

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ART

Par

Paul Antaya

Utilisation des éléments formels de la bande dessinée au cinéma

mercredi, 3 août, 2005



### **Mise en garde/Advice**

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

## Avant-Propos

Cette recherche est née de mon intérêt pour le rapprochement entre la bande dessinée et le cinéma. Alors que la majorité des films ne fait qu'emprunter des personnages et des histoires à la bande dessinée, laissant de côté les caractéristiques, les possibilités narratives du médium, je me suis demandé à quoi ressemblerait un film intéressé par les outils de la bande dessinée ? À quoi ressemblerait une *bande de ciné* ?

Le premier chapitre se penche sur la bande dessinée. Qu'est-ce qu'une bande dessinée ? Quelle est sa place, sa perception dans la société contemporaine ? Quels sont les outils dont elle dispose pour raconter une histoire ?

Le deuxième chapitre parle du cinéma et de sa tendance à vouloir assimiler les autres arts ; il est question aussi de la place du spectateur dans la réception de l'œuvre mixte. Il parle aussi de deux films, sortis la même année, ayant tenté le croisement entre la bande dessinée et le cinéma : *Hulk* (2003) de Ang Lee et *American Splendor* (2003) de Shari Springer Berman et Robert Pulcini.

Le troisième chapitre fait état de mon œuvre finale, un court métrage, et de l'application dans cette œuvre des notions apprises lors de ma recherche.

En annexe, on retrouvera le générique du court métrage, le scénario et les *planches* de trois séquences tirées du film.

## Remerciements

Un gros merci à Michaël La Chance, mon directeur de recherche, pour avoir lu et relu les diverses versions de ce mémoire et pour avoir entendu mes diverses fabulations.

Un gros merci à Patrice Riverain et à Stéphane-Denis Hazel pour les conversations du mercredi et leur intérêt pour ma recherche.

Un gros merci pour avoir relu mon texte.

Finalement, un gros merci à toute l'équipe de tournage, devant et derrière la caméra.

## Table des matières

Avant-Propos .....	i
Remerciements .....	ii
Table des matières .....	iii
Introduction .....	1
Chapitre 1 : La bande dessinée .....	5
1.1 Qu'est-ce qu'une bande dessinée ? .....	5
1.2 Est-ce que la bande dessinée n'est qu'un médium pour enfant ? .....	8
1.3 Caractéristique narrative de la bande dessinée .....	12
1.3.1 L'aspect graphique : .....	12
1.3.2 Le temps : .....	14
1.3.3 L'aspect littéraire .....	17
Chapitre 2 : Le cinéma .....	19
2.1 Le médium des mélanges .....	19
2.2 L'emprunt .....	21
2.3 Films analysés .....	24
2.3.1 Hulk .....	24
2.3.2 American Splendor .....	25
2.3.3 Utilisation au cinéma – <i>Hulk</i> – La case et la page : .....	26
2.3.4 Utilisation au cinéma – <i>Hulk</i> – Subjectivité temporelle : .....	27
2.3.5 Utilisation au cinéma – <i>American Splendor</i> – Icônes : .....	28
2.4 Le spectateur .....	29
Chapitre 3 : <i>Rien</i> (2005) .....	31
3.1 Choix de l'histoire .....	31
3.2 Référence directe .....	32
3.3 Personnages .....	32
3.4 BD / Cinéma .....	33
3.5 Interprétation visuelle .....	34
3.6 Le temps .....	35
Bibliographie : .....	39
Bande dessinée .....	39
Cinéma : .....	39
Philosophie : .....	40
Œuvres mentionnées : .....	41
Bandes dessinées: .....	41
Films: .....	41
Annexe .....	42
Annexe I - Rien - Générique .....	42
Annexe II - Scénario .....	43
Annexe III - Planches .....	51

## Introduction

En 1896, alors que les frères Lumière attiraient les foules avec leurs premières projections cinématographiques, le texte fait son apparition dans les « récits dessinés », histoires racontées seulement à l'aide d'images, et présentées dans les suppléments hebdomadaires que la presse publie à l'époque<sup>1</sup>. Pour plusieurs, il s'agit de la naissance de la bande dessinée.

Même si les deux médiums ont plusieurs points en commun (un montage/mise en page, l'expression du mouvement, le cadre et j'en passe), les premiers créateurs semblent se contenter d'explorer les possibilités spécifiques de leurs arts respectifs sans penser à faire des échanges entre cinéma et bande dessinée.

Il faudra attendre plusieurs années avant que tout cela ne change. Des deux médiums, la bande dessinée fut la première à regarder de l'autre côté de la clôture, et elle commença à utiliser des éléments du cinéma pour son propre développement narratif. Pour le neuvième art, cette incursion vers le cinéma s'implanta avec Will Eisner, dans les années quarante, et son utilisation "d'angle de caméra" et "d'éclairage atmosphérique"<sup>2</sup> dans sa bande dessinée, *The Spirit* (1939-1953).

De nos jours, la bande dessinée commerciale devient de plus en plus cinématographique : grâce à l'infographie, les créateurs peuvent maintenant utiliser du flou pour créer un effet de profondeur, certains *comics* allant même jusqu'à être dessinés en

---

<sup>1</sup> JENNEQUIN, Jean-Paul (2002), *Histoire du Comic Book : Des Origines à 1954*, Paris, Vertige Graphique, p.10.

<sup>2</sup> *Idem*, p.73.

« panoramique »<sup>3</sup> – en fait des bandes dessinées publiées avec des pages plus larges que hautes. Malheureusement, le contraire est loin d'être vrai. On pourrait se demander si les cinéastes considèrent la bande dessinée comme un art inférieur qui n'est pas digne de mention et qui ne peut rien apporter à leur démarche.

Bien sûr, il y a eu des œuvres cinématographiques qui ont essayé de faire le pont entre les deux médiums, comme le *Taxandria* de Raoul Servais<sup>4</sup>, sorti en 1996, un long-métrage mettant en scène des acteurs dans un univers graphique conçu par le dessinateur européen François Schuiten. Mais, majoritairement, les cinéastes semblent satisfaits par l'emprunt de personnages et d'histoires, le tout dans un but purement mercantile, tout en traitant souvent le matériel original avec peu de respect.

Ces dernières années, de plus en plus de bandes dessinées font le saut au grand écran (*Spider-Man* (2002) et *Road to Perdition* (2002) étant des exemples récents); néanmoins, le cinéma ne semble pas s'intéresser aux caractéristiques narratives propres à la bande dessinée tels sa capacité de changer la dimension du cadre et ses libertés temporelles (aucune action n'a de temps fixe). Or, le cinéma ne s'ouvre point à des échanges de techniques narratives pouvant enrichir l'expérience cinématographique. L'un des premiers exemples où les réalisateurs se sont intéressés à de tels échanges est l'adaptation cinématographique de la bande dessinée *From Hell* d'Alan Moore et d'Eddie Campbell, mise en scène par les frères Allen et Albert Hughes. On sent un certain intérêt envers les techniques graphiques utilisées dans l'œuvre originale et sur la façon de les porter au grand

---

<sup>3</sup> UY, Steve et AUSTIN Chuck (2002-03), *Eden's Trail*, New York, Marvel Comic, 6 numéros de 22 pages.

<sup>4</sup> SCHUITEN, François et PEETERS, Benoît (1996), *L'Aventure des Images : de la Bande Dessinée au Multimédia*, p.132-138.

écran<sup>5</sup>; cependant, le résultat final reste très cinématographique, pour ne pas dire hollywoodien. L'influence de l'œuvre originale apparaît très rarement, et, plus souvent qu'autrement, elle se limite à une reproduction cinématographique de cases de la BD mises hors-contexte ou à l'utilisation de quelques lignes de dialogue.

La transition des éléments formels de la planche à la salle de projection est très difficile, même quand le produit final est acclamé par les amateurs de l'œuvre originale, comme ce fut le cas pour *Ghost World* en 2002. Le scénario du film est très près de la bande dessinée, dû en grande partie à la participation de Daniel Clowes – créateur de l'œuvre dessinée<sup>6</sup> – mais les éléments narratifs utilisés restent très cinématographiques. En effet, la préoccupation première du réalisateur, plutôt que de suivre l'esprit de la narration, fut surtout de recréer avec fidélité l'esthétique de l'univers tel que présenté sur la planche. Ainsi, on n'essaie rien de nouveau côté cadrage ou montage, ce qui explique la différence de rythme et d'énergie entre l'œuvre graphique et l'œuvre cinématographique. *Ghost World*, sous sa forme papier, se déroule à un rythme plus soutenu que le film, qui possède d'ailleurs quelques longueurs, alors que les deux racontent une histoire quasi-identique. Pourquoi cette différence de rythme ? Est-ce dû aux limitations du cadrage cinématographique ? Au montage (le nombre de plans par séquence comparé au nombre de cases) ?

---

<sup>5</sup> Expliquer par les réalisateurs eux-même dans *Graphic Novel*, l'un des extra présent sur le DVD de *From Hell*.

<sup>6</sup> Clowes, Daniel (1998). *Ghost World*, Seattle, Fantagraphics, 80 p.



À la lumière de ces essais plus ou moins fructueux, on peut se poser la question :  
est-ce que les techniques narratives de la bande dessinée peuvent être portées au grand  
écran ?

# Chapitre 1 : La bande dessinée

## 1.1 Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?

La question a occupé les théoriciens depuis plus de trente ans et ils ne sont toujours pas arrivés à un consensus sur la définition de la bande dessinée<sup>7</sup>. Histoire de compliquer les choses, les théoriciens ne s'entendent pas sur la date de naissance du médium. La question nous intéresse parce qu'elle met en évidence une exclusion du cinéma.

Plusieurs historiens prennent les *strips* américains publiés vers la fin du XIXe siècle comme point de départ, le *Yellow Kid*<sup>8</sup> étant le « point de départ » le plus souvent mentionné. Certains voient les gravures morales et d'actualité du XVe siècle comme l'une des premières apparitions du médium; d'autres, encore, mentionnent les hiéroglyphes. Pour les Européens, les premières œuvres de Rudolph Töpffer, un suisse, représentent la naissance du médium. Les historiques varient de nation en nation, reflétant le patriotisme des théoriciens qui les défendent.

L'une des rares définitions ne se perdant pas dans un patriotisme mal placé est celle de Scott McCloud, présentée dans son livre *Understanding Comics*, qui décrit une bande dessinée comme suit :

*« Des illustrations et d'autres images juxtaposées en séquences délibérées, dans l'intention de transmettre un message et/ou produire une réponse esthétique chez le regardant. »*<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Voir *Principes des littératures dessinées* de Harry Morgan pour une liste des théories les plus populaires.

<sup>8</sup> Jennequin, Jean-Paul, *Histoire du Comic Book 1. des origines à 1954*, p.10, Vertige Graphic, 2002.

<sup>9</sup> McCloud, Scott, *Understanding Comics : The invisible art*, p.9; Paradox Press; 1993; New York (notre traduction).

Il s'agit d'une définition très ouverte, j'en conviens... mais elle a ses avantages, elle ne mentionne pas les éléments associés quasi-automatiquement aux bandes dessinées. Dans cette définition, le médium existe sans phylactères, sans cases et sans un contenu défini, trop souvent considéré comme enfantin. Cependant, aussi large que soit notre définition, qu'exclut-elle?

Les panneaux simples (ce qui peut inclure tableaux, photographies et caricatures) ne font pas partie de la bande dessinée. Bien qu'ils transmettent un message et qu'ils produisent une réponse esthétique, ils ne sont pas juxtaposés délibérément à d'autres images.

Pourquoi le cinéma et la vidéo ne sont-ils pas des bandes dessinées? Ils peuvent transmettre un message, produire une réponse esthétique, sont le produit d'une juxtaposition d'images en séquences. Alors pourquoi le cinéma n'est-il pas bande dessinée ?

La différence est dans la juxtaposition.

Lors de la lecture d'un film, la juxtaposition des images est temporelle. Les images existent, pour le spectateur, les une après les autres temporellement : elles ne peuvent être appréciées individuellement. En bande dessinée, les images sont juxtaposées de façon spatiale : elles peuvent co-exister et être lues simultanément. La différence est donc dans la vision panoptique de la bande dessinée.

Une vision panoptique se dit d'une vue, à partir d'un poste d'observation prévu à cet effet, qui permet d'embrasser l'entièreté de l'œuvre. En bande dessinée, cette vision permet au lecteur d'apprécier une page complète de la bande dessinée et non seulement une case,

un cadrage, à la fois. Au cinéma, habituellement, les plans se suivent l'un après l'autre. Le spectateur ne peut apprécier simultanément les divers plans et/ou cadrages.

Avec ces nouvelles données, ré-écrivons notre définition pour y inclure ce point; une bande dessinée est donc :

*« Une série d'illustrations, et autres images juxtaposées, **dans l'espace**, en séquences délibérées dans l'intention de transmettre un message et de produire une réponse esthétique. »<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Idem, p.9

## 1.2 Est-ce que la bande dessinée n'est qu'un médium pour enfant ?

Si le cinéma est accepté comme un médium pouvant créer des œuvres destinées aux adultes, la bande dessinée est souvent associée à un public en bas âge.

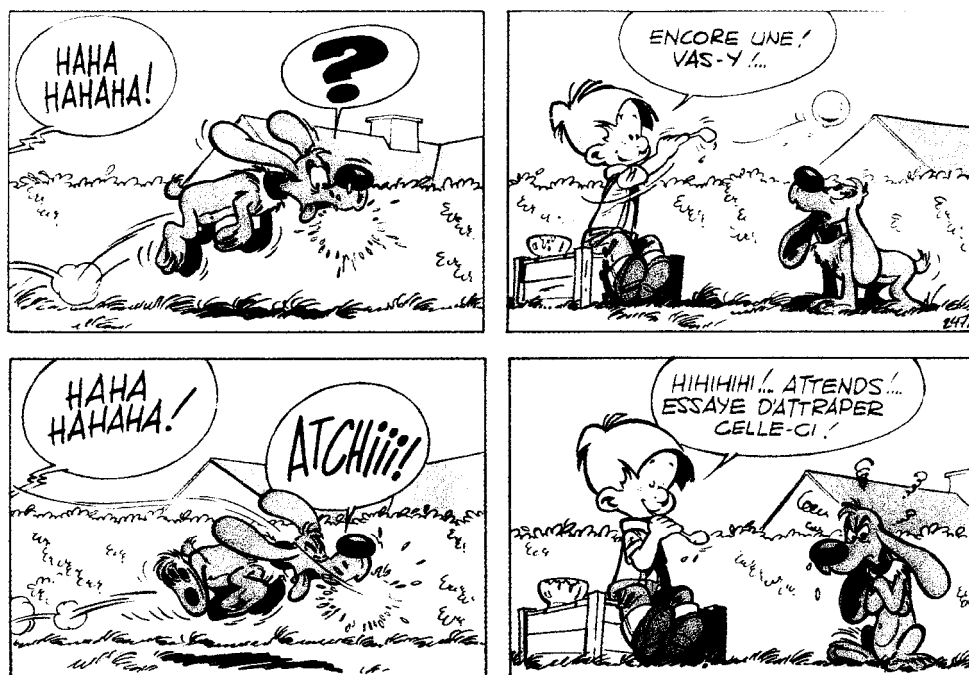
Rudolph Töpffer, considéré par certains comme le père de la bande dessinée, notait qu'elle « agit principalement sur les enfants et sur le peuple, c'est-à-dire, les deux classes qu'il est le plus aisé de pervertir et qu'il serait le plus désirable de moraliser »<sup>11</sup>. C'était en 1845, et l'idée est restée. Non seulement la bande dessinée fut longtemps considérée comme enfantine par le public, plusieurs la trouvaient même néfaste pour la jeunesse. Aussi, les deux pays où les campagnes des détracteurs de la BD ont eu le plus de succès sont la France et les États-Unis.

En France, après de vives campagnes menées par les éducateurs et par les responsables du mouvement jeunesse de l'époque, la loi 49-956 fut instaurée. Cette loi concerna toutes « les publications destinées à la jeunesse » et non seulement la bande dessinée, bien que cette dernière fut le plus fortement affectée. Dans un effort de protéger la jeunesse française d'« horribles dessins », des cases furent redessinées et, dans certains cas, retirées des albums afin d'assurer leur sortie en librairie.

Une série qui fut censurée à plusieurs reprises fut *Boule et Bill*, entre autre pour « tortures diverses d'un pauvre chien »<sup>12</sup>. Au fil des années, assez de gags furent écartés de la publication pour remplir deux albums, les volumes 16 et 17 de la série.

<sup>11</sup> Groensteen, Thierry, *La démoralisation de la jeunesse*, p.17, 9<sup>e</sup> Art #4, CNBDI, 1999.

<sup>12</sup> Martens, Thierry, *Dupuis à l'ombre de la censure*, p.37, 9<sup>e</sup> Art #4, CNBDI, 1999.



Un exemple de la torture infligée au chien, dans *Boule et Bill*, qui a été censuré.<sup>13</sup>

Même les publications destinées aux adultes furent attaquées, les grands défenseurs de la morale française ayant peur qu'elles soient trop attirantes pour les enfants. Graduellement, il fut de plus en plus difficile pour les maisons d'édition de publier du matériel autre que celui destiné à la jeunesse française. Faisant face aux difficultés montantes (représailles de différents groupes, limitation du gouvernement quant au contenu présentable, diminution des commandes due à la perception du médium par le public) plusieurs maisons d'édition ont tout simplement arrêté la publication du matériel « problématique » et se sont concentrées dans la publication d'histoires jeunesse très morales.

<sup>13</sup> Image prise dans *Dupuis à l'ombre de la censure*, p.37, 9<sup>e</sup> Art #4, CNBDI, 1999.

Au printemps 1954, aux États-Unis, le psychiatre Frederic Wertham lança un livre sur les méfaits des *comics* auprès de la jeunesse, il s'agit de *Seduction of the innocent*. Le livre, qui s'avère être un pamphlet plutôt qu'un traité scientifique, ne fait que mentionner, pendant près de 400 pages, des cas de jeunes à problèmes qui lisent des comics books; l'auteur laissant le nombre de cas, plutôt que la recherche et l'analyse, prouver son point. Ce livre contient aussi un cahier de 16 pages contenant des cases de bandes dessinées prises dans des publications d'horreur et placées hors-contexte. Le tout aura pour effet de décupler l'impact original des images.

Des groupes de parents et de bons penseurs se sont servis de la publication *Seduction of the Innocent* pour porter la bande dessinée à l'attention d'une nouvelle sous-commission du sénat américain qui venait d'être formée pour étudier l'influence des médias sur la délinquance juvénile. Les comics seront rajoutés à la liste des accusés. *Seduction*, maintenant un succès commercial, deviendra pièce à conviction, et Wertham un héros de la morale américaine.

Lors de l'enquête de la sous-commission l'image des bandes dessinées sera traînée dans la boue. Voulant redresser son image et se montrer responsable, l'industrie américaine créa le *comic book code*. Ce dernier n'est pas une loi, mais une série de codes d'autocensure renforcée par une autorité extérieure à l'industrie de la bande dessinée à laquelle les éditeurs doivent se soumettre.

Ces deux institutions de la censure ont guidé, et dans plusieurs cas guident toujours, le contenu des œuvres offertes par les grandes maisons d'édition, forçant les créateurs à

modifier leurs œuvres afin de protéger la morale de la jeunesse, considérée si facilement corrompible par les institutions et par certains psychologues.

Cette tendance à l'autocensure, commençant dans les années cinquante, redirigea tranquillement la bande dessinée vers un jeune public avec un contenu dilué.

Les créateurs voulant travailler des thèmes plus adultes furent obligés, pendant longtemps, de publier à leurs frais, loin des maisons d'édition et de leurs censeurs. Imprimées en petites quantités, ces bandes dessinées, qui furent qualifiées d'*Underground*, ne réussirent pas à briser l'image de « médium pour enfant » que la bande dessinée se construisait tranquillement.



## 1.3 Caractéristique narrative de la bande dessinée

Une autre approche permettant de comparer BD et cinéma est l'analyse des caractéristiques narratives. En général, si le cinéma montre, la bande dessinée suggère. Elle est statique, mais revendique le mouvement. Elle se dit sonore, mais reste muette pour tous sauf un, le lecteur.

Cette dépendance envers un lecteur a obligé la bande dessinée à développer un langage qui lui est propre. Un langage où l'absent est obligatoire pour comprendre le présent puisque ses éléments narratifs baignent dans la subjectivité. Nous terminerons ce chapitre par une analyse des composantes graphiques et textuelles de la bande dessinée.

### 1.3.1 L'aspect graphique :

#### 1.3.1.1 La page et la case :

La case est la base du langage de la bande dessinée, car c'est elle qui permet de créer l'illusion du temps et du mouvement dans ce monde statique et intemporel.

Le tout est obtenu grâce à l'espace inter-iconique, ce « vide » entre deux cases. Lors de la lecture, bien que la narration soit découpée en moments statiques, notre cerveau reconnaît que l'univers suggéré ne cesse d'exister, et il crée des liens entre les éléments présentés.

Il y existe six types de transitions « case à case »<sup>14</sup>, et chacune d'entre elles utilisent l'espace iconique pour obtenir différents effets :

**Moment-à-moment** : Une transition nécessitant un effort de déduction presque nul de la part du lecteur.

---

<sup>14</sup> Les définitions sont prises dans *Understanding Comic* de Scott McCloud et traduites de l'anglais.

**Action-à-action** : Met en scène la progression en actions simples d'un seul sujet.

**Sujet-à-sujet** : La transition nous promène d'un sujet à un autre tout en restant dans la même scène ou idée. Le degré d'implication du lecteur nécessaire pour donner sens aux transitions augmente.

**Scène-à-scène** : Elle nous transporte à travers des distances et à travers le temps de façon signifiante. Nécessite un effort de déduction chez le lecteur.

**Aspect-à-aspect** : Une transition qui laisse derrière elle le concept de temps pour donner un regard sur différents aspects d'un lieu, d'une idée ou d'une ambiance

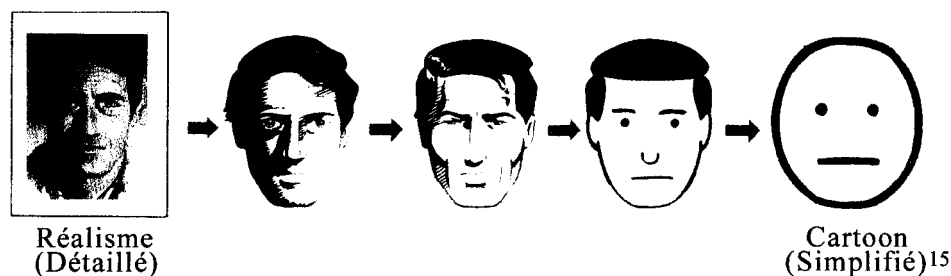
**Non-sequitur** : Transition qui n'offre aucune relation logique entre les cases.

La bande dessinée est dépendante de ces liens créés par le lecteur; sans eux, elle n'est réduite qu'à une série d'images et elle perd ses propriétés narratives.

#### **1.3.1.2 Les icônes :**

Les images utilisées par la bande dessinée sont appelées icônes; elles varient du réaliste au très « cartoon », du concret à l'abstrait.

L'important à retenir, c'est que le réalisme des icônes en bande dessinée est souvent associé à la quantité de détails présents dans l'image :



La simplification est souvent utilisée pour qu'un nombre plus élevé de lecteurs s'associent aux personnages, aux objets. Moins l'objet (visage, voiture, etc.) est détaillé, plus les personnes peuvent y associer un objet du quotidien. Dans l'exemple ci-dessus, alors que la première image (une photo) ne peut représenter qu'une seule personne, grâce à la simplification, on se dirige tranquillement vers un personnage de plus en plus générique.

Il s'agit d'une amplification par la simplification. En éliminant les éléments superflus, moins de distractions vont affecter le lecteur, qui peut alors se concentrer sur l'histoire, le message véhiculé.

### 1.3.2 Le temps :

#### 1.3.2.1 Subjectivité :

En bande dessinée aucune action n'a de durée fixe, à moins qu'elle ne soit indiquée autrement par la narration. Le temps est déterminé par chaque lecteur, voire chaque lecture.

Dans la séquence suivante, nous ne savons pas combien de temps s'écoule avant que notre ami moustachu réponde...

<sup>15</sup> Image prise dans ; *Understanding Comics : The invisible art*, p.29; Paradox Press; 1993; New York.



... mais on déduit qu'il s'en est passé plus que dans celle-ci...



... pourtant, nous ne sommes pas plus proches d'une durée fixe de l'action.

On ne peut même pas avancer que la durée de l'action est égale au temps de lecture, puisque chaque lecteur possède une vitesse de lecture différente.

### 1.3.2.2 Simultanéité :

Une autre caractéristique temporelle de la bande dessinée est la présence simultanée du moment, l'action, la case qu'on lit et celles lues et à lire. Si le présent est représenté par la case où le lecteur concentre son regard, il perçoit quand même les cases précédentes et celles qui sont à venir.

### 1.3.2.3 Le mouvement :

Alors que la bande dessinée ne bouge pas réellement (grande surprise), l'apparence du mouvement reste cependant une attente constante du lecteur. Pour créer le mouvement, la bande dessinée peut décomposer l'action en plusieurs cases (exemple A) ou donner un équivalent de la persistance rétinienne (exemple B).



(Extraits de *Spectacular Spider-Man*, dessiné par Humberto Ramos et publié par Marvel)

Dans le premier exemple, alors que les images restent statiques, l'espace inter-iconique permet la fermeture de chaque case en un moment précis, et l'expérience du lecteur lui permet de remplir les vides et d'accepter que le *symbiote* (extra-terrestre ressemblant à un liquide noir visqueux) se déplace pour recouvrir le personnage gisant sur le sol.

Pour l'exemple B, la suite d'images représentant le personnage dans diverses poses et à diverses grandeurs dans la même case indique au lecteur cinq moments lors des déplacements du personnage. Une fois encore, le lecteur suit la piste laissée par le narrateur.

### 1.3.3 L'aspect littéraire

#### 1.3.3.1 Le texte :

Même si la présence de texte n'est pas obligatoire au médium de la bande dessinée, il y est fortement associé.

Le texte est utilisé de plusieurs façons en bande dessinée<sup>16</sup>:

**Relatif aux mots** : Lorsque l'image présentée n'ajoute pas beaucoup à un texte presque complet.

**Relatif à l'image** : Lorsque le texte ne sert qu'à rajouter une « trame sonore » à une séquence narrée visuellement.

**Similitude** : Lorsque l'image et le texte envoient le même message.

**Additif** : Lorsque les mots amplifient ou élaborent une image, et vice versa.

**Parallèle** : L'image et le texte semblent suivre deux actions différentes, sans jamais se croiser.

**Montage** : Lorsque les mots sont considérés comme une partie intégrale des images.

**Interdépendante** : Quand les mots et les images vont main dans la main pour exprimer une idée qu'aucun ne pourrait faire comprendre seul.

#### 1.3.3.2 Le son :

Lors de la lecture d'une bande dessinée, les sons, en vérité des onomatopées, n'ont pas de volume, mais juste une intensité relative déterminée par le lettrage (il est accepté que

---

<sup>16</sup> Définitions prises dans *Understanding comics*, pages 153-155, notre traduction.

plus les lettres sont grosses plus le son est fort, mais une police de taille 20 ne correspond pas à 20 décibels).

La bande dessinée peut se permettre d'oublier les sons inutiles à l'histoire racontée : que très rarement les conversations sont parasitées par le bruit des villes. Les rares sons utilisés ont souvent pour but de faire avancer l'histoire en attirant le regard du personnage principal vers une situation particulière (exemple courant du *comic book* américain : le héros qui entend la demoiselle en détresse), ou alors ils servent la fonction additive, relevant l'intensité de l'action.

Les créateurs de bandes dessinées laissent souvent le choix au lecteur de rajouter (ou non) l'atmosphère sonore d'une scène, ceci grâce à la représentation graphique des lieux et de la situation.

Cette absence d'éléments sonores dans la bande dessinée, du moins leurs représentations graphiques, permet d'éviter une surcharge visuelle et facilite la lecture des événements présentés.

Cette énumération de différentes caractéristiques permet d'identifier les emprunts fait par le cinéma dans les films adaptés de bandes dessinées et par la suite d'avoir une liste d'éléments à laquelle je peux me référer lors de ma production.

## Chapitre 2 : Le cinéma

### 2.1 Le médium des mélanges

Le cinéma est omniprésent. On en parle à la télévision, à la radio et au bureau. On nous rappelle son existence à chaque jour grâce à un grand tapage publicitaire. On peut louer une copie de film, l'acheter et aller jusqu'à transformer notre maison en salle de projection. Le cinéma est partout, tellement qu'il s'est perdu.

En quête d'identité, le cinéma est porté au travestisme. Il enfile les signes des autres arts et s'en sert pour se valoriser, pour se créer une nouvelle identité. Après le théâtre, la peinture, la littérature et l'informatique, le cinéma regarde du côté du neuvième art, la bande dessinée, pour se redéfinir.

Chaque nouvelle relation du cinéma le change un peu. Malheureusement, le cinéma est un avare, ne s'intéressant rapidement qu'aux nouvelles exploitations monétaires qu'offrent ses nouvelles rencontres. Cherchant dans le présent des intérêts pour le *divertissement* de son public, plutôt que dans des intérêts à longs termes.

Présentement, motivé par les succès commerciaux de films basés sur les personnages de *Marvel Comics* (*Blade*, *X-Men*, *Spider-Man*), le cinéma se montre réceptif à la bande dessinée. Il écoute ses artisans, les laisse manipuler ses vêtements pour qu'il paraisse plus attrayant. Lorsque les possibilités monétaires disparaîtront, pourra-t-on en dire autant? Qu'advient-il de cette métamorphose? Un moment dans l'histoire parmi tant d'autres ou une contamination, aussi légère soit-elle, qui aura des répercussions à long terme?



Le cinéma recherche continuellement à inventer un ordre où les privilèges des autres arts sont ravalés, éliminés. Par un tel procédé, le cinéma en devient un art non pas de l'imaginaire mais de la référence.

S'il a toujours été, malgré lui, référentiel au réel, le cinéma essaie maintenant de référer à la fiction, une fiction, dans le cas qui nous intéresse, de plus en plus inspirée par la bande dessinée. Qu'est-ce que le cinéma gagne dans la rencontre des deux médiums? Parce que la bande dessinée n'a jamais été, dans l'esprit des gens, associée au réel, en s'attachant à l'image de la bande dessinée, le cinéma essaie de déjouer les attentes des spectateurs, de permettre à ses personnages, lieux et histoires d'exister sans devoir répondre à un conditionnement cinématographique qui s'est tranquillement construit lors du dernier siècle.

Lors de la rencontre avec la BD, le cinéma cherche un style et non du contenu. Au cours de son évolution, le cinéma a traité d'une diversité de sujets qui furent présentés au public de diverses façons, passant du blockbuster hollywoodien au film très personnel et intimiste, comme *Tarnation* de Jonathan Caouette<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> *Tarnation* est un film construit autour des images vidéo que le réalisateur a tourné depuis l'âge de 11 ans, racontant sa vie sans père et une mère souffrant de déficience mentale. Le film, tournée pendant plus de 15 ans, à un budget dérisoire (218.39 U\$) fut monté sur iMovie.

## 2.2 L'emprunt

Malgré lui, le cinéma n'utilise la bande dessinée que pour mieux l'anéantir. Quand le cinéma emprunte un élément à la bande dessinée, disons la case, il crie haut et fort à cette dernière : « La case n'est pas que pour toi ! Elle n'est pas toi ! Je la ferai mienne. » Selon moi, en tentant l'assimilation des qualités de la bande dessinée, le cinéma cherche à prouver sa supériorité en tant que médium grâce à l'assimilation.

Mais est-ce que le cinéma peut vraiment emprunter à la bande dessinée ? Malgré les diverses adaptations qu'il puisse faire, le cinéma ne peut reproduire la bande dessinée, et ceci parce qu'il n'utilisera le plus souvent que les éléments les plus criards du médium. En effet, le cinéma excelle aux effets de trompe-l'œil, cependant il s'approprie les éléments empruntés de façon à s'en constituer un statut d'auteur. Il crée une fausse bande dessinée.

Ainsi, quand le cinéma se donne un style bande dessinée, il ne suit pas les lois du médium graphique, mais seulement les règles qu'il se donne à lui-même. Dans *American Splendor*, les transitions du générique prennent la forme d'une lecture de BD où l'œil se déplace sur une page géante. Dans ce cas particulier, le film présente ce type de lecture une seule fois au début et n'y revient plus par la suite. Un clin d'œil et puis s'en va.

Alors que le cinéma s'enrichit ainsi de référents, que ce soit la bande dessinée ou tous les autres arts, il appauvrit son public. Les références arrivant de tout côté, la qualité du film dépendra davantage de la qualité de la référence. Le public porte d'avantage attention à la similitude entre l'original et l'œuvre présentée, qu'à la qualité des éléments cinématographiques eux-mêmes. Ainsi le Peter Parker de *Spider-man* n'a pas construit des

*web-shooters* mécaniques comme dans la BD mais possède plutôt des « lance-fils » organiques?

Ainsi le cinéma peut s'approprier d'autres médiums sans les reproduire fidèlement. Il semble que le cinéma préfère multiplier les emprunts hors des champs cinématographiques que de mettre à contribution sa propre histoire. Cette forme d'inceste, l'amour de son propre sang, le mène à sa mort. En se repliant sur lui-même, le cinéma perd de son accessibilité et de son originalité. Bien sûr, le tout ne se fera pas en une seule journée.

L'accessibilité disparaîtrait tranquillement parce que la lecture adéquate d'une œuvre nécessiterait une connaissance de l'histoire du cinéma de plus en plus exhaustive. Lorsque le cinéma emprunte, il est préférable qu'il ne soit pas hermétique. Il n'est pas souhaitable que l'univers qu'il présente soit inconnu de son public. Peut-on prendre le risque de présenter au public, sans explication, un univers qui lui serait totalement inconnu? Bien sûr que non, il faut que l'œuvre possède sa propre cohérence et présente tous les éléments nécessaires à sa compréhension. Le risque d'incompréhension est grand lorsque les œuvres adaptées sont inconnues du plus grand nombre, comme c'est le cas avec *American Splendor* et *Ghost World*.

Bien sûr l'adaptation d'une œuvre originaire de la BD ne garantit pas un film original, nouveau d'un point de vue formel. Cependant, la nouveauté ne fait plus partie du film et de son contenu mais vise plutôt le spectateur et sa relation avec ce qui lui est présenté. Des films tels *Spider-Man* et *X-Men* répondent aux règles du *blockbuster* d'action américain, une formule prévisible s'il y en a une, mais pour un amateur des personnages, il s'agit d'une première. Son personnage chéri prend vie, prend forme humaine, et de là provient

une partie de l'attrait. L'univers papier du personnage, transposé au cinéma, se rapproche du réel, de son univers, et ainsi du spectateur.

Ce qui est presque assez pour que le spectateur devienne mégalomane : il est séduit par la possibilité de retrouver le fictif dans son monde. Comme si la fiction pouvait faire irruption dans sa réalité de spectateur – quand il ne s'agit toujours pour le spectateur que de projeter ses fantasmes dans l'univers papier. La relation entre le spectateur et le personnage est inversée, l'être fictif cherche à devenir réel.

L'effet de séduction de la bande dessinée sur le cinéma tient dans la capacité pour le cinéma à devenir l'autre tout en restant lui-même. Il prend le style de la narration graphique statique mais reste mouvement capté. Un nouveau langage se développe, mais le sens et le message restent les mêmes. Le cinéma regarde la bande dessinée, lui montrant respect et lui prêtant une oreille attentive mais ne pense qu'à ses propres fins.

Lorsque la forme de la bande dessinée ne séduit plus le cinéma, parce qu'il s'agit bien de la forme et non du message, le cinéma se replie sur lui-même, et attend un nouvel être à séduire, de nouveaux défis à relever.

## 2.3 Films analysés

Nous avons vu la bande dessinée, nous nous sommes attardés au cinéma et avant de considérer comment ces notions s'appliquent à ma production, je veux analyser des films importants. En effet, *Hulk* et *American Splendor*, tous deux sortis en 2003, ont cherché à remplir le fossé séparant le cinéma de la bande dessinée. Il est important de bien les introduire puisqu'ils seront mentionnés à plusieurs reprises dans les pages à venir.

### 2.3.1 Hulk

Sorti en salle pendant la saison estivale, *Hulk* est l'adaptation d'une des plus vieilles bandes dessinées de super-héros de *Marvel comics* mettant en vedette Bruce Banner, un scientifique se transformant en géant vert lorsqu'il est contrarié.

Ang Lee, le réalisateur, et Tim Squyres, son monteur, avaient pour but d'adapter la bande dessinée au grand écran, non seulement le personnage mais aussi l'univers qu'il habite.

Partant avec l'idée que la mise en page d'une bande dessinée ne peut pas être reproduite exactement au grand écran (on y perdrait trop d'espace selon eux<sup>18</sup>), ils ont regardé les bandes dessinées et utilisé les éléments, les possibilités qu'ils jugeaient intéressants.

---

<sup>18</sup> Expliqué dans « *The Unique Style of Editing the Hulk* », présent sur le DVD du film « *Hulk* », distribué par *Universal Studio*

Le résultat est un film où les transitions entre les scènes, d'un plan à l'autre, se servent des origines graphiques du personnage, et où la perception du temps chez le spectateur se rapproche de celle de la bande dessinée.

### 2.3.2 American Splendor

En 1976, inspiré par son ami Robert Crumb, Harvey Pekar lance sa propre bande dessinée : *American Splendor*. Le sujet ? Sa vie de tous les jours.

Racontant avec franchise tous les aspects de sa vie, des moments les plus importants aux plus anodins, Harvey Pekar devint une vedette de la bande dessinée *underground* américaine.

Au fil des ans, Pekar confia à plusieurs artistes la tâche d'illustrer ses histoires. De tous les artistes avec qui il travailla, Pekar ne demandait qu'une chose : du réalisme<sup>19</sup>.

En 2003, *American Splendor* fut porté au grand écran. Avant sa sortie, plusieurs défis attendaient l'équipe de production; le plus important : comment adapter une œuvre reconnue pour nous faire rentrer dans la vie de tous les jours de son auteur? Comment le film basé sur *American Splendor* peut-il exister sans y faire jouer le vrai Harvey Pekar afin que celui-ci, en personne, nous raconte son histoire ?

Pour résoudre ce problème, les réalisateurs ont choisi de mélanger les genres. Dans cette adaptation, la fiction, le documentaire et la bande dessinée se mélangent, présentant ainsi une œuvre cinématographique aussi intéressante que la bande dessinée originelle.

---

<sup>19</sup> Introduction de Robert Crumb écrite en 1984, reproduite pour le recueil d'*American Splendor* publié en 2003 par Ballantine Books

### 2.3.3 Utilisation au cinéma – *Hulk* – La case et la page :

Chez *Hulk*, la case sert à représenter un événement selon plusieurs angles simultanément sans devoir effectuer plusieurs coupes.

Malheureusement, cette « chorégraphie des images »<sup>20</sup>, devenue l'équivalent de la mise en page en bande dessinée, propose en fait un rythme différent de l'action, ce qui provoque une déstabilisation chez le spectateur.

Prenons par exemple la scène où l'armée américaine, ayant capturé et drogué Bruce Banner, ramène notre héros pour des analyses. Une séquence de trois minutes en plans larges, où on suit des hélicoptères, des jeeps et un ascenseur, en utilisant exclusivement (avec une ou deux exceptions) des transitions par cases.

Alors que l'action possède un rythme lent, les cases arrivent selon un rythme rapide et soutenu. Le tout crée un problème de rythme pour le spectateur qui ne sait plus sur quel pied danser. Doit-il se fier aux contenus des cases ou à l'énergie provenant des transitions ? Il se pose alors un problème pour le cinéma, que la bande dessinée n'a pas à résoudre.

En bande dessinée, les images restent statiques, le lecteur développe un rythme de lecture qui est sien : il prend le contrôle des images. Au cinéma, le réalisateur et le monteur créent un rythme grâce à des plans, et il est ensuite accepté ou refusé par le cinéophile, à qui il est imposé.

En utilisant un système de transitions par cases, le spectateur doit non seulement accepter le rythme du contenu des plans mais aussi celui avec lequel ils arrivent. Dans le cas de *Hulk*, ces deux rythmes sont trop souvent opposés, déstabilisant ainsi le spectateur,

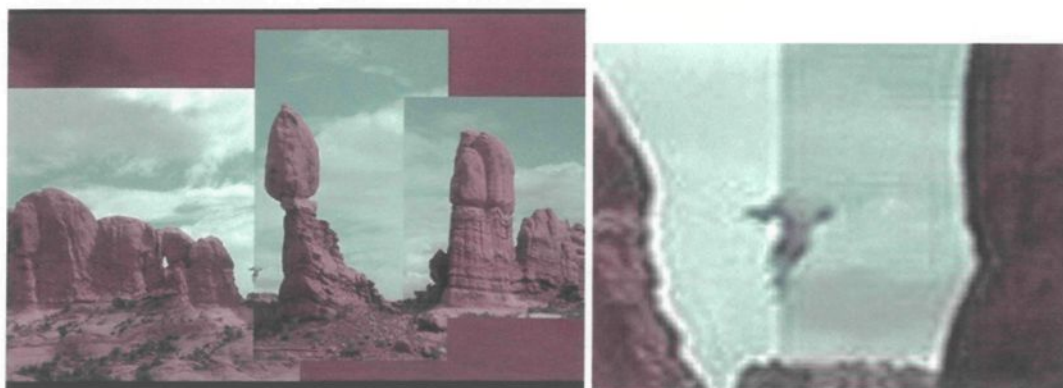
---

<sup>20</sup> Terme utilisé dans le commentaire du réalisateur présent sur le DVD du film.

le sortant de l'action en cours. Ce nouveau mode de lecture force l'œil à changer continuellement ses mouvements : il s'agit de mouvements saccadés, mouvements oculaires très rapides, brusques, volontaires ou non<sup>21</sup>. C'est ainsi que dans le film, le mouvement des cases à l'écran force l'œil dans ce qu'il est convenu d'appeler un « mouvement de poursuite », mouvement par lequel on suit un objet en mouvement<sup>22</sup>. Devant s'ajuster à plusieurs reprises, l'œil se fatigue et la concentration du spectateur finit par en souffrir.

### 2.3.4 Utilisation au cinéma – *Hulk* – Subjectivité temporelle :

Il s'agit d'une caractéristique innée au neuvième art quoique modérément utilisée dans le film *Hulk*. On trouve un exemple de cela lorsque le personnage principal de *Hulk* se promène dans le désert, poursuivi par l'armée.



Dans ce cas-ci, Hulk saute d'une case à la suivante en quelques secondes, dans un mouvement continu. Mais comme on peut le remarquer, les lieux ne créent pas un tout homogène, l'intensité de la lumière du jour varie, indiquant une différence, non seulement

<sup>21</sup> Aumont, Jacques (2001), *L'image*, Paris, Nathan, p.20.

<sup>22</sup> *Idem*.



géographique mais aussi temporelle, entre les divers éléments présents à l'écran. Une différence que le personnage ignore.

Contrairement à la bande dessinée, l'action au cinéma possède ici un temps de défilement fixe, qui est le même pour chaque lecteur. Avec le neuvième art, l'action représentée n'a qu'une durée relative, différente pour chacun.

### **2.3.5 Utilisation au cinéma – *American Splendor* – Icônes :**

L'un des rôles importants des éléments graphiques de la bande dessinée dans *American Splendor* est le rapprochement des différentes versions d'Harvey Pekar présentées par le monde documentaire et le monde fiction du film. À l'exception des dessins utilisés lors du générique, qui se veulent une représentation du vrai Harvey Pekar, les autres dessins se veulent à mi-chemin entre Harvey Pekar, l'aspect documentaire du film, et Paul Giamatti, l'acteur jouant le rôle d'Harvey dans l'aspect fiction.

Ce point milieu permet d'atténuer la difficulté qu'éprouvent les spectateurs à accepter les différences physiques entre les deux versions d'un être humain, la version fictive et la vraie version présente dans l'aspect documentaire.

## 2.4 Le spectateur

Dans *L'image*, Jacques Aumont explique que le rapport entre le spectateur et l'image est à la base des approches radicales. Ce rapport est intégral au bon fusionnement de la bande dessinée avec le cinéma puisque notre but est de créer une illusion chez le spectateur, le tout soutenu par une condition psychologique.

Une telle condition implique que :

*Le système visuel se livre à une véritable interprétation de ce qu'il perçoit.  
L'illusion ne se produira que si elle produit un effet de vraisemblable.  
L'illusion dépend largement des conditions psychologiques du spectateur,  
de ses attentes*<sup>23</sup>.

Pour rejoindre une plus grande partie de l'auditoire avec l'aspect BD de l'œuvre, il faut malheureusement simplifier la bande dessinée à ces caractéristiques les plus connues (sa forme physique, la case, la mise en page –la case- ou des personnages populaires) parce que chaque personne a ses propres repères et attentes, variant en fonction de l'âge et des connaissances. On joue avec la représentation populaire de la bande dessinée et non avec la réalité contemporaine du médium dans l'effort de rejoindre le plus de personnes possible.

Pour réussir l'expérience, il faut préparer le spectateur. Dans notre cas, il faut introduire, le plus tôt possible, un représentant du médium qu'on invite au cinéma. Par exemple, dans *American Splendor*, dès le début du film, avant même le générique, on a droit à des personnages de bandes dessinées connues (des enfants déguisés en Batman et en Superman). Suit le générique qui prend la forme d'une bande dessinée, mélangeant de la

---

<sup>23</sup> Aumont, Jacques (2001), *L'image*, p.71, Paris, Nathan, 248p

vidéo et diverses représentations de Harvey Pekar : comme nous l'avons déjà indiqué, Paul Giamatti joue le rôle de Harvey dans le film, nous pouvons aussi y voir le vrai Harvey Pekar, ainsi que diverses représentations graphiques de notre héros<sup>24</sup>. Le générique prend aussi la forme d'une bande dessinée grâce à des phylactères.

Dans *Hulk*, cette préparation du spectateur est absente du film, elle fut incluse dans le battage promotionnel entourant sa sortie: entrevue avec l'équipe de tournage et extraits vidéo dans les émissions culturelles. Bien sûr, une telle approche est moins efficace parce qu'elle ne peut espérer rejoindre tous les acheteurs de billets.

Une fois le spectateur préparé à l'expérimentation, on peut pousser un peu plus loin ou prendre de légères pauses avant de reprendre l'expérimentation.

Malgré tout le travail effectué, à la fin, c'est les spectateurs qui décident si l'œuvre qui leur est présentée est un mélange réussi des deux médiums.

Pour ma production, l'important est de ramener le plus souvent à l'idée de bande dessinée, soit par l'utilisation de dessins ou l'utilisation *multi-case* de la vidéo. Le tout dans le but de garder le spectateur dans l'esthétique, les attentes d'une « bande de ciné », l'empêchant de retourner dans les attentes entretenues traditionnellement avec le septième art, au moins d'un point de vue esthétique

---

<sup>24</sup> Le style graphique des dessins varie entre celui utilisé dans plusieurs bandes dessinées et celui utilisé ultérieurement dans le film, où le Harvey dessiné est un mélange entre le vrai Harvey Pekar et Paul Giamatti.

## Chapitre 3 : *Rien* (2005)

### 3.1 Choix de l'histoire

Je trouvais important pour mon projet de création de ne pas utiliser une bande dessinée déjà existante pour l'adapter au cinéma. En plus des considérations financières et les complications possibles de travailler avec l'auteur de l'œuvre originale, il est important que le spectateur perçoive la bande dessinée, le médium, plus qu'un titre en particulier. Par exemple, je ne voulais pas que les spectateurs se disent que l'histoire de mon film ressemble à *Optic Nerve*<sup>25</sup> (1998) mais plutôt que la présentation rappelle le neuvième art. Avec l'utilisation d'une oeuvre connue, plusieurs attentes se créeraient chez le spectateur qui ne sont pas importantes à ma recherche : fidélité à l'histoire originale, reproduction de l'esthétique pour les lieux et la ressemblance physique entre les acteurs et les personnages.

Par la suite, en gardant l'histoire dans un milieu contemporain non fantaisiste, le but était de canaliser l'attention des spectateurs vers l'histoire et non vers les moyens techniques pour créer le monde où habitent, par exemple, des super-héros. L'envers de la médaille est qu'associer l'histoire du film aux tendances réalistes, anecdotiques de la bande dessinée indépendante, éloignera le film des attentes d'un public pour lequel la bande dessinée représente de grandes aventures dans un monde fantastique.

---

<sup>25</sup> Tomine, Adrian, *Optic Nerve* (1998), Montréal, Drawn & Quaterly, 96 p.

### 3.2 Référence directe

Dans les premières versions du scénario l'intérêt du personnage principal pour le dessin était absent, l'idée étant que le spectateur puisse déduire par lui-même l'aspect bande dessinée du film, le tout sans aucune aide. Le changement fut assez rapide puisqu'il devenait de plus en plus difficile de justifier les expérimentations esthétiques liées à ma recherche sans un lien, si minime soit-il, présent dans le scénario. Il ne fallait cependant pas que le scénario mentionne continuellement la bande dessinée, le tout reviendrait à forcer le concept au spectateur, alors qu'il sera accepté ou non.

### 3.3 Personnages

Alors que l'histoire se veut plus proche de la bande dessinée d'auteur que de celle de super-héros, les personnages sont actuellement le clin d'œil à l'univers des héros en collant.

Pour commencer, le personnage masculin, notre héros, possède une caractéristique propre à la majorité des Supermen et Spider-men: il est réactif. Dans la bande dessinée de super-héros, le personnage principal vaque à ses occupations en attendant qu'on l'appelle. Le super-héros standard<sup>26</sup> ne se lève pas et va arrêter les criminels avant que le crime ne se produise, il se promène dans la ville avec sa bien aimée, fait ses commissions, etc., jusqu'à ce que le danger l'appelle.

Dans le film, le personnage masculin est d'abord réactionnaire : il se fait accoster par le personnage féminin, elle débute les conversations, lui rend visite à son travail. Il se

---

<sup>26</sup> Il y a des exceptions à cette règle, entre autre Frank Castle a.k.a *The Punisher*.

laisse porter par les événements. Par sa nature pro-active, le personnage féminin est plus proche de l'archétype du super-vilain, je parle ici d'une catégorie de personnages qui mettent en marche différentes actions, forcent le monde à réagir.

Un autre aspect des héros en collant présent chez les personnages du film est qu'ils portent toujours les mêmes vêtements. Par exemple, le personnage masculin est continuellement dans ses vêtements de travail, on renforce ainsi l'impression qu'il vit la routine classique du boulo-dodo. Pour le personnage féminin, l'idée de base dans le choix du vêtement se trouve dans une ancienne version du scénario où l'histoire était un *flash-back* et où le personnage masculin ne la voyait pas comme telle mais se remémorait seulement une image de Brigitte.

### 3.4 BD / Cinéma

Lors de la production, j'ai divisé l'univers du film en deux sections : la bande dessinée pour l'univers de la solitude du personnage masculin et le cinéma pour le temps que ce dernier passe avec le personnage féminin. La raison derrière ce choix étant d'une logique des plus simples : quand on lit une bande dessinée, habituellement on est seul tandis qu'on l'est rarement dans une salle de cinéma, même si l'on ne connaît pas intimement les autres détenteurs de billet.

Mon approche pour les séquences de bandes dessinées était la suivante : des actions très découpées en beaucoup de plans. Malgré l'utilisation de plusieurs plans, l'idée n'était pas de créer plusieurs cadres mais plutôt de créer de courts moments, de courtes cases contenant l'essentiel.

Pour les séquences voulant se rapprocher de l'esthétique classique du cinéma, le contraire était de mise : peu de coupure, de longs plans frôlant parfois le plan séquence. La transition entre la rue et la télévision est venue de ce désir de garder le nombre de coupures le plus bas dans l'œil du spectateur, de garder l'idée de mouvement continu.

### 3.5 Interprétation visuelle

Pour la majorité des séquences bandes dessinées du film, je crois que le lien vers le neuvième art se fait facilement, à une exception près : la séquence mettant en scène une discussion téléphonique entre les deux personnages.

Alors qu'elle se veut liée aux bandes qu'on peut retrouver dans les journaux, elle peut se faire interpréter comme une bobine de pellicule, donc au cinéma, les plans se suivant comme les photogrammes dans le projecteur.

Ce lien entre la séquence et le cinéma paraît encore plus fort lorsqu'on observe les outils utilisés en post-production.

Plusieurs logiciels utilisés pour le montage visuel ou mixage sonore présentent les éléments filmiques à leur utilisateur comme une forme très crue de bande dessinée.

Un des exemples les plus frappant est *Adobe Audition*, un logiciel de mixage sonore. Lorsqu'on dépose une séquence vidéo dans la zone de travail, il la découpe automatiquement en moments. Une bande de photogrammes ou une série de cases?



*la séquence telle que représentée dans Adobe Audition*

### 3.6 Le temps

Un des éléments de la bande dessinée non adapté dans ma production est la représentation du temps.

Il y a deux explications à cette omission volontaire : La première est que le spectateur, devant déjà s'habituer à une esthétique peu commune au cinéma, risquerait d'être encore plus déstabilisé si l'histoire est conté de façon non-linéaire.

Le deuxième est que le temps se trouve à être une frontière infranchissable entre les deux médiums, du moins pour l'instant. Comment donner une vision générale d'une séquence tout en donnant à chaque moment l'importance qu'il lui revient? La forme qu'un tel procédé prendrait est celle des menus de DVD qui permettent aux diverses scènes d'un film. Ces menus contiennent souvent de courts extraits vidéos et quelques mots décrivant l'action, donnant une vision d'ensemble du film.

Cependant, si un tel dispositif fonctionne dans un salon avec un petit groupe de personnes, la navigation deviendrait dès plus chaotique dans un salle avec 300 spectateurs.

Avec du recul, la production finale répond aux attentes de ma recherche : elle ramène le spectateurs vers l'univers de la bande dessinée grâce à l'aspect esthétique. L'adaptation de la bande dessinée au cinéma n'est pas complète, les différences au niveau de la gestion du temps pose un problème, mais grâce à une esthétique travaillé, le spectateur se laisse prendre au jeu.



## Conclusion

Lorsque j'ai commencé ma maîtrise, j'avais la vision des grandeurs : créer une nouvelle esthétique cinématographique. Je ne formulais pas nécessairement mes aspirations de cette façon; cependant, avec du recul, je vois bien aujourd'hui que c'est bien ce que je croyais accomplir. Un mélange organique de cinéma et de bande dessinée où tous et chacun reconnaîtraient les origines du neuvième art et oublieraient le dispositif technique du cinéma. De plus, l'œuvre présentée ne ferait aucune référence au monde graphique qui fut son inspiration.

Très rapidement je compris, premièrement, la gratuité d'une telle démarche et, par la suite, l'incompréhension qu'une telle façon de travailler pouvait générer chez le spectateur vis-à-vis de l'œuvre. Alors que le film n'était pas obligé d'être basé sur une bande dessinée en particulier, il devait faire référence au médium de la BD.

Aussi, lorsque j'ai commencé ma recherche, il n'y avait pas beaucoup de films touchant directement mes préoccupations. Bien sûr il y avait des films basés sur des bandes dessinées : *From Hell*, *Blade*, *Spider-Man* étant parmi les plus connus. Mais ils se voulaient tous des films très hollywoodiens, très cinématographiques.

Pendant cette même période où je menais ma recherche, de plus en plus de films basés sur des œuvres graphiques ont vu le jour. Ce qui m'a amené à me poser la question du rapprochement entre les deux médiums : *American Splendor* et *Hulk* sont sortis au début de mon année de recherche. *Sin City*, co-réalisé par Frank Miller, le créateur de la bande originale, sortira peu de temps après la remise de ce mémoire.

Comme je remets les trouvailles de ma recherche, l'intérêt du cinéma pour la bande dessinée est encore fort mais un nouvel obstacle pointe à l'horizon : le film inspiré de bande dessinée doit maintenant se revitaliser avant de devenir une caricature de lui-même, ceci est dû en grande partie à l'exécution mécanique et stéréotypée du film de super-héros, sous-genre le plus connu des « bandes de ciné ».

Le scénario, le plus souvent, présentait ainsi des accidents tragiques, la découverte de pouvoirs surhumains, le désir de faire le bien, la victoire sur l'adversité, etc. Aussi rafraîchissante que pouvait paraître l'utilisation de personnages de la BD au début de l'an 2000<sup>27</sup>, une surenchère de *X-men*, *Spider-Man*, *Hellboy*, *Constantine*, *Daredevil*, *Elektra*, et *Hulk*<sup>28</sup> causera peut-être la mort prématurée d'un futur *American Splendor* ou d'un *Ghost World*.

Sur un plan plus personnel, cette recherche m'a permis de faire évoluer mon style cinématographique qui se veut plutôt peureux (plan fixe, transition en coupe). J'ai, au cours de ma production, développé une autre façon d'approcher mon cinéma.

Alors que les plans restent très statiques, peu de mouvement de caméra, j'ai grâce au montage, développé un style plus vivant. Les plans bougent même si les personnages restent sur place, pensons à la scène de la conversation téléphonique. Des libertés furent prises quant à la manipulation, modification des images que dans mes productions antérieures.

---

<sup>27</sup> Bien que les histoires furent racontées pour la première fois durant les années soixante, peut-être encore plus tôt.

<sup>28</sup> Sans oublier, dans un proche avenir les *Fantastic Four* et le retour de *Batman* et de *Superman*.

L'aspect hybride de ma recherche me permis de briser avec mon acceptance quasi-aveugle de la forme traditionnel du cinéma. J'ai tranquillement changé mes attentes envers ma production comme je cherchais à changer celles du spectateur envers l'utilisation de la bande dessinée au cinéma.

## Bibliographie :

### Bande dessinée

1. BAUDER, Thomas (2003), *BD-Ciné*, Bang #2, Paris, Beaux Art Magazine, pages 48-63 p.
2. Collectif (1990), *Cinéma et bande dessinée*, Courbevoie, Corlet – Télérama, 268 p.
3. Collectif (1996), *Oupus 1*, Paris, L'Association, 104 p.
4. Collectif (1999), *9<sup>e</sup> Art, les cahiers du musée de la bande dessinée #4*, Angoulême, CNBDI, 146 p.
5. DUVEAU, Marc (1975), *Comics U.S.A.*, Montréal, Albin Michel, 154 p.
6. JENNEQUIN, Jean-Paul (2002), *Histoire du Comic Book : Des Origines à 1954*, Paris, Vertige Graphique, 160 p.
7. MASSON, Pierre (1985), *Lire la Bande Dessinée*, Lyon : Presses universitaires de Lyon, 153 p.
8. M<sup>C</sup>CLOUD, Scott (1993), *Understanding Comics :The invisible art*, New York, Paradox Press, 215 p.
9. M<sup>C</sup>CLOUD, Scott (2000), *Reinventing Comics*, New York, HaperCollins, 256 p.
10. SCHUITEN, François et PEETERS, Benoît (1996), *L'Aventure des Images : de la Bande Dessinée au Multimédia*, Condé-sur-Noireau, Édition Autrement, 185 p.
11. MORGAN, Harry (2003), *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Édition de l'an 2, 400 p.

### Cinéma :

1. AUMONT, Jacques (2001), *L'image*, Paris, Nathan, 248 p.
2. CHION, Michel (2000), *Le son*, Paris, Nathan, 248 p.
3. GAUDREAULT, André (1988), *Du littéraire au filmique : Système du récit*, Québec, Presse de l'université Laval, 200 p.

4. JOUSSE, Thierry (2003), *Pendant les travaux, le cinéma reste ouvert*, Lonrai, Cahier du Cinéma, 256 p.
5. VASSÉ, Claire (2003), *Le dialogue*, Farigliano, Cahier du Cinéma, 95 p.
6. SIETY, Emmanuel (2001), *Le plan*, Saint-Germain-du-Puy, Cahier du Cinéma, 95 p.

#### Philosophie :

1. BAUDRILLARD, Jean (1979), *De la séduction*, Paris, Éditions Galilée, 248 p.
2. BAUDRILLARD, Jean (1987), *L'autre par lui-même*, Paris, Éditions Galilée, 90 p.
3. DEBORD, Guy (2001), *La Société du Spectacle*, Paris, Éditions Gallimard, 209 p.
4. DEBORD, Guy, WOLFMAN, Gil J. (1956), *Mode d'emploi du détournement*,  
<http://membres.lycos.fr/gviolet/Detournement.html>

## Œuvres mentionnées :

### Bandes dessinées:

1. PEKAR, Harvey (2003), *American Splendor*, Balantine Books, 320 p.
2. UY, Steve et AUSTIN Chuck (2002-03), *Eden's Trail*, New York, Marvel Comic, 6 numéros de 22 pages.
3. MOORE, Alan et CAMPBELL, Eddie (2002), *From Hell*, Northhampton, Top Shelf Production, 560 p.
4. CLOWES, Daniel (1998). *Ghost World*, Seattle, Fantagraphics, 80 p.
5. TOMINE, Adrian (1998), *Optic Nerve*, Montréal, Drawn & Quaterlym, 96 p.

### Films:

1. BERMAN, Shari Springer et PULCINI, Robert (2003), *American Splendor*, New Lines Pictures, 101 minutes, Couleur.
2. The HUGHES Brothers (2001), *From Hell*, 20<sup>th</sup> Century Fox, 121 minutes, Couleur.
3. ZWIGOFF, Terry (2001), *Ghost World*, MGM, 111 minutes, Couleur .
4. LEE Ang (2003), *Hulk*, Universal Studio, 138 minutes, Couleur.
5. MENDES, Sam (2002), *Road to perdition*, DreamWorks SKG, 117 minutes, Couleur.
6. RAIMI, Sam (2002), *Spider-Man*, Colombia Pictures, 121 minutes, Couleur.
7. SINGER, Brian (2000), *X-Men*, 20<sup>th</sup> Century Fox, 104 minutes, Couleur.
8. CAOUETTE, Jonathan (2004), *Tarnation*, Séville, 88 minutes, Couleur.

## **Annexe**

### **Annexe I - Rien - Générique**

Michel  
Brigitte  
Ombre

Pierre Tremblay  
Jessyka Maltais-Jean  
Claude Gaudreault

Réalisateur – Scénariste  
Assistant-réalisateur  
Éclairage  
Caméra  
Son

Paul Antaya  
Mathieu Beaudoin  
Pascal Talbot  
Steve Gagné

Décors  
Dessins  
Montage

Mathieu Beaudoin  
Bogdan Stefan  
Brigitte Soucy-Ferret  
Maxime Brisson  
Paul Antaya

### **Remerciement**

Projet du Milieu  
Jean-Luc Ferret  
Denis Bouchard  
Xtrem Informatique

## Annexe II - Scénario

### 1.Int.

**Fond Blanc**

**Michel**

*En avant d'un mur blanc, **Michel**, cherchant ses mots, la bonne formule pour s'expliquer, s'adresse directement à la caméra.*

**Michel**

*(pause) Quand j'étais p'tit...(pause)... j'avais juste besoin d'un G.I.Joe pis je partais dans mon monde...(pause)...je créais mes propres histoires où j'étais le héros. (pause)... asteur... je... c'est pareil...*

*(Pause)*

*(Fade)*

### 2.Int. Jour (Générique)

**Hôpital (Bureau)**

**Michel**

*Le bureau de **Michel** ou l'atelier du cordonnier mal-chausser. À part une table où repose un ordinateur (qui n'est pas le dernier modèle), une chaise et un crochet pour un manteau, on retrouve des morceaux d'ordinateurs un peu partout, sur la table, dans des boîtes. Les pièces devraient rouiller dans un dépotoir mais pour l'instant elles gardent compagnie à la poussière. Pour égayer, des affiches sur la sécurité au travail, un calendrier et la geekitude obligatoire : une affiche d'animation japonaise (Akira? Ou un poster style Matrix).*

*8 :58. **Michel** arrive dans son bureau. Allume la lumière. Enlève son manteau. Il s'assit sur sa chaise.*

*9 :15. Ouvre une tour ordinateur.*

*10 :42. Ferme la tour. **Michel** se rassit dans sa chaise.*

*11 :00. **Michel** est assis dans sa chaise, prend un cartable et commence à dessiner.*

*14 :00. **Michel** dessine.*

*16 :00. **Michel** dessine.*

*17 :00. **Michel** dépose le cartable sur son bureau et s'en va.*

### 3. Ext. Soir (Vers 19h)

**Rue**

**Michel, Brigitte**

***Michel** est sur le trottoir, se rendant chez des amis, le soleil se couche. La ville est surprenamment déserte. À un coin de rue, **Brigitte** se promène.*



**Brigitte**  
Hey!

*Michel continue son chemin.*

**Brigitte**  
HEY!!!

*Michel se retourne. Brigitte le rejoint.*

**Brigitte**  
Ça va?

**Michel** (*poliment*)  
Pas pire...Brigitte? L'ami d'Isabelle?

**Brigitte**  
Ouin...

**Brigitte**  
Qu'est-ce que tu fais?

**Michel**  
...ben... je...j'ai...

**Brigitte**  
Je vais chercher des films... est-ce que ça te tente de les écouter avec moi?

**Michel** (*pensant à ce qu'il doit faire*)  
...euh...ok.

**Brigitte**  
Cool. Tu vas voir, on va se faire du fun!

*Les deux s'en vont, Michel retournant sur ses pas.*

**4.Int. Soir (Vers 2h am)**  
**Appartement à Brigitte**  
**Michel, Brigitte**

*Appartement de Brigitte (salon): Plutôt simpliste comme ameublement, une petite télévision, un lecteur VHS, un divan qui a fait son temps. Cependant les murs sont couverts d'affiches en tout genre : affiche de film culte pour bon penseur (du Kubrick, Taxi*

*Driver, etc.), musicien mort avant sa naissance (Bob Marley, Doors) et à bon message plus ou moins facile (Sauvons la planète, Images Nazi remplaçant l'Allemagne par les États-Unis). La lumière est faible, à peine la lumière de la télévision, se qui fait que les affiches ne sont pas trop distrayante pour le spectateur.*

*Michel et Brigitte sont assis sur le divan, regardant la télévision. La manette à la main, Brigitte éteint la télévision. Ils viennent d'écouter The Blob, Kick the Moon et ils ont fini avec Dracula au Pakistan. Michel est loin d'être vendu à ses choix.*

**Brigitte**( se retournant vers **Michel**)

Pis?

**Michel**

...euh...

**Brigitte**

T'as pas aimé?

**Michel**

Ben... sté... quand je pense à Steve McQueen... j'ai pensé à... je sais pas... le Blob?!?!

**Brigitte**

Kick the moon?

**Michel**

Cool... ça j'avoue... mais Dracula...

**Brigitte**

Ouin?

**Michel**

Au Pakistan!? Veux dire... Vlad c'est pas un ... un... Dracula est pas sensé chanter...

**Brigitte**(*déçu*)

... ta pas aimé ta soirée?

**Michel**

Euh... pas ça que je dis...

*Brigitte, l'écoulant plus ou moins, regarde vers la télévision, voir l'heure sur le vidéo et regarde Michel.*

**Brigitte**

Veux-tu coucher avec moi?

**Michel**

...

**Brigitte**

...c'est qu'il est tard, y pleut... pis le divan est vraiment pas confortable.

**Michel**

...ok...

### **5.Int. Soir (vers 5h am)**

#### **Chambre de Brigitte**

**Michel, Brigitte**

Appartement de **Brigitte** (chambre) : Du linge sale traîne à côté du garde-robe, quelques plantes sur la table de chevet à côté du réveille-matin. Les affiches sont encore présentes.

*Michel est couché sur le lit, regardant le plafond. Il regarde le réveille-matin (5 :46) et retourne à son analyse des tuiles du plafond (elles ont 109 points). À côté de lui, **Brigitte** dort profondément.*

### **6.Int**

#### **Fond blanc**

**Michel**

*En dessin, tous les dessins ont **Michel** légèrement plus bâti que dans la réalité, différents moments passer avec **Brigitte** :*

- au resto*
- marchant dans la rue*
- au cinéma*
- prenant un verre*
- dansant*
- écoutant des films chez **Brigitte***
- etc.*

*Le dernier dessin représente **Michel**, au travail, dessinant.*

### **7.Int, Après-Midi (vers 14h)**

#### **Bureau de Michel**

**Michel, Brigitte**

***Michel** est assis à son bureau. Surfant sur le net pour trouver des pièces d'ordinateurs à bas prix. **Brigitte** arrive dans le cadre de porte.*

**Brigitte**

Allô!

**Michel***(se retournant)*

Hey... qu'est-ce que tu fais-là?

**Brigitte**

J'étais venu voir une amie pis, avant de partir, je me suis dit que j'allais venir te voir pendant que tu t'ennuies.

**Michel**

T'arrive juste au bon moment.

**Brigitte** *s'assit sur le bureau de Michel.*

**Brigitte**

C'est ça ta job? Palpitant!

**Michel**

Ouin... bof... c'est pas si pire que ça...

*(pause)*

asteur je dessine pas mal mieux qu'avant...

**Brigitte**

Faut voir le positif ... j'ai perdu 5 livres depuis que je travail au Tim Horton...

**Michel**

Pu capable de manger de beigne...

**Brigitte**

... la marche est le meilleur exercice...

**Michel**

...oui.

**Michel**

...euh... tu fais tu quelque chose à soir?

**Brigitte**

Pas encore...

**Michel**

Je t'appelle pis on fait de quoi?

**Brigitte** (*commence à se lever et se diriger vers la porte*)

Pas de trouble...et tu pourras choisir un des films...

**Michel**

Juste un...

**Brigitte** (*elle est dans le cadre de porte*)

C'est un début...te donner de quoi espérer

**Brigitte**

Tou-re-lou!!!

**8.Int. Soir. (vers 18h)**

**Appartement de Michel, Appartement de Brigitte (salon)**

**Michel, Brigitte**

Appartement de **Michel** : Des plus banale. Aucune affiche. Aucune plante. Les murs sont beige (gris durant la nuit).

***Michel**, visiblement heureux, téléphone à **Brigitte**.*

**Brigitte**

(*manquant d'énergie*)

Allô...

**Michel**

Partante pour faire de quoi?

**Brigitte**

Écoute.. c'est que...

**Michel**

Quoi?

**Brigitte**

...c'est juste que... ... me tente pas de sortir voir du monde ...

**Michel**

...ça va?

**Brigitte** (*ne l'écoutant pas*)

...te tentes-tu aller prendre une marche?

**Michel**

...ok... pas de trouble... a plus...

**Brigitte**

...bye...

*Ils raccrochent.*

## **9. Int. Nuit**

**Appartement de Brigitte**

**Michel, Brigitte, André**

*Michel arrive chez Brigitte, des CD graver en main. Comme il s'apprête à cogner à la porte, il voit par la fenêtre Brigitte embrasser André. Il repart avant que Brigitte le remarque.*

## **10.Ext. Soir. (vers 20h)**

**Dans la rue**

**Michel, Brigitte**

*Michel et Brigitte marche dans la rue.*

**Brigitte**

... hier ...j'ai vu mon chum...

**Brigitte**

... mon ex...

**Brigitte**

...anyway... je l'ai vue avec une fille... pis ça... ben j'ai...

**Brigitte**

... y faut que...

## **13.Int**

**Fond blanc**

**Michel**

*En avant d'un mur fond blanc, Michel s'adresse directement à la caméra.*

**Michel**

Chaque personne sur terre pense un jour rencontrer le grand amour. Je crois pas que Brigitte l'était. *(pause)* J'espère que non... *(pause)* anyway...je suis pas mal sur que je vais me casser la gueule une autre couple de fois...mais à force de me casser la gueule, je vais juste être plus heureux de trouver l'infirmière.

**GÉNÉRIQUE FIN**

## Annexe III - Planches

Voici les « planches » des scènes 2, 8 et 11. Elles furent réalisées dans *After Effect*, un logiciel utilisé pour la post-production.

### Scène 2





**Scène 8**

## Scène 11

