

# Waltz with Bashir. a Lebanon War Story : lorsqu'un film se transforme en roman graphique\*

Yael Munk

Department of Literature, Language and the Arts, The Open University of Israel.

Le dessin animé documentaire *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008) n'est pas le premier film israélien qui traite de la première guerre du Liban<sup>1</sup> (1982), mais c'est certainement le premier à aborder un des événements traumatiques majeurs survenus pendant cette guerre – les massacres de Sabra et Chatila<sup>2</sup> –, et l'implication de l'armée israélienne dans ces faits. Basé sur la reconstruction des souvenirs évanouis du cinéaste de sa participation à cette guerre, le film rouvre cette affaire douloureuse et ose soulever la question de la complicité d'un jeune soldat dans ces vastes événements dramatiques. Plus de vingt ans après les massacres, le dessin animé *Valse avec Bachir* retourne à ces moments terribles dans une tentative de séparer l'expérience personnelle du metteur en scène des reportages des médias sur cette guerre controversée, gravés dans la mémoire d'Israël comme un trauma national.

---

(\*) Cette étude a été soutenue par le fond de la recherche de l'Open University of Israel (subvention n° 37067).

(1) Certains films israéliens produits après la guerre comme « Ricochets » [Shtei Etzbaot NeTzidon] [Eli Cohen, 1986], « Cup Final » [Gmar Gavia] [Eran Riklis, 1991] et « The Cherry Season » [Onat HaDuvedevanim] [Haim Buzaglo, 1992] présentaient différents aspects du vécu des soldats israéliens. Dans leur approche, ces films diffèrent des films dits « de la guerre du Liban », c'est-à-dire les trois films israéliens relatifs à cette guerre, produit en trois années consécutives : *Beaufort* [Joseph Sider, 2007], *Valse avec Bashir* [Ari Folman, 2008] et *Lebanon* [Samuel Maoz, 2009].

(2) Sabra et Chatila sont deux camps de réfugiés palestiniens situés dans Beyrouth. Le 14 septembre 1982, trois mois après le déclenchement de la première guerre du Liban, Bashir Gemayel, Président du Liban, commandant des Forces libanaises (chrétiennes) fut assassiné au moyen d'un engin explosif placé sur le toit du quartier général phalangiste à Beyrouth. À la suite de cet assassinat, les forces de la FDI (Forces de Défense d'Israël) entrèrent à Beyrouth-Ouest. Plus tard les phalangistes, en collaboration avec l'Armée du Sud-Liban, furent chargés d'éliminer les terroristes palestiniens se cachant dans les camps de réfugiés. Le matin du 16 septembre, le commandement des opérations du Commandement du Nord et les officiers phalangistes délibérèrent sur la manière dont les Forces chrétiennes allaient opérer dans les camps de réfugiés en coordination avec le FDI. Peu après, les phalangistes commencèrent à tuer, sans discrimination, les résidents des camps, en représailles contre l'assassinat de Gemayel. Parmi les victimes se trouvaient des femmes, des enfants et des bébés. Selon les estimations des services de renseignement FDI environ sept à huit cents réfugiés palestiniens moururent.

Un an plus tard, suite au succès international sans précédent du film, le metteur en scène Ari Folman publia<sup>3</sup> avec la collaboration de son illustrateur en chef, David Polonsky, un roman graphique basé sur le documentaire, apportant ce que je considère comme un témoignage mis à jour pour les générations à venir. Dans cet article, je compare le dessin animé documentaire de Folman et sa version graphique romancée, intitulée dans sa version anglaise *Waltz with Bashir: A Lebanon War Story*<sup>4</sup>, et j'évalue la contribution de chaque format à la post-mémoire israélienne de ces événements traumatiques.

## **LE ROMAN GRAPHIQUE ET LA QUESTION DE LA POST-MÉMOIRE**

Contrairement à l'impact des films à travers le monde, le statut du roman graphique a été jusqu'il y a peu sujet à controverse. Cette combinaison hybride d'un genre visuel et d'un genre littéraire a souvent été perçue comme un échec dans les deux genres. C'est seulement au cours des dernières décennies que le roman graphique enlevé de la niche de ce que l'on appelait les « formes d'art narratif mineures » fut promu à un genre de plein droit, muni de ses propres caractéristiques uniques. Il semble bien que l'ère post-moderne, dans laquelle les divisions internes entre les formes d'art supérieures et inférieures s'estompent et qui reconnaît l'importance de la contribution de la culture populaire à la culture générale, a finalement consacré le roman graphique en tant qu'acteur légitime dans le monde de la représentation.

Comme l'affirme l'écrivain juif américain Art Spiegelman dans son introduction à l'unique roman graphique de Paul Auster, *City of Glass* :

La bande dessinée [*Comics*] n'est peut-être plus le terme approprié pour désigner un moyen narratif qui mélange intimement les images et les mots sans adopter nécessairement un ton comique [...] Au milieu des années 1980, quelques journalistes et libraires bien intentionnés tentèrent de distinguer ces œuvres en les affublant du titre de « roman graphique ». Mais même si mon propre livre, *Maus*, avait beaucoup contribué à ouvrir les librairies aux bandes dessinées, cette nouvelle étiquette me resta en travers de la gorge comme une tentative superficielle de respectabilité. Puisque les « arts graphiques » sont respectables et les « romans » aussi (ce qui n'a pas toujours été le cas) un « roman graphique » est sûrement doublement respectable !<sup>5</sup>

D'un point de vue historique, il faut mentionner qu'Art Spiegelman fut le premier à introduire ce nouveau type de bande dessinée en publiant dès le milieu des années

---

[3] Ari Folman, *Waltz with Bashir: A Lebanon war story*, New York, Metropolitan Books, 2009.

[4] À noter que le titre original *Waltz with Bashir* fut maintenu dans la version française.

[5] Art Spiegelman, « Picturing a Glassed Eye Private », in Paul Auster, *City of Glass*, New York, Picador, tome 1, 2004.

1980 son œuvre appelée à devenir un livre-culte : *Maus, A Survivor's Tale*<sup>6</sup>, le premier roman graphique qui réussit la révolution totale du genre. S'adressant à un public adulte, *Maus* était conçu pour retracer en images la terrible expérience du père de l'auteur, Vladek Spiegelman, dans les camps de concentration en Pologne. À travers cette reconstruction historique éminemment subjective, Spiegelman retraça les images d'un monde qui n'existait plus, tel qu'il avait été vécu par ceux-là mêmes qui ne partageaient pas toujours leurs terribles souvenirs avec leurs interlocuteurs, bien que ces mêmes souvenirs fragmentés continuaient à hanter la génération successive. Marianne Hirsch, chercheuse dans le domaine culturel, fut la première à faire remarquer que le roman de Spiegelman était symptomatique de l'effort accompli par les enfants de survivants pour accepter les souvenirs traumatiques du vécu de leurs parents en les incorporant dans leurs propres souvenirs. Elle écrit :

Les trois premières pages de « Maus » publiées pour la première fois dans *Funny Animals* en 1972 débutent par un croquis qui reproduit la fameuse photographie des prisonniers libérés de Buchenwald réalisée par Margaret Bourke-White. Les coins des photos sur les bords indiquent clairement à la fois la double médiation de l'image et son appartenance à l'album de photos familial. La petite flèche marquée « Poppa » pointée sur un des prisonniers de la dernière rangée est révélatrice de l'incapacité du fils d'imaginer le passé de son propre père autrement que par l'intermédiaire d'images amplement diffusées et déjà culturellement emblématiques, devenues partie intégrante de sa propre connaissance et de son album de famille<sup>7</sup>.

Aujourd'hui, plus de vingt ans après la publication de *Maus*, le recours au roman graphique à des fins pseudo-documentaires est toujours considéré par certains comme une entreprise iconoclaste, ce qui peut expliquer son implication limitée dans les questions « sérieuses ». Cependant, sa contribution spécifique à la réalisation de la « post-mémoire » a démontré sa très grande efficacité, comme on peut le constater dans le cas du dessin animé documentaire couronné de succès, *Valse avec Bachir* (2008), et du roman graphique ultérieur, publié à New-York en 2009 sous le titre *Waltz with Bashir : A Lebanon War Story*. Je me propose d'analyser dans cet article les différences apparemment ténues entre le film et le roman, tout en essayant de comprendre l'origine de ces changements qui apparaissent dans le témoignage du protagoniste et la manière dont ils s'accordent avec la fluidité caractéristique des souvenirs traumatiques retrouvés.

---

[6] Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*, New York, Pantheon Books, a été publié en deux volumes, le premier en 1986, et le second en 1991. Son auteur a reçu un Prix Pulitzer (Pulitzer Prize Special Award) pour cette réalisation.

[7] Marianne Hirsch, *Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory*, *The Yale Journal of Criticism*, vol. 14, n° 1, 2001, p. 5-37.

Dans le film comme dans le roman, l'auteur a choisi l'animation pour montrer l'impossibilité de reconstruire graphiquement un moment de vérité historique objective. On pourrait dire par conséquent que parallèlement au trauma historique<sup>8</sup> et au rôle du soldat en tant qu'individu dans l'histoire nationale<sup>9</sup>, l'article entreprend une comparaison entre le projet graphique et la photographie dans les récits en général et dans le passage du film au roman graphique pour le cas précis de l'œuvre de Folman *Waltz with Bashir*.

### LE RÉCIT DE BASE

Comme dans toute adaptation, le dessin animé documentaire *Valse avec Bachir* et le roman graphique ultérieur *Waltz with Bashir : A Lebanon War Story* reposent sur un récit commun. À première vue, il s'agit d'un récit de guerre qui retrace l'expérience personnelle du cinéaste durant la guerre du Liban de 1982 ; un récit qui aurait aisément pu se conformer au trope récurrent de l'homme-en-mission, typique d'une vision de la guerre vécue comme une aventure et le théâtre d'actions héroïques<sup>10</sup>. Mais le film et le roman graphique racontent une autre histoire, à savoir le roman policier d'un souvenir traumatique refoulé et le parcours du narrateur-cinéaste menant à sa découverte.

Le film et le roman graphique retracent donc l'enquête menée sur un moment perdu dans la continuité de la mémoire personnelle de l'auteur. Exactement comme dans le film noir hollywoodien, un des premiers genres de films à avoir été transformé en roman graphique, le film et le roman débutent par le trope narratif d'un coup de téléphone au milieu de la nuit, un coup de téléphone qui emmène le détective/ protagoniste dans une dangereuse mission inconnue. C'est pourquoi, malgré ses dimensions autobiographiques, *Waltz with Bashir* est avant tout un récit policier, mais loin d'être simple. Il adopte plutôt le format classique de Orson Welles dans *Citizen Kane* (1941) pour enquêter sur quelque chose/quelqu'un qui n'existe plus matériellement et appartient entièrement à la mémoire subjective individuelle<sup>11</sup>. Le héros de Welles ne réussit pas à déchiffrer la signification de *Rosebud*, le fameux dernier mot prononcé

---

[8] Cf. Natasha Mansfield, « Loss and Mourning Cinemas: Language of Trauma in *Waltz with Bashir* », *Wide Screen*, n° 2, Juin 2010. <http://widescreenjournal.org/index.php/journal/article/viewArticle/38/87>

[9] Cf. Yael Munk, (à paraître), « The Privatization of War Memories dans Recent Israeli War Films », *Identities in Motion: The Israeli Cinema Reader*, Ed. Miri Talmon et Yaron Peleg, Texas University Press.

[10] James Chapman, *War and Film*, London, Reaktion Books, 2008, p. 12-14.

[11] La référence à *Citizen Kane* d'Orson Welles a également été mentionnée au sujet de deux films de l'holocauste, faisant autorité : *Shoah* (1985) de Claude Lanzmann et *Schindler's List* (1993) de Steven Spielberg. Voir Fransiska Louwagie, « The Ethical Stance of Testimony: Memory Politics and Representational Choices », *Interdisciplinary Literary Studies*, n° 12, tome 1, 2010, p. 1-16. Jacques Rancière a fait le rapprochement entre *Shoah* de Lanzmann et *Citizen Kane* de Welles. Selon lui les deux films se réfèrent à l'absence de causalité entre la mémoire humaine et les détails matériels, menant au maintien de l'énigme tout au long de l'enquête (voir Jacques Rancière, *Malaise dans l'Esthétique*, Paris, Galilée, 2004).

par Kane sur son lit de mort, mais le spectateur reconnaît l'objet parmi les nombreux objets trouvés après la mort de Kane. Comme Kane, Folman termine son enquête par la constatation tragique que le seul qui peut lui donner la clé de son passé oublié, c'est lui-même.

La séquence d'ouverture du film est impressionnante : une horde de chiens gris aboyant féroce ment courent librement dans les rues de Tel-Aviv, renversant violemment tout sur leur passage, jusqu'à ce qu'ils atteignent un immeuble à appartements. Là, à une fenêtre ouverte du dernier étage, une lumière s'allume et un homme apparaît. Cet homme est Boaz, ami de longue date du narrateur, et la séquence précédente relatait le cauchemar récurrent de Boaz. Lorsque le cauchemar s'arrête et que le spectateur est projeté finalement dans l'univers de Folman, nous comprenons que Boaz, comme beaucoup d'autres Israéliens de sa génération, est hanté par un souvenir précis de cette guerre inexprimée : comme il avait peur de tirer sur l'ennemi, il avait reçu la mission d'abattre les chiens des ennemis pour que leurs aboiements n'annoncent pas l'arrivée des soldats israéliens. Le narrateur/protagoniste écoute et réalise qu'à l'instar de beaucoup d'Israéliens, il a préféré ne pas parler de cette guerre, ne pas s'en souvenir, et que par conséquent elle a cessé d'exister pour lui ; en d'autres termes, c'est devenu un trauma refoulé. « L'entrevue avec Boaz eut lieu durant l'hiver 2006. Cette nuit-là, pour la première fois en vingt ans, j'eus un flash-back de la guerre au Liban. Pas le Liban précisément, mais l'ouest de Beyrouth. Pas l'ouest de Beyrouth précisément, mais le massacre dans les camps de réfugiés de Sabra et Chatila. » Folman ne peut plus se souvenir de la guerre à l'exception d'une vision mystérieuse, qui pourrait aussi être un rêve, répétée trois fois dans le film (et deux fois dans le roman) : son arrivée avec deux autres amis, en soldats israéliens, sur les rivages de Beyrouth. Ils émergent de la mer, au milieu de la nuit, nus, portant leurs armes, comme pour signifier le moment où ils sont réincarnés en soldats. Ils marchent vers le rivage et commencent à s'habiller. Contrairement au rêve de Boaz qui correspond à une réalité précise de la guerre, ce rêve récurrent, le seul indice sur lequel le protagoniste compte dans son enquête, n'a pas eu lieu réellement. Mais il traduit efficacement et avec pertinence les sensations du jeune Folman dans le monde impossible de la guerre où il fut jeté. Ce sera le fil d'Ariane qui le guide dans les entrevues qu'il entreprend.

Folman commence à rechercher ses compagnons d'armes, qui entre temps ont pris de l'âge et se sont désormais établis en Israël ou à l'étranger. Le film et le roman graphique documentent tous deux ces entrevues et le contenu des souvenirs des amis de Folman. Cependant, plus Folman (et le spectateur) s'enfoncent dans le récit de la guerre, plus ils sentent que quelque chose leur échappe. La reconstruction de la guerre à travers les divers témoignages devient une manière d'admettre les limites de la faculté humaine de se souvenir et le protagoniste abandonne progressivement le projet de créer un documentaire polyphonique aux multiples témoins et se concentre plutôt sur le cœur du trauma, celui qu'il a longtemps refoulé, loin de lui et du monde,

celui qu'il ne connaît pas mais qui l'accompagne partout dans le monde, comme son double, son *doppelgänger*<sup>12</sup>.

### **LE POIDS DES MOTS, LE CHOC DES PHOTOS**

Ce titre, qui paraphrase le slogan d'un grand magazine français, *Paris-Match*, « Le poids des mots, le choc des photos », semble particulièrement approprié dès que l'on aborde la dimension visuelle de *Valse avec Bachir*. La dimension graphique du film a suscité un intérêt considérable en raison de la contradiction apparente entre les termes de « documentaire » et « animation » mais il ne s'agissait là que d'un aspect du style visuel du film, puisque les créateurs avaient fait le choix de conclure brutalement le film par une séquence documentaire bouleversante provenant des reportages de la BBC sur le massacre survenu dans les camps de réfugiés de Sabra et Chatila le 16 septembre 1982.

La fin du film rouvre la question soulevée par la première image, l'impossibilité de ce qui paraît être une contradiction entre deux médias, le dessin et la photographie. La photographie est la base de la vraisemblance sur laquelle repose le langage cinématographique. Selon Roland Barthes, c'est le symbole de la singularité de l'événement. Elle capte quelque chose qui ne s'est produit qu'une seule fois et qui, « reproduite à l'infini, [...], répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement. En elle, l'événement ne se dépasse jamais vers autre chose : elle ramène toujours le corpus dont j'ai besoin au corps que je vois ; elle est le Particulier absolu, la Contingence souveraine [...]<sup>13</sup>. » Actuellement, nous sommes plus avertis car nous savons comment la manipulation de la photographie peut contribuer à créer une illusion de réalité. Néanmoins nous avons tendance à croire dans la vérité de la vraisemblance photographique, spécialement lorsqu'elle provient d'une caméra à l'épaule qui recrée le mouvement de l'œil humain comme c'est le cas dans la dernière séquence du film.

Pleinement conscient de cette distinction, le cinéaste insère un échange verbal entre son ancien camarade Karmi et lui, lors de son séjour en Hollande. Après avoir expliqué à Karmi le but de sa visite, ce dernier lui dit qu'il ne veut aucun enregistrement de cette entrevue et que dès lors il autorise le narrateur à dessiner mais pas à filmer. « D'accord tant que tu dessines et que tu ne filmes pas ». Ces mots, significativement,

---

[12] Voir LihiNagler, « Singling Out the Double: Objectivity, Subjectivity and Alterity in Kieslowski's *The Double Life of Veronique* », *Post Script*, Texas, 22 juin 2003, p. 8-20. Différenciant double et *doppelgänger*, elle écrit : « *Doppelgänger* – il est significatif que ce terme recouvre à la fois le singulier et le pluriel en allemand – ne désigne pas deux entités distinctes mais une situation dans laquelle on voit un Autre, et donc il s'agit non seulement d'un processus actif de repérage mais aussi d'une action paradigmatique qui définit une opposition hiérarchique entre un sujet et un objet. »

[13] Roland Barthes, *Camera Lucida : Reflections on Photography*, trad. Richard Howard, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1981, p. 4.

ne figurent pas dans le roman graphique. Il semble qu'après l'adaptation du médium (de dessin animé documentaire en roman graphique), cet avertissement soit devenu superflu.

## L'ACCUEIL DU FILM

Bien que la première guerre du Liban (1982) soit considérée comme une part intégrante de la mémoire collective d'une génération entière d'Israéliens, l'accueil du film fut ambivalent. Non seulement le choix du dessin animé ne semblait pas approprié à certains spectateurs, mais celui de présenter l'extrait du documentaire de la BBC dans la séquence finale<sup>14</sup> fut considéré en outre comme quelque chose qui n'aurait jamais dû être fait, comme si le fait d'exposer ouvertement l'étendue abominable des cadavres constituait une reconnaissance indirecte de la complicité du FDI (Forces de Défense d'Israël) dans les massacres de Sabra et Chatila. Ainsi, alors que certains spectateurs soutenaient que l'expérience traumatique reconstruite à l'écran était en fait la leur, beaucoup d'autres Israéliens eurent des difficultés à admettre l'implication évidente et décisive du FDI dans les massacres. Cependant, le véritable drame concernant *Valse avec Bachir* n'eut lieu que plus tard, quand le film fut nominé pour un prix officiel du meilleur film étranger, précisément au moment où avait lieu la guerre de 2009 à Gaza. Le correspondant du quotidien *Haaretz*, Gideon Levy, réagit violemment, en écrivant :

Ce n'est pas par hasard si Folman, lorsqu'il a reçu le Golden Globe, n'a même pas mentionné la guerre de Gaza, qui faisait rage pendant qu'il acceptait le prix prestigieux. Les images provenant de Gaza ce jour-là ressemblaient à s'y méprendre à celles du film de Folman. Mais il se tut. Aussi, avant de chanter les louanges de Folman, qui seront bien sûr aussi les nôtres, nous ferions bien de nous souvenir qu'il ne s'agit pas ici d'un film contre la guerre, ni même d'une oeuvre critique sur le rôle d'Israël en tant que militariste et en tant qu'occupant. Il s'agit d'une fraude et d'une supercherie, conçue pour nous permettre de nous congratuler mutuellement et pour nous dire, ainsi qu'au reste du monde, combien nous sommes dignes d'être aimés<sup>15</sup>.

En contraste avec la réaction hostile du journaliste israélien Gideon Levy, le monde extérieur accueillit le film avec enthousiasme. Il l'associa immédiatement au film israélien *Beaufort* (Josef Sider, 2007) qui avait déjà gagné plusieurs prix, et signala l'apparition d'une nouvelle thématique dans le cinéma israélien : les souvenirs de guerre où les soldats étaient présentés pour la première fois comme victimes. D'aucuns ont trouvé une certaine similitude entre ce thème et le cinéma américain aux prises avec la guerre du Vietnam, tandis que d'autres ont tout simplement exprimé

---

[14] Sur l'emploi de séquences d'archives dans les films, voir Philippe Mesnard, *Consciences de la Shoah : Critique des discours et des représentations*, Paris, Éditions Kimé, 2000.

[15] Gideon Levy, « 'Antiwar' film *Waltz with Bashir* is nothing but charade », *Haaretz*. 20.2.2009 (en hébreu).

leur vive appréciation pour le courage et l'authenticité qui émanaient de ce nouveau genre de cinéma en Israël. Toutefois, *Valse avec Bachir* a mené le récit un pas plus loin lorsqu'il fut décidé de publier le roman graphique un an plus tard.

## LE ROMAN GRAPHIQUE

Un an après la sortie du dessin animé documentaire, Folman et Polonsky firent paraître le roman graphique basé sur le documentaire, d'abord en anglais et puis en hébreu<sup>16</sup>. À première vue, la plupart des images y sont et le récit du roman graphique retrace également la recherche du protagoniste de son souvenir oublié à travers ses entrevues avec ceux qui étaient avec lui pendant la première guerre du Liban et plus particulièrement pendant les massacres de Sabra et Chatila. Un examen plus attentif du roman révèle cependant que des changements apparemment mineurs ont servi à transformer le récit à partir d'un dessin animé documentaire adapté de façon infidèle pour créer une version revue et corrigée du témoignage de l'auteur.

Souvenons-nous qu'en opposition à la trajectoire plus familière qui consiste à adapter les romans au cinéma<sup>17</sup>, *Valse avec Bachir* d'Ari Folman (2008) adopta le chemin inverse. Après la sortie du film sous forme de dessin animé documentaire, couronné par de nombreux prix internationaux, y compris le Golden Globe Award en 2008, le metteur en scène décida de revenir aux dessins originaux de son illustrateur principal, David Polonsky, et ensemble ils re-montèrent le film en fonction des séquences principales. Il est important de noter que, dans le roman graphique, le titre original fut développé et que l'énigmatique « *Waltz with Bashir* » acquit un sous-titre, *A Lebanon War Story*<sup>18</sup>, qui rappelle celui de *Maus, A Survivor's Tale*<sup>19</sup>. Dans les deux cas, il n'y a pas de généralisation mais plutôt la constatation *a priori* du fait que l'expérience limitée du témoin n'engloba jamais l'histoire entière.

Comme dans le documentaire, l'histoire qui sous-tend le roman graphique est relativement simple : un jeune soldat israélien est envoyé à la guerre au-delà des frontières de son pays. Bien qu'il ne comprenne pas les motifs de cette guerre, il pénètre dans les terres du Liban avec ses compagnons d'armes, à travers le chaos de

---

[16] Il faut préciser que la version en hébreu du roman graphique n'a qu'un titre : *Valse avec Bashir*. Le sous-titre – *A Lebanon War Story* – a été supprimé dans l'intention, semble-t-il, d'éviter toute controverse éventuelle.

[17] Comme c'est le cas dans beaucoup de productions hollywoodiennes, telles que *The Crow* [Le Corbeau] (1994) d'Alex Proyas basé sur une série de magazines de bandes dessinées en série de James O'Barr, *Batman* (1989) de Tim Burton, et *Batman returns* [Le retour de Batman] (1992) basé sur les personnages de Bob Kane, et très récemment *Persepolis* (2007) de Vincent Paronnaud & Marjane Satrapi, basé sur le roman graphique de Satrapi.

[18] Ce sous-titre ne figure ni dans la version en hébreu ni dans la version française.

[19] On pourrait aussi considérer l'hypothèse que Folman ait voulu répondre aux diverses attaques venant d'Israéliens tout comme de non-Israéliens, qui considéraient sa position de personnage principal dans le film comme complaisante et immorale (cf. par exemple, Levy, « 'Antiwar' film *Waltz with Bashir* is nothing but charade », *op. cit.*, ) car elle limitait la portée de son témoignage.

la guerre jusqu'à ce qu'il se rapproche de la capitale, Beyrouth. Il atteint Beyrouth peu de temps après l'assassinat du président chrétien libanais Bachir Gemayel et est précipité dans le chaos qui règne dans cette ville apparemment déserte, jusqu'à devenir un observateur passif des massacres des camps de réfugiés palestiniens de Sabra et Chatila. Comme dans le documentaire, le roman graphique raconte l'histoire d'un souvenir obsédant, si obsédant qu'il fut inconsciemment censuré et longtemps refoulé. Toutefois le roman graphique diffère du film en plusieurs points, l'un d'eux étant l'image initiale. Alors que le film ne précise pas dans son premier plan le temps et le lieu de l'action, le roman graphique nous fournit un indice sur les événements à venir. « La nuit où Boaz téléphona fut la nuit la plus terrible de l'hiver. C'était en janvier 2006, et rien dans nos trente ans d'amitié ne m'avait préparé à l'histoire qu'il allait me raconter. » Cette légende se découpe sur la vue d'une rue déserte, la nuit, probablement à Tel-Aviv, où a lieu la première rencontre. Ce brouillage du temps et du lieu prend toute son importance *a posteriori* car il désigne la nature obsédante du trauma. Ce que le lecteur prend pour le temps et le lieu du narrateur est en réalité le temps et le lieu du cauchemar de Boaz. Ils sont interchangeables car selon *Waltz with Bashir* les soldats israéliens traumatisés après l'expérience de la guerre du Liban ont tendance à envisager le présent dans la même configuration de vide et de désolation.

La différence la plus frappante, à mon avis, se situe à la fin du roman. Les quatre dernières pages de *Waltz with Bashir : A Lebanon War Story*, précédées par



Illustration 1

la prise de conscience du narrateur d'avoir été témoin du massacre sont à présent dépourvues de texte. Elles débutent par les croquis des femmes endeuillées qui ont rencontré le narrateur. Dans une situation qui a déjà été décrite, quoique d'un point de vue différent, ils se transforment rapidement en une série de photos de petit format extraites du documentaire de la BBC, sans texte, des cadavres empilés les uns sur les autres. L'effort de se souvenir a finalement réussi et au cœur du souvenir, le narrateur a découvert les photos bouleversantes, si bouleversantes qu'elles n'avaient pu franchir le seuil de la mémoire. Contrairement à la séquence documentaire finale du film, l'image finale du roman graphique, une grande photo d'une vieille femme explorée, témoin du massacre, debout au milieu

des ruines et des cadavres, devient alors une réflexion philosophique sur la notion de victime comme pour dire que les vraies victimes ne sont pas les morts mais les survivants qui ont perdu tous leurs êtres chers. Cette inversion de l'image finale est très significative car elle se réfère non seulement à la reconnaissance de culpabilité de l'auteur mais également à la tragédie des survivants.

Si le documentaire *Valse avec Bachir* était un témoignage tardif concernant la complicité d'un soldat dans les atrocités de la guerre, le roman graphique devrait être lu comme un témoignage revu, qui était proposé après que Folman eut réalisé l'impact de son documentaire sur la création de nombreuses post-mémoires israéliennes de ces événements. Dans ce sens, il est plus personnel et le remplacement des photographies des cadavres par celle de la femme survivante montre qu'il a compris que les morts continueront à hanter les vivants, les victimes autant que les criminels.

Ces images finales – les morts dans le film et la vieille femme dans le roman graphique – constituent également le dénouement final du sujet divisé post-traumatique. L'auteur qui ne pouvait se souvenir que de lui-même marchant parmi les femmes palestiniennes endeuillées dans les rues de Beyrouth, a pu finalement réaliser pourquoi il était là et en quoi consistait son souvenir. Son image détachée, qu'il avait été incapable de matérialiser dans le contexte, est finalement réintégrée dans le récit de la Guerre du Liban. Et l'image du soldat au regard vide, celui auquel il ne pouvait s'identifier tout en sachant que c'était lui-même, ce soldat-là prend soudainement un sens. C'est son double traumatisé, son *doppelgänger*, « l'homme qui voit son propre moi », qui l'a finalement rejoint et qui a permis la naissance d'un nouveau moi issu du passé refoulé.

Quel aurait pu être l'avantage de tels changements ? Je pense qu'ils émanent d'un besoin de répondre aux différentes critiques sur la responsabilité individuelle du soldat dans le meurtre d'un si grand nombre d'innocents. Le roman graphique démontre combien le sort du soldat israélien est arbitraire, comment il fut abandonné par ceux qui auraient dû répondre de lui (le gouvernement israélien à l'époque) et son souhait désespéré de survivre dans une situation aussi infernale. En même temps, Folman et Polonsky limitent leur témoignage à la vision d'une conscience individuelle (celle du narrateur) qui ne peut pas se remémorer (ou imaginer) les expériences vécues par cet individu pendant la guerre ; et à la tentative désespérée de cet individu de s'identifier à travers les souvenirs de guerre de ses amis.

Une autre différence importante entre le documentaire et le roman graphique se situe au niveau du format des images. Alors que le dessin animé documentaire avait été rendu possible par la juxtaposition d'images de même format, le roman graphique crée une nouvelle mise en page, en différenciant les événements majeurs et mineurs. Alors que le récit filmique impose un format standard pour chacun des plans, le roman graphique a opté pour des formats différents selon les images. Nous pouvons donc



Illustration 2

un camp libanais de réfugiés, et la photo est celle de la femme en deuil, debout, dévastée, contre un mur criblé de balles. Contrairement à la grande image d'ouverture, aucune légende n'accompagne cette photographie parce qu'elle est suffisamment éloquente. Elle raconte les images refoulées d'un souvenir qui ne pouvaient être reproduites si ce n'est par le dessin ; elle déplace le centre de la tragédie du narrateur sur l'Autre ; et elle proclame surtout que les mots, comme la musique, deviennent superflus quand de tels souvenirs sont enfin récupérés.

Comme nous l'avons vu précédemment, le titre se transforme de « *Waltz with Bashir* », titre poétique et énigmatique, en « *Waltz with Bashir : A Lebanon War Story* », un titre qui se réfère à l'interprétation unique et subjective d'une guerre précise, et qui suggère que bien d'autres histoires pourraient être racontées au sujet de la même guerre<sup>20</sup>.

## CONCLUSION

Comme j'ai tenté de le démontrer dans cet article, le cas du roman graphique *Valse avec Bachir* est un cas unique. Non seulement parce qu'il fut précédé par une source filmique inhabituelle – le dessin animé documentaire – mais aussi parce qu'il

(20) Et il est vrai que durant ces derniers dix ans le cinéma israélien a offert de plus en plus de versions de l'expérience personnelle des soldats durant cette guerre, phénomène sans précédent dans le cinéma israélien.

a permis au metteur en scène de revoir et de corriger certaines des questions morales qui n'avaient pas été suffisamment clarifiées dans le récit cinématographique original. En effet, comme soutenu par Spiegelman<sup>21</sup>, le roman graphique requiert un nouveau type d'expression, situé à mi-chemin entre la compréhension cinématographique et la littérature. Les créateurs de ce roman graphique, Ari Folman et David Polonsky, étaient parfaitement conscients de cette complexité dès le moment où ils ont commencé à transposer en images les souvenirs de Folman, qui pouvaient être considérés comme un témoignage, créant ainsi leur propre style visuel. Ce style, déjà très efficace dans le documentaire, fut encore amélioré dans le roman graphique, permettant une sorte de témoignage révisé. En décomposant le récit en un quadrillage irrégulier de panneaux, les créateurs purent réaffirmer la partialité de la mémoire subjective traumatique, et admettre la contribution du temps aux nombreuses versions de la vérité. Autrement dit, il peut y avoir des contradictions dans le récit du protagoniste, mais ce qui est en jeu ici ce n'est pas la vérité incontestable mais la manière dont elle s'est gravée dans la mémoire, au point de dicter un changement de comportement souvent imperceptible, qui entache la vie d'une culpabilité durable. Admettre l'existence de cette culpabilité éclaire la relation entre le récit graphique et la question de l'éthique. Le choix de la photographie pour clore le douloureux cheminement dans la mémoire du protagoniste est une forme d'admission de culpabilité. L'« effet *doppelgänger* » de ces souvenirs retrouvés, à présent obsédants, les transforme en souvenirs appelés à être transmis aux générations à venir, comme quelque chose qui accompagnera les jeunes Israéliens dans leur voyage à travers le passé national d'Israël.

Traduit de l'anglais par **Benedicta Cavanna**

**Illustrations extraites** de l'ouvrage *Valse avec Bachir*, Ari Folman, David Polonsky © Casterman, 2009. Avec l'aimable autorisation des auteurs et des Éditions Casterman.

---

[21] Art Spiegelman, in Paul Auster, *The City of Glass*, *op. cit.*, p. 1-3.