



HAL
open science

Les collaborations de Neil Gaiman et Dave McKean

Cyril Camus

► **To cite this version:**

Cyril Camus. Les collaborations de Neil Gaiman et Dave McKean. Séminaire ARCA (Atelier de Recherche à la Croisée des Arts), Marie Bouchet, Jan 2009, Toulouse, France. hal-04362957

HAL Id: hal-04362957

<https://univ-tlse2.hal.science/hal-04362957>

Submitted on 29 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Fabula / Les Colloques
Circulations entre les arts. Interroger
l'intersémioticit 

Les collaborations de Neil Gaiman et Dave McKean

Cyril Camus



Pour citer cet article

Cyril Camus, « Les collaborations de Neil Gaiman et Dave McKean », *Fabula / Les colloques*, « Circulations entre les arts. Interroger l'inters mioticit  », URL : <https://www.fabula.org/colloques/document3899.php>, article mis en ligne le 04 Novembre 2016, consult  le 23 D cembre 2023

Les collaborations de Neil Gaiman et Dave McKean

Cyril Camus

Neil Gaiman est un écrivain anglais, installé dans le Minnesota depuis 1992, et auteur d'œuvres essentiellement fantastiques : romans, nouvelles, contes, poèmes, pièces de théâtre radiophonique, scénarios de séries télévisées, deux courts-métrages qu'il a écrits et réalisés, deux longs-métrages qu'il a écrits, chansons écrites pour diverses formations musicales, récits en prose ou en bande dessinée composés pour les albums-concepts de son épouse Amanda Palmer ou d'autres musiciens comme Alice Cooper ou Tori Amos, et enfin, romans graphiques et séries de *comic-books*, la bande dessinée étant en fait le *medium* dans lequel il s'est le plus distingué, en quantité comme en qualité. Le glissement constant d'une forme artistique à l'autre est donc un aspect essentiel de sa pratique de la création d'œuvres de fiction.¹ Outre cette grande polyvalence, et la prédilection pour un art

¹ Les œuvres de Gaiman sont souvent adaptées dans de nombreux *media* différents, par Gaiman lui-même ou par d'autres artistes, créant un va-et-vient incessant d'un *medium* à l'autre. Le roman illustré *Coraline* a ainsi été adapté en film (2009) par Henry Selick, en bande dessinée (2008) par P. Craig Russell, et trois fois pour le théâtre : sous forme de comédie musicale (2009) par le dramaturge américain David Greenspan et le compositeur et parolier américain Stephen Merritt ; sous forme de spectacle de marionnettes (2006) par la troupe irlandaise Púca Puppets (script : Niamh Lawlor, mise en scène : Sue Mythen) ; et sous forme de pièce plus traditionnelle (2007) par la troupe suédoise Mittiprickteatern (script et mise en scène : Cleo Boman). Le film de Selick a lui-même été adapté en jeux vidéo (2009) par la société américaine Papaya Studio et par la société japonaise Arts Co., Ltd. La nouvelle « Murder Mysteries », initialement parue avec une illustration de P. Craig Russell dans *Angels and Visitations* (1993), le premier recueil de nouvelles et de poèmes de Gaiman, puis rééditée sans illustrations dans *Smoke and Mirrors* (1998), son recueil suivant, a finalement été adaptée en bande dessinée par Russell en 2002 (pour Dark Horse Comics), et en pièce de théâtre audio pour Internet, par la troupe Seeing Ear Theatre, en 2000. Outre *Coraline* et « Murder Mysteries », Russell a aussi adapté en bande dessinée (2009) le conte illustré *Sandman: The Dream Hunters* (1999). Quant au Seeing Ear Theatre, après « Murder Mysteries », il a aussi adapté en pièce audio (2002) la nouvelle « Snow, Glass, Apples » (1994). Le film *Beowulf* (2007) de Robert Zemeckis, co-écrit par Gaiman et Roger Avary (et lui-même une adaptation d'un poème épique pluriséculaire), a été adapté en roman (2007) par Caitlín R. Kiernan, et en jeu vidéo (2007) par la société française Ubisoft. *Neverwhere* (1996), lui-même une adaptation romanesque, par Gaiman, de ses propres scénarios pour la série télévisée du même nom (1996), a été adapté en bande dessinée (2005) par Mike Carey et Glenn Fabry et en pièce de théâtre radiophonique par Dirk Maggs (2013). Les nouvelles « The Price » (1997) et « The Daughter of Owls » (1996) ont été adaptées par Michael Zulli dans une bande dessinée intitulée *Creatures of the Night* (2004) ; Zulli a également adapté en bande dessinée (respectivement en 1990 et 2007) les nouvelles « Babycakes » (1990) et « The Facts in the Case of the Departure of Miss Finch » (1998). Enfin, la nouvelle « Harlequin Valentine » (1999) a été adaptée sous le même titre (2001) par John Bolton. Le roman *Anansi Boys* (2005) a pour sa part été adapté en pièce de théâtre radiophonique pour BBC World Service (2007 ; script : Mike Walker ; mise en scène : Anne Edyvean). La bande dessinée *Signal To Noise* (1989) a été adaptée en pièce de théâtre radiophonique pour BBC Radio 3 (1996 ; script : Gaiman ; mise en scène : Anne Edyvean, musique : McKean) et en pièce de théâtre par la troupe NOWTheatre de Chicago (1999 ; script : Robert Toombs et Marc Rosenbush, mise en scène : Rosenbush). La bande dessinée *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr Punch* (1994) a aussi été l'objet d'une adaptation en pièce de théâtre radiophonique pour BBC Radio 3 (2005 ; script : Gaiman ; mise en scène : Lu Kemp) et en pièce de théâtre par la troupe californienne Rogue Artists Ensemble, spécialisée dans des spectacles qui mélangent sur scène théâtre de marionnettes, musique et danse, performances d'acteurs masqués et effets spéciaux divers (2007 ; script et mise en scène de Sean T. Cawelti). Pour finir, le conte illustré *The Wolves in the Walls* (2003) a été adapté en comédie musicale par la troupe Improbable Theatre (2006 ; script et mise en scène : Julian Crouch, Vicky Featherstone et Nick Powell ; musique : Nick Powell, avec des paroles de Gaiman), et le roman *American Gods* (2001) est en train de devenir une série télévisée (créée sous la direction de Bryan Fuller et Michael Green pour le compte de la chaîne américaine Starz).

hybride comme la bande dessinée, les formes et les pratiques artistiques se croisent de manière particulièrement appuyée dans les œuvres de Gaiman à travers ses fréquentes collaborations avec Dave McKean, autre artiste anglais, illustrateur de bandes dessinées, de livres, de pochettes de disques, peintre, graphiste et infographiste, photographe, cinéaste et musicien de jazz. Ses œuvres graphiques entremêlent peinture, photographie, infographie et bien d'autres aspects des arts visuels. McKean a aussi, toujours avec la même approche visuelle expérimentale, réalisé plusieurs courts-métrages d'animation et un long-métrage (*MirrorMask*) mêlant images de synthèse et acteurs et décors réels (à partir d'un scénario de Gaiman). Outre ce film, Gaiman et McKean ont aussi signé ensemble les bandes dessinées *Violent Cases*, *Signal to Noise*, *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr Punch*, *Black Orchid* et *Sandman*, ou encore les contes illustrés *The Day I Swapped my Dad for Two Goldfish* et *The Wolves in the Walls*.

Violent Cases est la première bande dessinée publiée par Gaiman, en 1987 chez l'éditeur anglais Escape Books. On y trouve déjà des choix stylistiques singuliers de la part de McKean : les planches du récit mélangent des vignettes photoréalistes et d'autres très stylisées, parfois abstraites, dans lesquelles font irruption çà et là de vraies photographies ainsi que des lettres et des morceaux de textes aux typographies variées qui se mêlent au décor. L'histoire de *Violent Cases* comprend trois niveaux de narration. Au sein d'un récit-cadre incarné par les vignettes où apparaît le narrateur, s'enchâsse un second récit constitué des souvenirs d'enfance du narrateur, et un troisième, enchâssé dans le second sous forme d'histoire racontée au narrateur enfant : les souvenirs d'un vieil ostéopathe qui, avant de s'installer en Angleterre, aurait soigné Al Capone. A travers cette figure historique, c'est le thème du gangster, élevé au rang de « mythe » de la culture américaine par la fiction et notamment le cinéma, qui hante les planches de cette première collaboration. Un indice notable de l'intérêt de l'auteur pour le gangster en tant que figure mythique est le titre *Violent Cases*, qui fait référence à un attribut célèbre de cette figure : ces étuis à violon (« violin cases »), devenus « étuis à violence » (« violent cases ») car ils ne contiennent pas des violons mais des mitraillettes. L'intérêt du style visuel de McKean pour une telle bande dessinée est évident : les photographies et la couleur grisâtre/bleuâtre dominante donnent à l'histoire un ton, une ambiance, qui évoquent à la fois souvenirs d'enfance et vieux films de gangsters. On peut voir, dans les vignettes où le narrateur apparaît, que McKean s'est inspiré de photographies de Gaiman pour ce narrateur adulte, décidant ainsi de faire de lui la *persona* de Gaiman². L'illustrateur a donc fait une autofiction d'un texte qui n'était pas initialement conçu comme tel, et ce, par un simple choix graphique.³ Le récit joue en outre avec le thème de la perception mémorielle. Le

² Voir Neil Gaiman et Dave McKean, *Violent Cases*, 1987. Milwaukee : Dark Horse Comics, 2003, p. 33, ou ce lien : <http://www.bedetheque.com/media/Planches/violentcasespl.jpg>

personnage de l'ostéopathe a en effet des visages différents au cours de l'histoire : d'abord un mélange incohérent du souvenir qu'en a le narrateur et de la description faite par son père après-coup⁴, puis un autre souvenir qui vient tardivement au narrateur (et qui est d'origine cinématographique⁵). On voit donc l'aspect graphique du personnage se transformer alors que le texte met en scène le narrateur en train de se perdre dans ses souvenirs contradictoires.

Après avoir traduit ensemble, dans la langue polymorphe de la narration graphique, les incertitudes de la mémoire, Gaiman et McKean se sont intéressés à une autre forme d'introspection et de méditation : la conception d'une histoire. La bande dessinée s'appelle *Signal to Noise* (1989) et les deux artistes y racontent comment un vieux cinéaste atteint d'un cancer passe les derniers mois qu'il lui reste à vivre à écrire un ultime film situé dans la nuit du dernier jour de l'an 999, et consacré à l'attente de la fin du monde par la population. Deux nouveaux récits enchâssés forment donc chacun un reflet déformé de l'autre : l'attente résignée, curieuse, et un peu tragique de la fin du monde d'un côté, la course, non moins tragique, contre le temps et contre la mort (individuelle) de l'autre. L'atmosphère est bien sûr encore plus sombre que dans *Violent Cases*, et cela se traduit non seulement dans la structure du texte (le va-et-vient entre les deux récits est constamment entrecoupé de méditations très amères du protagoniste), mais aussi dans le style visuel. Les couleurs, bien sûr, sont très sombres, les expérimentations visuelles plus radicales, plus violentes et plus grotesques : ainsi, des fanatiques qui s'auto-flagellent, dans une planche consacrée au film, sont représentés comme des créatures presque inhumaines, mortes-vivantes⁶. Enfin, certains collages, loin d'être aussi harmonieux que ceux de *Violent Cases*, mettent en image une fragmentation très chaotique de leurs éléments, qui pose la métaphore visuelle du déchirement comme expression de la souffrance intime du protagoniste⁷.

The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr Punch (1994) raffine encore les méthodes de travail collaboratif de Gaiman et McKean en se situant au confluent des thématiques des deux premières bandes dessinées. Gaiman y retrouve sa *persona* d'auteur racontant ses souvenirs d'enfance, cette fois-ci pour conter les

³ McKean confirme, dans un entretien paru dans *Hanging Out with the Dream King: Conversations with Neil Gaiman and his Collaborators* (2004), que c'était bien son choix : « Yes, that was my decision. It sounded like it was in Neil's tone of voice, the narrative was written in the way that Neil speaks, which is quite precise [...]. I don't know many people who speak in perfect prose, but Neil's one of them. And that seemed to be the tone of voice of the book. He was the ideal model for it [...] » McCabe, Joseph. *Hanging Out with the Dream King: Conversations with Neil Gaiman and his Collaborators*. Seattle : Fantagraphics Books, 2004, p. 22).

⁴ Voir Gaiman et McKean, *op. cit.*, p. 10-11, ou ce lien : <http://blog.timesunion.com/comicbooks/wp-content/blogs.dir/2664/files/2013/12/vc-eagle-nose.jpg>, suivi de celui-ci : <http://comicsalliance.com/files/2013/11/violent-cases-4.jpg> (détail)

⁵ Voir note 2.

⁶ Voir Neil Gaiman et Dave McKean, *Signal To Noise*, 1989, Milwaukee : Dark Horse Comics, 2007, p. 48, ou ce lien : http://36.media.tumblr.com/37c3188c37bf444bbdc01195cd9178a7/tumblr_mwyears4Lu1rmaoheo3_1280.png

⁷ Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, p. 42-43, ou ce lien : <http://www.icollectcomicart.com/appraise/SoldImages/200154399291.JPG>

affaires douteuses d'un oncle qui est une sorte de forain de pacotille, en jouant beaucoup sur le point de vue naïf et mal informé de la *persona* enfantine, un peu à la manière d'Henry James dans *What Maisie Knew* (1897). On trouve à profusion des dessins très stylisés, rappelant eux-mêmes des dessins enfantins, et ils sont, encore une fois, mêlés à toutes sortes de collages photographiques ou utilisant le lettrage comme décor, ou comme fond de l'image. La principale différence avec *Violent Cases* et *Signal to Noise* est la prédominance de couleurs chaudes, qui donne un aspect plus ambigu, moins unilatéralement lugubre, à ces souvenirs, et participe à l'ambiance quelque peu nostalgique qui caractérise cette œuvre. Ainsi, les vieilles photographies insérées dans les vignettes pour figurer certains souvenirs et pensées, sont le plus souvent sépia, au lieu d'être en noir et blanc⁸. Les peurs enfantines y sont néanmoins décrites, que ce soit la peur des adultes tout-puissants (traduite visuellement par certains collages photographiques déformants de personnages adultes) ou la peur superstitieuse issue de l'imagination débordante de l'enfant : tout au long de l'ouvrage, il imagine, en effet, que les personnages du spectacle de marionnettes *Punch & Judy* prennent vie et viennent le hanter dans ses cauchemars. Une apparence terrifiante est conférée à la marionnette de Punch, du fait qu'elle n'est jamais dessinée, mais toujours photographiée : cela lui procure une substance, une matérialité que les humains dessinés n'ont pas, et accentue paradoxalement son aspect étrange et grotesque⁹.

L'un des moments les plus intenses du récit est d'ailleurs un cauchemar de l'enfant. Sa peur est traduite par l'expression de son visage (pour une fois, il n'est pas dessiné mais photographié), tandis que l'aspect cauchemardesque du décor de son rêve s'incarne dans les couleurs crues (rouge sang, jaune maladif, gris noirâtre de suie) et dans les proportions complètement bouleversées¹⁰.

Le style de McKean est donc très adapté pour raconter, plus que des actions, des mouvements introspectifs : souvenir, pensée, conception fabulatrice et, bien sûr, rêves. *Sandman*, série de bandes dessinées dont Gaiman a écrit les scénarios et qui est parue de manière mensuelle entre 1988 et 1996, est justement consacrée à ces derniers. Dessinée, encrée et colorée par nombre d'artistes différents, elle a bénéficié de l'implication de McKean pour la conception de toutes les couvertures. *Sandman* raconte comment le personnage éponyme, sorte de divinité onirique universelle, évolue dans un monde de mythes et de délires hallucinatoires, et renonce à sa position initiale de dieu à la puissance illimitée et à la sensibilité quasi-inexistante, pour devenir progressivement un être humain. Cette série a été publiée

⁸ Voir Neil Gaiman et Dave McKean, *The Comical Tragedy or Tragical Comedy of Mr Punch*. New York : DC Comics/Vertigo, 1995, p. 15, case 4, ou ce lien : <http://www.parkablogs.com/sites/default/files/mr-punch-03.jpg> (page de droite, case 4)

⁹ Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, couverture, ou ce lien : http://41.media.tumblr.com/tumblr_ltd4d96ny01r4kbw2o1_1280.jpg (détail).

¹⁰ Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, p. 54, ou ce lien : http://www.bdtheque.com/repupload/G/G_1378_06.JPG

par DC Comics, maison d'édition éminemment commerciale, dont les principaux titres de gloire, dans le domaine de la bande dessinée fantastique, sont Batman, Superman, Flash ou Wonder Woman, personnages de super-héros bien connus, dont la majeure partie des aventures s'adresse essentiellement à un public d'adolescents, et dont le style visuel, le style narratif et la composition des couvertures sont très codifiés. Les couvertures sont ainsi forcément figuratives, représentant le(s) héros, engagé(s) en général dans une action héroïque, ou figés dans une pose évoquant l'héroïsme¹¹. Le protagoniste est invariablement présent, de sorte que le lecteur, lorsqu'il le trouve sur l'étalage d'un kiosque à journaux, reconnaît au premier coup d'œil le dernier numéro des aventures de son héros préféré. Assez abstraites, les couvertures de McKean pour *Sandman* bouleversent ces codes de composition¹². Gaiman raconte, dans un entretien paru dans le livre *Hanging Out With the Dream-King* (2004), comment lui et McKean se sont battus avec l'éditeur pour imposer ce qui était alors une révolution pour ce type de bande dessinée : le fait de ne pas faire apparaître le protagoniste sur toutes les couvertures.¹³ Quant à McKean, dans un autre entretien dans le même livre, il signale son désir, à l'époque, de souligner le caractère abstrait et protéiforme d'un personnage et d'un univers oniriques dans leur nature :

Sandman didn't seem to me to be like Superman. He wasn't a visual thing, he was concept, a fluid thing. I think Neil kind of understood that, and that's what I wanted to do with the covers. But I always felt a shame that a lot of the illustrators who came in felt hidebound by just one particular visual image. I think there were a lot of other places to go with the character.¹⁴

Le personnage a en effet été représenté par les autres illustrateurs sous une même forme ténébreuse, byronienne, qui préfigurait la mode vestimentaire « gothique ». McKean ne s'y prend pas de manière très différente, mais joue avec le style de représentation, de manière à mettre en relief l'aspect insaisissable du personnage : peint ou photographié, il ressemble toujours à une photographie très floue¹⁵. En

¹¹ Pour deux exemples typiques, voir, d'une part, Stan Lee, *Marvel Masterworks: The Amazing Spider-Man, vol. 1*. Ill. Jack Kirby, Steve Ditko, Michael Kelleher et al., 1962-2009, New York : Marvel Worldwide, Inc., 2011, juste avant la page 1 dans la pagination du recueil (ou ce lien : http://img.photobucket.com/albums/v139/mengblom/spidey_week/am_fant_15.jpg), et, d'autre part, Jack Kirby, *Challengers of the Unknown #77*, New York : National Periodical Publications, 1970, couverture (ou ce lien : http://vignette2.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/2/2c/Challengers_of_the_Unknown_Vol_1_77.jpg/revision/latest?cb=20090717215450).

¹² Voir Neil Gaiman, Michael Zulli, John J. Muth et al., *The Sandman, t. 10: The Wake*, 1995-1996, New York : DC Comics/Vertigo, 1997, couverture, ou ce lien : http://www.bedetheque.com/media/Couvertures/Couv_216028.jpg

¹³ « [O]ne that I still cite was the biggest fight that Dave McKean and I had with Karen [Berger]. When we won it, we could have won everything. Because she, at that point, understood it and was completely willing to go with it: which was just the idea that [Morpheus] wouldn't be on every cover. Because Dave had done some SwampThing covers, and he had to draw Swamp Thing on the cover of every issue. And then Dave did all of the first twenty or thirty Hellblazer covers, and he had to draw John Constantine on every issue so people knew it was a John Constantine comic. With Sandman, we got to say, "Now, the first thing is, he'll be on the cover of number 1. He may be on a few covers from time to time after that. But he won't be on every cover." [...] That was the biggest battle, that was the battle, really » McCabe, *op. cit.*, p. 290.

¹⁴ McCabe, *op. cit.*, p. 25.

outre, cette figure fugitive est surtout noyée dans le collage de représentations d'objets hétéroclites, eux aussi photographiés ou peints. Il s'agit parfois d'autres personnages de la bande dessinée, parfois d'objets symboliques évoquant la vie, le temps et la mort (lierre¹⁶, fleurs¹⁷, papillon ou ciseaux d'Atropos¹⁸). Des citations, équations, graffitis et symboles graphiques, cabalistiques ou géométriques, sont incorporés dans les images sans forcément de logique mimétique d'appartenance spatiale à un décor, ainsi que des emprunts à d'autres œuvres visuelles (tel, par exemple, un détail du tableau *Le Cri* (1893), d'Edvard Munch, qui apparaît sur la couverture du premier numéro de la série)¹⁹.

Les mélanges de styles ou de formes d'art visuel de McKean peuvent aussi parfois se mettre au service d'un ton plus léger, notamment dans deux livres illustrés pour enfants réalisés avec Gaiman. Dans le premier, *The Day I Swapped my Dad for Two Goldfish* (2001), le narrateur est un enfant qui a donné son père (sorte d'homme-meuble constamment assis à lire le journal) à un ami, en échange d'un bocal contenant deux poissons rouges. Quand sa mère rentre, elle se met en colère et l'enfant doit aller refaire l'échange. Malheureusement, l'ami a déjà échangé le père contre une guitare électrique. Le jeune narrateur est donc obligé de suivre à rebours un parcours d'échanges entre divers enfants pour retrouver son père. La majeure partie des illustrations se compose de simples dessins, très stylisés, imitant un style enfantin adapté au ton du livre. Le texte suit d'ailleurs la même rhétorique d'extrême simplification de la forme pour évoquer le parler enfantin. On trouve cependant encore, çà et là, des formes visuelles différentes mêlées aux dessins, les plus notables étant de vraies colonnes de journal reproduites dans le cadre dessiné du journal du père²⁰, ou encore le bocal des poissons rouges, qui apparaît, comme les marionnettes dans *Mr Punch*, systématiquement sous forme de photographie²¹. Ce dernier procédé transpose, dans l'univers à deux dimensions des illustrations, la perception déformée que l'on a en général des poissons dans un bocal, du fait de l'effet grossissant des parois de verre. La situation est burlesque, digne d'un imaginaire de *cartoon*, et pousse le goût de l'absurde jusqu'à faire apparaître, le temps d'une page, de manière gratuite et sans incidence sur le reste du livre, une

¹⁵ Voir Neil Gaiman, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III et al., *Sandman #11*, New York : DC Comics, 1989, couverture, ou ce lien : http://d1466nnw0ex81e.cloudfront.net/n_iv/600/698915.jpg

¹⁶ Voir Neil Gaiman, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III et al., *Sandman #8*, New York: DC Comics, 1989, couverture, ou ce lien : http://www.bedetheque.com/media/Couvertures/Couv_166346.jpg

¹⁷ Voir Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg et al., *Sandman #1*, New York: DC Comics, 1988, couverture, ou ce lien : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/85/Sandman_no.1_%28Modern_Age%29.comiccover.jpg

¹⁸ Voir note 15.

¹⁹ Voir note 17.

²⁰ Voir Gaiman et McKean, *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*, Londres : Bloomsbury Publishing, Plc, 2001, p. 5 ou ce lien : <http://3.bp.blogspot.com/-XN1K3bjLupE/UJFnaohK1qI/AAAAAAAAARU/IXb3N2druok/s640/gaiman.jpg>

²¹ Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, p. 7, ou ce lien : http://www.imagine.org.uk/wp-content/uploads/2012/12/GOLDFISH-Pg-7_DaveMcKean.jpg

reine de Mélanésie coiffée d'une imposante caravelle, qui vient juste pour applaudir au retour d'un lapin échangé dans la famille d'un des enfants²². On voit là une autre facette de l'écriture de Gaiman, le fait qu'il soit un disciple avoué des Monty Python, de P.G. Wodehouse, et de toute la tradition d'humour anglais souvent désignée par le nom anglais « nonsense ». Les jeux graphiques de McKean peuvent aisément s'adapter à un tel ton comique raffiné, comme le montre le passage où l'on voit le jeune narrateur en train de réfléchir. Sa réflexion est symbolisée par un phylactère contenant des reproductions de cartographies de cosmogonie héliocentrique, comme il s'en faisait au Moyen-Age et encore jusqu'à la Renaissance²³. Ces schémas évoquent une période de l'histoire des idées, une entreprise sérieuse, philosophique, visant à comprendre l'univers, mais ils sont pourtant utilisés, comme des dessins naïfs d'engrenages dans certaines bandes dessinées pour enfants, pour symboliser de manière comique l'intense réflexion d'un personnage au sein d'une bulle.

Cette utilisation comique des expérimentations de McKean se retrouve également dans leur autre livre illustré pour enfants, *The Wolves in the Walls* (2003), où certains objets, attributs burlesques des personnages de la famille, apparaissent sous forme de photographies : le tuba du père et le cochon en peluche de sa fille, les pots de confiture de la mère et les gants de jardinage de la reine de Mélanésie – qui surgit encore au détour d'une page, pour aider à entretenir le jardin. A d'autres moments, ces techniques de collage reprennent cependant les aspects inquiétants qu'elles revêtaient dans les bandes dessinées, notamment lorsqu'un des loups éponymes (qui sortent des murs de la maison de la famille) est représenté sous forme d'ombre chinoise photographiée et grotesque²⁴, rappelant un peu le rôle, comme attribut terrifiant et dissuasif, de l'ombre du vampire dans le film de F.W. Murnau *Nosferatu* (1922).

Le cinéma est aussi un *medium* dans lequel Gaiman et McKean se sont investis ensemble, en créant un petit film fantastique expérimental intitulé *MirrorMask* (2004) et produit par les studios Jim Henson. Gaiman a écrit le scénario à partir de ses idées et de celles de McKean, et McKean a assuré la réalisation. Le film mêle acteurs et décors réels et un univers et un bestiaire fantastiques en images de synthèse. L'un des buts des studios Henson était de permettre à l'univers visuel de McKean de passer du papier (et de la vidéo puisque McKean avait déjà réalisé deux courts-métrages d'animation en images de synthèse) au grand écran. Le résultat

²² Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, p. 42, ou ce lien : <https://caughttheadhanded.files.wordpress.com/2014/07/the-day-i-5.jpg> (détail)

²³ Voir Gaiman et McKean, *ibid.*, p. 13, ou ce lien : <http://3.bp.blogspot.com/-TeryaKoqOEI/U9gJ-oxfMqI/AAAAAAAAELU/u7CT95FMVTs/s1600/Fish3.JPG>

²⁴ Voir Neil Gaiman et Dave McKean, *The Wolves in the Walls*, Londres : Bloomsbury Publishing, Plc, 2003, p. 24 (pas de lien disponible).

ressemble effectivement à une transposition kinésique et sonore de ce que McKean a pu réaliser jusqu'ici dans le domaine purement visuel de l'illustration de livres et de bandes dessinées²⁵. On y retrouve aussi, sous une forme qui dépasse largement le cadre du simple mélange d'objets filmés et de créations infographiques, les dialogues intersémiotiques qui caractérisent non seulement le style de McKean, mais aussi le contenu thématique de ses collaborations avec Gaiman. La protagoniste est, comme l'Alice de Lewis Carroll, une adolescente transportée dans un autre monde absurde et illogique. Or, à mesure que le film déroule son intrigue, on s'aperçoit que cet autre monde, fait de collages bigarrés semblables aux illustrations de McKean, est en fait un monde composé des dessins de la jeune fille. En effet, dès le début du film, elle nous est présentée comme une artiste en herbe, qui fait sans cesse des dessins stylisés en noir et blanc, dont elle tapisse un mur de sa chambre. Ces dessins sont si nombreux, et ont pour thème principal tant de bâtiments aux architectures étranges et naïves, qu'ils en sont venus à former un monde autonome. Ainsi, les dessins, en réalité réalisés pour le film par McKean et par des collaborateurs imitant son style, deviennent un lien, une porte, entre la partie du film tournée en décor réel à Brighton, et la partie tournée sur fond bleu, et qui s'efforce, par le pouvoir de l'infographie, de donner « corps » aux dessins. Un passage montre ainsi la jeune fille en train de regarder par une fenêtre dans un bâtiment du monde imaginaire, et de voir, par cette fenêtre, sa propre chambre. Nous découvrons d'abord la pièce en vue subjective, puis la caméra passe en contrechamp puis s'éloigne du visage de l'adolescente, nous permettant de voir que la fenêtre est celle d'un des bâtiments dessinés qui ornent le mur de sa chambre²⁶.

En faisant d'artefacts graphiques des objets cinématographiques, Gaiman et McKean illustrent, dans le postulat fantastique même du film, ce processus d'acclimatation du style d'un *medium* à l'autre. Le spectateur initié verra peut-être, dans cet usage des dessins comme élément central de l'intrigue, un lien sans doute plus fortuit à une autre de leurs œuvres collaboratives : le roman *Coraline* (2002) de Gaiman, sorte de roman d'épouvante pour enfants, illustré par McKean. Ce roman était, à l'époque de la sortie du film, la seule collaboration Gaiman/McKean ornée de simples dessins en noir et blanc (comme ceux du film, donc). Il partage en outre beaucoup d'autres points communs avec le film, les moindres n'étant pas le motif carrollien d'une jeune fille précipitée dans un monde surnaturel étrange et absurde, et la raison de cet exil : dans les deux cas, une sorte de « reine des ténèbres »

²⁵ Le lien suivant montre une compilation d'images du film qui donne une bonne idée de cette ressemblance entre son esthétique et celle des précédentes créations graphiques de McKean : http://2.bp.blogspot.com/-RvFLRYjBrh0/TdFDedh7eqI/AAAAAAAAAn4/EC_AdQlq1Cw/s1600/AAAmirrorMask1.gif

²⁶ Voir *MirrorMask*, réal. Dave McKean, scén. Neil Gaiman, The Jim Henson Company, 2004, 49'55" à 50'03" (pas de lien disponible).

cherche à attirer la protagoniste à elle, pour la forcer à devenir sa fille de substitution.

Sur un plan thématique, le film s'intéresse par ailleurs aux arts du spectacle en général. La protagoniste, Helena (interprétée par l'actrice anglaise Stephanie Leonidas), est la fille d'un couple qui possède un cirque itinérant, et plusieurs passages mettent donc en scène la vie bariolée, créative, mais aussi socialement aliénante, des artistes du cirque. McKean a aussi l'occasion de s'adonner à sa passion pour les masques : tous les personnages humains du monde imaginaire d'Helena portent systématiquement un masque. L'un des personnages, Valentine (interprété par l'acteur irlandais Jason Barry), explique à Helena qu'il faut nécessairement un masque, pour exprimer une émotion, et qu'il ne comprend pas comment elle fait pour se contenter d'un visage. La réponse d'Helena est une grimace qu'il qualifie, de manière assez comique, de dégoûtante.

Toutes ces œuvres illustrent le goût de Gaiman et McKean pour la création d'un dialogue paroxystique entre les arts, parallèle dans la forme à l'intense mélange des genres et des tons qui caractérise l'écriture de Gaiman dans le fond. On peut aussi observer un décalage entre l'écriture de Gaiman seul, en général résolument fantastique ou merveilleuse, et la collaboration entre Gaiman et McKean, qui relève souvent d'un regard expérimental et introspectif porté sur un univers réaliste, et qui lui donne des allures fantastiques sans vraiment faire du surnaturel une donnée empirique de la diégèse. Cette dichotomie donne l'impression que l'écriture de Gaiman s'adapte à la personnalité créative de McKean lorsqu'ils collaborent, le premier étant très clairement un amoureux du fantastique pour lui-même, le second moins²⁷. Les exceptions existent assurément : *MirrorMask* ou *The Wolves in the Walls*, bien sûr, mais aussi *Sandman*, qui est une œuvre résolument fantastique et merveilleuse, mais dont la richesse thématique, et la structure onirique et métaphorique n'en sont pas moins adaptées pour permettre à McKean de donner libre cours à sa folie créative. *Black Orchid* (1988-1989) est une bande dessinée de super-héros qu'ils ont créée avant *Sandman*, pour DC Comics, et qui était une œuvre de commande qui leur a permis, ensuite, de mettre en place l'ambitieux projet *Sandman* avec l'accord de l'éditeur. Enfin, un autre roman de Gaiman, *The Graveyard Book* (2008), est paru en deux versions, l'une avec des illustrations de McKean (de simples dessins en noir et blanc, très différents de sa production antérieure), l'autre avec des illustrations d'un autre artiste ayant lui-même un style distinct de celui de McKean. Dans la majeure partie de leur travail collaboratif, cependant, Gaiman et McKean se sont ingéniés à repousser, par la recherche frénétique d'une sorte de

²⁷ McKean a ainsi écrit, dans un message électronique adressé à Gaiman pendant la pré-production de *MirrorMask* : « fairy stories about fairies I think are pointless, fairy stories about the people who need to believe in fairies can be fascinating ». Neil Gaiman et Dave McKean, *MirrorMask: The Illustrated Film Script of the Motion Picture from the Jim Henson Company* (New York : HarperCollins Publishers, 2005), p. 317.

« polyvalence » artistique, toutes les limites que bande dessinée, littérature et cinéma pouvaient poser, comme un défi, à leurs ambitions créatives, et ont ainsi contribué à montrer les potentialités parfois insoupçonnées de ces *media* (notamment celui de la bande dessinée) et la fertilité toujours vérifiée d'un dialogue entre plusieurs formes d'expression artistique.

PLAN

AUTEUR

Cyril Camus

[Voir ses autres contributions](#)

Professeur agrégé d'anglais (CPGE Tarbes)

CAS (Université de Toulouse 2-Le Mirail)

Courriel : cyril.camus@hotmail.fr