

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Persepolis : de la bande dessinée au film d'animation, une analyse comparative intermédiale du témoignage de Marjane Satrapi

Autrice : Bourlée Caroline
Promotrice : Joanne Jojczyk

Année académique 2025-2026
Master [60] en information et communication

Remerciements

Au terme de ce travail, je tiens à remercier ma promotrice, Joanne Jojczyk, qui a su, avec patience et disponibilité, m'aiguiller dans mes choix et orienter mes réflexions. Ses conseils avisés et son regard critique ont grandement enrichi ce travail.

Je souhaite également adresser mes remerciements à ma maman, pour son soutien et ses encouragements constants.

Enfin, je tiens à dédier ce mémoire à la culture, source inépuisable d'inspiration, de curiosité et de sens, qui a nourri chacune des pages de ce travail.

Déclaration sur l'honneur, mémoires de l'Ecole de communication, UCLouvain

Je déclare qu'il s'agit d'un travail original et personnel, que toutes les sources référencées ont été indiquées dans leur totalité et ce, quelle que soit leur provenance, et que l'utilisation des outils d'intelligence artificielle est conforme aux consignes d'utilisation publiées par la Faculté ESPO et disponible à cette adresse :

<https://intranet.uclouvain.be/fr/myucl/facultes/espo/intelligence-artificielle-consignes-d-utilisation-pour-les-etudiant-es.html>

Je suis conscient·e que le fait de ne pas citer une source, de ne pas la citer clairement et complètement, de ne pas annoncer dans une partie spécifique en début du mémoire l'utilisation que j'ai faite des outils d'intelligence artificielle ou de les utiliser de manière contraire à ce qui est prévu dans la note facultaire constituent des irrégularités graves au regard du *Règlement des études et des examens de l'Université catholique de Louvain* (Chapitre 4, section 7, article 107 à 114) au sein de l'Université. J'ai notamment pris connaissance des risques de sanctions administratives et disciplinaires encourues.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir commis de plagiat ou toute autre forme de fraude et de n'avoir pas utilisé les outils d'intelligences artificielles en dehors de ce qui est accepté à l'UCLouvain.

Nom, Prénom : Bourlée Caroline

Date : 10/08/2026

Signature de l'étudiant·e :



Déclaration de l'utilisation des outils d'intelligence artificielle

Lors de la préparation de ce mémoire de master, l'auteur a utilisé OpenAI ChatGPT dans le but suivant :

1. 2. [RAISON] : L'auteur a utilisé ChatGPT pour la reformulation de certaines phrases, corriger l'orthographe et traduire des documents.

Après avoir utilisé ChatGPT, l'auteur a soigneusement relu et modifié le contenu produit par ces outils. J'assume l'entière responsabilité du contenu final présenté dans ce mémoire.

En signant cette déclaration, j'affirme que le contenu de ce mémoire de master reflète mon travail original, enrichi par une utilisation responsable de l'intelligence artificielle.

10/08/2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'B. B. B.', is written over a faint, light blue rectangular background.

Table des matières

Table des matières	5
Introduction	6
Annonce du plan.....	6
Approche méthodologique	7
Grille d'analyse comparative.....	7
Présentation de l'objet de recherche et du corpus : <i>Persepolis</i>	8
Question de recherche	10
Hypothèse.....	11
Partie 1 : Cadre théorique	13
Mémoire collective, mémoire culturelle et post-mémoire	13
Médiativité de la mémoire et dispositifs mémoriels	15
Intermédialité, remédiation et comparaison bande dessinée et film d'animation	16
Autobiographie graphique, sémiotique de la case et écoute filmique	17
Partie 2 : Analyse comparative et interprétation	19
2.1 Approches médiatiques : bande dessinée et film d'animation.....	19
2.1.1 La BD comme archive visuelle feuilletable	19
2.1.2 Le film comme flux mémoriel continu et immersif	22
2.1.3 Comparaison des dispositifs mémoriels	22
2.2 Le « je » témoin : dispositifs autobiographiques et point de vue	23
2.2.1 Le « je » dans la BD : focalisation interne et écriture graphique	23
2.2.2 Le « je » dans le film : voix off incarnée et enchâssement narratif.....	25
2.2.3 Effets sur intimité et crédibilité du témoignage	27
2.3 Raconter la guerre et les violences politiques : distance réflexive et immersion sensorielle.....	28
2.3.1 La BD : iconographie du conflit et mise à distance de la violence	28
2.3.2 Le film : son, montage et intensification sensorielle de la violence.....	30
2.3.3 Deux régimes mémoriels de la violence.....	31
2.4 Corps, genre, voile et résistances	31
2.4.1 Corps féminins et voile dans la BD : stylisation graphique et ambivalences.....	32
2.4.2 Corps, voile et résistances dans le film : mouvement, cadrage et voix	35
2.4.3 Reconfiguration de l'auto-représentation et de la mémoire féminine	37
Conclusion.....	38
Bibliographie	42

Introduction

Annonce du plan

Ce mémoire s'articule en deux grandes parties, précédées d'une introduction et suivies d'une conclusion.

L'introduction pose les fondements de la recherche, elle justifie le choix d'une approche comparative intermédiaire et expose la méthodologie et la grille d'analyse, avant de présenter le corpus, la bande dessinée et le film d'animation *Persepolis*, ainsi que le contexte historique de la révolution iranienne. Elle formule enfin la question de recherche et l'hypothèse de départ.

La première partie sera consacrée au cadre théorique. Elle définit dans un premier temps les concepts qui structurent l'ensemble du mémoire avant de s'attacher aux spécificités propres à chacun des deux médiums étudiés, à travers les outils rattachés à l'autobiographie graphique et à l'écoute filmique, afin de poser les outils conceptuels qui guideront l'analyse.

La deuxième partie constitue le cœur du mémoire et prend la forme d'une analyse comparative organisée en quatre chapitres thématiques. Le premier chapitre pose le cadre médiatique général en caractérisant la bande dessinée comme archive visuelle feuilletable et le film comme flux mémoriel continu et immersif. Le deuxième chapitre examine la construction du « je » témoin : il interroge la manière dont chaque médium configure une posture autobiographique différente, entre la focalisation interne propre aux cartouches de la BD et la voix off qui, dans le film, place le spectateur à l'extérieur de la subjectivité de Satrapi. Le troisième chapitre porte sur la représentation de la guerre et des violences politiques, en analysant différentes séquences. Le quatrième chapitre analyse la représentation des corps féminins, du port du voile et des formes de résistance, en questionnant ce que la stylisation graphique de la bande dessinée et le travail de l'animation font respectivement de la féminité de Marjane, et en cherchant à déterminer si le film accentue ou atténue la dimension féministe de l'œuvre originale. Chaque chapitre se referme sur une mise en regard directe des deux dispositifs médiatiques.

La conclusion revient sur les principaux résultats de l'analyse pour répondre à la question de recherche et évaluer l'hypothèse initiale, puis met ces résultats en regard du cadre théorique mobilisé en première partie, avant d'ouvrir sur les limites et les prolongements possibles de ce travail.

Approche méthodologique

La démarche adoptée est celle de l'analyse comparative intermédiale, articulée autour de deux orientations complémentaires. Ce choix repose sur une singularité assez rare dans le paysage culturel : les deux œuvres partagent la même autrice, le même récit et la même esthétique en noir et blanc, ce qui permet de neutraliser une variable majeure, le contenu, pour mieux isoler et analyser l'autre, la forme.

La première, consiste à interroger les langages propres à chaque médium : la case, la planche, le noir et blanc et le lettrage pour la bande dessinée et le plan, le montage, la voix off, la musique, les bruitages et le mouvement de l'image pour le film. Ces éléments ne se réduisent pas à de simples formes, ils produisent du sens, orientent la réception et conditionnent l'émotion du lecteur ou du spectateur. Il s'agira donc, tout au long de l'analyse, de décrire précisément comment chaque médium mobilise ses ressources expressives propres pour mettre en récit les mêmes événements.

La seconde orientation, thématique et transversale, structure l'analyse en chapitres organisés autour de questions communes aux deux œuvres : la construction du « je » témoin, la représentation de la guerre et des violences politiques, la figuration de la mémoire, ainsi que les corps et le genre.

Ce choix organisationnel, plutôt qu'une présentation médium par médium, permet de confronter directement la bande dessinée et le film sur les mêmes enjeux, et de faire apparaître par contraste les écarts qui séparent leurs traitements respectifs.

Grille d'analyse comparative

Pour chaque séquence ou thématique analysée, la grille d'analyse mobilise les critères suivants :

Du côté de la bande dessinée :

- Composition de la planche et découpage en cases (rythme de lecture, ellipses visuelles, gutter)
- Usage du noir et blanc (contrastes, symbolique, schématisation)
- Modalités de la voix narrative (cartouches, discours direct, focalisation)

- Représentation des corps et des espaces (stylisation, expressivité graphique)
- Rapport entre récit historique et intimité du quotidien
- Usages de l'humour et de la distance ironique

Du côté du film d'animation :

- Construction du plan et montage (rythme, ellipses filmiques, durée)
- Bande-son : voix off, dialogues, musique, bruitages
- Mouvement, profondeur et lumière dans l'image animée
- Dispositif d'enchâssement narratif (Marjane adulte à l'aéroport)
- Effets d'immersion et de distanciation propres au cinéma

Pour la comparaison :

- Quelles scènes communes sont traitées de manière similaire, et lesquelles divergent significativement ?
- Que rend possible chaque médium que l'autre ne peut pas faire ?
- Quel effet chaque traitement produit-il sur la réception du récit historique et intime ?
- Comment chaque dispositif positionne-t-il le lectorat ou le spectateur par rapport à la mémoire de Satrapi ?

Cette grille n'est pas appliquée de manière mécanique, mais constitue un cadre souple destiné à guider l'analyse tout en laissant place aux singularités de chaque séquence. Certains critères seront plus pertinents que d'autres selon les chapitres, et c'est précisément cette variation qui permettra de faire apparaître les logiques propres à chaque médium.

Présentation de l'objet de recherche et du corpus : *Persepolis*

Publié en quatre tomes entre 2000 et 2003 aux éditions L'Association, *Persepolis* de Marjane Satrapi s'impose rapidement comme l'une des bandes dessinées les plus importantes de sa génération. Récit autobiographique en noir et blanc, l'œuvre retrace l'enfance et l'adolescence de Satrapi dans l'Iran de la révolution islamique, avant son exil en Europe. Dès sa parution, la BD connaît un succès remarquable, traduite en une trentaine de langues, elle intègre les

programmes universitaires, fait l'objet de thèses et s'installe comme une référence incontournable de la littérature graphique contemporaine. En faisant le choix de la bande dessinée pour porter un récit à la fois politique et personnel, Satrapi se démarque des représentations habituelles de l'Iran véhiculées par les médias occidentaux.

Il importe de préciser que la bande dessinée s'adresse dès l'origine à un lectorat occidental. Publiée en français chez un éditeur parisien puis traduite pour le marché anglophone, elle vise explicitement, selon les mots mêmes de Satrapi dans son introduction, à corriger une image de l'Iran réduite au « fondamentalisme, au fanatisme et au terrorisme » aux yeux d'un public qui ne connaît le pays qu'à travers ces clichés médiatiques. Cette adresse à un lectorat occidental a par ailleurs été étudiée par la critique littéraire, notamment par Nima Naghibi et Andrew O'Malley, qui montrent comment *Persepolis* mobilise des stratégies narratives et graphiques pensées pour un public peu familier du contexte iranien.¹

Pour comprendre *Persepolis*, il est indispensable de saisir le contexte historique dans lequel l'œuvre prend racine. En 1979, l'Iran connaît une révolution qui renverse le régime du Shah Mohammad Reza Pahlavi, en place depuis 1941 et soutenu par les États-Unis dans un contexte de Guerre froide. Portée par une coalition hétérogène (religieux chiites, communistes, libéraux, étudiants), la révolution aboutit à la proclamation de la République islamique d'Iran sous la direction de l'ayatollah Rouhollah Khomeini. Ce changement de régime radical marque une rupture profonde avec la modernisation autoritaire du Shah et instaure un gouvernement théocratique.

Dès les premières années du régime, les libertés civiles sont drastiquement réduites. La presse est muselée, les partis d'opposition réprimés, et une islamisation forcée de la société est engagée. C'est dans ce contexte que débute, en septembre 1980, la guerre Iran-Irak, déclenchée par l'invasion irakienne sous Saddam Hussein. Ce conflit meurtrier, l'un des plus longs du XXe siècle, dure huit ans et fait entre 500 000 et un million de morts. Il marque profondément la société iranienne et constitue l'arrière-plan constant du récit de Satrapi : les bombardements de Téhéran, les deuils des proches, et la militarisation progressive du quotidien traversent l'ensemble de l'œuvre.

La condition des femmes constitue aussi un axe fondamental de cette période. L'instauration du régime islamique entraîne une régression majeure de leurs droits : le port du voile devient

¹Nima NAGHIBI et Andrew O'MALLEY, « Estranging the Familiar: 'East' and 'West' in Satrapi's *Persepolis* », *English Studies in Canada*, vol. 31, n° 2-3, 2005, p. 223-247.

obligatoire dès 1979 dans les espaces publics, les femmes sont exclues de nombreux secteurs professionnels et juridiques, et le Code de la famille est réformé au détriment de leur autonomie. Ces transformations ne sont pas seulement politiques, elles s'inscrivent dans le corps, dans le vêtement, dans les espaces du quotidien.

C'est précisément cette dimension que *Persepolis* documente de l'intérieur, à travers le regard d'une petite fille qui grandit dans cet Iran en mutation, et qui résiste, à sa façon, à l'effacement de son identité.

Question de recherche

En 2007, *Persepolis* franchit une nouvelle frontière médiatique avec son adaptation en film d'animation, co-réalisée par Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud. Sélectionné au Festival de Cannes où il remporte le Prix du Jury, le film prolonge l'œuvre originale tout en la reconfigurant selon les contraintes et les ressources propres au cinéma : voix off, musique, mouvement, montage.

Ce passage d'une bande dessinée vers un film d'animation constitue un cas d'adaptation impliquant une transformation profonde des codes sémiotiques mobilisés pour construire le sens.

Ces deux objets culturels constituent le corpus de ce mémoire. Ils partagent la même source autobiographique et la même autrice principale, ce qui en fait un terrain d'analyse particulièrement propice à une comparaison intermédiatique. Le corpus est volontairement limité à ces deux œuvres. Il ne s'agit pas d'une étude exhaustive de la représentation de la révolution iranienne dans les médias, ni d'une histoire comparée de la bande dessinée et du cinéma d'animation. L'objectif est ciblé sur le fait de comprendre comment deux dispositifs sémiotiques distincts construisent, à partir d'un même récit, deux expériences différentes de la guerre et de la mémoire de Marjane Satrapi. C'est précisément cette tension entre fidélité narrative et recomposition médiatique qui constitue le point de départ de la recherche.

Ce choix de corpus s'inscrit également dans une reconnaissance critique plus large de la portée politique de *Persepolis*, aussi bien dans sa version dessinée que dans son adaptation animée. Gillian Whitlock inscrit ainsi la bande dessinée de Satrapi dans un corpus de récits de vie sur le Moyen-Orient qui, dans le contexte de l'après 11 Septembre, fonctionnent comme des «soft weapons» : des formes autobiographiques mobilisées pour donner une voix et une visibilité

politiques à des expériences autrement occultées par les discours dominants sur l'Iran². Du côté du film d'animation, Jacqueline Ristola rapproche *Persepolis* de *Valse avec Bachir* d'Ari Folman (2008), sortis à un an d'intervalle et présentés tous deux à Cannes, pour montrer comment l'animation permet de « recréer » une réalité traumatique et de porter, par ses moyens propres, un discours politique sur la mémoire de la guerre au Moyen-Orient³. Ces deux lectures confirment que le passage de la bande dessinée au film d'animation ne relève pas seulement d'un changement de support, mais engage une reformulation du positionnement politique et du témoignage porté par l'œuvre.

Persepolis existe donc sous deux formes distinctes, une bande dessinée et un film d'animation, portant le même récit autobiographique, mais à travers des dispositifs médiatiques fondamentalement différents. Ce constat soulève alors une question centrale :

Comment la bande dessinée et le film d'animation *Persepolis* construisent-ils, chacun selon les spécificités de leur médium, le récit d'un pays en guerre et la mémoire de ce conflit, en articulant point de vue autobiographique, représentations de la violence et figures de résistance féminine ?

Il ne s'agit pas simplement de comparer deux versions d'une même histoire, mais de comprendre en quoi le médium lui-même, ses outils, ses contraintes, ses possibilités expressives, façonne la manière dont la guerre est racontée, ressentie et mémorisée.

Hypothèse

En comparant la bande dessinée et le film d'animation *Persepolis*, on peut supposer que chaque médium produit une expérience distincte du récit de guerre et de la mémoire féminine qui le traverse.

La bande dessinée, par sa fragmentation en chapitres, sa mise en page maîtrisée et son usage systématique du noir et blanc, instaure une lecture distanciée et réflexive. Le lecteur contrôle le rythme, revient en arrière, s'arrête sur une case. La bande dessinée fonctionne comme une archive visuelle, une mémoire feuilletable qui appelle l'interprétation plus que l'immersion.

Le film d'animation, en revanche, mobilise des ressources sensorielles que la BD ne peut convoquer : le mouvement des corps, la voix off de Satrapi adulte, la musique, les bruitages, le

²Gillian WHITLOCK, *Soft Weapons: Autobiography in Transit*, Chicago, University of Chicago Press, 2007.

³Jacqueline RISTOLA, « Recreating Reality: Waltz With Bashir, Persepolis, and the Documentary Genre », *Animation Studies*, vol. 11, 2016.

montage. Ces éléments produisent une expérience plus immersive et émotionnellement différente, dans laquelle le spectateur est entraîné dans le flux du récit plutôt qu'invité à l'analyser.

Ce mémoire cherchera à vérifier, nuancer et approfondir cette hypothèse à travers une analyse comparative des deux œuvres, en s'appuyant sur leurs spécificités sémiotiques respectives.

Partie 1 : Cadre théorique

Ce mémoire s'appuie sur quatre ensembles de notions théoriques : les cadres de la mémoire collective et culturelle, la médiativité de la mémoire et des dispositifs mémoriels, les concepts d'intermédialité et de remédiation qui permettent de comparer *Persepolis* dans ses deux formes, et enfin des outils rattachés à la matérialité de chaque médium. Ces outils permettent, chacun à sa manière, d'éclairer la question de recherche de ce mémoire : comprendre comment chaque médium, selon sa spécificité, construit le récit d'un pays en guerre et la mémoire de ce conflit, en articulant point de vue autobiographique, représentations de la violence et figures de résistance féminine.

Mémoire collective, mémoire culturelle et post-mémoire

Dans le champ des « Memory Studies », Maurice Halbwachs définit la mémoire collective comme l'ensemble des cadres sociaux qui rendent possible la remémoration.⁴ Les souvenirs individuels sont toujours pris dans des structures relationnelles, des discours et des habitudes qui orientent ce dont on se souvient et la manière dont on le raconte. Appliqué à *Persepolis*, cela signifie que la mémoire de Satrapi ne peut être envisagée comme purement privée : elle est traversée par des cadres familiaux, politiques et culturels propres à l'Iran durant la révolution islamique et de la guerre Iran-Irak.

Pierre Nora approfondit cette perspective en introduisant la notion de « lieux de mémoire ».⁵ Un lieu de mémoire désigne un objet, un espace, une institution ou un symbole où se fige une mémoire collective. Les tomes de *Persepolis* et leur adaptation filmique peuvent être envisagés comme des lieux de mémoire de la révolution iranienne et de la guerre, articulant des événements historiques, des figures familiales et des motifs visuels récurrents. Ils participent à la constitution d'un passé partagé, en tension entre cadre iranien et réception occidentale.

Jan Assmann distingue, au sein des « Memory Studies », la mémoire communicative et la mémoire culturelle.⁶ La mémoire communicative renvoie aux souvenirs échangés dans les interactions quotidiennes au sein de petits groupes (famille, amis, témoins directs), tandis que la mémoire culturelle se matérialise dans des supports durables comme les médias, les institutions et les pratiques commémoratives, qui construisent des versions « stabilisées » du

⁴Maurice HALBWACHS, *La mémoire collective*, Paris, PUF, 1950.

⁵Pierre NORA, *Les Lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 1984-1992.

⁶Jan ASSMANN, « Communicative and Cultural Memory », dans Astrid ERLI et Ansgar NÜNNING (dir.), *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*, Berlin/New York, De Gruyter, 2008, p. 109-118.

passé. Cette distinction est particulièrement utile pour *Persepolis* : la bande dessinée et le film d'animation transforment des souvenirs communicatifs en formes de mémoire culturelle graphiques et filmiques, adressées à un public international. Satrapi déplace ainsi son récit intime vers l'espace médiatique, où la mémoire de la révolution se reconfigure au contact de lecteurs et spectateurs qui ont ou n'ont pas directement vécu le conflit.

Pierre Nora a inspiré Astrid Erll et Dagmar Brunow qui ont développé les notions de mémoire transculturelle et de « travelling memories ».⁷ La mémoire transculturelle désigne une perspective qui s'intéresse aux processus de remémoration traversant les frontières nationales et culturelles, en suivant les trajectoires des souvenirs, des médias et des pratiques. *Persepolis* s'inscrit dans cette dynamique : œuvre franco-iranienne traduite dans une trentaine de langues, elle contribue à construire une mémoire transculturelle de la révolution iranienne et de la condition des femmes, en circulant entre l'Iran et le reste du monde.

Enfin, Marianne Hirsch propose le concept de post-mémoire pour penser le rapport de la « génération d'après » à des traumatismes qu'elle n'a pas vécus directement.⁸ La post-mémoire désigne la relation à des expériences dont on ne se souvient que par le biais d'histoires, d'images et de comportements au milieu desquels on a grandi, mais qui exercent néanmoins une forte charge affective et identitaire. Si Satrapi appartient à la génération qui a vécu la révolution et la guerre, la notion de post-mémoire permet de caractériser la position des lectorats et publics occidentaux de *Persepolis* : ils construisent leur compréhension de la révolution iranienne par des récits et des images médiatisés, et non par une mémoire vécue. La bande dessinée et le film deviennent ainsi des vecteurs de post-mémoire, qui relient des publics éloignés à un conflit étranger. C'est dans cette logique qu'Annette Kuhn parle de « travail de mémoire » (memory work) pour désigner une pratique active de remémoration qui interroge les souvenirs comme matériaux à interpréter, plutôt que comme vérités transparentes.⁹ C'est une posture que *Persepolis*, dans ses deux formes, sollicite explicitement chez ses publics.

⁷Astrid ERLI, « Travelling Memory », *Parallax*, vol. 17, n° 4, 2011, p. 4-18 ; Dagmar BRUNOW, *Remediating Transcultural Memory: Documentary Filmmaking as Archival Intervention*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2015.

⁸Marianne HIRSCH, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012.

⁹Annette KUHN, *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*, Londres, Verso, 1995.

Médiativité de la mémoire et dispositifs mémoriels

Astrid Erll et Ann Rigney affirment que « la mémoire est toujours médiatisée ».¹⁰ Elles soutiennent qu'il n'existe pas de mémoire culturelle préalablement aux médiations, et que « le médium est la mémoire », en déplaçant la formule de McLuhan sur le médium et le message. Chaque média (langage oral, littérature, cinéma, animation) possède sa manière spécifique de « se souvenir » et laisse une trace sur la mémoire qu'il contribue à produire.

Pour *Persepolis*, cette médiativité implique que la bande dessinée et le film d'animation ne se contentent pas de transmettre les souvenirs de Satrapi : ils les reconfigurent selon leurs logiques propres. La BD, par son découpage en cases, ses planches, ses ellipses, ses blancs (gutter), son noir et blanc et ses cartouches de voix narrative, construit une mémoire visuelle feuilletable, fragmentée, où le lecteur contrôle le rythme et peut revenir sur les images. Le film, par ses plans, son montage, sa voix off adulte, sa musique et ses bruitages, organise au contraire un flux mémoriel continu et immersif, qui entraîne le spectateur dans le mouvement de la guerre, de l'exil et du retour.

Philippe Marion, dans « Traces en cases », définit la bande dessinée comme une forme où le « travail graphique » articule figuration narrative et engagement du lecteur.¹¹ Il montre que la mise en page, le rythme des cases et les ellipses construisent un rapport au temps et à la mémoire particulier. Dans *Persepolis*, cette « trace en cases » se manifeste par une stylisation des corps, une simplification des espaces et un usage du noir et blanc qui rendent la guerre et la violence lisibles tout en ménageant une distance. Le lecteur est invité à participer activement au travail de mémoire, en interprétant les ellipses, en reliant les séquences, en confrontant récit historique et moments intimes.

Du côté de l'animation, Annabelle Honess Roe propose la catégorie des « animated documentaries » et, en leur sein, des « animated memories », pour désigner des films où l'animation sert à figurer des souvenirs, des émotions ou des expériences traumatiques autrement inaccessibles.¹² Elle insiste sur le fait que le style, la matérialité et la réalisation de l'animation offrent un accès aux processus de remémoration et d'oubli au cœur de l'identité personnelle. Le film *Persepolis* partage cette logique, il mobilise l'animation pour mettre en

¹⁰Astrid ERLL et Ann RIGNEY, *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlin, De Gruyter, 2009.

¹¹Philippe MARION, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993.

¹²Annabelle HONESS ROE, *Animated Documentary*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.

scène des souvenirs d'enfance, des violences politiques et des ruptures intimes, en leur donnant une forme graphique et sonore qui ne relève ni du reportage, ni de la reconstitution réaliste.

Ainsi, chaque médium construit son propre régime d'expérience du passé, deux modalités de témoignage et de remémoration qu'il s'agit de comparer. Cette comparaison ne porte donc pas seulement sur des contenus, mais sur des dispositifs sémiotiques qui font exister la guerre et la mémoire féminine de manière différente.

Intermédialité, remédiation et comparaison bande dessinée et film d'animation

L'intermédialité, telle que la définit Jürgen Müller, désigne l'étude des interactions entre médias au sein d'un même milieu culturel.¹³ Elle permet de penser comment des œuvres appartenant à des supports distincts se répondent, se citent ou se transforment mutuellement. C'est dans ce cadre plus large que s'inscrit la comparaison entre la bande dessinée et le film d'animation. L'outil le plus opérant pour cette analyse est la remédiation, telle que la théorisent Bolter et Grusin. Pour eux, les nouveaux médias reconfigurent les médias antérieurs en remodelant leurs formes et leurs fonctions, si bien qu'un nouveau médium ne se définit jamais en dehors de ceux qui le précèdent, il les remodèle, les commente ou les occulte.¹⁴ Dans le cas de *Persepolis*, cette dynamique est particulièrement lisible : le film remédie la bande dessinée en reprenant son esthétique en noir et blanc, ses motifs graphiques et ses séquences narratives, mais en les transposant dans un dispositif audiovisuel qui ajoute mouvement, voix, musique et bruitages. Le film *Persepolis* ne remplace donc pas la bande dessinée, il l'intègre et la transforme, en ajoutant des dimensions sensorielles qui modifient la manière dont la guerre et la mémoire féminine sont perçues.

Cette remédiation reconfigure plus précisément quatre dimensions que l'analyse comparative s'attachera à examiner : la figuration de la mémoire, la posture de témoin, la représentation de la guerre et des violences politiques, et la représentation du corps, du genre et du voile. Ce sont ces quatre axes qui structureront les chapitres de l'analyse comparative.

C'est dans ce cadre que la notion de post-mémoire, développée par Hirsch, prend tout son sens pour penser la réception de *Persepolis* : les publics non iraniens, qui n'ont pas de mémoire vécue de la révolution, s'approprient ces archives visuelles et animées pour construire leur

¹³ Jürgen E. MÜLLER, « Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, n° 16, 2006, p. 99- 110.

¹⁴ Jay David BOLTER et Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1999.

propre relation au conflit et à la condition féminine en Iran. L'enjeu est alors de comprendre comment la remédiation bande dessinée puis film modifie la nature de cette appropriation, ce que chaque dispositif rend possible ou impossible, où se situent la distance et l'immersion, et comment lecteur et spectateur sont positionnés face au témoignage de Satrapi.

Autobiographie graphique, sémiotique de la case et écoute filmique

Au-delà des cadres mémoriels et intermédiaux exposés ci-dessus, l'analyse comparative mobilisera cinq outils conceptuels plus spécifiquement attachés à la matérialité de chaque médium, et qui seront convoqués à plusieurs reprises dans cette partie.

Du côté de la bande dessinée, Hillary Chute, dans « Graphic Women », analyse comment l'autobiographie dessinée par des autrices donne une forme graphique à des expériences de trauma et de violence politique, en articulant texte et image dans un même espace de la page.¹⁵ Elle montre que le médium graphique permet d'inscrire la subjectivité féminine dans une matérialité visuelle qui échappe aux logiques de la transparence testimoniale propre au texte seul. Benoît Peeters, dans « Case, planche, récit », précise pour sa part le fonctionnement de la case comme unité de sens : aucune case ne se lit isolément, mais toujours en relation avec son « périchamp », c'est-à-dire l'ensemble des cases voisines qui influencent inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent.¹⁶ Ces deux apports permettront d'analyser plus finement, dans les chapitres consacrés au « je » témoin et aux corps féminins, la manière dont la BD *Persepolis* construit une subjectivité graphique fragmentée mais reliée.

Du côté du cinéma, Michel Chion, dans « L'Audio-vision », interroge le rapport entre son et image et montre que la bande-son ne se contente pas seulement d'accompagner l'image : elle oriente l'attention et produit des effets de « valeur ajoutée ».¹⁷ Cet outil sera mobilisé pour analyser comment le film *Persepolis* construit, par la voix off, la musique et les bruitages, une expérience sensorielle de la guerre que la bande dessinée ne peut évidemment pas produire de la même manière.

Du côté de la représentation des corps et du genre, Jennifer Worth propose de lire *Persepolis* comme une forme de performance incarnée (embodied performance)¹⁸ : le corps de Marjane,

¹⁵Hillary CHUTE, *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, New York, Columbia University Press, 2010.

¹⁶Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*, Paris/Tournai, Casterman, 1998.

¹⁷Michel CHION, *L'Audio-vision : son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990.

¹⁸Jennifer WORTH, « Unveiling: *Persepolis* as Embodied Performance », *Theatre Research International*, vol. 32, n° 2, 2007, p. 143-160.

dessiné puis animé, devient le lieu où s'inscrivent et se négocient les contraintes du régime islamique et les tentatives d'y échapper. Le voile y constitue, selon elle, la métaphore centrale de l'œuvre, condensant à la fois la coercition et la possibilité d'un détournement critique. Nima Naghibi, déjà convoquée pour son travail sur la réception occidentale de *Persepolis*, complète cette lecture par une mise en garde utile : le féminisme occidental a souvent mobilisé le voile comme symbole univoque d'oppression, au risque d'effacer la diversité des positions et des pratiques des femmes iraniennes elles-mêmes. Ces deux apports permettront d'analyser, au chapitre consacré aux corps féminins et au voile, les scènes où la BD puis le film négocient entre contrainte et ambivalence.

Pour ce qui est de l'humour et de la distance ironique, Elisabeth El Refaie montre que ces registres comptent parmi les stratégies rhétoriques les plus récurrentes de la bande dessinée autobiographique.¹⁹ Loin d'atténuer la gravité du vécu rapporté, l'ironie permet le plus souvent aux autrices et auteurs de négocier une distance critique avec leur propre histoire, sans jamais renoncer à la raconter. Cet outil sera mobilisé pour analyser les passages où *Persepolis* fait usage du comique, du grotesque ou de l'ironie rétrospective pour raconter la guerre et la répression politique.

Ces cinq apports complètent le socle des « Memory Studies », de la médiativité et de l'intermédialité présenté ci-dessus. Ils seront utilisés dans l'analyse comparative pour affiner la lecture des deux œuvres.

¹⁹ Elisabeth EL REFAIE, *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.

Partie 2 : Analyse comparative et interprétation

Le cadre théorique qui vient d'être exposé fournit les outils conceptuels mobilisés dans les pages qui suivent. Cette deuxième partie constitue le cœur du mémoire. Elle met en regard la bande dessinée et le film d'animation *Persepolis* en les abordant comme deux dispositifs sémiotiques de mise en mémoire d'un même conflit. Plutôt que de présenter une analyse médium par médium, l'option choisie est celle d'une comparaison thématique transversale : chaque chapitre confronte BD et film sur un enjeu commun, afin de faire apparaître les écarts expressifs par contraste. Cette démarche permet de vérifier, nuancer et approfondir l'hypothèse de départ : la bande dessinée construit une mémoire graphique fragmentée, une archive visuelle feuilletable, tandis que le film d'animation reconfigure ce récit en flux mémoriel continu et immersif.

2.1 Approches médiatiques : bande dessinée et film d'animation

Sous-problématique : en quoi la bande dessinée et le film d'animation Persepolis, à partir de leurs dispositifs sémiotiques propres, produisent-ils deux régimes distincts d'expérience autobiographique et de mise en mémoire ?

Dans la perspective des « Memory Studies », la bande dessinée et le film d'animation *Persepolis* apparaissent comme deux dispositifs de médiation de la mémoire culturelle d'une même histoire personnelle, chacun doté de ressources sémiotiques spécifiques. La bande dessinée organise le récit en « traces en cases », selon la formule de Philippe Marion, où la planche, le découpage et le noir et blanc configurent une archive visuelle feuilletable. Le film, de son côté, mobilise plan, montage, voix off, musique et mouvement pour produire un flux mémoriel continu et immersif. Ce chapitre interroge ainsi en quoi ces deux médiums, à partir de leurs langages propres, produisent des régimes distincts d'expérience autobiographique et de mise en mémoire, en posant les bases de la comparaison intermédiatique qui structurera l'analyse.

2.1.1 La BD comme archive visuelle feuilletable

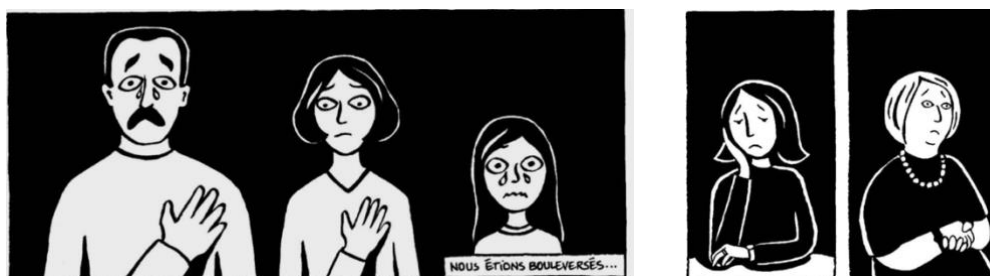
Dans la BD, la mémoire est médiatisée par la matérialité du livre, le découpage en tomes et planches et la stylisation graphique en noir et blanc. La planche distribue le récit en unités visuelles discontinues (les cases) qui fonctionnent comme autant de « traces » mémorielles. Le lecteur feuillette, manipule, revient en arrière, s'arrête sur une image, combine plusieurs cases : la mémoire se donne sous une forme fragmentée et manipulable, où le rythme de lecture est

contrôlé par la pratique. Ce fonctionnement s'explique par ce que Philippe Marion appelle l'hétérochronie propre au livre et à la bande dessinée : contrairement à un média homochrome, qui incorpore le temps de réception dans sa propre énonciation, la BD ne programme pas le temps de sa lecture, laissant au lecteur la maîtrise du rythme, de l'arrêt, du retour en arrière.²⁰ Cette liberté de réception est elle-même rendue possible par une tension propre au médium entre linéarité (la succession temporelle des cases, portée par le récit) et tabularité (leur coexistence spatiale sur la planche), qui autorise la mise en relation, la comparaison, le recouplement de cases éloignées.



Séparation de la bande dessinée en 4 volumes.
Exemple du volume 1 et 3.

L'usage systématique du noir et blanc, la simplification des traits et la stylisation des visages et des décors construisent un rapport particulier au passé. Cette sobriété graphique correspond à ce que Marion situe au premier degré de teneur en trace : la « ligne claire », caractérisée par l'absence de repentirs et le privilège accordé à une ligne de contour qui isole nettement les composantes du dessin. Le noir et blanc ne cherche pas à reproduire la réalité dans ses détails, mais à rendre les événements lisibles en les schématisant, permettant une mise à distance qui évite la confusion avec une simple sidération visuelle.



²⁰ Philippe MARION, *Traces en cases*, 1993.

Les paratextes internes (titres de chapitres et cartouches narratifs) encadrent cette mémoire fragmentée : chaque segment est daté, situé, commenté par une voix écrite qui l'inscrit dans une chronologie et dans des cadres sociaux spécifiques (famille, école, rue, exil). Cette logique de fragmentation en unités autonomes se manifeste par exemple lorsqu'un même souvenir familial se déploie non comme un récit continu, mais comme une série d'unités graphiques distinctes que le lecteur peut isoler, relire et articuler aux autres fragments.



« Le foulard » : chapitre 1 du premier volume.
Exemple de cartouche et bulle.

Chaque case fonctionne ainsi comme une « trace » relativement autonome, toujours partiellement conditionnée par ce que Benoît Peeters nomme le périchamp : l'espace des cases voisines, qui « influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent ».²¹ La trace mémorielle isolable qu'est chaque case ne l'est donc jamais tout à fait : elle se lit toujours aussi dans son rapport aux fragments qui l'entourent. Ce fonctionnement illustre la notion de « traces en cases » développée par Philippe Marion et confirme l'idée d'Erll et Rigney selon laquelle le médium ne se contente pas de transmettre la mémoire, mais en configure la forme même.²²

²¹ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit*, 1998.

²² Astrid ERLI et Ann RIGNEY, *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlin, De Gruyter, 2009.

2.1.2 Le film comme flux mémoriel continu et immersif

Dans le film, la succession de plans, le montage, la voix off et la bande-son créent une continuité temporelle difficile à interrompre. Le spectateur traverse le récit dans un déroulement linéarisé, marqué par des ellipses, des retours en arrière et des changements de rythme.

La voix off, la musique et les bruitages renforcent ce flux. La voix de Marjane adulte ancre les souvenirs dans un présent de narration qui guide le spectateur. La musique donne aux séquences une tonalité affective spécifique (mélancolique, dramatique, ironique). La bande-son immerge donc le spectateur dans un environnement sonore qui donne vie aux événements racontés. Ce fonctionnement rejoint la notion d'« animated memories » proposée par Annabelle Honess Roe : l'animation ne se contente pas de restituer des faits passés, elle donne forme au processus même par lequel ceux-ci émergent et se réactualisent dans la conscience.²³

2.1.3 Comparaison des dispositifs mémoriels

Cette différence de dispositifs rejaillit sur le statut des deux œuvres comme « lieux de mémoire » au sens de Pierre Nora.²⁴ La bande dessinée fonctionne comme un lieu de mémoire au sens le plus littéral du terme. C'est un support matériel stable où se fige une mémoire personnelle, consultable à volonté. Le film, à l'inverse, se donne d'abord comme un événement de réception plus ponctuel (un visionnage), mais sa circulation en festivals, puis en salles et sur les plateformes, en démultiplie les occasions de convocation collective : il fonctionne moins comme une archive que comme un rituel de remémoration, chaque projection réactivant la mémoire pour un nouveau public.

Les deux œuvres partagent néanmoins le même statut de vecteurs de mémoire transculturelle, au sens d'Erll et Brunow.²⁵ Traduites, sous-titrées et diffusées bien au-delà de leur contexte d'origine, la bande dessinée comme le film participent à la circulation d'une mémoire qui traverse les frontières nationales et linguistiques.

²³ Annabelle HONESS ROE, *Animated Documentary*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.

²⁴ Pierre NORA, *Les Lieux de mémoire*, 1984-1992.

²⁵ Astrid ERL, « Travelling Memory », 2011 ; Dagmar BRUNOW, *Remediating Transcultural Memory*, 2015.

2.2 Le « je » témoin : dispositifs autobiographiques et point de vue

Sous-problématique : comment la bande dessinée et le film d'animation Persepolis configurent-ils différemment la posture de « je » témoin du conflit ?

Au cœur de *Persepolis* se trouve une voix autobiographique qui raconte la révolution islamique et la guerre Iran–Irak à partir d'une expérience située, féminine et enfantine, évoluant en regard adulte. La façon dont ce « je » témoin se configure dépend étroitement du médium mobilisé : la BD construit une focalisation interne par les cartouches, les bulles et la stylisation du corps de Marjane, tandis que le film recompose cette subjectivité par une voix off incarnée, un enchâssement narratif centré sur Marjane adulte à l'aéroport et le travail collectif de l'animation.

2.2.1 Le « je » dans la BD : focalisation interne et écriture graphique

Dans la bande dessinée, le « je » de Satrapi se construit par l'énonciation écrite, cartouches et bulles, et par la visibilité du corps de l'héroïne. Les cartouches à la première personne rythment le récit et donnent accès à ses pensées, à ses souvenirs, installant une focalisation interne forte : le lecteur « est dans la tête » de Marjane, par ses interprétations du contexte historique et ses sentiments face aux événements.



Cette matérialisation graphique de l'intériorité trouve un exemple particulièrement net dans les scènes où Marjane enfant converse avec Dieu, représenté sous les traits d'un vieil homme barbu. Cet exemple trouve un écho structurel plus loin dans le récit, lorsque Marjane, en pleine politisation adolescente, remplace ces conversations avec Dieu par des échanges avec Karl Marx, figuré selon une composition graphique quasi i Marx et Dieu blanche et posture similaire. Cette symétrie visuelle entre les deux figures tutélaires donne à voir, par la seule mise en page, l'évolution du for intérieur de l'héroïne : le lecteur assiste littéralement au remplacement d'un système de croyance par un autre, sans qu'aucune cartouche n'ait besoin de l'explicitier.



Les bulles de dialogue et les rares monologues graphiques inscrivent la voix de Marjane dans un réseau de voix, celles de la famille, des amis, des professeurs, des autorités religieuses et politiques. Cette polyphonie participe à la dimension éthique du témoignage : Marjane n'est jamais une voix isolée, mais se situe dans une constellation de points de vue qui complexifie la représentation de la révolution et de la guerre.

Cette polyphonie est particulièrement visible dans les scènes de discussion familiale, autour de la table ou dans la cuisine, lorsque la mère, le père et Marjane commentent ensemble la révolution, la guerre ou les arrestations politiques. La parole autobiographique ne s'y construit pas dans l'isolement, mais au contact d'autres récits, d'autres interprétations et d'autres mémoires. Le « je » témoin apparaît alors comme une voix située au sein d'un cadre familial et collectif, ce qui fait écho à la mémoire communicative telle que la définissent Jan Assmann²⁶ : la crédibilité du témoignage s'en trouve renforcée, car Marjane n'est jamais présentée comme une conscience autosuffisante, mais comme un sujet qui se construit dans l'échange, l'écoute et la transmission.

²⁶Assmann, Jan. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge University Press, 2011 ; voir aussi Halbwachs, Maurice. *La Mémoire collective*. PUF, 1950.



La représentation graphique du corps de Satrapi, silhouette stylisée, expressions faciales simplifiées, évolutions au fil de l'âge, matérialise cette subjectivité. Les planches la montrent dans des positions variées, enfant au milieu des adultes, adolescente dans la foule, adulte en exil, et ces transformations visuelles accompagnent celles du « je » qui raconte : le corps devient support du témoignage, portant les traces de l'expérience, des traumatismes et des résistances.



2.2.2 Le « je » dans le film : voix off incarnée et enchâssement narratif

Dans le film, le « je » témoignant se configure autrement que ce soit avec la voix off incarnée ou bien le jeu présent sur la distance entre la narratrice et la jeune Marjane. Dès l'ouverture, dans cet espace de transit où Marjane adulte, seule, revoit sa vie en Iran et en Europe, le film installe un dispositif explicite de remémoration : le récit de la guerre et de l'exil est enchâssé dans ce présent de narration, qui encadre l'ensemble du récit et installe une dissociation entre le personnage qui a vécu les événements et la narratrice qui les recompose a posteriori.

Ce dispositif d'enchâssement s'appuie sur une opposition très marquée entre les couleurs, qui permet de bien séparer le présent de l'énonciation et le temps du souvenir. Tout part de la scène à l'aéroport : Marjane adulte attend son vol, ferme les yeux, et c'est à ce moment que tout le récit de son enfance et de sa jeunesse, de l'Iran jusqu'à son exil en Europe, vient s'enchâsser

dans ce cadre présent. Les scènes du présent sont en couleur, avec une tonalité assez sombre, et on n'y voit que la silhouette de Marjane, habillée en bordeaux, seule et détachée du reste du décor. À l'inverse, tout le récit du passé est traité en noir et blanc. Ce changement de couleur, qui se fait progressivement au moment où Marjane ferme les yeux pour se souvenir, vient donc renforcer visuellement ce que la voix off installe déjà à l'oral : la frontière entre le moment où elle se souvient et le moment dont elle se souvient. Mais ce noir et blanc n'est pas juste une convention pour montrer qu'on est dans le passé : dans les scènes de foule, de manifestation ou de guerre, le film utilise un style proche de l'ombre chinoise, avec des silhouettes toutes noires, sans visage ni détail, qui envahissent l'écran et noient les individus dans une masse. Cette figure, qu'on retrouve souvent dans les scènes de violence collective, fait que le "je" de Marjane enfant s'efface un peu derrière quelque chose de plus abstrait et collectif.



La voix off accompagne le spectateur dans ce retour sur le passé : elle commente certaines scènes et à d'autres moments, elle se tait, laissant les dialogues, les sons et la musique prendre le relais. Cette alternance organise la distance temporelle et affective entre l'enfance vécue et la mémoire adulte : le spectateur entend une voix qui reconstruit, nuance et parfois ironise sur son propre passé.

Le travail collectif de l'animation reconfigure également la subjectivité. Le « je » du film est porté par une équipe, co-réalisation, animation, montage, son, musique, interprétation vocale, qui médiatise la voix autobiographique. Une vingtaine d'animateurs ont ainsi travaillé, sous la direction de Satrapi et Paronnaud, à partir des personnages originaux de la bande dessinée, avec pour consigne explicite de préserver la texture graphique brute des planches, le trait, les aplats de noir, la stylisation des visages, tout en lui donnant le mouvement et la continuité propres au cinéma d'animation. Ce transfert technique, d'un médium à l'autre, illustre bien comment le « je » autobiographique, initialement porté par la main unique de Satrapi, se trouve redistribué entre de multiples gestes professionnels sans pour autant perdre son identité graphique.

Le choix du casting vocal ajoute une information supplémentaire à cette médiation collective. Chiara Mastroianni prête sa voix à Marjane adolescente et adulte, tandis que Catherine

Deneuve, sa mère dans la vie réelle, interprète le personnage de Tadj, la mère de Marjane. Cette coïncidence n'est pas anodine : elle fait résonner, à l'extérieur même du récit, le motif de la transmission mémorielle entre générations de femmes que le film met en scène, et renforce l'idée d'un témoignage qui se construit collectivement et intergénérationnellement, plutôt que dans la voix solitaire d'une seule narratrice.

2.2.3 Effets sur intimité et crédibilité du témoignage

En synthèse, ces deux dispositifs configurent différemment le témoignage. La bande dessinée offre une intimité fondée sur l'intériorité écrite. La proximité au « je » tient à l'accès direct aux pensées et aux affects de Marjane et à la stabilité de sa figure graphique, le lecteur suivant une voix qui commente en continu ses propres souvenirs. Le film propose à l'inverse une intimité médiatisée, où la présence vocale de Marjane adulte, l'enchâssement narratif et le jeu sur la distance entre narratrice et personnage animé produisent un rapport au témoignage plus réflexif dans sa construction, mais plus sensible dans son effet sur le spectateur, et où la dimension publique du témoignage est plus marquée.

Cette différence prend tout son sens si l'on considère la position du lectorat et du public occidental, qui n'ont pas de mémoire vécue de la révolution ni de la guerre : c'est bien en position de post-mémoire, au sens de Marianne Hirsch²⁷, qu'ils reçoivent l'un et l'autre témoignage. Or les deux dispositifs sollicitent cette post-mémoire de façon très différente. La BD, par sa fragmentation en cases et ses ellipses, appelle ce qu'Annette Kuhn²⁸ nomme un travail de mémoire actif : le lecteur doit reconstituer les liens entre les fragments et construit ainsi sa propre relation au passé de Marjane par un effort d'élaboration comparable à celui que Kuhn décrit pour la mémoire familiale. Le film, par la voix off incarnée et l'enchâssement narratif à l'aéroport, propose au contraire une appropriation plus immédiate. La voix off y assume elle-même, de façon continue et orale, l'explication du contexte historique, si bien que le spectateur est pris en charge par une voix qui a déjà fait, pour lui, une partie de ce travail de mémoire, ce qui favorise une identification empathique plus que la construction active d'une interprétation.

²⁷Hirsch, Marianne. *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. Columbia University Press, 2012.

²⁸Kuhn, Annette. *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*. Verso, 1995 (rééd. 2002).

2.3 Raconter la guerre et les violences politiques : distance réflexive et immersion sensorielle

Sous-problématique : comment la bande dessinée et le film d'animation Persepolis figurent-ils la guerre et les violences politiques, et en quoi leurs dispositifs sémiotiques propres produisent-ils des régimes distincts d'expérience de la violence, entre mise à distance réflexive et immersion sensorielle ?

Dans *Persepolis*, la guerre Iran-Irak et la violence politique de la République islamique ne constituent pas un simple arrière-plan historique : elles traversent le récit et structurent la mémoire autobiographique de Satrapi. Ce chapitre vise à vérifier si, comme le suggère l'hypothèse, la mise à distance qui caractérise la BD et l'immersion sensorielle propre au film se confirment spécifiquement dans le traitement de la violence politique et guerrière. La comparaison intermédiale permet d'analyser comment BD et film construisent chacun une iconographie du conflit, en articulant bombardements, manifestations, arrestations et exécutions au quotidien familial et scolaire. Chaque médium mobilise ses ressources propres pour produire un régime de mise en mémoire distinct, qui oriente différemment la manière dont la guerre est racontée et ressentie.

2.3.1 La BD : iconographie du conflit et mise à distance de la violence

Dans la bande dessinée, la guerre se constitue en iconographie du conflit à travers la composition des planches, les cadrages et la récurrence de motifs visuels. Le découpage alterne cases de bombardement, de manifestation, d'arrestation ou d'exécution et cases centrées sur la quotidienneté, plaçant constamment l'événement historique en tension avec la vie ordinaire. Cette articulation rejoint les travaux d'Assmann sur la co-présence des dimensions « communicative » et « culturelle » de la mémoire : *Persepolis* juxtapose l'histoire du conflit et celle des gestes familiaux.²⁹



²⁹ Jan ASSMANN, « Communicative and Cultural Memory », 2008.

Cette iconographie se cristallise avec force dans la séquence des petites clés en plastique distribuées aux enfants de milieux populaires, censées leur ouvrir le paradis s'ils meurent au front. La simplicité du dessin et la répétition des silhouettes enfantines font apparaître la violence politique comme une entreprise idéologique de fabrication des corps sacrificiables, tandis que le commentaire rétrospectif y ajoute une ironie grinçante. Cette séquence illustre exemplairement ce que Elisabeth El Refaie observe à propos de la bande dessinée autobiographique : l'humour et l'ironie rétrospective n'atténuent pas la gravité de l'expérience racontée, ils comptent au contraire parmi les stratégies rhétoriques les plus récurrentes du genre, qui permettent de négocier une distance critique avec sa propre histoire sans jamais renoncer à la raconter.³⁰ Le contraste entre innocence enfantine et cynisme du dispositif ne désamorce donc rien : il rend l'horreur du sacrifice organisé plus lisible encore.



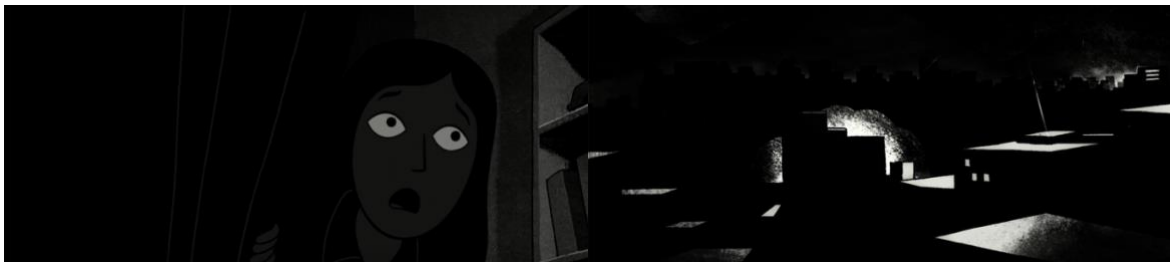
Les cadrages, dans la lignée des analyses sémiotiques de la bande dessinée sur le rôle interprétatif de la taille et de la disposition des cases, modulent la tension entre distance et proximité. Les plans d'ensemble (foules, rues bombardées, cortèges funéraires) construisent une perception politique de la violence, tandis que les gros plans (visages, corps, expressions) en rapprochent les affects individuels. La séquence du bombardement illustre bien ce fonctionnement : Satrapi alterne ville touchée, réactions familiales et signes de destruction, sans jamais basculer dans une représentation spectaculaire. Le noir et blanc, la fragmentation de la planche et la sobriété du trait maintiennent la distance, tandis que la juxtaposition entre événement militaire et espace domestique inscrit la guerre dans l'ordinaire. Les silhouettes simplifiées et l'absence de détails naturalistes empêchent toute esthétisation de l'horreur. La

³⁰ Elisabeth EL REFAIE, *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.

guerre y devient un ensemble de signes lisibles (détonations, corps au sol, destructions) plutôt qu'une accumulation de détails « gore ». La voix narrative rétrospective, inscrite dans les cartouches, ajoute une couche réflexive : Marjane adulte revenant sur la normalisation enfantine de la violence et les contradictions de son milieu.

2.3.2 Le film : son, montage et intensification sensorielle de la violence

Dans le film, montage, bande-son et mouvement reconfigurent profondément la représentation de la violence. La scène de bombardement en est l'exemple le plus révélateur : le montage alterne plans d'ensemble sur le quartier touché et gros plans sur le visage de Marjane, accélère au moment de l'impact puis ralentit sur la réaction sidérée de la famille.



La bande-son joue un rôle décisif : sirènes et explosions envahissent l'espace sonore tandis que la voix off se tait, laissant le spectateur seul face au bruit brut de la violence ; la musique n'intervient qu'après, produisant un effet de pathos qui prolonge la dimension traumatique du souvenir. Ce dispositif rejoint ce que Chion a montré du rôle du son dans la perception des images et l'organisation de l'attention et de l'affect.³¹ Là où la bande dessinée maintient sa distance par la stylisation et la voix narrative, le film ajoute un temps de silence après l'explosion, caméra fixée sur le visage de Marjane, qui suspend le récit au profit de la pure émotion. Plus largement, le mouvement propre à l'image animée ajoutent une dimension spatiale absente du dessin fixe : trajectoires des bombes, déplacement de foules et fuites plongent le spectateur dans un espace conflictuel dynamique.

L'ironie repérée chez El Refaie ne disparaît pas pour autant dans le film, mais change de forme : le comique visuel et graphique cède la place à un comique porté par l'intonation de la voix off adulte.

³¹ Michel CHION, *L'Audio-vision*, 1990.

2.3.3 Deux régimes mémoriels de la violence

Dans la bande dessinée, la fragmentation de la planche, la sobriété du trait et la voix rétrospective des cartouches donnent à voir la violence comme un ensemble de signes qu'on peut arrêter, comparer, reparcourir : le lecteur est constamment renvoyé à un geste de lecture qui laisse place à la réflexion. Dans le film, le montage qui accélère puis suspend l'image, le silence qui succède au fracas puis la musique qui referme la scène installent au contraire le spectateur dans la durée du choc, sans l'intermédiaire d'un commentaire.

Loin de se contenter de représenter la guerre, BD et film configurent ainsi deux manières distinctes de s'en souvenir, dont l'écart éclaire la façon dont l'adaptation intermédiaire déplace le témoignage autobiographique : chacune des deux œuvres participant, à sa manière, à la construction d'une mémoire culturelle du conflit iranien.

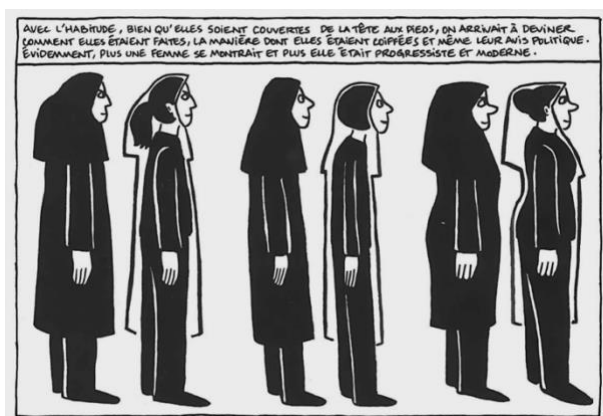
2.4 Corps, genre, voile et résistances

Sous-problématique : comment la bande dessinée et le film d'animation Persepolis figurent-ils les corps féminins, le voile et les formes de résistance, et dans quelle mesure la remédiation du dessin fixe vers l'image animée accentue, déplace ou atténue la dimension féministe et les ambivalences de l'auto-représentation de Satrapi ?

La mémoire de la guerre dans *Persepolis* est indissociable d'une mémoire des corps, en particulier des corps féminins soumis à la reconfiguration des normes de genre, du voile et de l'espace public dans l'Iran post-révolutionnaire. Ce chapitre prolonge l'hypothèse initiale sur un terrain spécifique : celui des corps et du genre, en interrogeant si la stylisation graphique de la BD favorise une lecture distanciée et critique des normes de genre, tandis que l'animation, par le mouvement, la voix et le son, en intensifierait la charge affective et politique. La bande dessinée stylise ces corps, le voile et les gestes de Marjane en figures graphiques qui articulent critique et ambivalence, tandis que le film remédie ces mêmes scènes en ajoutant cadrage, mouvement, intonation de la voix off et travail de la bande-son, susceptibles d'accentuer ou de déplacer la dimension féministe de l'œuvre.

2.4.1 Corps féminins et voile dans la BD : stylisation graphique et ambivalences

Dans la bande dessinée, la représentation des corps féminins, du voile et des gestes de Marjane s'inscrit dans une stylisation graphique qui conjugue critique, humour et ambivalence, en résonance avec les travaux sur les féminismes visuels et les autobiographies dessinées. La diversité des figures féminines se traduit par des silhouettes, des postures et des manières d'occuper l'espace qui rendent visible la pluralité des expériences de la guerre. On peut ici mobiliser les analyses de la bande dessinée féministe et de l'auto-représentation des corps dans les récits graphiques pour situer *Persepolis* dans un paysage plus large.



Cette lecture rejoint directement la thèse de Jennifer Worth, qui propose d'envisager *Persepolis* comme une forme de performance incarnée (embodied performance)³² : le corps de Marjane, dessiné puis répété d'une case à l'autre, y devient le lieu même où s'inscrivent et se négocient les contraintes du régime islamique et les tentatives d'y échapper. Pour Worth, le voile constitue la métaphore centrale de l'œuvre, condensant à la fois la coercition exercée sur le corps féminin et la possibilité d'un détournement critique de cette contrainte. Cette hypothèse trouve une confirmation concrète dans la manière dont la BD travaille, planche après planche, la répétition et la variation du motif du voile porté par Marjane et par les femmes de son entourage.

La stylisation des corps ne signifie pas effacement de la singularité : la simplification des traits permet au contraire d'accentuer certaines différences de posture, d'âge, de maintien ou d'attitude. Marjane enfant, puis adolescente, puis jeune adulte, se distingue non seulement par sa taille ou son visage, mais aussi par sa façon de se tenir, de regarder, de s'opposer, de traverser l'espace. Le corps devient ainsi support de mémoire : il enregistre la guerre, la « discipline » sociale, la surveillance, mais aussi les apprentissages de la contestation. La mémoire

³² Jennifer WORTH, « Unveiling: Persepolis as Embodied Performance », *Theatre Research International*, vol. 32, n° 2, 2007, p. 143-160.

autobiographique ne passe donc pas seulement par la voix narrative. Elle s'inscrit aussi dans une corporéité dessinée qui donne forme à la subjectivité féminine dans un contexte de contrainte politique.

Cette inscription politique du corps féminin apparaît avec force dans les scènes où Marjane est rappelée à l'ordre pour une tenue jugée inappropriée, un voile mal porté ou une apparence jugée trop visible dans l'espace public. La simplification graphique n'efface pas la violence de ces situations, elle la rend au contraire lisible à travers les postures, les regards et la frontalité des confrontations. Le corps féminin devient ainsi un lieu central de la discipline sociale et de la mémoire du conflit, la guerre et la révolution se prolongeant dans la gestion quotidienne des apparences. En montrant comment les normes politiques s'inscrivent dans les vêtements, les gestes et les déplacements, *Persepolis* fait du corps voilé non un simple symbole abstrait, mais un espace de tension entre contrainte et agentivité.

Le traitement du voile est particulièrement significatif à cet égard. Les scènes d'imposition, les variations dans la manière de le porter, les petits détournements graphiques témoignent d'un rapport ambivalent aux normes, que l'on peut relier à des travaux sur le voile comme objet de controverse politique et culturelle. La BD en fait un signe à la fois de contrainte et de micro-résistance, exploitant les ressources du dessin pour rendre visibles des gestes de transgression ou de réappropriation, souvent sur le mode ironique. Le voile n'est donc pas un symbole univoque, il s'inscrit dans des pratiques et des ajustements corporels qui révèlent la négociation permanente entre norme imposée et agentivité féminine. La composition des planches et le choix des cadrages confèrent d'ailleurs une dimension exemplaire à ces gestes de résistance, inscrivant *Persepolis* dans ce que certaines autrices décrivent comme une mémoire féminine de la guerre, où corps et gestes constituent des lieux privilégiés de l'agentivité.



Cette lecture du voile comme espace de négociation appelle toutefois une réserve importante, que formule Nima Naghibi³³ : le féminisme occidental a souvent mobilisé le voile comme symbole univoque d'oppression, au risque d'effacer la diversité des positions et des pratiques des femmes iraniennes elles-mêmes. *Persepolis* échappe en partie à cet écueil en multipliant les figures féminines (la mère, la grand-mère, les voisines, les camarades de classe) et leurs rapports différenciés au voile, de la soumission stratégique à la transgression ludique en passant par l'indifférence ou la fierté revendiquée. La bande dessinée donne ainsi à voir, plus qu'un symbole unique, une pluralité de négociations situées, ce qui nuance la lecture strictement binaire entre contrainte et résistance que pourrait suggérer une application trop rapide du concept d' « embodied performance ».

Les scènes de fête clandestine offrent l'exemple le plus riche de cette mémoire des corps en résistance. Lorsque Marjane et ses proches écoutent de la musique, portent des vêtements interdits, dansent ou consomment de l'alcool à l'abri du regard des autorités, la bande dessinée donne à voir une série de micro-transgressions où le corps devient support d'affirmation identitaire. Il ne s'agit pas d'une résistance héroïque ou spectaculaire, mais d'une résistance ordinaire, incorporée dans des pratiques de sociabilité, de style et de plaisir où la menace d'une descente policière rappelle que ces gestes demeurent précaires et politiquement exposés. Cette séquence permet ainsi d'analyser *Persepolis* à la lumière des travaux sur l'agentivité quotidienne des femmes en contexte autoritaire : la résistance ne passe pas uniquement par la parole explicite, mais aussi par la manière d'habiter son corps, son vêtement et son espace relationnel.



³³ Nima NAGHIBI et Andrew O'MALLEY, « Estranging the Familiar: 'East' and 'West' in Satrapi's *Persepolis* », *English Studies in Canada*, vol. 31, n° 2-3, 2005, p. 223-247.

La figure de la grand-mère de Marjane offre un autre exemple marquant de cette résistance ordinaire inscrite dans le corps : le geste de glisser des fleurs de jasmin dans son soutien-gorge chaque matin « pour sentir bon toute la journée » associe soin de soi, sensualité assumée et une forme de dignité revendiquée face à un régime qui cherche à discipliner et invisibiliser le corps féminin. De la même manière, les petites transgressions vestimentaires de Marjane adolescente (jean, baskets, badge à l'effigie d'une pop star, portés sous le voile ou le manteau réglementaire) donnent à voir une agentivité qui passe par les objets et la mode plutôt que par le discours explicite.



2.4.2 Corps, voile et résistances dans le film : mouvement, cadrage et voix

Dans le film, ces mêmes éléments sont remédiés par l'image animée et le son, ce qui peut accentuer ou atténuer la dimension féministe de l'œuvre. Là où la BD donnait à voir des postures arrêtées dans la fixité des cases, le film montre des corps qui marchent, hésitent, fuient, se raidissent ou se redressent : le mouvement des corps féminins dans l'espace public, la gestion des trajectoires et des interactions avec les forces de l'ordre rendent plus sensible la matérialité des contraintes et des résistances, en accord avec les analyses de l'animation comme médium de corporéité.

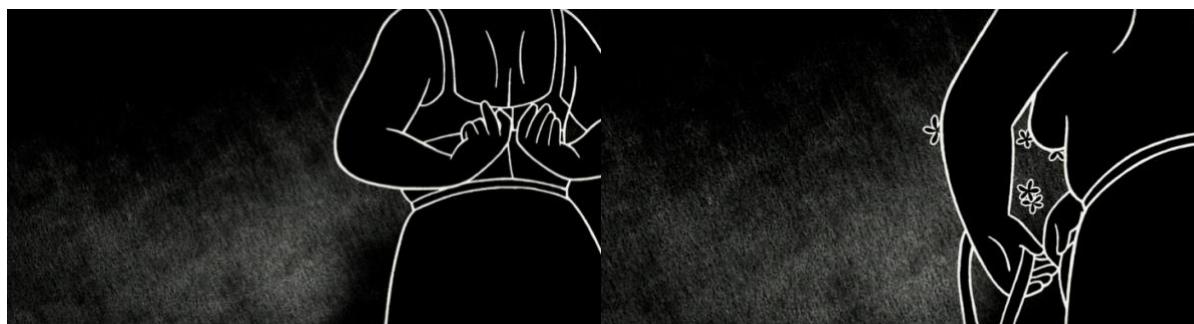
Le cadrage cinématographique reconfigure en outre la visibilité des corps et du voile : certains corps sont isolés en gros plan, d'autres absorbés dans la foule ou repoussés à l'arrière-plan ; certains gestes deviennent centraux, d'autres passent par la périphérie du cadre. Là où la bande dessinée pouvait mettre en valeur un geste par la composition de la planche ou le contraste graphique, le film l'insère dans une dramaturgie du mouvement, du rythme et de l'espace partagé. Le voile lui-même cesse d'être seulement un signe graphique récurrent : il devient un objet filmé et animé, porté, ajusté, ou subi, associé à des situations de contrôle et à des sons qui en complexifient la portée. Cette remédiation rejoint les analyses d'Annabelle Honess Roe sur

la capacité de l'animation à figurer la corporéité, les affects et les processus de subjectivation de manière spécifiquement dynamique.³⁴



La voix et l'intonation des personnages féminins portent aussi une part décisive de la dimension politique du film. Le passage d'une voix écrite à une voix parlée transforme la manière dont l'humour, la colère, la lassitude ou l'ironie sont perçus. L'intonation de Marjane, de sa mère ou de sa grand-mère peut renforcer certains affects, en atténuer d'autres, ou déplacer la charge critique d'une scène.

Cette même scène de la grand-mère et du jasmin, reprise dans le film, gagne d'ailleurs une épaisseur supplémentaire par l'intonation chaleureuse et malicieuse de la voix qui l'incarne. L'humour et la tendresse, purement graphiques et textuels dans la BD, deviennent ici audibles, ce qui accentue la dimension affective du geste de résistance. La voix off de Marjane adulte participe à cette reconfiguration : elle inscrit les scènes de contrôle, d'interdiction ou de défi dans un cadre mémoriel rétrospectif, tout en laissant parfois les gestes et les interactions parler d'eux-mêmes. Le film construit ainsi les scènes de résistance non seulement par les actions représentées, mais par le montage, le rythme, l'intensité vocale et musicale : il ne se contente pas d'animer des situations déjà présentes dans la BD, il redistribue leur force politique et affective en les inscrivant dans un dispositif audiovisuel plus immédiatement incarné.



³⁴Annabelle HONESS ROE, *Animated Documentary*, 2013.

2.4.3 Reconfiguration de l'auto-représentation et de la mémoire féminine

La comparaison entre la bande dessinée et le film montre que la remédiation ne consiste pas en un simple transfert de contenu d'un médium à l'autre, mais en une reconfiguration de l'auto-représentation de Satrapi et de la mémoire féminine du conflit. Dans la BD, Satrapi apparaît comme autrice et la subjectivité s'ancre dans une signature visuelle, du cadre et du rythme de lecture. Les figures féminines et les gestes de résistance relèvent d'une logique de stylisation qui laisse une place importante à l'ambivalence, à l'ironie et à la distance critique.

Dans le film, Satrapi devient co-réalisatrice d'une œuvre collective. La subjectivité demeure centrale, mais elle passe désormais par une pluralité de médiations (animation, montage, interprétation vocale, bande-son) qui inscrivent sa mémoire dans une forme plus partagée et plus immédiatement sensible. Ce déplacement se lit particulièrement dans le traitement du corps et du port du voile.

Ce passage d'une signature individuelle à un travail partagé n'affaiblit pas pour autant la charge féministe de l'œuvre : il en change le mode d'inscription. Le contrôle graphique cède la place à un contrôle distribué entre autrice, animateurs, actrices de doublage et compositeurs, si bien que la critique des normes de genre et la mémoire des résistances ordinaires ne reposent plus sur un seul geste de dessin, mais sur l'accord de plusieurs voix et de plusieurs métiers.

Conclusion

Ce mémoire est parti d'un constat singulier : *Persepolis* existe sous deux formes signées par la même autrice, portant le même récit autobiographique et la même esthétique en noir et blanc, mais construites dans deux médiums aux ressources sémiotiques radicalement différentes. Cette proximité de contenu permettait d'isoler une question précise : comment la bande dessinée et le film d'animation construisent-ils, chacun selon les spécificités de leur médium, le récit d'un pays en guerre et la mémoire de ce conflit, en articulant point de vue autobiographique, représentations de la violence et figures de résistance féminine ?

Retour sur l'hypothèse : fragmentation graphique et continuité sensorielle

L'analyse comparative menée en seconde partie confirme globalement l'hypothèse de départ, selon laquelle la fragmentation graphique de la bande dessinée répondrait à la continuité sensorielle du film d'animation, tout en la nuancant au fil des quatre chapitres.

Le premier chapitre a établi les bases sémiotiques de cette opposition à travers les dispositifs mémoriels propres à chaque médium : la bande dessinée comme archive visuelle feuilletable, où l'hétérochronie de la lecture et le noir et blanc confient au lecteur la maîtrise du rythme et de la relecture ; le film comme flux mémoriel continu et immersif, porté par le montage, la voix off et la bande-son, qui entraîne le spectateur dans une temporalité qu'il ne contrôle pas.

Cette distance réflexive, d'un côté, et cette immersion sensorielle, de l'autre, se vérifient avec le plus de netteté dans le traitement de la guerre et des violences politiques, avec les scènes de bombardements où elles condensent à elles seules les deux régimes mémoriels : la bande dessinée y maintient sa distance par la fragmentation de la planche, sans jamais désamorcer la violence, tandis que le film l'intensifie par le mouvement et le son.

L'opposition se nuance en revanche dans la construction du « je » témoin. La bande dessinée y installe elle aussi une forme d'immédiateté, par l'accès direct aux pensées de Marjane, que l'on aurait pu croire réservée au film ; ce dernier la reconfigure plutôt qu'il ne l'invente, par la voix off incarnée et l'enchâssement narratif, produisant un témoignage plus réflexif dans sa construction mais plus immédiatement sensible dans sa réception. Elle se complexifie enfin dans le chapitre consacré au genre et au port du voile : la bande dessinée y opère déjà, par la

répétition graphique, un travail de performance incarnée que le film n'invente pas mais intensifie, en lui donnant mouvement, voix et texture sonore.

Persepolis ne dessine donc pas une opposition binaire et figée entre un médium distancié et un médium immersif, mais un dégradé de configurations mémorielles, où chaque médium mobilise ses ressources propres pour donner forme à une même expérience du conflit et du genre.

Retour sur le cadre théorique : ce que l'analyse confirme et nuance

Le cadre théorique mobilisé en première partie valide globalement cette analyse, chacun des concepts ayant trouvé, une application concrète.

Le socle des « Memory Studies » posé par Halbwachs, Nora et Assmann s'y trouve largement conforté : la mémoire de Satrapi s'est révélée prise dans des cadres familiaux et politiques, organisée en un authentique lieu de mémoire de la révolution iranienne. La notion de mémoire transculturelle d'Erll et Brunow trouve elle aussi une confirmation empirique nette, la bande dessinée et le film partageant le même statut de vecteurs d'une mémoire circulant au-delà du contexte iranien. Le concept de post-mémoire d'Hirsch s'avère quant à lui indispensable pour rendre compte de la réception occidentale du corpus, mais il en sort nuancé : la bande dessinée et le film ne la sollicitent pas de la même façon, la première appelant un travail de mémoire actif au sens de Kuhn, le second favorisant une identification plus immédiate portée par la voix off. Le concept de post-mémoire n'est donc pas une posture uniforme du public, mais une expérience façonnée par le dispositif qui la sollicite.

La thèse d'Erll et Rigney selon laquelle « le médium est la mémoire » constitue le résultat le plus vérifié de l'ensemble de l'analyse : à chaque chapitre, la bande dessinée et le film ne racontent pas la même histoire avec des outils différents, ils configurent des mémoires différentes de la même histoire. Confirmant ainsi, plus largement, que le médium n'est pas un simple support neutre, mais qu'il est constitutif de la mémoire qu'il transmet. Les outils de Philippe Marion et d'Annabelle Honess Roe se sont montrés particulièrement complémentaires pour en rendre compte, l'un pour la fragmentation et la matérialisation de la mémoire dans la bande dessinée, l'autre pour la manière dont le film donne littéralement forme au processus même de remémoration. L'hypothèse d'une remédiation, au sens de Bolter et Grusin, se

confirme également dans le détail : le film ne se contente jamais d'illustrer la bande dessinée, il en reprend l'esthétique, les motifs et certaines scènes clés pour les retravailler par le mouvement, la voix et le son, conformément au cadre de l'intermédialité proposé par Müller.

Les outils propres à la matérialité de chaque médium se sont enfin montrés convergents. Du côté de la bande dessinée, le périchamp de Benoît Peeters et la lecture de Hillary Chute ont permis de préciser comment *Persepolis* inscrit, planche après planche, les reconstructions successives d'une subjectivité en formation. Du côté du film, l'audio-vision de Michel Chion a offert un outil précis pour analyser la manière dont la bande-son construit une part déterminante de l'expérience de la violence. La lecture de *Persepolis* comme « embodied performance », proposée par Jennifer Worth, s'est révélée être la clé de voûte du chapitre consacré au genre, nuancée par la mise en garde de Nima Naghibi contre une lecture univoque du port du voile comme symbole d'oppression. Enfin, la thèse d'Elisabeth El Refaie sur l'ironie comme stratégie critique s'est vérifiée dans les deux médiums, avec un déplacement notable de l'ironie graphique de la bande dessinée vers une ironie plus vocale dans le film.

C'est bien l'articulation de ces concepts, plus que leur simple juxtaposition, qui permet de rendre compte de la complexité de *Persepolis* comme double dispositif de mémoire.

Limites de l'étude

Ce travail comporte cependant des limites qu'il convient d'assumer. Le corpus se restreint à une seule œuvre déclinée en deux médiums, ce qui garantit la rigueur de la comparaison mais empêche toute généralisation à d'autres adaptations de bandes dessinées autobiographiques en films d'animation. L'analyse reste par ailleurs de nature textuelle et filmique : elle interprète les dispositifs sémiotiques des deux œuvres, mais ne s'appuie sur aucune enquête de réception auprès de lecteurs ou de spectateurs réels, qui viendrait vérifier empiriquement les effets de distance et d'immersion postulés par l'analyse. Le choix d'une approche thématique transversale, enfin, a permis de faire apparaître des écarts par contraste, mais il a nécessairement mis de côté d'autres entrées possibles, en particulier une analyse plus fine de la réception critique et commerciale différenciée des deux œuvres selon les aires culturelles.

Perspectives de recherche

Ces limites ouvrent autant de prolongements. Une enquête de réception, menée auprès de publics ayant lu la bande dessinée puis vu le film, ou inversement, permettrait de tester empiriquement l'hypothèse d'une mémoire feuilletable et distanciée d'un côté, immersive et affective de l'autre. La comparaison pourrait également s'élargir à d'autres autobiographies graphiques adaptées à l'écran, telles que *L'arabe du futur* ou *Valse avec Bachir*, pour vérifier si les régimes mémoriels dégagés ici valent au-delà du cas singulier de *Persepolis*, ou si *Persepolis* y occupe au contraire une place particulière. Une attention plus soutenue à la traduction et à la circulation internationale de l'œuvre, traduite dans une trentaine de langues, permettrait enfin de préciser comment la mémoire transculturelle que porte *Persepolis* se transforme elle-même selon les contextes de réception.

Bibliographie

- ASSMANN, Jan (2008). « Communicative and Cultural Memory ». Dans A. Erll et A. Nünning (dir.), *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook* (p. 109-118). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110207262.2.109>
- ASSMANN, Jan (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511996306>
- BOLTER, Jay David et GRUSIN, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. <https://mitpressbookstore.mit.edu/book/9780262522793>
- BRUNOW, Dagmar (2015). *Remediating Transcultural Memory: Documentary Filmmaking as Archival Intervention*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110436372>
- CHION, Michel (1990). *L'Audio-vision : son et image au cinéma*. Nathan. <http://michelchion.com/books/27-l-audio-vision>
- CHUTE, Hillary (2010). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. Columbia University Press. <https://cup.columbia.edu/book/graphic-women/9780231150637/>
- EL REFAIE, Elisabeth (2012). *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. University Press of Mississippi. <https://www.upress.state.ms.us/Books/A/Autobiographical-Comics>
- ERLL, Astrid (2011). « Travelling Memory ». *Parallax*, 17(4), 4-18. <https://doi.org/10.1080/13534645.2011.605570>
- ERLL, Astrid et RIGNEY, Ann (dir.) (2009). *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110217384>
- HALBWACHS, Maurice (1950). *La mémoire collective*. PUF. https://classiques.uqam.ca/classiques/Halbwachs_maurice/memoire_collective/memoire_collective.html
- HIRSCH, Marianne (2012). *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/hirs15652>
- HONESS ROE, Annabelle (2013). *Animated Documentary*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137017468>
- KUHN, Annette (1995, rééd. 2002). *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*. Verso. <https://www.versobooks.com/products/1488-family-secrets>
- MARION, Philippe (1993). *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Academia. <https://www.sudoc.fr/011187468>
- MÜLLER, Jürgen E. (2006). « Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence ». *Médiamorphoses*, (16), 99-110. <https://doi.org/10.3406/memor.2006.1138>

NAGHIBI, Nima et O'MALLEY, Andrew (2005). « Estranging the Familiar: "East" and "West" in Satrapi's Persepolis ». *English Studies in Canada*, 31(2-3), 223-247.
<https://doi.org/10.1353/esc.2007.0026>

NORA, Pierre (dir.) (1984-1992). *Les Lieux de mémoire*. Gallimard.
<https://search.worldcat.org/title/Les-Lieux-de-memoire/oclc/12237396>

PEETERS, Benoît (1998). *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*. Casterman.
<https://www.babelio.com/livres/Peeters-Case-planche-recit/219930>

RISTOLA, Jacqueline (2016). « Recreating Reality: Waltz With Bashir, Persepolis, and the Documentary Genre ». *Animation Studies*, 11. <https://doi.org/10.17613/M60J79>

WHITLOCK, Gillian (2007). *Soft Weapons: Autobiography in Transit*. University of Chicago Press. <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/S/bo3750610.html>

WORTH, Jennifer (2007). « Unveiling: Persepolis as Embodied Performance ». *Theatre Research International*, 32(2), 143-160. <https://doi.org/10.1017/S0307883307002805>

Résumé

Ce mémoire propose une analyse comparative intermédiale de *Persepolis*, bande dessinée de Marjane Satrapi publiée en quatre tomes (2000-2003) et adaptée en film d'animation coréalisé avec Vincent Paronnaud (2007). Les deux œuvres partagent la même autrice, le même récit autobiographique et la même esthétique en noir et blanc. En s'appuyant sur les « Memory Studies » et sur les théories de l'intermédialité et de la remédiation, complétées par des outils propres à chaque médium, la recherche interroge comment chaque dispositif configure différemment le point de vue autobiographique, la représentation de la violence de guerre et la mémoire des corps féminins et du port du voile.

Mots-clés : Persepolis, Marjane Satrapi, mémoire culturelle, bande dessinée autobiographique, long métrage d'animation