



Revue de recherche en civilisation américaine

5 | 2015

Roman graphique : transferts, correspondances,
echos

Adapter *Macbeth*, du comic book au roman graphique

Nicolas Labarre



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/rrca/660>

ISSN : 2101-048X

Éditeur

David Diallo

Référence électronique

Nicolas Labarre, « Adapter *Macbeth*, du comic book au roman graphique », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 5 | 2015, mis en ligne le 04 février 2016, consulté le 19 avril 2019.
URL : <http://journals.openedition.org/rrca/660>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

© Tous droits réservés

Adapter *Macbeth*, du comic book au roman graphique

Nicolas Labarre

- 1 Dans leur récent ouvrage consacré au roman graphique, Jan Baetens et Hugo Frey soulignent les liens qui unissent leur objet à la littérature consacrée. Ce faisant, ils mettent en lumière un système d'échange à double-sens, qui voit des auteurs comme Michael Chabon ou Umberto Eco faire de la bande dessinée un sujet pour la littérature, tandis que des créateurs comme Jason ou Simon Grennan s'emparent de la littérature ou de ses figures en bande dessinée (Baetens and Frey 2015, 191-216). Cette circulation nouvelle affecte en retour la pratique déjà ancienne de l'adaptation littéraire en bande dessinée, qui ne devient qu'une modalité parmi d'autres de mise en relation des deux formes, et qui doit désormais se penser dans le cadre d'une redéfinition des hiérarchies culturelles. De fait, pour Baetens et Frey, le roman graphique induit une rupture avec une tradition « didactique et déferente » de l'adaptation littéraire en bande dessinée (2015, 202). Cet article se propose d'examiner ce que serait cette rupture, à la lumière d'une série d'adaptations d'un unique récit.
- 2 J'ai choisi pour cela d'utiliser *Macbeth*, œuvre canonique mais aussi longtemps divertissement populaire (Levine 1988), dont il existe de multiples versions en bande dessinée depuis les années cinquante. Cette courte pièce de Shakespeare offre un point fixe, un récit unique et pourtant répété, qui permet de mettre en place des comparaisons précises sur les effets des formes et modes de publication. D'autres adaptations de « classiques », objets privilégiés de l'adaptation en bande dessinée, auraient bien sûr pu être mobilisés, mais Shakespeare a l'avantage d'être également un relatif point fixe dans les hiérarchies culturelles dans la période qui va nous intéresser ici. Si sa popularité, sa légitimité et son public supposé ont connu des variations, il n'a pas été soumis à une réévaluation ou une redécouverte complète, comme ont pu l'être nombre d'auteurs « classiques ». Ce travail repose cependant sur l'hypothèse que les résultats obtenus sur *Macbeth* sont au moins partiellement généralisables.

Terminologie

- 3 Il me semble important de clarifier brièvement les termes que j'emploierai ici : « bande dessinée » a valeur de dénomination globale, l'équivalent de *comics* en langue anglaise, sans référence à l'aire culturelle francophone ; « *comic books* » renvoie à l'ensemble des pamphlets souples, de format standardisés, distribués aux Etats-Unis depuis les années 30 et exportés ou adaptés quasiment à l'identique ailleurs dans le monde ; « *comic strips* » fait référence aux bandes parues dans les journaux ; enfin « roman graphique » évoque un ensemble transnational d'objets en forme de livre (et empruntant souvent leur circuit de distribution), contenant des récits complets, longs, perçus ou positionnés comme distincts de formats canoniques préexistants tels que l'album, le *comic book* ou le *comic strip*.
- 4 Il me semble en effet qu'il faut aborder cette notion de roman graphique telle qu'elle est pratiquée, socialement construite, et non en partant d'une construction intellectuelle ou esthétique préalable qui tendrait à naturaliser l'étiquette. Ainsi, la remarque de la narratologue et théoricienne de la bande dessinée Karin Kukkonen, qui écrit que certains livres sont mis sur le marché sous le nom de roman graphique alors que « techniquement » ils n'en sont pas (Kukkonen 2013, 11), me semble reposer sur une problématique d'inversion historique et causale. Il n'en reste pas moins vrai que ce *format* ou cette *étiquette* sont corrélés à des caractéristiques thématiques ou formelles du récit. Ainsi il n'y a pas une contradiction mais un continuum entre les deux acceptions du terme qu'identifie Xavier Guilbert :

Appellation dérivée de l'anglais (« *graphic novel* »), qui recouvre aujourd'hui un concept qui reste un peu flou : pour certains lié à une ambition narrative (avec des récits qui chercheraient à s'approcher du roman, en particulier par le biais de thématiques liées au réel), et pour d'autres un format éditorial (avec des livres souvent en noir et blanc, et présentant une pagination élevée) (Guilbert 2014, n38).
- 5 De la même manière, Baetens et Frey font la part du flou et des incertitudes quand ils cherchent à *cerner* la notion par un ensemble de critères dont aucun n'est strictement indispensable, mais qui pris simultanément permettent de distinguer, sans être formels, ce qui serait un roman graphique de ce qui n'en serait pas (Baetens and Frey 2015, 8–23). La définition que les deux auteurs proposent à l'issue de ce recensement et qu'ils prennent soin d'historiciser et de localiser reste remarquablement ouverte et *relative*, au sens où elle dépend d'une construction sociale antérieure, celle de la bande dessinée « traditionnelle » :

In summary, we contend that the graphic novel, though not necessarily a sharp break at the level of form or market conditions, represents at least some level of self-knowing “play with a purpose” of the traditional comic book form, and in some cases a radical reformation of it (Baetens and Frey 2015, 19).
- 6 Cette fragilité des frontières n'empêche pas les deux auteurs de se livrer ensuite à une exploration historique mais aussi thématique, intégrant l'existence de cas limites mais aussi d'œuvres aussi incontestablement associées à la notion que celles de Seth, Chris Ware ou Dan Clowes. Malgré son caractère fluctuant et sa porosité, la catégorie reste donc utilisable, et même indispensable, puisqu'elle imprègne à la fois des stratégies éditoriales et des approches théoriques, telles que celles de Karin Kukkonen (2013) ou Hillary Chute (2008).

Inventaire

- 7 Il existe un nombre très conséquent de versions de Macbeth en *comic book* et en roman graphique. Dans la première catégorie :
- *A Classic in Pictures* n°3 (Amex, 1949, réédition sous le nom de *Famous Stories in Pictures* n°3, 1955)
 - *Stories from Famous Authors Illustrated* n°6, par Dana Dutch et H. C. Kiefer (Seaboard Publishers, Aout 1950)
 - *Classics Illustrated* n°128 par Alex Blum et Lorenz Graham (Gilberton Company, septembre 1955 et rééditions)
- 8 Dans la seconde :
- *Macbeth* par Marcelé et Anne Bellec (coll. Pilote, Dargaud, 1979)*
 - *Macbeth* par Rich Margopoulos (coll. Pendulum Illustrated Classics, Pendulum Press, 1980)*
 - *Macbeth* par Oscar Grillo Von (coll. Graphic Shakespeare, Can of Worms, 1982)
 - *Macbeth* par Daniel Casanave (Requins Marteaux, 2004)
 - *Macbeth, the Graphic Novel* par Tony Leonard Tamai et Arthur Byron Cover (coll. Puffin Graphics, Puffin Press, 2005)
 - *Manga Macbeth* par Robert Deas (coll. Manga Shakespeare, Self Made Heroes, 2008)
 - *Macbeth* par Ken Hoshine (coll. No Fear Shakespeare, Sparknote, 2008)
 - *Macbeth, the Graphic Novel* par John Haward et John McDonald (Classical Comics 2008) (3 éditions pour trois niveaux de complexité du texte, déclinaison en « motion comic », etc.)
 - *Macbeth: The Graphic Novel* par Karesh Kumar et Jyoti Bhansali (Campfire edition, 2011)
 - *Macbeth* par Gareth Hinds (Candlewick, 2015)
- 9 La liste est donc longue, et il faudrait lui ajouter des adaptations en *comics strips* (Ruggero Giovannini, dans le magazine britannique *Ranger*, 1965-66), dans des formes hybrides entre livre pour enfant et bande dessinée (*Tales from Shakespeare*, Marcia Williams, 2004), sous forme de manuel illustré (*Comic Book Shakespeare*, Simon Greaves, 2003) sous forme de *webcomics* plus ou moins synthétiques (les versions de Kate Beaton ou Mya Gosling) mais aussi sous forme d'adaptations complètes sur support numérique (au moins deux versions depuis 2013). S'ajoutent sans doute encore à cette liste de multiples rééditions altérant les formats d'origine, un nombre de productions sans doute devenues invisibles aujourd'hui, ainsi qu'un ensemble d'adaptation partielles, qui puisent dans Macbeth sans prétendre le restituer en totalité (*Hellboy in Hell*, *Kill Shakespeare*, etc.).
- 10 Au sein de cet ensemble, il est donc malgré tout possible d'isoler d'une part des *comic books* et d'autre part des formes de roman graphique, parmi une constellation de bande dessinée qui ne sont ni les uns ni les autres. L'appartenance à la liste des romans graphiques du *Macbeth* de Marcelé et Bellec peut sembler contestable, dans la mesure où il s'agit d'un album souple de 48 pages. De la même manière, la version de Margopoulos pour Pendulum Press apparaît comme un objet intermédiaire, en 64 pages très aérées, mais dans une présentation sous forme d'album à dos carré, à une époque où la notion de roman graphique commence à avoir du sens. Dans le cas des versions de Margopoulos et particulièrement de Bellec et Marcelé, il faudra donc faire la part de cette incertitude, de ce moment de la fin des années 70 - celui du lancement de *A Contract with God* (1978) et des revues (*A Suivre*) (1978) et *Raw* (1980) - dans lequel le roman graphique devient une idée opérante. A contrario, l'ensemble des autres livres de cette liste revendiquent la notion de

roman graphique ou ont des formats caractéristiques de la notion. Chronologiquement, les *comic books* qui nous intéressent datent des années 40 et 50, quand les romans graphiques retenus sont tous postérieurs à 1979 et pour la plupart postérieurs aux années 2000. Il ne s'agit pas là d'un effet de la sélection mais bien d'une propriété du corpus, qui permet d'affirmer d'emblée que le roman graphique est devenu la forme privilégiée de l'adaptation littéraire, au moins dans le cas de Shakespeare, et ce dès son « invention » à la fin des années soixante-dix.

- 11 La comparaison entre *comic book* et roman graphique peut se décliner sur trois axes : la question du format et donc de la longueur (et ce qui en découle, le rythme, le découpage, l'équilibre texte image, etc.), celle de l'auctorialité du récit graphique (le roman graphique comme littérature, comme œuvre dotée d'un auteur, etc.) et enfin celle du positionnement dans les industries culturelles et de la légitimité (rôle de l'objet culturel, circuit de diffusion, etc.).

- 12 La question de la *fidélité* n'est en revanche pas centrale dans cette étude. Si les études sur l'adaptation font preuve d'une grande méfiance par rapport à cette notion (Stam et Raengo 2005, 14-16), les industries culturelles en font généralement grand cas. Dans le cas présent, pourtant, la fidélité n'est pas une caractéristique distinctive d'une adaptation par rapport aux autres : l'ensemble des œuvres considérées fait en effet vœu de fidélité à l'œuvre d'origine et, dans une moindre mesure, à son texte. La géométrie précise de cette fidélité varie au fil des années - *Manga Macbeth* transporte l'action dans un futur post-apocalyptique, la version de *Famous Authors Illustrated* opte pour une réécriture, celle de *A Classic in Picture* plus encore - mais il serait simpliste d'assigner cette évolution aux courants internes de l'histoire de la bande dessinée. Les formes contractées ou simplifiées occupent ainsi une place consacrée, quoi que de moins en moins "distinguée" (au sens bourdieusien du terme) au sein de la littérature pour la jeunesse, et les re-localisations de pièces classiques ont également une histoire longue, riche et acceptée sur les planches, pour ne revenir que sur ces deux altérations. Rocco Versaci note ainsi dans son ouvrage sur les rapports entre bande dessinée et la littérature, *This Book Contains Graphic Language*, que la version manga publiée par Puffin Graphics, malgré ses libertés et ses ambitions, reste « docile » (« *subservient* ») par rapport au texte (2007, 200). De la même manière, Gareth Hinds consacre une page de note à justifier les coupes qu'il a effectué dans le récit, en recommandant à son lecteur de consulter également une version non-abrégée du texte (2015, 147). Plus généralement, le péri-texte revendique la fidélité, même quand le texte lui-même prend des libertés remarquables avec la pièce.

- 13 Notons par ailleurs qu'il n'existe pas à proprement parler d'« original » dans le cas de Shakespeare : comme le rappelle Sverre Myklebost, dans son étude sur la collection *Manga Shakespeare*, nous ne disposons en effet que de transpositions tardives, peut-être imprécises des textes du dramaturge (2013, para. 2). Plus généralement, Lawrence Levine a admirablement montré, précisément autour du cas de Shakespeare, à quel point la notion de fidélité est historiquement et socialement construite (1988, 71-73) : notre corpus étendu sur soixante ans et trois aires culturelles distinctes ne permet pas de rendre compte des variations fines de ce que pourrait être la fidélité au texte dans les limites de cet article.

Effets quantitatifs du passage au roman graphique

- 14 Sur le plan du format, une des caractéristiques fortes du roman graphique, la présence de récits complets, échappant au stigmate de la sérialisation, est présente d'emblée dans le cas des adaptations de classiques en *comic books*. Ajoutons à cela que la longueur des premières versions *Classics Illustrated* (alors sous le titre *Classic Comics*), 64 pages, est assez substantielle. L'adaptation célébrée de *City of Glass* par David Mazzucchelli et Paul Karasik, pour ne prendre que cet exemple incontestable, est à peine deux fois plus longue.
- 15 Ceci posé, il apparaît nettement que la forme *a priori* plus longue du roman graphique, paraît particulièrement adaptée à la reprise d'œuvres littéraires elles-mêmes conséquentes. Les versions en *comic book* de 48 pages sont en effet confrontées à une contrainte mécanique forte. Une pièce relativement brève comme *Macbeth* occupe en effet fréquemment plusieurs dizaines de pages dans ses présentations sous forme livresque ; 82 pages assez denses dans la version Wordsworth Classics en poche que j'utilise en référence. S'il est *en théorie* possible de conserver la totalité du texte dans un *comic book* aux pages de 26x18cm, une telle option impliquerait une réduction *a minima* du versant graphique de l'adaptation. Par ailleurs, les *comic books* sont imprimés de façon relativement médiocre dans les années 30 à 80 (ce qu'illustre par exemple le choix du point d'exclamation comme signe de ponctuation quasi-unique, destiné à éviter l'usage d'un point susceptible de disparaître) : des dispositifs graphiques avec une très forte densité de texte, à la façon de *Blake et Mortimer* par exemple, sont donc exclus.
- 16 Cette double contrainte qui s'exerce dans les *comic books*, entre fidélité et limite de pagination, affecte principalement la construction de *séquences* narratives. Les cases grandes et peu nombreuses font tableau. Elles construisent une vision statique de la pièce, dominée par des blocs de dialogue. A l'extrême, on trouve des pleines pages illustrées qui ne se rattachent à la bande dessinée que par leur contexte de publication, et non plus par leurs caractéristiques formelles (Blum and Graham 1955, 1;6-9; Dutch and Kiefer 1950, 1;11). La version de *A Classic in Picture*, qui prend les libertés les plus nettes par rapport au texte, en supprimant entièrement l'acte I scène 1, par exemple, est le seul exemple pour les *comic books* dans lequel le récit en séquence est pleinement opérant. Dans les autres cas, la séquence dramatique n'est vraiment utilisée que pour le duel final entre Macduff et Macbeth, morceau de bravoure attendu.
- 17 Ces stratégies de construction du rapport texte-image ne sont pas sans effet sur les dispositifs narratifs mobilisés, puisqu'elles débouchent sur la promotion de certains mécanismes du récit en bande dessinée aux dépens des autres. La fonction de dialogue, évidemment centrale dans la pièce, devient aussi l'enjeu principal du récit en bande dessinée. A l'inverse, ce qui ne relève pas directement du texte de théâtre, mais qui trouve pourtant son expression dans une bande dessinée réaliste – la description/ création du monde diégétique d'une part, la séquence ou l'enchaînement d'action de l'autre – est largement éliminé de l'adaptation. Il y a en ce sens un fonctionnalisme de la transposition, dans lequel chaque case doit constituer un apport maximal à un projet d'adaptation placé sous le fétiche de l'intrigue et d'une partie des mots d'origine. Svenn-Arve Myklebost résume avec un soupçon d'ironie ce projet minimal, avant de le nuancer dans le cas de la collection Manga Shakespeare :

Adapting a Shakespeare play, then, should be merely a case of abbreviating and possibly rewriting the text and putting it in word balloons emanating from the right characters (Myklebost 2013, para. 1).

- 18 Ainsi, il n'existe ainsi tout simplement pas de case sans texte dans les versions publiées en *comic books* ; un tel choix suggérerait une mise en autonomie même passagère du graphisme et du monde, incompatible avec le projet d'adaptation. La version de *A Classic in Picture* diffère nettement des deux autres *comic books* par la liberté qu'elle s'autorise avec le texte shakespearien, mais aussi par sa volonté de proposer un récit séquentiel opérant. Elle propose ainsi plusieurs cases sans dialogue mais accompagnées de longs récitatifs (*A Classic in Picture* 1948, 3;13;23;43), et touche en ce sens à une possible autonomisation du récit graphique, sans pour autant s'y risquer. Elle n'échappe donc pas à la logique fonctionnaliste qui traverse ces adaptations en *comic book*, qui résulte à la fois des conventions de la forme et des contraintes mécaniques de la condensation du récit.
- 19 L'allègement de cette contrainte du nombre de pages dans le passage au roman graphique débouche sur une restauration voire sur une expansion *ostensible* des fonctions de création de monde et de mise en séquence. L'exemple le plus singulier est fourni par la version de Daniel Casanave, qui s'ouvre sur deux pages muettes de quatre cases chacune, chaque case occupant la largeur complète d'une page. Ces deux pages redoublent ou font écho au simple mot qui se trouve en haut à gauche de la première page : "Ecosse". Parmi les romans graphiques, même une adaptation très scolaire, comme celle proposée par SparkNotes ouvre de brèves séquences à la description (Hoshine 2008, 34) ou à la séquence (47). La version de *Manga Shakespeare* offre peu d'exemples aussi tranchés, mais outre quelques cases descriptives (Deas and Appignanesi 2008, 98), elle inscrit dans ses dessins, plutôt que dans la séquence, une esthétique du mouvement dont le résultat est à tout le moins une promesse de séquence. La version Puffin Graphics, analysée par Versaci, pousse assez loin le dispositif en ajoutant aux séquences muettes des effets nombreux et ostensibles de vitesse et de mouvement, dont les pages consacrées au meurtre de Duncan offrent plusieurs exemples (Tamai et al. 2005, 37–40).



[ill. 1] Effet tableau et séquence muette. *Stories by famous authors Illustrated*, p. 13 ; *Macbeth* par D. Casanave, pp. 24-25

[copyright : 6 Pieds sous terre éditions & Daniel Casanave, 2004]

- 20 Dans la version de Daniel Casanave, les jeux de rythme et de séquence vont jusqu'à prendre un tour métafictionnel, puisque les contrastes rythmique semblent souligner à dessein la liberté dont bénéficie l'auteur dans le format du roman graphique. A une page

de monologue statique évoquant les choix narratifs réalisés dans les *comic books* (2004, 23) succède ainsi une page muette donnant à voir, là encore, le meurtre de Duncan dans une séquence fluide et détaillée (24). Comme dans la version Puffin Graffic, la bande dessinée investit là un interstice du récit, un moment évacué de la pièce, non montré et sans texte. La bande dessinée l'investit pleinement, le dilate, avant de le reconnecter à la pièce par une case unique de chouette sur fond noir (25, c1), renvoyant au dialogue de la pièce (« *I heard the owl scream* », II,2) sans pour autant le citer.

- 21 Ces observations nous suggèrent donc que l'allongement du récit dans le paradigme du roman graphique implique aussi un investissement des potentialités de la forme. Il serait évidemment simpliste de penser que cette transformation n'est que mécanique, puisqu'elle peut aussi découler de glissement dans les conventions du récit. La version de Bellec et Marcelé, de 48 pages seulement, ouvre ainsi de larges plages non à la description mais à la séquence. La tête de Macbeth est ainsi tranchée en une courte séquence de quatre cases muettes, qui mettent un instant le graphisme et le mouvement au centre exclusif du dispositif narratif, en évoquant à la fois les celluloses des films d'animations et les photogrammes de Muybridge. On peut là encore parler d'un usage ostensible, d'une rhétorique du mouvement revendiquée, qui chasse le texte d'origine au profit d'une fonction qu'il ne prétend pas assumer mais que la forme de la bande dessinée permet de prendre pleinement en charge. Le contraste est frappant avec la version de *Stories by Famous Authors* dans laquelle on trouve plusieurs fois des incréments mineurs de case à case (1950, 3;5;7), mais qui ne s'autonomisent pas et servent tout au plus à fournir au dialogue un rythme, voire simplement une présentation engageante.
- 22 L'investissement de la dimension graphique du récit en bande dessinée, qui se traduit essentiellement par un travail sur la temporalité du récit, n'est donc pas un simple effet mécanique. Pour autant, le desserrement de la contrainte de pagination oblige les auteurs de roman graphique à trouver des solutions autres que l'« effet tableau », et conduit bien à une redéfinition de l'équilibre entre le texte et l'image.

Adaptation et auctorialité

- 23 Même dans des œuvres dont on peut juger qu'elles sont les plus scolaires du corpus considéré, il y a donc un effet d'autonomisation, d'exploration des permutations possibles du texte, de l'image et du découpage dans le roman graphique. La page d'ouverture d'une nouvelle adaptation de *Macbeth* que Marcelé présente sur son blog (Marcelé 2015), même si elle ne constitue qu'un travail inachevé à ce jour, donne un aperçu des possibilités de cette autonomisation. Marcelé y mêle séquence et description pour une page *non-fonctionnelle* du point de vue de la pièce mais présentant une forte valeur ajoutée du point de vue du récit de bande dessinée, en suscitant l'écho d'images de la première guerre mondiale. Sans renoncer à la fidélité, Marcelé propose une réadaptation fort différente de la précédente, qui met en lumière les choix offerts à l'adaptateur comme second auteur du récit. Cette autonomisation met en lumière l'existence d'une figure créatrice en dehors de celle de Shakespeare, le seul auteur crédité en couverture des différents *comic books*.
- 24 Le roman graphique marque-t-il cependant comme le suggère Versacci, une redéfinition du rapport de l'auteur de bande dessinée face à l'auteur littéraire ? Vérifie-t-il l'hypothèse de « l'irruption sauvage de la bande dessinée dans la littérature » pour reprendre la formule de Jean-Paul Mougín dans l'éditorial du premier numéro de (*A*

suivre), en 1978, hypothèse que soutiennent par ailleurs les travaux de Baetens et Frey ? Dans le cas d'une adaptation de Shakespeare, l'auteur de bande dessinée peut s'affirmer soit en investissant le supplément qu'apporte la bande dessinée, à savoir des fonctions non prises en charge par le texte original (mise en page, mise en cadre, graphisme) soit en imposant sa marque sur le matériau d'origine lui-même (approche méta-narrative, focalisation, réécriture, etc.).

- 25 Sur ce plan, et dans le cas des adaptations de *Macbeth*, il est difficile de considérer qu'il existe une différence d'essence liée au passage du *comic book* au roman graphique. Écrivant à propos des *comic books*, en 2004, Marion Perret note :
- Though the artist may at times invite questioning that leads to more probing thought about the play, the basic priority in Shakespeare comic books remains clarity of story line (Marion D. Perret 2004, 86).
- 26 Ce constat, auquel fait écho Svenn-Arve Myklebost, pourrait être généralisé à la quasi-totalité de la production examinée ici. Les libertés prises se font toujours en cherchant à garantir la lisibilité de la pièce d'origine, en maintenant son identité par-delà les aménagements de surface. La posture narrative est ainsi remarquablement constante, posant la pièce comme un monde fictionnel pleinement réalisé, et non comme une caractéristique de l'œuvre qui pourrait éventuellement être interrogée. La fermeture d'un rideau en conclusion du récit dans la version de *Famous Authors Illustrated* serait la seule trace de ces pistes inexplorées. Le contraste est patent avec les adaptations cinématographiques de Shakespeare, si l'on pense à la complexité des dispositifs énonciatifs dans les adaptations de *Henry V* par Laurence Olivier (1944) – commentée et célébrée par André Bazin – ou dans celle de Kenneth Branagh (1989).
- 27 Les choix de focalisation sont également remarquablement constants d'une version à une autre, indépendamment du type de publication. Cette constance apparaît nettement dans deux passages distincts durant lesquels la pièce propose une focalisation problématique : la présence du fantôme de Banquo à table, que seul perçoit Macbeth (III, 4) ; puis les remords qui tourmentent Lady Macbeth jusqu'à la mort dans le dernier acte (V, 1). Dans les deux cas, les personnages sont désignés explicitement comme fous dans la diégèse, mais dans la totalité des adaptations considérées, seule la folie de Macbeth est représentable, par un fantôme translucide conventionnel, présent dans toutes les versions. Le jeu de la focalisation permet certes des apparitions-disparitions (Casanave 40-41 ; Hoshine 106-7 ; *Classics Illustrated* 20-22) différentes de ce qu'offre le dispositif théâtral, mais qui restent de l'ordre de la représentation littérale de la pièce.
- 28 Une exception notable, de nouveau, se trouve dans la version de Bellec et Marcelé, qui utilise précisément les possibilités de focalisation, ainsi que l'ambiguïté constitutive des représentations dessinées de l'espace en bande dessinée pour offrir une représentation singulière et précise du fantôme. La scène du banquet est posée dans une grande case représentant un espace confiné plein de coins noirs (1979, 30). Suit une deuxième case, dont Macbeth est absent, qui sera tardivement requalifiée en point de vue subjectif. Le fantôme y est là aussi transparent, mais le lieu de son apparition est délibérément incertain, à la lisière de l'espace représenté. Invisible à tous, mais présent dans un espace dont on ne sait avec exactitude s'il a été montré jusqu'alors. La vision culmine en une page sans délimitation de cases indépendantes (32), dans laquelle le visage de Banquo se fond parmi d'autres visions flottantes, sans espace clairement défini.
- 29 On le voit, en dehors de l'œuvre de Bellec et Marcelé, les choix de dispositif de représentation et à l'intérieur de ceux-ci les stratégies de focalisation relèvent plus du

lieu commun, de la solution consensuelle, que de choix d'auteurs identifiables comme tels. La phrase Shakespearienne de *As You Like It*, « *All the world's stage and /And all the men and women merely players* » est finalement renversée, et devient invitation à transformer l'espace de la scène en « monde » diégétique obéissant largement aux lois de la physique et de la géographie, sans s'interroger sur les enjeux d'une telle transformation.

- 30 Pour autant, l'adaptateur en bande dessinée peut apparaître comme auteur ou co-auteur sans nécessairement proposer un dispositif narratif ambitieux. On sait l'importance cruciale que revêt l'illustration, dans son style et sa technique, même indépendamment de la narration, dans la perception de l'auctorialité en bande dessinée (Groensteen 1999, 8-14). De ce point de vue, les trois *comic books* du corpus constituent un ensemble assez homogène. C'est particulièrement vrai des deux fascicules nord-américains : un dessin au trait, détaillé, « réaliste » et raide, y est rehaussé de couleurs d'imprimerie, appliquées avec plus ou moins de soin. Le pacte graphique est classique, évoquant tout à la fois le *Prince Valiant* de Hal Foster pour l'ambiance moyenâgeuse et le tout venant de la production de *comic books* pour le dessin proprement dit. *Stories by Famous Authors Illustrated* avait d'ailleurs fait appel à Henry Kiefer, un des piliers de *Classics Illustrated*, pour illustrer leur *Macbeth*, assurant une continuité stylistique entre les deux publications. La version britannique, *A Classic in Pictures*, en bichromie noir et rouge, propose elle-aussi un style réaliste allié à une mise en page volontiers décorative (grandes variétés des formes et tailles des cases), avec un trait cependant un peu plus brut et plus expressif. L'usage ostensible du pinceau et l'abondance des noirs montrent qu'il s'agit là d'une école graphique différente, sans être radicalement différente des exemples américains.
- 31 A contrario, les romans graphiques étudiés ici présentent une variété graphique considérable, reposant sur des techniques variées : depuis les crayonnés numérisés de la version de Hoshine pour SparkNotes jusqu'à l'imitation de manga rehaussée de trames numériques (Deas, Tamai) en passant par un noir et blanc au pinceau (Casanave), les cases peintes (Hinds), ou par une reprise de l'héritage de la tradition des *Classics Illustrated* avec toutefois un modelé effectué en couleurs numériques (*Classical Comics* ; c'est aussi le choix effectué pour les rééditions de *Classics Illustrated* ou de la version de Pendulum Press). Si le modèle économique des ouvrages longs pousse vers le noir et blanc, le champ des styles acceptables apparaît donc comme largement ouvert.
- 32 Dans cette profusion émerge un phénomène d'école et de registre. Ainsi, les deux versions qui se réclament du manga aspirent à ressembler à un modèle consacré : la 4^e de couverture de *Manga Shakespeare* annonce explicitement que le livre « s'inspire des dernières modes japonaises ». La même remarque peut s'appliquer chez *Classical Comics*, même si le genre de référence y est plutôt une *fantasy* marquée par le *Conan* qu'illustre Barry Smith chez Marvel, dans les années 70 et 80. La référence a changé, mais la logique est la même que celle qui présidait à l'établissement d'un « style maison » reconnaissable pour toute la ligne des *Classics Illustrated* (Versaci 2007, 190-1). Dans ces différents cas, il s'agit moins de mettre en avant un auteur qu'un registre pré-existant, à la fois « transparent » dans son usage de code familier et singulier dans la panoplie des adaptations disponibles.
- 33 Cet effet d'école n'est cependant pas la seule option, y compris pour des adaptations avec une forte ligne éditoriale, au sein de collections dédiées. Comme le souligne Martha Cornog dans un panorama des adaptations de Shakespeare à propos des adaptations produites par Sparknote, « le travail en noir et blanc évoque [...] le style idiosyncrasique

des comics indépendants » (2009, 55), une observation qui s'applique directement au travail très personnel de Ken Hoshine sur son *Macbeth*. Sans céder au mythe de l'originalité ou de l'individualité radicale du style, il faut constater que le travail de Hoshine et plus encore ceux de Marcelé ou Casanave se donnent comme personnels, activant le lien à l'image artisanale dont on a beaucoup dit qu'il est constitutif de la bande dessinée (Groensteen 1999; Lefèvre 2011). Dans le cas de Casanave, le trait nerveux établit directement une connexion avec une esthétique de l'artisanat comme mode de distinction, cette « rhétorique de la différence » identifiée par Bart Beaty dans son ouvrage sur la bande dessinée indépendante européenne (2007, 55). De ce point de vue, ces œuvres imposent donc bien l'idée qu'il y a un second auteur pour l'œuvre dessinée, même si nous avons vu que le champ d'intervention de celui-ci tend à se cantonner à certains aspects du traitement graphique à l'intérieur de stratégies narratives assez convenues.

Une renégociation des hiérarchies culturelles ?

- 34 Il est intéressant alors de s'intéresser à la façon dont est construit cet auteur, et au-delà à ce que l'objet roman graphique propose en terme de contrat de lecture, de construction de son public et au-delà, de construction d'une légitimité qui ne serait plus celle des *comic books*. Précisons toutefois d'emblée que dans le cas de *Classics Illustrated*, le *comic book* aspire déjà à échapper à sa condition. Non seulement il est à visée éducative, non seulement il est *ambitieux*, mais comme le souligne Versaci, il est aussi *cher* (Versaci 2007, 186). En tant qu'objet culturel, il obéit donc déjà à cette logique de distinction que l'on retrouve à l'œuvre dans le développement du roman graphique. En terme bourdieusien, l'investissement financier se veut clairement une transposition d'un capital culturel promis : rien ne justifie en effet que le *Macbeth* de *Classics Illustrated* coûte 25 cents quand la version de *Stories by Famous Authors illustrated* est commercialisée pour 10 cents seulement, soit le prix habituel des *comic books* au début des années 50 (Gabilliet 2005, 195-6).
- 35 Cette construction parcellaire d'une légitimité possible se heurte à l'illégitimité ontologique de la forme du *comic book*. « Masterpieces as Cartoons », est un article de 1952 du poète Delmore Schwarz, pour un des temples de la critique intellectuelle et moderniste aux Etats-Unis, *Partisan Review*. Il donne à lire l'abîme existant à l'époque entre bande dessinée et littérature, à travers une étude critique de *Classics Illustrated*, dans lequel Schwarz voit « le fond de l'abîme » (« *the bottom of the pit* ») (461) et le signe annonciateur de calamités culturelles à venir :
- It is certainly not fanciful to suppose that the day is swiftly approaching when one human being says to another: « Have you read Hamlet ? » and is answered: “No, but I've seen the comic book edition”.
Yet certainly, there is a good side to everything, however infamous. There always is (Schwartz 1952, 465).
- 36 Encore s'agit-il là d'une opinion émise dans le cadre d'un article cherchant à réconcilier autant que possible la position de l'intellectuel et celle des consommateurs de culture de masse. On trouvera des attaques autrement plus violentes dans le cadre d'une part des critiques de la culture de masse, chez Irving Howe par exemple, et d'autre part dans le contexte des campagnes anti-*comic books*, de la deuxième moitié des années quarante au milieu des années cinquante. Ainsi, Gilbert Seldes, grand défenseur des arts populaires,

critique enthousiaste du *comic strip* moderniste *Krazy Kat* dans les années 1920 consacre-t-il des pages entières à pourfendre les *comic books* en appelant à leur censure et à la création d'un véritable « cordon sanitaire » (Seldes 1957, 89–97).

- 37 Les *comic books* du corpus intègrent cette position subalterne dans les hiérarchies culturelles. On y retrouve une relation commune à la littérature qui est celle de l'exaltation d'un modèle, où la fonction du *comic book* serait de divertir sans ennuyer. L'abondant péri-texte qui cadre la lecture dans ces différents fascicules est explicite sur ce point, comme l'illustre la 2e de couverture de *Famous Authors Illustrated* :

Everyone Likes These Stories

Here, finally, is a so-called "comic" you can be proud of. Ask your teachers, ask your parents if they think you should read Shakespeare, Sabatini, or great stories like Beau Geste and Scarlet Pimpernel. And here is the greatest surprise of all – everyone, adults as well as teen-agers, reads and enjoys Famous Authors Illustrated.

- 38 Ces adaptations se placent donc en introduction aux œuvres – la version de *Classics Illustrated* s'achève sur un appel à lire la pièce dans la bande dessinée elle-même – ou de façon plus pragmatique, en versions abrégées lisibles en lieu en lieu et place de l'original. Versaci les décrit comme des précurseurs des « *cliff notes* », équivalent des « profils » édités par Hatier, pour écoliers pressés. Dès lors, on ne s'étonnera pas qu'aucune des trois versions en *comic book* ne mentionne les auteurs de bande dessinée en couverture, se contentant du nom de Shakespeare.

- 39 Le roman graphique semble avoir vocation à changer cela. Comme le note Douglas Lanier à propos des adaptations shakespeariennes – et on trouve un argument similaire chez Hillary Chute (2008) ou chez Baetens et Frey (2015) dans un cadre plus général – le projet même du roman graphique est de proposer un nouveau placement culturel pour la bande dessinée, en rupture avec les jugements moraux de Seldes, Wertham ou Schwartz :

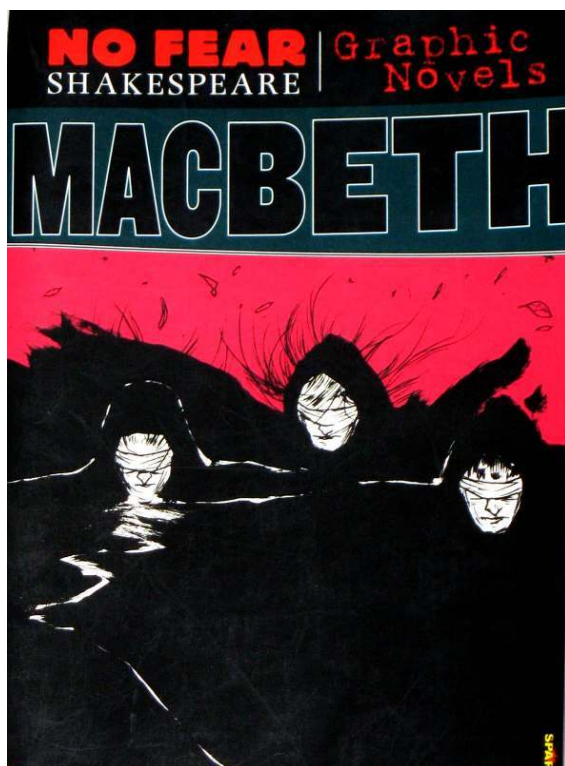
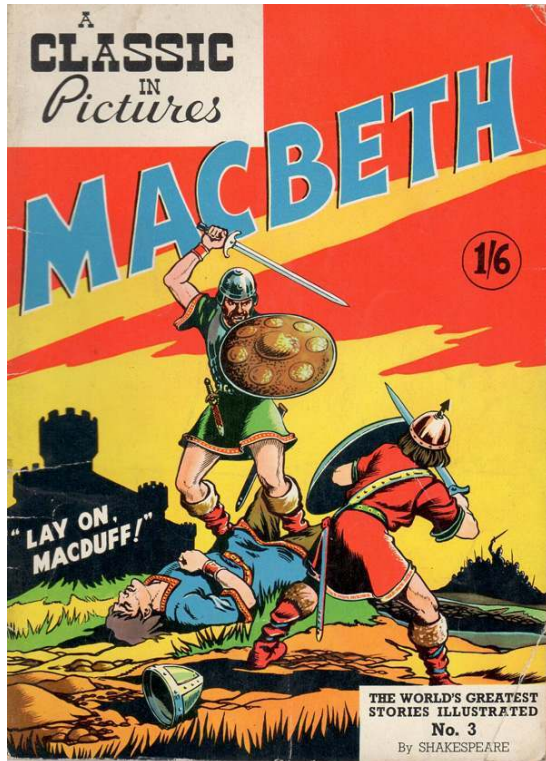
By renaming the form “graphic novel” in the late seventies, producers sought to signal both a change in length and type of narratives, but more important, the capacity for this form to address subject matter with a complexity and depth that rivals accepted literary media. (Lanier 2010, 112)

- 40 Pour Lanier, les adaptations de Shakespeare en roman graphique constituent un phénomène de « légitimation réciproque », validant la capacité de la forme à traiter de sujets sérieux mais recalibrant aussi l'« autorité culturelle shakespearienne » pour la rendre acceptable par un lectorat d'enfants et d'adolescents :

Graphic Shakespeare thus suggests the graphic novel's continuity with traditional literary culture, providing a means for consolidating and extending its critical acceptance as a legitimate art form. (Lanier 2010, 112)

- 41 On retrouve là un argument développé en d'autres termes par Versaci, qui évoque la mise sur un pied d'égalité de la littérature et de la bande dessinée dans la version Puffin Graphics. Cette égalité résulte selon lui de la présence ostensible de codes « indigènes » dans l'adaptation (2007, 200), ceux du manga. L'autonomisation graphique, dont il a été question plus haut, constituerait donc un mode de redéfinition des hiérarchies culturelles, même si cette autonomisation utilise des outils graphiques et narratifs banals en bande dessinée. Le simple fait d'investir cet espace propre de la bande dessinée, de ne pas laisser la logique du texte d'origine façonner entièrement le récit – si tant est que ce soit possible – est donc une manière d'affirmer les potentialités de la forme au-delà de la répétition servile d'un modèle indépassable. La plupart des versions de *Macbeth* en roman graphique proposent, nous l'avons vu, des *débordements* graphiques ou séquentiels, similaires à ceux qu'identifient Versaci. Ce qui frappe, cependant au travers de la plupart

des adaptations considérées, c'est leur inféodation non seulement au texte d'origine mais à son aura d'autorité culturelle. La prudence dans le traitement, déjà évoquée, est relayée par une déférence dans le péri-texte, dans la mise en avant des auteurs, par exemple.



[ill. 2] L'auteur-adaptateur absent, du comic book au roman graphique. Version A Classic in Picture et No Fear Shakespeare.

- 42 Qu'on en juge : *No Fear Macbeth* ne mentionne l'adaptateur qu'un quatrième de couverture, *Manga Macbeth* le renvoie dans un inhabituel coin inférieur droit fort peu usité, de même d'ailleurs que la version de Puffin Graphics ou celle de Classical Comics. La version de Daniel Casanave prend soin de faire précéder le nom de l'auteur de bande dessinée par celui du dramaturge. Dans le corpus sélectionné, seule la version de Bellec et Marcelé évite de mentionner Shakespeare en couverture, la rejetant en pages intérieures, dans un corps de texte nettement inférieur à celui des deux auteurs, tandis qu'on cherchera en vain le nom du dessinateur dans la version contemporaine publiée par Pendulum Press.
- 43 Cette répétition systématique du nom et cette hiérarchie objective répétée d'album en album est d'autant plus étonnante qu'elle n'obéit que lointainement à une visée pragmatique. De toutes les pièces de Shakespeare, *Macbeth* est sans doute, avec *Othello*, *Hamlet* et *Roméo et Juliette* une de celles pour lesquelles le rappel de l'auteur est le moins nécessaire, puisque le titre en est à la fois singulier (par opposition à *Jules César*) et familier (par opposition aux pièces moins fameuses, tel *Le marchand de Venise*).
- 44 Dans plusieurs éditions anglo-saxonnes, cette hiérarchie visuelle entre les auteurs est redoublée par un appareil critique ou pédagogique qui accepte pleinement le rôle d'introduction à l'œuvre ou de version condensée. Dans les rééditions contemporaines des *Classics Illustrated* ou de la version Pendulum Press, ce phénomène est particulièrement marqué. La réédition de *Classics Illustrated* (« Your doorway to the Classics ») par Acclaim (1997) se présente d'ailleurs comme *Macbeth and notes*, avec vocation d'être un « guide d'étude » (*study guide*) pour la pièce.
- 45 Même la version de Bellec et Marcelé vient se placer – en quatrième de couverture – dans l'ombre d'une culture plus consacrée, celle de l'opéra, ici conjugué au cinéma au confluent de la culture légitime et de l'avant-garde : Dreyer, Fellini, et Orson Welles. La démarche n'est pas identique à celle des Cliff Notes, bien entendu, mais la revendication forte que constitue l'effacement du nom de Shakespeare se conjugue à ici à une stratégie de légitimation par d'autres sources.
- Macbeth-Opéra...
- Tant il semble que cette œuvre est autant une mise en musique qu'une mise en image du drame de Shakespeare. Anne Bellec en fait le livret en isolant les moments forts du texte, en focalisant plus qu'en découpant.
- Marcelé a composé la musique en imposant son rythme : succession des images en séquences courtes, gros plans, grandes scènes tableaux, silences... (4^e de couverture)
- 46 On perçoit dans cette transposition des activités du couple d'auteurs une défiance nette envers la bande dessinée comme forme suffisante pour « faire œuvre ». Le texte se conclut précisément sur le constat de la nouveauté d'une bande dessinée si exigeante : « c'est une grande première, une œuvre difficile et crépusculaire sur la scène de la bande dessinée ». L'illégitimité de la forme est donc historique plutôt qu'ontologique, mais elle est constatée. Alors que la bande dessinée grand public française est avare de glose et d'appareil critique, ce discours est tout sauf anodin.
- 47 Les deux seuls exemples de pértitextes affaiblissant les hiérarchies culturelles traditionnelles sont à chercher dans les versions de Tamai et Byron Cover chez Puffin Graphics d'une part, et dans celle de Gareth Hinds de l'autre. Toutes deux sont en effet munies d'un appareil critique centré sur la bande dessinée et l'adaptation plutôt que sur la pièce d'origine. La dimension didactique subsiste, mais elle porte sur les tensions et les

contradictions inhérentes à l'adaptation : le lecteur idéal de cette adaptation-ci est bien venu lire une bande dessinée, et pas un opéra ou une version abrégée d'un des textes du canon.

- 48 On le voit, la légitimité que paraît pouvoir conférer le roman graphique à la bande-dessinée est tenue, ne résistant pas à la confrontation directe avec un des auteurs clés de la littérature occidentale. Si la légitimité et l'autorité culturelle de Shakespeare sont à historiciser soigneusement, ces doutes ne trouvent pas leur place dans les ouvrages étudiés. Sur le plan du positionnement éditorial et culturel, l'infériorité pleinement admise par les *comics books* se retrouve, avec des nuances, dans l'ensemble des productions que nous avons étudiées ici.

Conclusion

- 49 Dans le cas des adaptations shakespeariennes, le roman graphique recouvre donc un ensemble de différences réelles mais assez ténues avec le modèle précédent. L'adaptation met en lumière la fragilité de cette notion de roman graphique, au-delà même des cas limites abondamment discutés, comme les exemples de compilations d'épisodes de récits sériels. Ainsi, dans notre corpus, l'objet épousant le plus nettement une ambition esthétique et narrative singulière est sans doute l'adaptation de Bellec et Marcelé. Cette adaptation, pourtant, ne revendique pas l'étiquette de roman graphique et se rapproche fortement de l'album traditionnel, au noir et blanc et à la glose critique près.
- 50 Il peut *a contrario* être tentant de dénier l'étiquette de roman graphique à des produits culturels de commande, et certaines des œuvres traitées ici entrent nettement dans cette catégorie, mais sur quels critères ? Si l'on neutralise la notion peu quantifiable d'« originalité », neutralisation effectuée ici par le recours à un texte source commun, on constate à quel point les différences objectives sont faibles entre des objets pourtant issus de système de production très différents. Ce qui reste donc, c'est malgré tout cette extension des fonctions de l'image à côté d'un ancrage textuel de la narration, particulièrement flagrante ici, puisque le substrat textuel commun donne à voir les écarts. Cette extension n'est pas *conditionnée* par l'inscription dans le roman graphique, mais elle est facilitée par l'allongement du format, ainsi que par une légitimité nouvelle conférée indirectement par le succès de bandes dessinées désormais canoniques, comme celles d'Art Spiegelman ou d'Allison Bechdel.

BIBLIOGRAPHIE

A Classic in Picture. 1948. "Macbeth."

Baetens, Jan, and Hugo Frey. 2015. *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge Introductions to Literature. (New York: Cambridge University Press)

Beaty, Bart. 2007. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s. Studies in Book and Print Culture*. (Toronto ; Buffalo: University of Toronto Press)

- Bellec, Anne, and Philippe Marcelé. 1979. *Macbeth. Pilote*. (Neuilly-sur-Seine: Dargaud)
- Blum, Alex A. (p.), and Lorenz (w.) Graham. 1955. "Macbeth." *Classics Illustrated*, September.
- Casanave, Daniel. 2004. *Macbeth*. (Frontignan: 6 Pieds Sous Terre)
- Cornog, Martha. 2009. "Shakespeare in Comics." *Library Journal* 134 (9): 55.
- Deas, Robert (p.), and Richard (w.) Appignanesi. 2008. *Macbeth*. Edited by Richard Appignanesi. Manga Shakespeare. (London: Self Made Hero)
- Dutch, Dana E., and H.C. Kiefer. 1950. "Macbeth." *Stories by Famous Authors Illustrated*, August.
- Gabilliet, Jean Paul. 2005. *Des comics et des hommes, histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*. (Nantes: Edition du temps)
- Groensteen, Thierry. 1999. *Système de La Bande Dessinée* (Paris: PUF)
- Guilbert, Xavier. 2014. "Approches Éditoriales." Dans *Numérologie 2014 du9, L'autre Bande Dessinée*. December. <http://www.du9.org/dossier/approches-editoriales/>. Accès le 9 Septembre 2015.
- Hinds, Gareth. 2015. *Macbeth*. (Somerville, Mass.: Candlewick Press)
- Hoshine, Ken (p.). 2008. *Macbeth. No Fear Shakespeare Graphic Novels*. (New York: Sparknotes)
- Kukkonen, Karin. 2013. *Contemporary Comics Storytelling*. (Lincoln: University Press of Nebraska)
- Lanier, Douglas M. 2010. "Recent Shakespearean Adaptation and the Mutations of Cultural Capital." *Shakespeare Studies* 38: 104-13.
- Lefèvre, Pascal. 2011. "Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences." *SubStance* 40 (124): 14-33.
- Levine, Lawrence W. 1988. *Highbrow/lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*. (Cambridge, Mass.: Harvard University Press)
- Marcelé, Philippe. 2015. "Projet En Cours : Macbeth Adaptation de Macbeth D'après Shakespeare." Accès le 9 Septembre 2015. http://xn--philippemarcel-okb.com/Beurck_Philippe_Marcele/Macbeth.html. En ligne.
- Marion D. Perret. 2004. "Not Just Condensation: How Comic Books Interpret Shakespeare." *College Literature* 31 (4): 72-93. doi:10.2307/25115229.
- Myklebost, Sverre-Arve. 2013. "Shakespeare Manga: Early- or Post-Modern?" *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* 6 (3): n.p.
- Schwartz, Delmore. 1952. "Masterpieces as Cartoons." *Partisan Review*, August, 461-71.
- Seldes, Gilbert. 1957. "The People and the Arts." In *Mass Culture. The Popular Arts in America*, 74-97. (Glencoe, Ill.: The Free Press)
- Stam, Robert, and Alessandra Raengo, eds. 2005. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. (Malden, MA: Blackwell)
- Tamai, Tony Leonard, Alex Niño, Arthur Byron Cover, and William Shakespeare. 2005. *William Shakespeare's Macbeth: The Graphic Novel*. Puffin Graphics. (New York: Puffin Books)
- Versaci, Rocco. 2007. *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*. (New York, London: Continuum)
- dans *Numérologie 2014*.

RÉSUMÉS

Ce texte se propose d'examiner les adaptations successives en bande dessinée de *Macbeth*, en divisant ces adaptations en deux sous-groupes, celui des *comic books* et celui des romans graphiques. Son ambition est de comprendre comment le passage d'un format à un autre affecte la pratique de l'adaptation. L'adaptation est en effet conditionnée à ces questions de format (longueur du récit, techniques d'impression, etc.) mais aussi aux évolutions des légitimités culturelles ou au changement du statut de l'auteur de bande dessinée qui ont accompagné l'émergence du roman graphique. Le corpus d'une quinzaine d'adaptations est ainsi soumis à une approche comparative, interrogeant entre autre le rôle de la fidélité, le travail graphique et narratif, la position de l'auteur-adaptateur et l'articulation présentée dans le péri-texte entre littérature et bande dessinée.

This article examines successive adaptations of *Macbeth* into comics and focuses on the opposition between adaptations into comic books and into graphic novels. It seeks to understand how this change of format affects the practice of adaptation, insofar as the graphic novel redefines the length of the graphic narratives, their presentation, the status of the author and the place of comics within cultural hierarchies. The comparative study of the fifteen adaptations in the corpus in turn examines the role of "fidelity", the graphic and narrative approach at work, the position of the adapter as author and the way the peritext of the adaptations articulate the relationship between literature and comics

INDEX

Mots-clés : bande dessinée, Macbeth, roman graphique, comic book, adaptation, auteur, narratologie

Keywords : comics, Macbeth, graphic novel, comic book, adaptation, author, narratology

AUTEUR

NICOLAS LABARRE

Université Bordeaux Montaigne