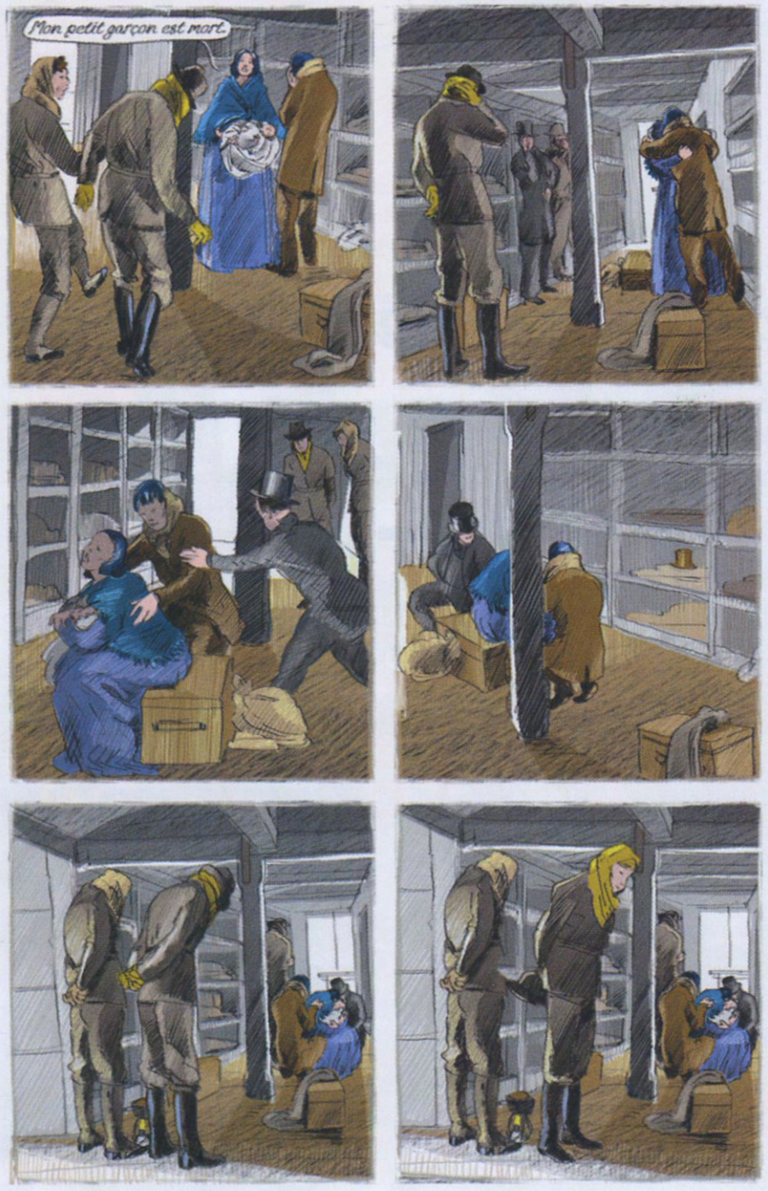
Comme est née l'idée de transposer Anthony Trollope en bande dessinée ? Pourquoi avoir choisi

SIMON GRENNAN

« Tenter de proposer un style qui se conforme précisément à une écriture a été un défi majeur et irrésistible. »

Courir deux lièvres © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles, 2015.

Courir deux lièvres © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles, 2015.



À GAUCHE
Trois angles de vue distincts pour montrer l'action sans permettre au lecteur de s'en approcher.

précisément *John Caldigate*, et l'avoir renommé *Courir deux lièvres*?
« Représenter » et « raconter », ce n'est pas la même chose. Entre les deux se distingue un ensemble de nuances qui m'intéressent, dans la mesure où elles changent la manière d'informer le lecteur. J'aime énormément les romans-fleuves du XIXe siècle, car mon appréhension des événements dépend essentiellement de la manière dont ils sont décrits. Comme je ne ferai jamais directement l'expérience de cette époque, c'est le style de l'auteur qui me donne presque littéralement une expérience de l'environnement où se situe l'action. Trollope fait partie des plus grands stylistes de la littérature britannique, à tel point d'ailleurs que les critiques décidèrent qu'il n'avait aucun style. Bien sûr, cela signifie seulement que son style était conforme aux attentes des lecteurs de son temps, ceux du XIXe siècle. Voilà pourquoi une adaptation graphique de son œuvre me paraissait être un défi formidable. Contrairement à Dickens, Flaubert ou Tourgueniev par exemple, qui sont emblématiques de cette époque, l'écriture de Trollope ne s'attarde pas en descriptions, n'immerge pas le lecteur dans un contexte clair. Ses intrigues se présentent très simplement, et en adapter une revient à sélectionner des actions à couper et d'autres à ajouter. Mais il fallait que je fasse attention à rendre graphiquement cohérent ce qui apparaissait soi-disant « dénué » de style dans le roman original. À partir de là, tenter de proposer un style qui se conforme précisément à une écriture a été un défi majeur et irrésistible.
John Caldigate est loin d'être le livre le plus connu de Trollope, le lecteur ne pourra donc pas confronter mon adaptation à d'autres déjà existantes. Il y a dans le roman original une information essentielle, à savoir que le personnage principal cache peut-être un premier mariage. Mais le lecteur ne connaît jamais le fin mot de l'histoire. Cela a été pour moi un défi supplémentaire dans la construction du récit, car il est peut-être « facile » pour Trollope de laisser des zones d'ombre, mais il m'est beaucoup plus difficile de ne pas montrer par le dessin tout ce que cette ambiguïté suppose.
Le titre de la bande dessinée, en français comme dans la version originale, est l'une des clés d'entrée dans l'intrigue. Le titre original du livre, *John Caldigate*, apparaît aujourd'hui profondément anonyme, bien qu'il s'inscrive dans la tradition des XVIIIe et XIXe siècles, où l'on éludait l'intrigue et les personnages en titrant les livres d'après le nom du principal protagoniste (*Daniel Deronda, Paméla ou la Vertu récompensée, Vie et aventures de Nicolas Nickleby*…).
Le titre de Trollope associe l'univers du roman et le narrateur au personnage de Caldigate, ainsi sa trajectoire définit le livre dans son ensemble, alors que les héritiers modernes de Trollope, comme Joanna Trollope ou Patrick Gale, se servent tous deux des titres pour résumer et commenter ce qu'ils ont écrit.
Le sous-titre du roman graphique, *Un roman de peu de mots*, s'inscrit pleinement dans cette démarche, à la fois pour assumer ce statut d'une bande dessinée qui se place du côté de la littérature, et aussi pour commenter le fait que le contenu est ici essentiellement visuel. Le titre anglais, *Dispossession*, n'a pas d'équivalent exact en français. J'ai donc dû chercher une expression française et, fort heureusement, la question centrale du livre se trouve à la fois résumée et commentée par l'adage populaire « Il ne faut pas courir deux lièvres à la fois ».

À DROITE
La palette de couleurs très variée marque nettement les temps du récit.

Courir deux lièvres © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles, 2015.

Quels réglages avez-vous dû effectuer pour réaliser *Courir deux lièvres*?
Je voulais que le découpage, comme le trait, ne semble en aucun cas familier au lecteur de bande dessinée. Il s'agissait de parvenir à recréer une forme d'étrangeté propre au XIXe siècle anglais, en convoquant un ensemble d'éléments le plus souvent absents des bandes dessinées se situant à l'époque victorienne, alors même que leur présence aurait justement pu constituer l'un des avantages comparatifs du récit en images. Quand je vois, dans ces bandes dessinées qui se passent au XIXe siècle, le manque de sérieux dans la représentation des vêtements ou de la technologie… Mais quel ennui ! Que d'occasions ratées ! J'aimerais que le lecteur de *Courir deux lièvres* trouve le style du livre suffisamment étrange pour pouvoir se faire sa propre idée du XIXe siècle, et de la distance qui le sépare de cette époque – en espérant que ce soit pour lui une expérience palpitante. D'un autre côté, se servir du style pour maintenir le lecteur à distance n'est pas sans risques. Car il faut tout de même qu'il reste captivé par l'intrigue. Or, comme le style va d'emblée le repousser, il faut le divertir par d'autres moyens. Je m'y efforce alors en essayant de proposer une structure qui soit, bien que peu familière à cause de son ancrage dans le XIXe siècle, au moins cohérente et séduisante. Ce que l'on appelle en bande dessinée une séquence se trouve ici remplacé par différents types de « pulsations » ; ce sont des constructions dont les rythmes peuvent varier, mais qui sont toujours introduites par une distribution stricte des couleurs selon les lieux, les époques de l'année ou les heures de la journée, ainsi que par la constance d'un gaufrier de six cases par planche et par une rotation continue du point de vue autour de l'action. Ainsi, le lecteur peut associer différents rythmes à des éléments qui n'ont vraiment plus rien à voir avec le XXIe siècle – je pense notamment à des bribes de représentations théâtrales, mais aussi à la manière dont on pouvait à l'époque dessiner et penser le dessin. Le régime qui a été mis en place ici se veut à la fois inhabituel et inconnu, lié à une tradition passée, mais aussi flamboyant, entraînant, sans temps morts, car raccroché à des outils de langage plus contemporains !

Mais comment traduire par le dessin l'incertitude narrative qui caractérise l'écriture de Trollope?
Le tout premier mot dans *John Caldigate* est « Peut-être », ce qui atteste du goût de Trollope pour la dérobade. Les lecteurs ne savent jamais ce que pense l'auteur ni de ses intrigues ni des faits en eux-mêmes. Les personnages expriment au sujet des événements, et les uns sur les autres, des opinions qui se révèlent contradictoires, ou qui se recoupent seulement en partie. C'est une méthode littéraire que l'on peut qualifier de « réaliste », car les informations ou les faits ne sont pas enfermés dans une réalité seulement définie par l'auteur : ils évoluent et changent selon les points de vue.
L'une des « pulsations » visuelles qui structurent le livre provient de l'idée suivante : le lecteur de la bande dessinée doit sans cesse tourner autour de l'action, pour l'encercler dans une sorte de valse à trois temps. Il découvre ainsi à chaque case la scène, un peu comme un tableau, à partir d'un point de vue particulier, qui est choisi parmi trois possibles. Et, du début à la fin du livre, le raccord d'une case à l'autre repose sur le changement de point de vue, dans un continuum qui ne propose jamais de conclusion. Ce procédé confine à un enlisement, mais à la différence d'un découpage dynamique construit comme

« Le lecteur de la bande dessinée doit sans cesse tourner autour de l'action, pour l'encercler dans une sorte de valse à trois temps. »

DC TM & © 2012 DC COMICS. All Rights Reserved. URBAN COMICS pour la version française.

« L'univers visuel du livre est plein de vie, mais on ne peut en faire l'expérience qu'en restant à une certaine distance. »

un story-board de film, cette narration monotone neutralise le lecteur, dans la mesure où elle l'empêche complètement de trouver ou d'interpréter, derrière une action, une quelconque clé de compréhension de l'intrigue. Ainsi, les personnages principaux de *Courir deux lièvres* sont toujours représentés en pied, il n'y a aucun zoom. Le lecteur embrasse les scènes – il peut voir le détail d'un lieu de trois points de vue différents –, mais il n'est jamais assez proche de l'action pour vraiment saisir l'expression des visages. L'univers visuel du livre n'a rien de vague, il est plein de vie et assez marqué, mais le lecteur ne peut en faire l'expérience qu'en restant à une certaine distance, qui ne se réduit jamais et ôte de fait toute importance à certains détails. Prenons l'exemple de l'une des choses dont j'ai cherché à m'éloigner : dans *Watchmen*, vers la fin du livre, il y a une bouteille que le personnage de Laurie examine minutieusement avant de la jeter et de la briser (voir ci-contre, ndlr). On se trouve alors face à une représentation à la fois impossible et indésirable dans *Courir deux lièvres* : la trajectoire courte de la bouteille est montrée sur trois cases, qui correspondent au temps de lecture des récitatifs (on est ici en *slow motion*), et l'action se trouve fragmentée, retardée. C'est très précisément le genre d'effet que les règles mises en place dans *Courir deux lièvres* ont pour but d'éviter. En revanche, dans le roman graphique, la posture des corps, leurs mouvements implicites et leur gestuelle gagnent étrangement en importance, ce qui peut d'ailleurs rappeler les représentations théâtrales du XIXe siècle.

Les mouvements des corps posent justement beaucoup question, et il est parfois difficile d'interpréter certains gestes, certaines expressions des personnages. N'y a-t-il pas un désir de laisser le lecteur dans le doute ?

À cause des partis pris visuels du livre, chaque action doit être divisée en plusieurs tableaux. Le mouvement permanent qui articule la lecture et le fait que le lecteur soit perpétuellement maintenu à une certaine distance de l'action favorisent la mise en valeur du mouvement sur le détail, de l'expression corporelle sur l'expression du visage. Pour cette raison, j'ai toujours préféré l'action à l'appréciation sensorielle. À la page 8 du livre (voir page suivante, ndlr), par exemple, la combinaison de la distance et du mouvement régulier m'invite à dessiner le jeune John grimpant à l'arbre, et non en train de sentir l'écorce sous ses doigts. Lorsqu'il se bat avec son père, c'est la lutte qui est montrée et non pas la sueur qui perle sur son front. D'un point de vue théâtral, cette différence renvoie à deux approches antagonistes de la mise en scène : d'abord, la tradition du mélodrame en vogue au XIXe siècle, contre laquelle se construit ensuite le réalisme psychologique du XXe siècle, hérité de Freud, avec Stanislavski. Bien que l'usage contemporain du mot « mélodrame » renvoie un peu rapidement à une exagération vide de sens, la pratique de celui-ci au XIXe siècle recouvrait en fait un système sophistiqué de gestes qui procurait au public des émotions intenses. C'est à ce répertoire mélodramatique, aujourd'hui oublié mais diablement cohérent, que je me suis référé pour *Courir deux lièvres* – ainsi que pour mon prochain livre, sur lequel je travaille sans relâche… Avec ce système, je pense bousculer les habitudes de lecture, entre autres parce qu'il faut chercher les informations. Mais la continuité narrative et la vraisemblance sont maintenues tout au long du roman graphique, qui est pensé pour être visuellement systématique et introspectif. L'apparence des personnages, leurs changements de vêtements, le lieu, l'époque de l'année, l'heure où ils se trouvent, tout cela est travaillé sans relâche pour permettre au lecteur de situer l'intrigue à une date et dans un lieu précis. En posant les contraintes du livre, je devais me défaire de nombreuses mécaniques narratives, que je qualifierais de classiques, pour en utiliser d'autres moins courantes. Par exemple, il n'y a jamais d'éléments extradiégétiques : aucun narrateur n'annonce « Cambridgeshire, 1873 », « Pendant ce temps-là » ou « Trois ans plus tard ». Je préfère laisser le lecteur appréhender par lui-même le passage des heures et des saisons, pour qu'il voie que ces lieux ont chacun une palette de couleurs différente. De même, le personnage d'Hester Bolton a une garde-robe qui évolue au cours des cinq années que dure l'intrigue, mais elle garde une inclination pour les robes bleues et mauves. À la différence d'Astérix, elle n'habite pas un monde dans lequel ses vêtements apparaissent peints de manière indélébile sur son corps ou font partie d'une vaste garde-robe ne contenant que les trois mêmes tenues. On dit parfois que la représentation, à la différence des mots, ne permet pas d'exprimer des idées complexes. Je crois plutôt que nous n'avons pas vraiment l'habitude de reconnaître des idées complexes dans les images, mais que si un régime visuel systématique est mis en place, rien ne nous empêche de devenir attentifs à des signaux particuliers. Ainsi, non seulement tout devient clair au niveau de l'intrigue, mais en plus, le lecteur peut pénétrer un monde où ce sont le temps, la lumière, le mouvement et les traces de dessin qui cernent le langage, et non l'inverse. C'est pourquoi j'ai beaucoup aimé faire ce « roman de peu de mots », même si je reconnais qu'il peut surprendre certains lecteurs qui ont plutôt l'habitude d'assimiler des intrigues où aucun personnage ne vieillit, où le passé et le présent n'existent pas, et où personne ne change jamais de pantalon. ◆

Courir deux lièvres © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles, 2015.

À GAUCHE
Mouvement figé, danse ou contorsion… une représentation parfois ambiguë des gestes.

Courir deux lièvres, *de Simon Grennan (Les Impressions nouvelles)*
John Caldigate, *d'Anthony Trollope (1877, inédit en français)*

Un très grand merci à Simon Grennan ainsi qu'à Charlotte Heymans, des Impressions nouvelles, et à Louise Rossignol et Clémentine Guimontheil, d'Urban Comics.