

Université du Québec À Chicoutimi

Mémoire présenté à
l'Université du Québec À Chicoutimi
comme exigence partielle
de la maîtrise en art
Cinéma/vidéo

par
Jaky Fortin

Première ligne

Le générique d'ouverture

Hiver 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.

INSPIRE DE LA NOUVELLE DE SCIENCE-FICTION
RAJUSTEMENT
DE L'AUTEUR
PHILIP K. DICK

Première ligne

UNE ETUDE SUR LE GENERIQUE D'OUVERTURE

un film de JAKY FORTIN



Resume

Le générique d'ouverture d'un film est trop souvent négligé.

Des premiers concepteurs de génériques aux œuvres actuelles dans le domaine, l'art du générique d'ouverture a évolué et continue toujours, reculant les limites de l'impossible et offrant aux spectateurs de nouvelles démonstrations du savoir-faire de ses concepteurs.

Moi, Jaky Fortin, étudiant à la maîtrise à l'Université du Québec À Chicoutimi en cinéma-vidéo, vous invite à entreprendre un voyage pour comprendre les notions composantes du générique d'ouverture au cinéma, du logo au titre en passant par la manière dont les inscriptions apparaissent à l'écran.

Toutes ces données théoriques nous amèneront à une application pratique dans le cadre de mon travail de recherche en création, consistant en la création de 10 concepts de générique pour une nouvelle de science-fiction de l'auteur Philip K. Dick. Le mémoire présente pour chacun de ces génériques le cheminement ayant mené à la conceptualisation ainsi qu'une description détaillée de chacun.

Je vous invite à entrer dans cet aspect de la production cinématographique qu'est le générique d'ouverture...

Table des matières

| | |
|---|----|
| Résumé | I |
| Table des matières | II |
| Liste des images | IV |
| Préface – L'œil cinéaste | V |
| | |
| Introduction | 2 |
| | |
| Chapitre I : Genèse | 6 |
| | |
| Chapitre II : Générique : Quoi, Qui | 10 |
| II.I : Logo | 14 |
| II.II : Titres | 18 |
| II.III : Le générique proprement dit | 20 |
| II.IV : Designs d'inscription | 23 |
| II.V : Typographie d'inscription | 30 |
| | |
| Chapitre III : Recherche et exploration | 35 |
| III.I : <i>Rajustement</i> et l'univers de Philip K. Dick | 37 |
| III.II : De la nouvelle à l'écran | 40 |
| III.II.I R01 – Variations de couleurs | 43 |
| III.II.II R02 – Ville 3D | 47 |

| | | |
|----------------------------|--------------------------------|----|
| III.III.III | R03 – Rotations | 51 |
| III.II.IV | R04 – Horloge | 55 |
| III.II.V | R05 – Intériorité | 59 |
| III.II.VI | R06 – Jeu de lettres | 62 |
| III.II.VII | R07 – Rajustement urbain | 65 |
| III.II.VIII | R08 – Verticaux | 68 |
| III.II.IX | R09 – Espace générique | 70 |
| III.III | Typographie et ambiance sonore | 73 |
| III.IV | Générique composite | 75 |
| | | |
| Conclusion | Identité générique | 77 |
| | | |
| Médiagraphie | | |
| Ouvrages écrits | 81 | |
| Ouvrages de l'Internet | 82 | |
| Ouvrages audiovisuels | 83 | |
| Filmographie | 84 | |
| | | |
| Annexes | | |
| Annexe I : Description DVD | 89 | |

DVD de mon travail pratique sur le générique en rabat de la couverture arrière.

Liste des images

| | |
|---|----|
| Figure 001 – Rjustement de la typographie | 34 |
| Figure 002 – Variations de couleurs | 41 |
| Figure 003 – Variations de couleurs II | 42 |
| Figure 004 – Ville 3D – partie I | 45 |
| Figure 005 – Ville 3D – partie II | 46 |
| Figure 006 – Rotations | 49 |
| Figure 007 – Rotations II | 50 |
| Figure 008 – Horloge | 54 |
| Figure 009 – Intériorité | 57 |
| Figure 010 – Intériorité II | 58 |
| Figure 011 – Jeu de lettres | 61 |
| Figure 012 – <i>Rajustement urbain</i> | 64 |
| Figure 013 – Verticaux | 67 |
| Figure 014 – Espace générique | 69 |
| Figure 015 – Recherche typographique | 72 |

Preface

L'oeil cineaste

Avant toute chose, il est important de cerner le cadre de cette recherche.

Ce travail, théorique et pratique, est le fruit de ma recherche en tant que cinéaste sur le générique d'ouverture. J'aurais pu approfondir ma recherche sur la typographie, le jeu des couleurs, la musique, l'ergonomie du texte dans l'image; mais je ne l'ai pas fait. Bien que toutes ces données aident à construire un générique, je ne voulais pas me lancer dans une recherche exhaustive de ces composantes puisque je ne possède pas la base pour le faire. Je n'ai pas les prés requis nécessaires à ces champs de savoir, mon parcours se limitant plus particulièrement au domaine du cinéma.

Développer ma recherche en recherchant toutes ces données aurait été extrêmement long, demandant beaucoup plus de travail dans une période fixe qu'est la maîtrise. Pour tout comprendre et tout posséder, cela m'aurait pris beaucoup plus de temps que ce qui s'offrait à moi...

Je suis néanmoins conscient de leurs propriétés et de leurs valeurs. Comme vous le verrez tout au long de ce travail, j'utilise ces composantes sans toutefois en faire mention. Elles sont omniprésentes dans ma création et j'en comprends leur utilisation.

Bienvenue dans l'univers du générique d'ouverture à travers de mon œil...

*Tout ce qui possède un début
possède une fin.*

- L'Oracle, The Matrix

Introduction

La première impression est importante : elle permet souvent une rupture ou une continuité. Notre société se base sur cette notion. Dérivant de notre environnement, nous utilisons cette même théorie « de la première impression ».

Parce que le cinéma est un dérivé influencé directement par la société et ses membres, la même notion de « *première impression* » s'y rattache, à sa manière. Les premières minutes du film nous influencent grandement sur ce que le film sera, ou pas, tout en nous invitant à embarquer dans son univers, son atmosphère. Si l'introduction est bien réussie, le spectateur s'intègrera facilement au monde décrit, peu importe le degré de réalité de ce monde. Le type d'ouverture donnera une perspective positive au spectateur, perspective qu'il gardera tout au long du film ou bien jusqu'à ce que le film lui-même casse cette première appréciation. C'est ce qui arrive quand le produit est mauvais. À l'inverse, rare seront les gens qui resteront à l'écoute lorsque le début du film laisse à désirer, ne permettant aucun attachement émotionnel entre l'œuvre cinématographique et les spectateurs.

*Je crois naturellement qu'un film devrait avoir un début, un milieu et une fin – mais pas nécessairement dans cet ordre.*¹

À travers l'histoire du cinéma, le générique d'ouverture des films a évolué et est devenu un travail spécialisé, dont on ne cesse de rehausser le niveau d'imagination des séquences. Maurice Binder et Saül Bass sont des pionniers dans l'élaboration de ces génériques d'ouverture, ayant marqué l'histoire avec leurs travaux de la série des James Bond et plusieurs films d'Alfred Hitchcock pour ne nommer que ceux-ci.

C'est donc sur ce travail relatif à la conception des génériques d'ouverture que se basera ma recherche à la maîtrise à l'Université du Québec à Chicoutimi. Dans le cadre de cette recherche, l'analyse et la production d'œuvres génériques porteront davantage sur le genre de la science-fiction.

Cet essai sert donc à définir et à accompagner ma recherche. Examinons les points qui seront abordés tout au long de cet écrit.

Tout d'abord, une genèse établira les principaux éléments du parcours m'ayant amené à cette recherche à la maîtrise, permettant ainsi d'expliquer certaines facettes de ma production. Puis, j'aborderai plus spécifiquement la problématique du générique, dans le but de comprendre les divers éléments constitutifs d'un générique de film. Cet aspect sera développé en se basant sur les propos de l'auteure Nicole DeMourgues dans son livre Le

¹ GODDARD, Jean-Luc, citation dans *Just the Beginning: The Art of Films Titles*, <http://www.twenty4.co.uk/on-line/issue001/project01/proj01index.htm>, traduction de l'anglais.

Générique de film². Les divers aspects du générique seront analysés et commentés à l'aide d'exemples concrets provenant de films que j'ai visionnés dans le cadre de mon travail de recherche.

Puisque la typographie joue un rôle important dans la conception d'un générique cinématographique, cet élément doit nécessairement être reconnu dans cette partie de l'essai. Cette définition de la typographie se basera principalement sur les informations recueillies sur le site Internet <http://typographie.free.fr/>. Tout comme pour les éléments du générique proprement dit, la partie discutant de typographie sera accompagnée d'exemples et d'une analyse personnelle de la gestion des caractères dans l'élaboration de génériques.

Cette description technique, accompagnée d'exemples concrets définissant ma vision, m'amènera à discuter de mon propre travail de conception et de recherche pratique, d'exploration créatrice à travers l'œuvre Rajustement (Adjustement Team)³ de Philip K. Dick ainsi que de mon travail d'application dans l'œuvre. Il s'agira en fait d'un journal de bord pré, pendant et post projet de création qui survolera tous les enjeux et implications du rendu pratique de ma recherche.

Le tout se terminera avec un retour critique sur le sujet du générique et sur l'évolution de mon travail. Une vision du futur, sur ce que demain peut amener et les différentes variations possibles et envisageables suite à ce travail de recherche, conclura cet essai de maîtrise.

² DeMOURGUE, Nicole, Le générique de film, Méridiens Klincksieck, Paris, 1994, 186 pages.

³ DICK, Philip K., Rajustement dans Souvenirs, Éditions Denoël, Paris, 1998, 300 pages.

Il est maintenant temps de quitter le générique de cet essai et d'entrer dans le vif du sujet afin d'explorer ce parcours qui m'amène aujourd'hui à vous parler de générique d'ouverture.

Les lumières s'éteignent.

Les rideaux s'ouvrent.

Place à la magie du cinéma.

Chapitre I

Genèse

*J'ai cette théorie que si l'on nous dit que nous sommes mauvais,
c'est l'unique idée que nous n'aurons jamais;
mais peut-être que si nous sommes entourés par la beauté
nous deviendrons ce que nous voyons [...]*
– Jewel Kilcher⁴

J'ai toujours été un amateur de films. Dans ma ville natale, Matane, sur la frontière Bas-St-Laurent/Gaspésie, j'allais au cinéma une fois par semaine. La ville ne possédant qu'un seul cinéma avec un écran unique, le choix de film n'était pas possible. Je voyais donc une grande majorité de productions américaines; les *blockbusters* se succédaient. Ça ne me dérangeait pas vraiment. J'ai toujours aimé ce cinéma de spectacle.

En parallèle, mon parcours scolaire s'orientait vers les sciences : les mathématiques et la physique plus particulièrement. Les arts ne m'attiraient pas vraiment. Mes nouvelles en français étaient toujours irréelles, tirées par les cheveux. De vrais scénarios pour un film américain!

⁴ KILCHER, Jewel, extrait de la chanson *I'm Sensitive*, Atlantic Records, 1995.

Même si je possépais une passion pour le cinéma, l'idée d'en faire carrière ne m'était jamais venue à l'esprit. C'est ainsi que j'ai continué mon parcours académique en sciences de la nature au Cégep de Matane, concentrant mes cours en mathématiques et en physique – dont un cours d'astrophysique.

C'est lors de cette présence au Cégep que j'ai touché pour la première fois au cinéma. Avec quelques copains, j'ai tourné mon premier film, un film amateur pour le plaisir de faire du cinéma. Tourné en vidéo 8mm, La Machine À Café Est Scrappe (Jaky Fortin, 1999) me donna l'occasion de transformer mon adoration du cinéma en une passion pour la production. Même si le produit final, soit une comédie d'action de 90 minutes, laisse par moments à désirer, c'est tout de même ce projet qui me permit de me définir en tant que réalisateur et d'apprécier ce métier merveilleux. Dès lors, je voulais devenir réalisateur de films.

Suite à mes études collégiales en sciences de la nature et à la production de La Machine À Café Est Scrappe, je me suis engagé dans des études supérieures à l'Université du Québec À Chicoutimi dans un baccalauréat en arts, concentration cinéma/vidéo.

Tout au long de mes trois années de cours à Chicoutimi en cinéma/vidéo, j'ai produit un grand nombre de travaux pratiques en vidéo qui me permirent de développer mon sens cinématographique ainsi que mes compétences techniques et artistiques.

Certes, mes productions reflètent mon goût cinématographique. On dit que les gens sont influencés par l'environnement dans lequel ils évoluent. Pour moi, toute l'influence dans laquelle j'ai grandi ainsi que le genre de films que j'ai toujours écouté m'influencent grandement dans mon travail de créateur. Même si je connais maintenant d'autres genres et variations de cinéma, il demeure que mes goûts favorisent toujours la science-fiction et l'action à tout autre chose.

Le réalisateur canadien James Cameron – Titanic (1997), Terminator 2 : Judgment Day (1991), The Abyss (1989) – est l'une de mes grandes influences. Il s'agit d'un réalisateur de films d'action et de science-fiction qui utilise la technologie à sa fine pointe, permettant toujours une évolution de celle-ci. Il a été l'un des pionniers des effets visuels par ordinateur avec The Abyss et Terminator 2. Il a tourné un film entièrement sous l'eau (The Abyss) et a mis sur pied une expédition sous-marine pour aller filmer directement l'épave du Titanic pour son film du même nom et un documentaire *Imax 3D* pour lequel il a développé de nouvelles caméras digitales 3D – Ghosts of The Abyss (2004). Il est pour moi un exemple d'une approche hybride entre le cinéma et la science, autant pratiquement, dans la manière de faire le film, que dans ce que ses films montrent à l'écran.

Mon cinéma est également influencé par le réalisateur Michael Bay – The Rock (1996), Armageddon (1998), Bad Boys II (2003). Je suis l'un de ses adeptes, aimant son style visuel et la manière avec laquelle il positionne et déplace la caméra. Son sens de la coupure rapide et du mouvement rend ses films cinématographiques et actifs.

Plusieurs autres réalisateurs m'influencent, notamment Ridley Scott – *Alien* (1979), *Black Hawk Down* (2001), *Blade Runner* (1982) –, Luc Besson – *The 5th Element* (1997), *Nikita* (1990), *The Professional* (1994) – et John Woo – *Mission : Impossible II* (2000), *The Killer* (1989), *Face/Off* (1997).

À travers mes productions académiques à l'Université du Québec À Chicoutimi, deux éléments du processus de fabrication d'un film m'ont attiré davantage : la direction photographique, comprenant la manipulation de la caméra, et le travail infographique, notamment utilisé pour créer les génériques de mes œuvres vidéo.

Un regard sur mes productions académiques permet de voir cette préoccupation que je possède pour le début de mes films, les génériques en fait. Il y a toujours un travail effectué sur la manière dont les noms et le titre de chacun de mes films sont présentés à l'écran. C'est ainsi que mon sujet de recherche se construisit. La maîtrise devenait donc un lieu d'évolution complémentaire du travail déjà amorcé, m'ouvrant la porte pour continuer et travailler davantage l'introduction cinématographique : le générique, plus particulièrement le générique de science-fiction, genre qui rejoint mes intérêts pour la science.

Chapitre II

Générique : quoi qui Comment

Tout d'abord, avant d'entreprendre une recherche sur le générique d'ouverture, il est important de cerner les caractéristiques qui définissent cet aspect de la production cinématographique. Pour ce faire, je me suis tourné vers les écrits de Nicole DeMourgues dans son livre Le Générique de film, aux éditions Méridiens Klincksieck. À travers ses écrits, je définirai le concept de générique d'ouverture tout en amenant des exemples concrets de cette pratique.

DeMourgues considère le générique comme une séquence à part entière directement liée au métrage dont il annonce la venue. Il est comme une porte d'entrée. Le générique me donne la première impression du film, un avant-goût. Il agit comme « incipit filmique ».

Je vois le générique comme un lien entre l'univers réel dans lequel le spectateur évolue et le monde fictif, celui du film en tant que tel. Le générique invite l'auditoire à entrer dans l'atmosphère du film en créant des liens avec les éléments cinématographiques qui viendront plus tard dans le métrage.

Je pense qu'une séquence-titre doit donner l'esprit et le sujet général de l'histoire du film, exprimer l'histoire dans une sorte de

*métaphore. Je vois le générique comme une façon de conditionner l'auditoire de manière que lorsque le film débutera réellement, les spectateurs auront alors déjà une sensation émotive avec celui-ci.*⁵

Cette vision est celle de Saül Bass, l'un des plus grands concepteurs de générique d'ouverture. Nicole DeMourgues en fait mention dans son livre. Bass est un pionnier dans la composition de génériques dans sa manière d'amalgamer animation et design visuel à travers sa propre personnalité de designer graphique.

La chose la plus remarquable chez Bass est, à mon avis, la façon avec laquelle il travaille les couleurs et les formes dans l'optique précise du film auquel il s'associe. Dans *Vertigo* (1958) de Hitchcock, Bass utilise le noir, le blanc et le rouge accompagnés de formes circulaires qui se recouvrent et s'inversent pour donner une sensation de vertige au spectateur. Ici, le texte apparaît en spirale au cœur de la pupille – unique élément réaliste – pour s'afficher, toujours dans l'axe symbolique du vertige – thème du film. Bien que Bass n'utilise pratiquement jamais des images filmiques, chaque générique de sa composition est une œuvre en elle-même, un régal visuel pour les yeux, une danse de couleurs et de formes.

Par contre, un autre père fondateur de la conception graphique de générique, Maurice Binder, tourne des images cinématographiques pour ensuite les insérer dans ses compositions visuelles. L'œuvre majeure de Binder est la conception des génériques d'ouverture de la série des James Bond. Il réalisa les ouvertures de 14 films de la série dont *Dr. No* (Terrence Young, 1962) et *Thunderball* (Terrence Young, 1965).

⁵ WOLFGRAM EVANS, Noell, *Saül Bass : A Film Title Pioneer*, <http://www.digitalmediafx.com>, 2001, traduction de l'anglais.

*Faire un générique d'ouverture est comme imaginer une affiche de film – tu condenses tous les éléments dans ce même concept, cette seule métaphore... une histoire qui doit être racontée ou un personnage qui doit être présenté.*⁶

Ce qui est intéressant dans le travail de Binder, c'est la manière avec laquelle il juxtapose des éléments filmés à d'autres parties graphiques pour composer une seule et même image en complète symbiose. Il emploi le visuel filmique tout en utilisant le design graphique dans la lignée du travail de Saül Bass.

Actuellement, le nom de Kyle Cooper doit être avancé lorsqu'on parle de générique d'ouverture au cinéma. Bien que Nicole DeMourges n'en fasse nullement mention dans son livre, Cooper joue un rôle majeur dans la conception graphique des génériques de films depuis son œuvre remarquée à l'orée du film de David Fincher, Se7en (1996).

Je considère que Cooper est le Saül Bass de nos jours, étant aussi celui par qui la conception de générique fut introduite à l'informatique tout en gardant son aspect plastique et graphique, démontrant son savoir faire sur plusieurs productions dont Spiderman 2 (Sam Raimi, 2004), Mission : Impossible (Brian DePalma, 1996), Donnie Brasco (Mike Newell, 1997) et Twister (Jan DeBont, 1996). Bien que plusieurs des films pour lesquels il a conceptualisé le générique ne soient pas de grands classiques de l'histoire du cinéma, les œuvres de Cooper pour ceux-ci sont toutes frappantes et divertissantes.

⁶ COUNTS, J, Just the Beginning: The Art of Film Titles, <http://www.twenty4.co.uk/online/issue001/project01/proj01index.htm>, traduction de l'anglais.

*Les génériques de début et de fin sont tellement bons qu'ils valent quasiment la peine de voir le film dans sa totalité.*⁷

Il est responsable de la création de deux compagnies spécialisées dans la production de génériques, soit *Imaginary Forces* et *Prologue Films*. Il est également une source d'inspiration pour l'élaboration de plusieurs maisons de production dans le domaine, au même titre que Maurice Binder et Saül Bass.

Cette représentation du film à l'intérieur du court-métrage qu'est le générique d'ouverture se définit en trois parties majeures d'après Nicole DeMourgues :

Le logo

Le titre

Le générique en soi

Explorons maintenant ces trois parties dans leur rapport avec le film, dans ce que le générique apporte ainsi que dans la manière avec laquelle il l'apporte.

⁷ Critique de Elvis MITCHELL pour le film *Dawn of the Dead*, New-York Times, 19 mars 2004, <http://wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html>, traduction de l'anglais.

III. I L o g o

Le premier élément constituant du générique chez DeMourges est l'apparition du logo des compagnies de distribution et de production.

Elle note que les premiers films de l'histoire du cinéma, composés principalement d'un seul et unique plan de caméra qui durait la longueur de la pellicule, sans coupure, ne se souciaient pas vraiment d'apposer le nom des cinéastes ni même la marque de commerce de l'entreprise de production. À l'époque, les films n'étaient pas vraiment identifiés. C'est le 15 avril 1905 que la première inscription apparut sur un film pour l'identifier. La *Maison Pathé*, en France, a commencé à imprimer ses films de la marque *Pathé Frères, Paris*. Les autres producteurs emboîtèrent le pas dans les années suivantes.

Cependant, D. W. Griffith avec *The Birth of a Nation* (1915) fut le premier à élaborer une notion de générique qui se rapproche le plus de ce que nous connaissons de nos jours. Il utilisa des cartons noirs sur lesquels il inscrivait manuellement les noms qui devaient figurer dans son générique pour ensuite les filmer. Griffith apposait ce genre de générique à chacun de ses films.

Le nombre de compagnies de production augmentant continuellement, celles-ci se mirent à développer des logos pour apposer à l'orée de leurs productions. Pensons simplement à la marguerite de la *Gaumont* et à la planète de la *Universal Pictures*.

*Les génériques sont de plus en plus intégrés dans le film et ils comblent différents rôles dans le sens où ils aident à développer la narrativité, non pas uniquement d'établir l'atmosphère et d'introduire l'histoire qu'on est sur le point de voir.*⁸

Lorsqu'on va voir un film, il est vrai que le logo est la première chose que l'on voit. Quand on voit le logo de la *20th Century Fox* ou bien de *Crystal Films*, on sait que le film va débuter. On prend une position confortable dans notre siège, prêt à visionner ce qui nous sera présenté.

Souvent, les logos des compagnies de production sont intacts, sans aucun changement ni altération par rapport à leur forme d'origine. Cependant, il arrive que le logo s'insère dans le film, qu'un travail soit fait pour l'incorporer dans l'œuvre, non pas seulement comme un élément informatif, mais également comme élément créatif. À mon avis, c'est à ce moment que le logo prend toute sa force, qu'il devient autre chose, au-delà de sa simplicité habituelle.

Je me souviens lorsque j'ai vu *Waterworld* (Kevin Reynolds, 1995) au cinéma. La première image illustrait la Terre dans l'espace et le texte Universal apparut. C'était bien entendu le logo de la *Universal Pictures* qui distribuait le film. Tout était normal, jusqu'à ce que les inscriptions textuelles *Universal Pictures* disparaissent pour ne laisser que la Terre du logo au milieu de l'écran. C'était étrange. Quelque chose n'allait pas puisque normalement, la Terre disparaît en même temps que le texte. Puis, la caméra avança tranquillement vers la Terre alors que les glaciers fondaient sous nos yeux, recouvrant les

⁸ LEBEDA, William, *Titles throughout Time*, http://millimeter.com/mag/video_titlesThroughoutTime/, traduction de l'anglais.

continents. C'était génial. J'adorais. Ils avaient utilisé le logo d'ouverture de *Universal Pictures* pour introduire le film, pour présenter au public le fait que dans ce futur la Terre était recouverte d'eau. Wow! C'était vraiment la plus belle implication directe d'un logo dans le film que je n'avais jamais vue. C'était plus que ce à quoi je pouvais m'attendre. Et la preuve est telle que même aujourd'hui, alors que je me rappelle assez vaguement du film en tant que tel, cette utilisation du logo me marque toujours.

Dans un autre ordre d'idées, il arrive que l'utilisation du logo par rapport au film s'effectue dans un effacement de ce même logo. Par exemple, le film de Ridley Scott *Black Hawk Down* (2001) sur les événements survenus en Somalie en 1993, un film de guerre dramatique, ne possède aucun logo de compagnie de production dans son ouverture. Je trouve que l'utilisation du noir suivie d'un carton qui indique « inspiré d'une histoire vraie » rehausse l'impact émotionnel et révèle l'importance de ce que nous sommes sur le point de voir. Pour moi, le fait que les logos de *Touchstone Pictures* et *Jerry Bruckheimer Films* ne figurent pas à l'orée du film donne au spectateur une indication que ce qui lui sera présenté n'est pas juste un divertissement, mais une partie de la réalité. On s'approche ici plus du documentaire journalistique que de la dramatisation courante. Dans ce sens, le fait de ne pas avoir de logo est une façon d'augmenter la puissance émotive du générique d'ouverture.

Donc, il y a d'autres façons plus artistiques et créatives d'utiliser la présentation des logos des compagnies de production des films. *Waterworld* et *Black Hawk Down* sont deux exemples très opposés d'une utilisation amenant davantage au générique que sa

simple vision informative normalisée que l'on retrouve au début de chacun des films nous étant présentés.

Cependant, je remarque que le travail créatif sur les logos pour les incorporer au film est très rare. Il s'agit d'une partie du film qui demeure majoritairement non-travaillée, malheureusement. Quand on prend le temps de travailler les titres et le générique en tant que tel, pourquoi ne pas lier la partie logo au métrage?

*Il y a des gens qui croient que les meilleures séquences-titres sont des œuvres d'art en elles-mêmes.*⁹

⁹ MCCORT, Kristinha, *Titles throughout Time*,
http://millimeter.com/mag/video_titlesThroughout_time/, traduction de l'anglais.

III. III Titres

Outre la présence d'un ou des logos, l'auteure du livre *Le générique de films*, Nicole DeMourgues, identifie le titre comme étant un des aspects principaux d'un générique d'ouverture pour une œuvre cinématographique.

En fait, DeMourgues soutient qu'il n'est pas unique au film : l'œuvre écrite, le roman ou la nouvelle tout comme la pièce de théâtre et le tableau en possédant tous un. Le titre désigne la création, étiquette l'œuvre, la commente ou la résume. Il dépend directement du film tout en étant autonome.

L'auteure alloue au titre diverses fonctions qui le définissent. Il peut être un titre d'ordre descriptif comme *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001) ou *1492 : Conquest of Paradise* (Ridley Scott, 1992) qui définissent tous deux des événements précis de notre connaissance. Il peut aussi s'agir d'un titre esthétique qui fait référence à des connotations culturelles. *Il était une fois dans l'Ouest* (Sergio Leone, 1968) est un exemple de ce genre de titre.

Puis, DeMourgues ajoute que ces mêmes titres peuvent être brefs, *ID4* (Roland Emmerich, 1996) et *E.T.* (Steven Spielberg, 1982) ; ou bien longs, comme *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe sans jamais oser le demander* (Woody Allen, 1972). Personnellement, je préfère un titre plus court et qui reste dans l'attention du public. Souvent, un titre trop long va échapper au spectateur.

Le titre désigne le film aussi bien en dehors de celui-ci qu'à l'intérieur du générique, se retrouvant normalement en amont du film, tel un chapeau. Il est la partie la plus diégétique du générique, fonctionnant comme une amorce à la fiction. Très souvent, le titre s'insère à l'écran à la suite du logo, du nom de la maison de production, de celui du réalisateur ainsi que des vedettes principales du film. Le titre déclenche souvent le film. Par exemple, dans *The Matrix* (1999) des frères Wachowsky, le titre est la seule indication textuelle que l'on retrouve au début du film. Ici, le générique d'ouverture se compose uniquement du titre et des logos des maisons de production, *Warner Bros*, *Silver Pictures* et *Roadshow Pictures*. Des sons informatiques et la musique originale de Don Davis accompagnent le titre qui apparaît en vert à l'écran, dans une police de caractère identifiable au monde de l'informatique. *The Matrix* prend l'écran et nous transporte directement dans le film. Le titre identifie ici le début de l'œuvre cinématographique avec beaucoup de force. C'est court et c'est direct. J'ai vu le titre et j'étais dans la matrice. Pour moi, l'effet est excellent. Un générique plus long aurait handicapé l'effet percutant que l'on retrouve ici.

Le titre se présente à l'écran dans une forme précise, utilisant une police de caractère déterminée et un style appartenant à l'atmosphère que le désigner de générique et le réalisateur ont bien voulu communiquer au spectateur. Ils sont tous deux, générique proprement dit et titre, régis par des valeurs de conception similaires et complémentaires.

III.III Le générique proprement dit

Accompagnant habituellement l'espace logo et le titre du film, le générique proprement dit est la partie filmique qui apporte les informations quant à la réalisation du film. C'est ce que Nicole DeMourgues avance dans son livre, ajoutant que le générique de fin établit tous les membres de l'équipe de production tandis que le générique de début présente les personnes-clés uniquement.

Au début de l'histoire du cinéma, les noms des acteurs ne figuraient pas au générique. Il y avait uniquement le logo de la maison de production. Du côté américain, les noms des comédiens étaient interdits aux génériques pour certifier aux producteurs le contrôle du film et ainsi empêcher l'évolution du « star system ». L'histoire en décida autrement... puisque de nos jours, certains films américains présentent le nom de la vedette avant même celui du réalisateur. L'ordre dans lequel les noms apparaîtront au générique est déterminé à la signature des contrats. D'après les écrits de DeMourgues, c'est au début du siècle en France que les premiers noms des comédiens apparurent à l'écran dans une production de la série des *Léone de la Gaumont*, ce qui créa un précédent.

Outre les mentions des rôles ou fonctions des membres de l'équipe de production incluant le réalisateur, le compositeur musical, le directeur de la photographie et tous les autres, certaines notations divergentes peuvent se retrouver dans le générique. Par exemple, si le film a remporté des prix, ils seront indiqués avant le film. On peut aussi retrouver des inscriptions qui situeront le film dans le temps et qui pourront également

indiquer s'il s'agit d'une histoire vraie. Ces mentions ont pour but d'informer le spectateur. C'est d'ailleurs le but premier du générique : informer.

Pour revenir sur l'exemple du générique de Black Hawk Down de Ridley Scott, on n'y retrouve aucune mention des membres de l'équipe de production. Le générique, n'affichant aucun logo pour débuter, inscrit à l'écran sur un fond noir « inspiré d'une histoire vraie ». Puis, des plans se succèdent montrant la Somalie en 1993 où la famine prenait en otage la population dans une zone de guerre civile. Au-dessus des images cinématographiques, des inscriptions textuelles dans une police de caractère journalistique nous informent sur la situation dans cette partie du monde à ce moment précis de l'histoire.

Pour moi, ce générique exécute à merveille sa fonction d'informer sur les éléments de l'histoire tout en établissant l'esprit dans lequel le film évoluera. Une composition plus artistique du générique n'aurait pas été juste à mon avis. Le sujet ne se prêtait pas à une expressivité du générique. Il fallait quelque chose de sobre, facile, informatif. L'axe journalistique utilisé ici par Ridley Scott convient parfaitement.

J'avais tourné ces images la dernière journée de la photographie principale pensant y ajouter des éléments par surimposition et design graphique pour illustrer l'histoire. Nous avons travaillé pendant un bon moment et nous nous sommes retrouvés à tourner en rond. C'est alors que j'ai décidé d'utiliser seulement les images qui, à la fin de la journée, étaient assez puissantes pour évoquer

*cette histoire. Après tout ce tournage, je me sentais comme un photographe de guerre; tout avait l'air trop vrai.*¹⁰

Le réalisateur Scott indique ici qu'une recherche plastique sur un différent design graphique pour le générique avait été entrepris. Quelques tests, apparaissant sur le DVD du film, illustrent la voie vers laquelle la production du générique se dirigeait. Je trouve qu'il s'agit d'une conception beaucoup trop expressionniste face à l'atmosphère que dégage le film. La version du générique utilisée, davantage journalistique, s'insère plus aisément dans l'axe du film et apporte l'aspect de réalité au tout, ajoutant au fait que cette histoire soit inspirée d'un fait vécu.

Bien que le générique de Black Hawk Down soit très efficace, il existe différents auteurs qui utilisent une autre approche du générique, amenant couleurs, effets et design graphique pour illustrer leurs propos.

¹⁰ Extrait de la piste de commentaire de Ridley Scott. Black Hawk Down, Édition de Luxe 3 disques. Columbia Pictures, 2002, traduction de l'anglais.

III.IV Designs d'inscription

Nicole DeMourges définit le générique comme appartenant au domaine du « livisaudible » : le lisible, le visible et l'audible. Alors que le logo d'une compagnie demeure relativement toujours le même, les inscriptions du titre et du générique proprement dit varient d'une production à l'autre. Alors que la typographie inspire différentes atmosphères ou genres d'un type à l'autre, plusieurs manières d'amener les inscriptions à l'écran sont utilisables et utilisées.

Au début du cinéma, les titres étaient inscrits sur des cartons noirs au début des métrages, façon de faire qui s'installa graduellement pour prendre définitivement forme vers 1910. C'est à ce moment que les écritures commencèrent à être utilisées différemment.

L'auteure DeMourges soutient que la place de l'inscription textuelle dans un générique est principalement externe à l'image, souvent plaquée en surimposition. Certains films placent cette écriture directement dans l'image. Par exemple, en visionnant le film de Henry Koster, *My Man Godfrey* (1936), j'ai constaté que le générique se passait sur un plateau de serveur dans un restaurant où les noms des membres de l'équipe de production et des acteurs étaient inscrits sur des petites cartes blanches qui étaient placées dans l'écran, sur le plateau, par la main gantée du serveur.

Ici, le texte est directement dans l'image. Ce que j'ai trouvé intéressant en regard de cette technique est le fait que le texte ne soit pas surimposé à l'image comme pour la

majorité des films. Le lien avec le film se fait à travers le plateau puisqu'il s'agit d'une histoire où une femme cherche un serviteur pour son manoir. Le serviteur, en plus d'être au service de la dame, nous sert dans le sens où il tourne les cartes pour révéler les noms des différents membres de l'équipe de production.

*Tout ce qui peut être projeté sur l'écran appartient au cinéma, les lettres comme les visages.*¹¹

Outre l'insertion des inscriptions à l'intérieur de l'image cinématographique, la majorité des réalisateurs surimposent le texte à l'écran. Tout comme au début de l'histoire du cinéma, la surimposition peut s'effectuer sur un carton noir, sans image ni arrière-plan. Cependant, les génériques peuvent être imprimés sur des dessins, des tableaux, un montage de coupures de journaux, un plan fixe, un plan séquence, une suite de plans, un travelling avant, latéral, aérien, etc. Les possibilités sont infinies.

Bien que la surimposition des inscriptions textuelles à l'écran remonte à un bon moment dans l'histoire du cinéma, de nos jours cette même pratique a été actualisée, offrant la possibilité de créer des effets permettant l'apparition des éléments textuels. Il s'agit d'une variation d'une vieille pratique qui donne des résultats souvent intéressants.

En 1997, le film de Richard Donner, *Conspiracy Theory*, inscrit les noms des membres de l'équipe de production et des acteurs en surimposition à des plans de la ville, le soir. Cependant, ce qui change de l'application ordinaire de la surimposition est la façon

¹¹ DESNOS, Robert, dans DeMourgues, Nicole, *Le générique de film*, Éditions Méridiens Klincksieck, Paris, 1994, page 47.

d'exécuter de Ian MacGregor, le designer graphique du générique d'ouverture. Par exemple, un plan de caméra sur une voiture roulant s'affiche. MacGregor, plutôt que de surimposer typiquement le nom, l'insère dans le pare-brise de la voiture, lui donnant un axe de rotation pour que le spectateur sente l'effet du texte dans l'environnement, en symbiose. Je trouve cette façon de faire très intéressante. C'est plus qu'un simple plaquage du nom à l'écran. Il y a un travail de composition pour nous montrer les noms comme s'ils avaient toujours été dans l'environnement, comme des panneaux d'affichage que l'on retrouve dans les villes. Les couleurs au néon des lettrages aident à faire ce parallèle.

Le cas de *The Matrix*, où le générique se retrouve à la fin du film, juste devant le défilement du générique de fin, illustre l'application des effets aux inscriptions textuelles, le tout sur un fond noir, simple. Ici, une suite de symboles identifiant un code matriciel, code se retrouvant au milieu de l'intrigue du film, traverse horizontalement l'écran, laissant paraître derrière elle, à travers elle, les noms composant le générique. Ces noms sont déchiffrés à l'intérieur du code de la même manière avec laquelle les humains lisent la matrice pour voir le monde virtuel.

Je considère ce générique en liaison parfaite avec le sujet : on retrouve le sujet dans le générique. En plus, la teinte verte appliquée à la cinématographie du film, au moment où l'action se déroule dans la matrice, se transfert dans la couleur du lettrage, vert également. Il s'agit d'un procédé de présentation du texte que j'aime bien. J'aurais peut-être aimé que le texte apparaisse avec des variations différentes dans l'arrière-plan plutôt que ce noir absolu. L'utilisation d'images filmées ou non ou d'animations visuelles

auraient, selon moi, rehaussé le tout. Cependant, j'apprécie les inscriptions textuelles proprement dites, notamment leur facture informatique.

Outre cette manière « de base » et ses variantes, il existe des professionnels qui se spécialisent dans la création de génériques plus complexes, plus artistiques. Précédemment, Saül Bass et Maurice Binder furent cités comme les pères du générique d'ouverture. De nos jours encore, des concepteurs continuent dans leur lignée, créant à leur compte ou à travers des compagnies de design pour le cinéma. Ils donnent au générique une identité propre tout en le liant avec le métrage.

Par exemple, en 1964, lorsque Sergio Leone tourna son classique *The Good, the Bad, and the Ugly*, il se tourna vers Eugenio Lardani pour créer le générique d'ouverture. Ici, dans l'optique d'un Bass ou d'un Binder, Lardani inséra le texte à l'intérieur d'une séquence autonome où des animations de cow-boys et des photos du film se succèdent à travers des coups de pinceau et des taches dans l'écran. La musique de Ennio Morricone accompagnant le générique est rehaussée par des sons de fusils et de canons, alors que les textes apparaissent dans des explosions et disparaissent, volant sous les tirs d'armes à feu.

Ce que j'adore de ce générique, tout de même réalisé en 1964, est l'esprit du western qu'il dégage, par la vitesse d'exécution et le rythme créé par la musique de Morricone et les coups de fusils ajoutés par Lardani. Les séquences d'animation de cow-boys à chevaux qui se font descendre pour former des noms du générique et les photos tirées du film créent un lien avec le métrage de Leone. Les taches et les coups de pinceau ajoutés

au tout viennent, à mon avis, indiquer la construction du générique. Il est peint devant nos yeux, nous donnant une partie de l'information coup après coup, tache après tache. Chaque élément du générique s'ajoute au précédent pour augmenter la vitesse et l'impact dramatique du tout, dans le même axe avec lequel les duels du film sont filmés par Sergio Leone : de longues séquences qui augmentent graduellement dans le rythme et la composition pour finalement arriver à l'apogée. C'est dans cette optique que je vois la création de Lardani. C'est un bon exemple d'une conception différente du simple fait de surimposer des textes à l'image ou au noir.

Le son joue un rôle dans la conception du générique pour *The Good, the Bad, and the Ugly*. C'est également le cas dans beaucoup de génériques. C'est une caractéristique du médium cinéma, où l'image et le son se côtoient.

[...] chaque production audiovisuelle [...] ne se révèle pas exclusivement du sens et des codes, elle s'adresse encore à la sensibilité du public et, dans le meilleur des cas, elle provoque, dans l'esprit du spectateur, une adhésion enthousiaste qui déborde la simple compréhension.¹²

Nicole DeMourgues, dans *Le Générique de film*, indique que le générique prend son identité dans un mélange de l'image, du texte et du son. L'aspect sonore peut être à son degré zéro, c'est-à-dire le silence, notamment dans le générique de *Annie Hall* de Woody Allen. Je crois qu'un générique sans ambiance sonore est amputé d'un élément primordial.

¹² SORLIN, Pierre, *Esthétiques de l'audiovisuel*, Éditions Nathan, Paris, 1992, page 72.

Très souvent, la partie sonore des crédits d'ouverture se présente sous la forme de musique. Il s'agit de la forme la plus utilisée. Cependant, cette musique peut être extradiégétique, extérieure au film, ou diégétique, provenant du film. Dans The Man Who Knew Too Much (1956), d'Alfred Hitchcock, la musique provient directement de la scène présentée, scène se déroulant dans un concert à Albert Hall, à Londres. Le spectateur peut ainsi identifier la provenance de la musique. Il s'agit donc d'un générique où la musique est diégétique. La grande majorité des films utilisent une musique extradiégétique. The Good, the Bad, and the Ugly est un exemple parmi tant d'autres.

Outre la musique et le silence, l'ambiance sonore d'un générique peut se retrouver dans les paroles ou les bruits. Il se peut également que des mélanges soient effectués : paroles et bruits et musique, musique et bruits, etc. Les variations sont nombreuses.

Un générique très intéressant est sans aucun doute celui de Fahrenheit 451 (1966) de François Truffaut. Visuellement, le générique se déroule sous une multitude de zoom in sur des antennes de communication situées sur les toits des bâtiments de la ville. Ce n'est pas ce côté du générique qui le rend intéressant, mais plutôt le fait qu'aucune inscription textuelle n'apparaisse à l'écran. Tout le générique est parlé, une voix féminine nommant une à la suite de l'autre toutes les mentions s'y retrouvant. On ne lit pas à l'écran « *un film de François Truffaut* », mais c'est cette voix de femme qui nous informe qu'il s'agit d'un film de Truffaut. Cette façon de faire est plutôt inhabituelle, tout en indiquant quelque chose du film. Dans Fahrenheit 451, la lecture est interdite et les pompiers s'occupent de brûler les livres lorsqu'ils en voient. C'est une société où personne ne peut lire ni même posséder un livre. Dans cette optique, le générique vous amène dans ce monde, se

refusant à ce que le spectateur lise le générique; il lui est donc lu. Si personne ne peut lire, personne ne peut donc écrire. L'écriture d'un générique est alors impossible. C'est une vision très créative pour un générique mis en relation de manière très efficace avec son sujet.

Cependant, la plupart des génériques d'ouverture utilisent les inscriptions textuelles qui nécessitent une utilisation de la typographie, un élément important du générique.

II.V Typographie d'inscription

*Quels sont les bons caractères et les plus utilisables? En conseillant les compositeurs d'une grande imprimerie de Bâle, j'ai beaucoup appris à ce sujet. La bonne typographie doit être parfaitement lisible et, en tant que telle, le résultat d'une préparation intelligente.*¹³

L'un des aspects les plus importants du générique est sans contredit la typographie. C'est grâce à elle que les informations textuelles sont rendues lisibles pour le spectateur. Plusieurs choix s'offrent quant à la disposition et à la façon de faire pour positionner les éléments textuels. L'un de ces choix est d'identifier la police d'écriture la plus respectueuse de la vision du film et de ses implications.

Pour moi, le créateur de générique doit être capable de comprendre les effets de la typographie, de connaître les forces et faiblesses de certains types de caractères. Ici, il ne s'agit pas d'aimer ou non la forme utilisée, mais de trouver la typographie la plus efficace en relation avec le sujet du film. Par exemple, des symboles typographiques d'aspect gothique réfèrent davantage au Moyen Âge, à la religion ou à la solennité qu'à la science-fiction et aux données futuristes. Je vois mal les inscriptions textuelles du générique de *Star Wars* (George Lucas, 1977) de manière gothique, alors que *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001) se prête plus aisément à ce type de caractère.

¹³ BLACKWELL, Lewis, *20th Century Type*, Lawrence King, Londres, 1992, page 203.

*La typographie est le travail de l'écriture et des espaces. Dans ce processus, le choix des caractères constitue une phase déterminante du travail du typographe. Outre les considérations artistiques, ce dernier doit prendre en compte un certain nombre d'impératifs techniques.*¹⁴

Le choix du caractère influe sur l'interprétation du texte. Il existe donc une sémantique des lettres. Par exemple, le caractère gras est symbole de force et d'énergie tout en étant lourd. Quant à lui, le caractère maigre est tout le contraire, indiquant la faiblesse, la douceur et l'élégance. Si le caractère romain, aussi appelé avec serif, est utilisé, il dégagera un certain classicisme, un traditionalisme. Le langage scientifique et technique s'identifie davantage au caractère sans-serif, qui est aussi symbole de l'actualité. Ce dernier évoque la force et l'objectivité, mais dégage aussi une certaine froideur. Il est à mon avis un type typographique idéal pour le domaine de la science-fiction.

Synonyme de puissance, de sécurité et d'ordre établi, le caractère majuscule donne de la majesté à un texte. Il n'est donc pas étonnant de retrouver la grande majorité des titres des films indiqués en majuscules dans le générique. Bien souvent, la majuscule est utilisée pour inscrire les noms des membres de l'équipe de production, alors que leurs fonctions sont indiquées en minuscules dont la principale qualité typographique est de faciliter la lecture.

*De même que les couleurs peuvent exprimer des états d'âmes ou des sentiments, [...] la lettre elle-même, par sa forme et sa force de corps, peut exprimer des idées ou accentuer le sens des mots.*¹⁵

¹⁴ *Typographie : Mode d'emploi*, http://typographie.free.fr/typographie_8.html

¹⁵ PARRAMON, Josée, *Comment dessiner lettres et logotypes*, Bordas, Paris, 1991, citation dans http://typographie.free.fr/typographie_10.html

Outre les caractéristiques de base de la lettre, d'autres éléments entrent en ligne de compte lorsqu'il s'agit de créer des inscriptions textuelles. Un alignement horizontal n'aura pas le même effet sur le spectateur que si le texte était aligné verticalement. De plus, l'espace entre les lettres et les lignes est nécessaire pour faciliter la lecture. Cependant, des espaces trop petits ou trop grands nuiront à la lisibilité. Ils auront ainsi tendance à briser le rythme.

Des combinaisons entre différents caractères ou polices d'écriture peuvent être effectuées. Par exemple, dans le générique de *The Bourne Supremacy* (Paul Greengrass, 2004), les caractères gras et régulier sont utilisés. Le mot *Bourne* est en caractère gras alors que *The* et *Supremacy* demeurent en caractère régulier. Le contraste s'opère agilement dans l'inscription du titre à l'écran. On note l'importance du mot *Bourne* qui définit le nom du personnage principal. De plus, un lien avec les autres chapitres de cette trilogie peut être établi, *Bourne* étant le seul mot principal revenant dans les trois titres : *The Bourne Identity*, *The Bourne Supremacy* et *The Bourne Conspiracy*. Par une combinaison, la typographie parle dans cet exemple.

Le positionnement est également une question que doit se poser le désigner de générique d'ouverture. Il est possible de centrer le texte, ou encore de le décentrer. Les divers positionnements donnent différentes perspectives au spectateur. Contrairement à la conception graphique, le concepteur de générique dispose d'un médium où les mouvements jouent un rôle privilégié. Il est possible d'obtenir une émotion différente d'une typographie identique uniquement en créant un mouvement dans celle-ci, soit une distanciation ou une rétraction de l'inter-lettrage, l'espace entre les lettres. Il s'agit d'une

application que j'aime beaucoup. Le générique du film d'Érik Canuel, Le Dernier Tunnel (2004), présentait les noms à l'écran avec une diminution de l'inter-lettrage, identifiant ainsi l'espace clos du tunnel et du monde carcéral par le même fait. C'était une belle application du mouvement dans le lettrage pour créer un parallèle avec le film.

En somme, la typographie, dans tous ses aspects, est un élément essentiel que le designer de générique doit connaître pour effectuer son travail. Elle entre en relation avec l'image et le son pour créer les compositions nécessaires pour illustrer l'atmosphère et l'identité du film à l'intérieur d'une œuvre : le générique. Par la combinaison de ses éléments constitutifs, logo, titre et générique proprement dit, il se trouve à devenir la première ligne entre le spectateur et le film, que ce soit dans un western spaghetti de Sergio Leone, un drame de Jean-Luc Goddard ou une œuvre de science-fiction inspirée d'une nouvelle de l'auteur Philip K. Dick...

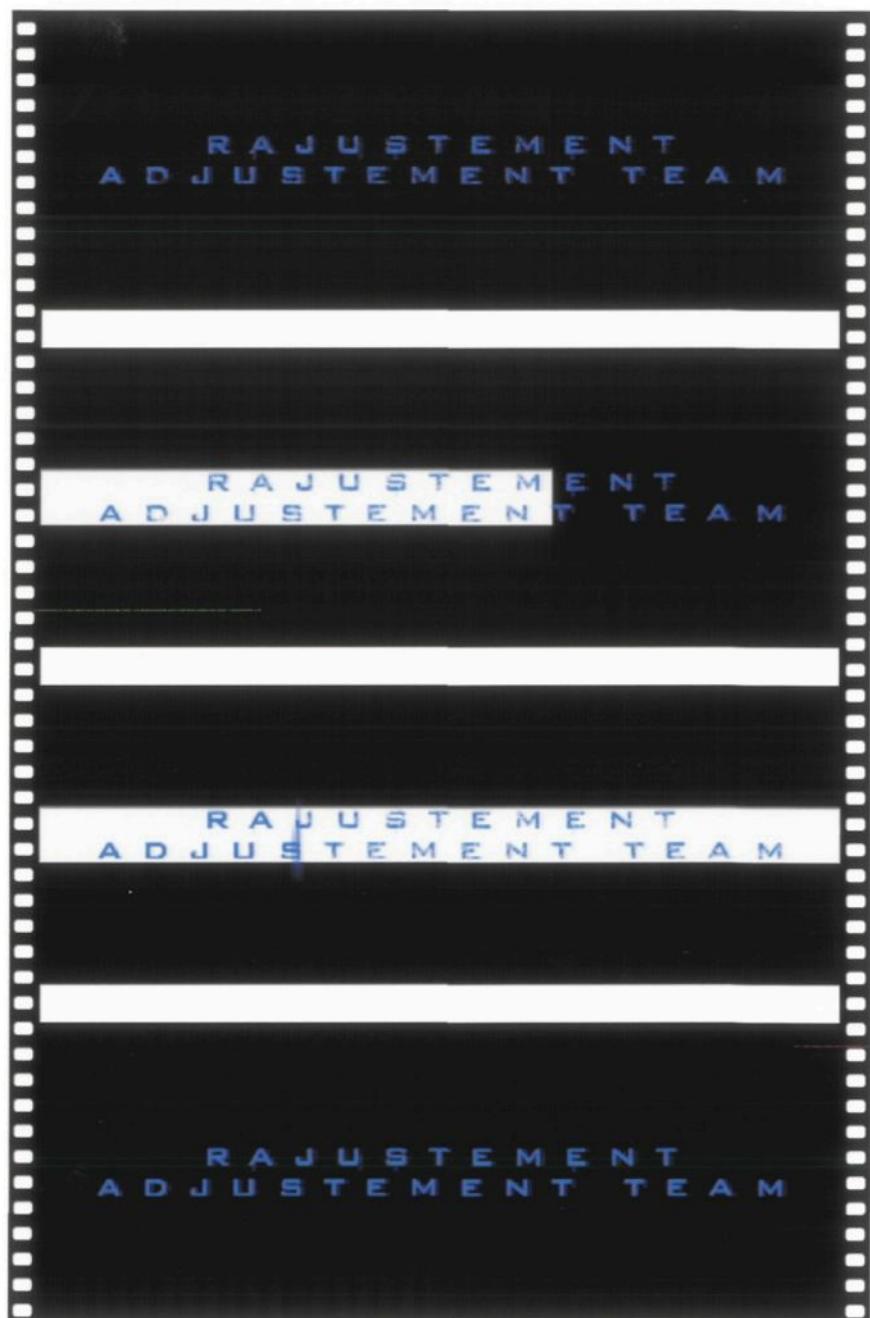


Figure 001 - Design générique 01
Rajustement de la typographie
réalisé par Jaky Fortin, c2005

Chapitre III

Recherche et Exploration

Suite à toute cette recherche théorique, j'étais dans une meilleure position pour comprendre les manifestations du générique d'ouverture et la manière dont il opère. Toutes les explications, visions et commentaires de créateurs de séquences-titres tels Saül Bass, Maurice Binder ou Kyle Cooper, me permirent de cerner mon sujet. Mon travail de recherche sur la typographie était également complémentaire, me donnant les outils nécessaires pour comprendre cette pratique qui s'intègre dans la conception de génériques.

Le visionnement de films, particulièrement de leurs génériques d'ouverture, m'a permis de transporter toutes ces notions théoriques dans une application audiovisuelle. Il s'agissait d'établir des exemples pour les différentes façons de faire dans le domaine. J'ai donc visionné plusieurs films pour étudier plus attentivement la conception du générique d'ouverture. Un bon nombre des films étudiés étaient du domaine de la science-fiction puisque ma recherche pratique s'axe principalement sur la création d'un générique d'ouverture pour une nouvelle de l'auteur Philip K. Dick.

J'en ai profité pour regarder les génériques des films basés sur des écrits de Dick. Ce qui est intéressant dans cette partie est que les films visionnés ont été réalisés par des cinéastes de nationalités différentes, amenant différentes visions à un même genre. Par exemple, Blade Runner (1982) a été réalisé par le britannique Ridley Scott, Total Recall (1990) par le hollandais Paul Verhoeven, Screamers (1995) par le québécois Christian Duguay, Minority Report (2002) par l'américain Steven Spielberg et Paycheck (2003) par le chinois John Woo. Certains de ces génériques sont plutôt standards, Blade Runner, Screamers et Minority Report, tandis que d'autres sont très créatifs et uniques, comme ceux de Paycheck et Total Recall.

Avec toute cette recherche, il était temps de me tourner vers ma production. C'était le moment de mettre en pratique ce que j'avais appris à travers livres, textes et visionnements. Mais avant, je devais comprendre mon sujet de travail : la nouvelle Rajustement de Philip K. Dick...

III.1 R ajustement et l'Univers de Philip K. Dick

La science-fiction étant un domaine qui m'attire beaucoup, j'ai décidé de concentrer mon travail de création sur l'adaptation d'un générique d'ouverture pour une nouvelle du maître de la science-fiction, l'auteur Philip K. Dick. Le titre de la nouvelle est *Rajustement*. Pour mieux comprendre mon travail, il est essentiel de définir cette nouvelle et ses principales composantes qui lient mon travail de création. Cependant, il est aussi important de comprendre l'univers dans lequel cette nouvelle vit le jour, de comprendre quelque peu Philip K. Dick et son monde.

Écrivain américain, Philip Kindred Dick est né en 1928 et est mort à l'âge de 54 ans, soit en 1982. À sa mort, Dick laissa une somme énorme de nouvelles ainsi qu'une dizaine de romans. Le réel, la divinité, l'humanité et la robotique sont des sujets qui l'ont toujours accompagné tout au long de sa vie d'écrivain, à travers ses nouvelles ou romans. Cependant, de son vivant, ses ouvrages ne furent connus que par un petit cercle de fervents admirateurs, contrairement à d'autres écrivains de science-fiction de l'époque comme Isaac Asimov, Robert A. Heinlein et Frank Herbert. Ce n'est qu'après la mort de Dick que le monde entier se rendit compte de son œuvre magistrale. C'est ainsi qu'il existe davantage d'adaptations cinématographiques inspirées de l'œuvre de Philip K. Dick que de celles d'Asimov, Heinlein et Herbert réunis.

*Puisque le futur nous a rattrapés ces vingt dernières années – puisque même les plus folles prédictions ont commencé à prendre forme – c'est la vision de Philip K. Dick, celle de gens ordinaires confrontés à des circonstances extraordinaires, qui décrit finalement le mieux la manière dont il nous apparaît [...]*¹⁶

La nouvelle qui sera l'inspiration pour ma création de génériques est Rajustement. Écrite en 1954 sous le titre original Adjustement Team, la nouvelle ne prend pas place dans une période donnée de l'histoire. Toute zone temporelle pourrait mettre en scène son action.

Le personnage principal se nomme Ed Fletcher, un homme ordinaire qui travaille dans une société s'occupant de l'achat et de la vente de terrains à travers la planète. L'action débute lors d'une opération de rajustement de la réalité dans le secteur cible T137. L'élément Ed Fletcher doit alors être provoqué à un instant temporel précis pour l'amener au dit secteur avant le début de l'opération. Cependant, l'Appelant, un chien, faillit à la tâche et provoque ainsi un retard dans la construction temporelle de l'élément Fletcher, l'amenant à arriver en retard au travail et ainsi à être témoin de l'opération de rajustement de la réalité.

Poursuivi par l'équipe de rajustement, Ed Fletcher s'enfuit du secteur dans une incompréhension totale de la situation. Sans perdre de temps, il en parle avec sa femme, Ruth, autour d'un café. Elle essaie de le convaincre qu'il ne s'agit que d'un symptôme psychologique provoqué par une peur d'affronter la réalité; c'est-à-dire que Fletcher s'est inventé une réorientation de la réalité pour échapper à celle-ci.

¹⁶ EDWARDS, Malcom, de la préface de Minority Report, Gallimard, Paris, 2002, page 12.

Ed et Ruth s'aventurent donc vers le secteur pour aller au bureau où travaille Ed. Fletcher remarque une panoplie de petits changements qui n'existaient pas avant. Ruth ne s'en aperçoit pas. Elle le laisse alors entrer seul voir son patron, quittant immédiatement pour son propre travail.

À la vue de son patron, Nathan Douglas, un homme plus jeune que le vrai Nathan Douglas, Ed quitta précipitamment. Il se dirigea vers une cabine téléphonique pour appeler du secours. Malheureusement, la cabine quitta le sol, entraînant Fletcher avec elle vers les étoiles.

Le voyage de Ed se termina lorsqu'il rencontra un vieil homme : Dieu. Ce dernier lui expliqua la situation et les raisons et conséquences de ces petits rajustements de réalité. Il expliqua à Ed qu'il était le premier élément à être témoin de ces opérations. Fletcher argumenta sa cause pour qu'il le laisse retourner, déclarant qu'il n'en parlerait à personne. Le Vieillard lui dit qu'il en avait déjà parlé à sa femme. Néanmoins, il accepta de le retourner à sa vie sous condition qu'il n'en parle plus jamais.

C'est à partir de cette nouvelle que ma création commence. Les mots de Philip K. Dick doivent se transformer en images... du moins pour le générique.

III.II De la nouvelle à l'écran

Après la lecture de *Rajustement*, je devais trouver des éléments importants de la nouvelle qui deviendraient des pistes dans l'élaboration de différentes conceptions de génériques. C'est à partir de ces éléments de l'histoire qu'il me serait possible de créer des liens à l'intérieur du générique et ce, directement avec le sujet.

La première chose qui m'est apparue comme un élément pouvant être utilisé à l'intérieur de ma création était le fait que la zone en rajustement était morte, sans vie, sans couleur. Philip K. Dick la décrit comme étant en noir et blanc, sans son, sans aucun mouvement, contrairement au reste de la ville qui bourdonne toujours dans l'activité habituelle, avec toutes ses couleurs. Ce contraste couleur versus noir et blanc était clairement un aspect que je voulais travailler. Mais la question était comment ramener le concept de contraste à l'intérieur du générique?

Après réflexion, j'en suis venu à la conclusion que le rajustement existait en fait pour changer quelque chose, certains items de l'environnement, pour atteindre une plus grande efficacité face à l'avenir. En gros, c'est une optimisation de « l'objet ». On le voit normalement, en couleur, avec certaines caractéristiques. Puis, le rajustement s'effectue dans une altération de cet objet, altération se produisant alors que tout l'environnement est devenu noir et blanc. Lorsque la couleur revient, certaines caractéristiques de l'objet ont changé, le préparant à affronter le futur.



Figure 002 - Design générique R01
Variations de couleurs
réalisé par Jaky Fortin, c2005

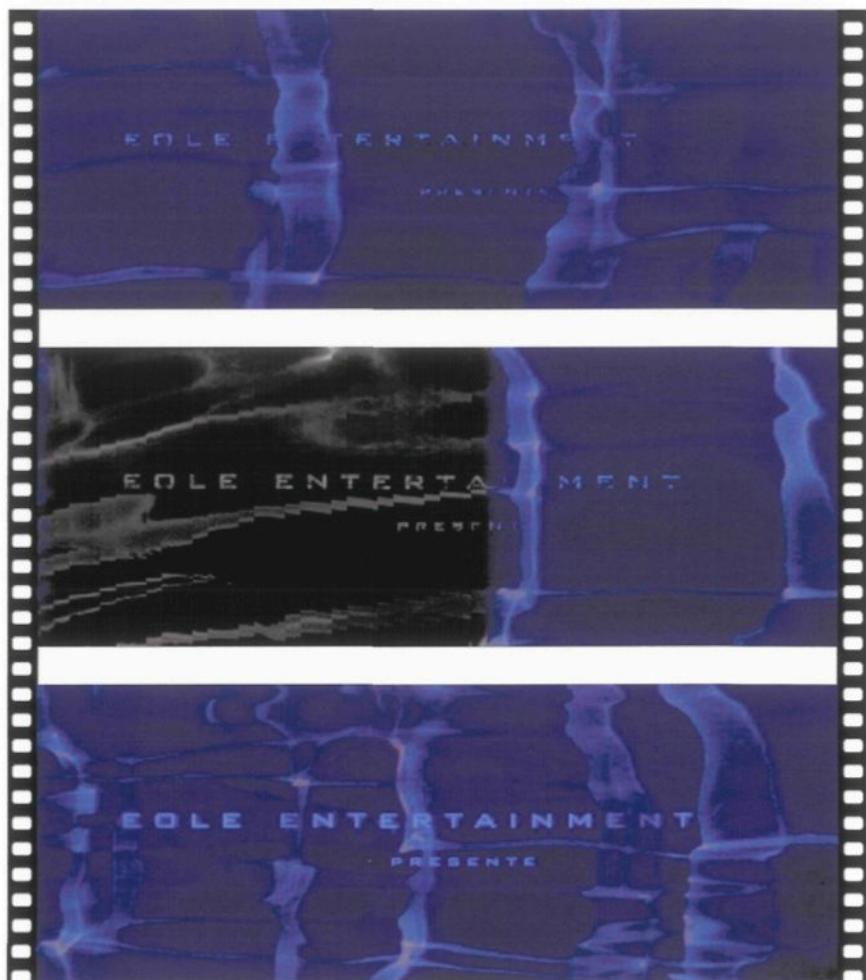


Figure 003 - Design générique R01b
Variations de couleurs II
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.III.R01 Variations de couleurs

À partir de cette réflexion, j'ai commencé à travailler pour trouver des concepts. Le premier qui m'est venu à l'esprit impliquait que la police de caractère s'inscrive à l'écran dans une forme brisée, non complète. Puis, l'écran devenait progressivement noir et blanc, arrêtant tout mouvement qu'il contenait. Lorsque l'image revient en couleurs, la police est complète, reprenant toute sa forme. Il y avait de cette façon rajustement de la réalité pour l'inscription textuelle, reprenant visuellement le concept de Dick à l'intérieur de sa nouvelle. Diverses variations sur le même thème furent explorées, déplaçant et ajoutant quelques éléments mineurs pour modifier l'ambiance, mais en gardant toujours l'idée de base.

Par exemple, la première approche établissait l'apparition graduelle du noir et blanc de manière verticale, cette variation débutant à l'extrême supérieure du cadre, se dirigeant vers le bas, prenant ligne par ligne la totalité du cadre. L'idée était bonne, mais le fait que l'image cinématographique utilisée soit dans un ratio horizontal : vertical de 2.40 : 1 ne permettait pas au spectateur de bien apprécier l'effet qui se déroulait beaucoup trop rapidement. En ralentissant le rythme, j'obtenais des saccades dans le mouvement, délaissant la fluidité qui existait et qui pouvait exister, autrement. C'est de ce constat que m'est venue l'idée d'établir cette variation horizontalement, prenant ainsi avantage du cadre allongé. Je jouissais donc d'une longueur d'opération 2.40 fois supérieure à l'originale, celle du réajustement vertical. Cela permettait une meilleure vision de l'effet pour le spectateur.

Le concept est très intéressant. Il parvient à illustrer à merveille la différence entre l'activité régulière, en couleurs, et la zone de rajustement, en noir et blanc. La présence unique des inscriptions à l'écran n'était pas suffisante pour vraiment saisir l'effet. Le fond noir demeurait noir aussi bien lorsque l'image est en couleurs que lorsqu'elle est en noir et blanc. Il n'y avait pas de changement. Uniquement le bleu du texte changeait, ce qui n'était pas assez pour bien faire comprendre l'effet. En ajoutant un arrière-plan représentant ce qu'on pourrait qualifier de vagues, qui représentent en fait la vie, l'effet ressortait davantage. On pouvait ainsi distinguer aisément l'évolution de l'inaktivité, le noir et blanc, à l'intérieur du monde actif, représenté par la couleur.

Mais je m'éloignais peut-être un peu de mon sujet dans la présentation de cet arrière-plan. Bien que l'eau représente la vie et que la vie est une donnée importante de l'œuvre de Philip K. Dick, le lien était peut-être lointain. Je ne suis pas certain que le spectateur puisse identifier cet aspect. Un autre arrière-plan aurait probablement été plus approprié. L'application en arrière-plan de vitres, pour créer le lien avec la ville, un élément important de l'histoire, augmenterait encore l'impact. C'était une possibilité envisageable.

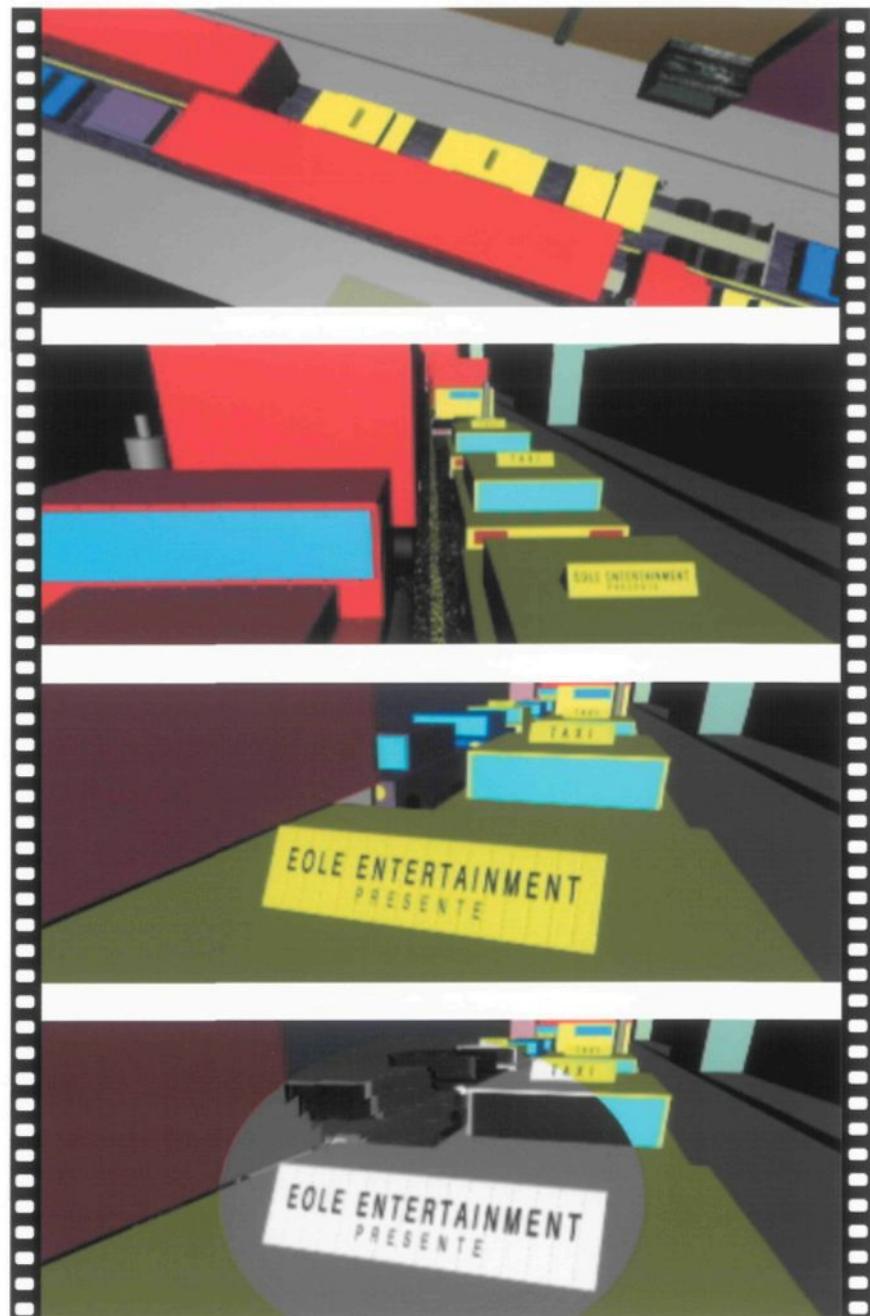


Figure 004 - Design générique R02
Ville 3D - partie I
réalisé par Jaky Fortin, c2005

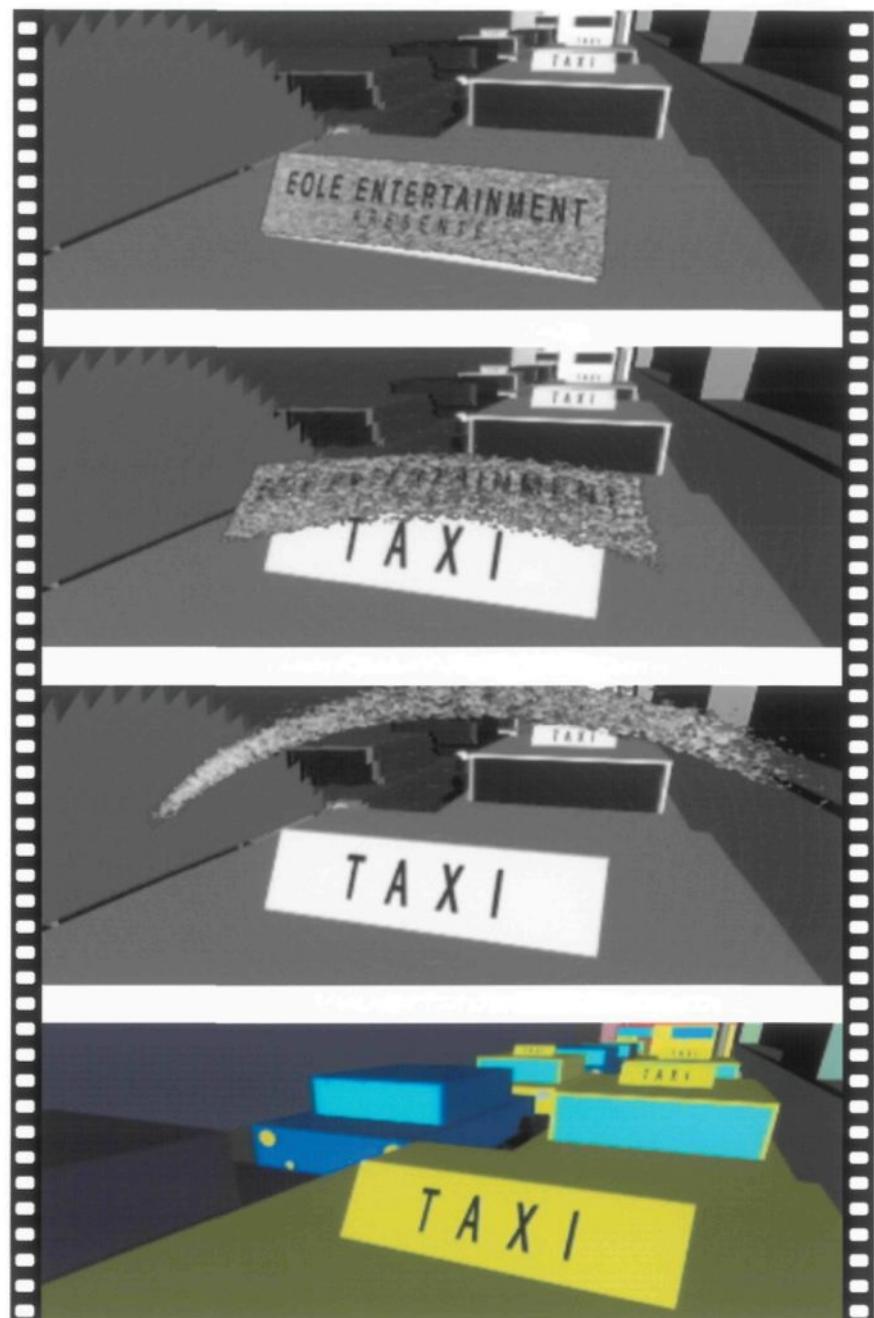


Figure 005 - Design générique R02
Ville 3D - partie II
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.III.II R02 Ville 3D

À l'intérieur des pages de Rajustement, il y a une partie où l'élément Fletcher entre dans la zone affectée par le rajustement. Tout est en noir et blanc sauf lui, n'étant pas constraint à cette modification de la réalité. Quelque chose dans les écrits de Dick frappa alors...

*Ed s'approcha de l'homme et le toucha du bout des doigts. Il s'effondra lentement en tas, formant une pile désordonnée de cendres grises, ou de poussière. Ou de particules, il ne savait pas.*¹⁷

Dans la zone de rajustement, les choses touchées disparaissaient en poussière. C'est de cette notion que me vint une nouvelle idée de générique. Je voulais insérer les noms du générique directement dans la ville. La caméra se promène, dévoilant les noms l'un derrière l'autre à des endroits où des inscriptions différentes devraient apparaître. Par exemple, *Eole Entertainment présente* est inscrit sur le panneau descriptif d'un taxi où on retrouve normalement la mention *taxis*. Le plan de caméra nous permettant de lire l'inscription du générique à l'intérieur de l'action se fige et l'image se transforme graduellement en noir et blanc. Lorsque la couleur de l'image est totalement retirée, que la vie a été enlevée du cadre, l'inscription textuelle du générique vole en éclats dans une pluie de poussière se dirigeant vers le haut du cadre, révélant en dessous l'inscription originale, dans le présent cas : *taxis*. Puis la couleur revient et la caméra continue son mouvement.

¹⁷ DICK, Philip K., Rajustement, dans Souvenirs, Éditions Denoël, Paris, 1996, page 53.

Dans ce concept, la même notion que l'on retrouve dans la nouvelle de Dick est présente. Cependant, les choses qui volent en poussière ne tombent pas au sol, mais sont aspirées vers le haut, vers une entité supérieure, Dieu, le Vieillard de l'œuvre de Philip K. Dick.

Ici, j'ai choisi de réaliser ce générique entièrement par ordinateur, en animation 3D, le générique se composant d'un seul plan séquence. Ce qui est intéressant dans cette façon de faire, c'est l'infinie liberté qui s'offre à nous quant aux déplacements de caméra. Il est possible, de cette manière, de passer entre deux essieux d'un camion pour ressortir de l'autre côté, ce qui, réellement, est plus difficile à exécuter. Cependant, le fait que je ne suis pas un vrai animateur ainsi qu'un manque d'équipement informatique font que le produit final est très bédéiste, très « cartoon ». Bien que je trouvais le concept intéressant, les possibilités techniques et artistiques qui s'offraient à moi ne me permettaient pas d'arriver à un produit que je trouvais convenable dans le cadre de la nouvelle de Dick. L'identité de ce générique, par sa forme actuelle, causait une rupture dans le rythme et l'atmosphère du récit. C'était à éviter. Je m'apercevais que le générique devait être le plus réaliste possible, non pas « cartoon ». Je suis donc revenu à un concept plus réel.

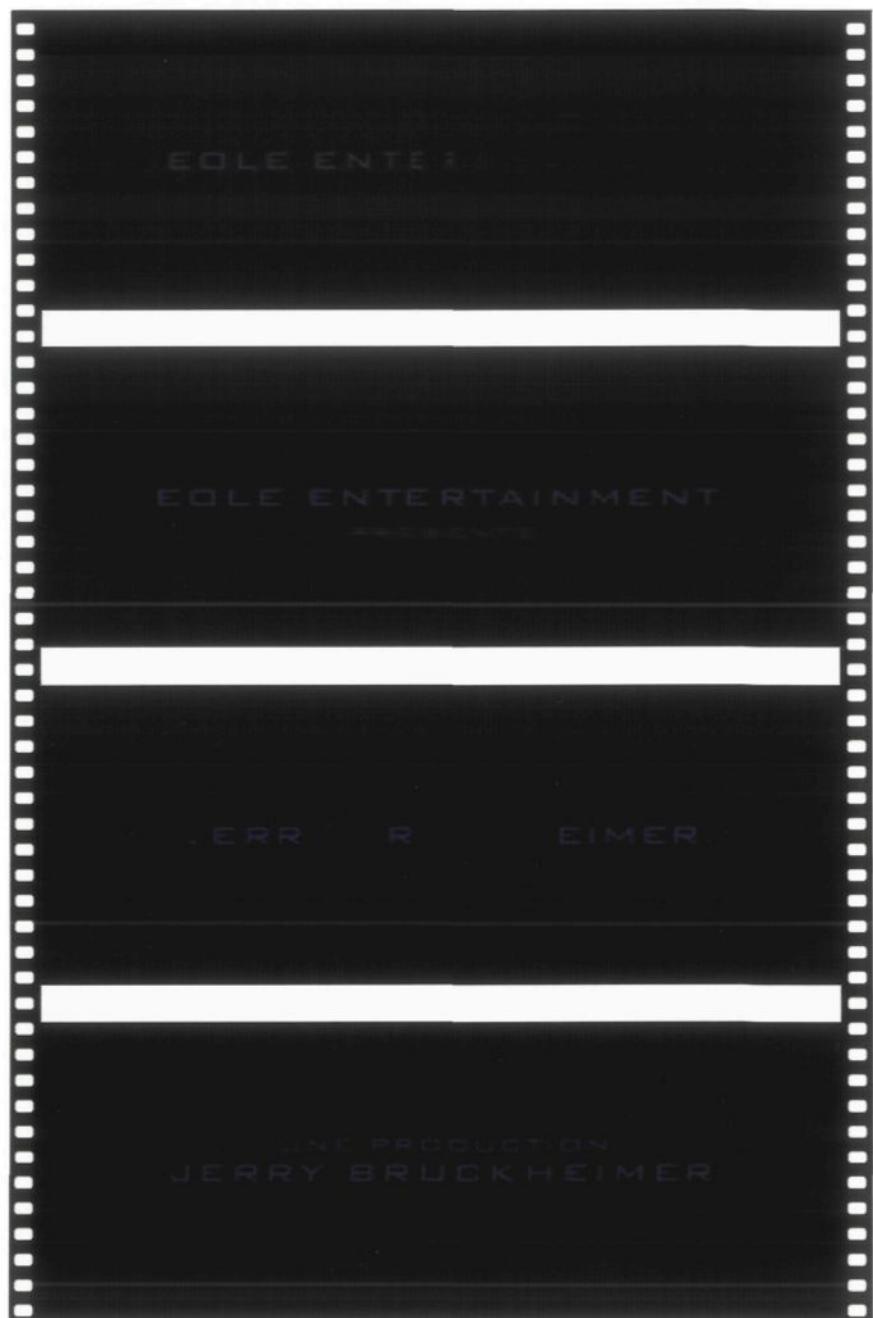


Figure 006 - Design générique R03
Rotations
réalisé par Jaky Fortin, c2005

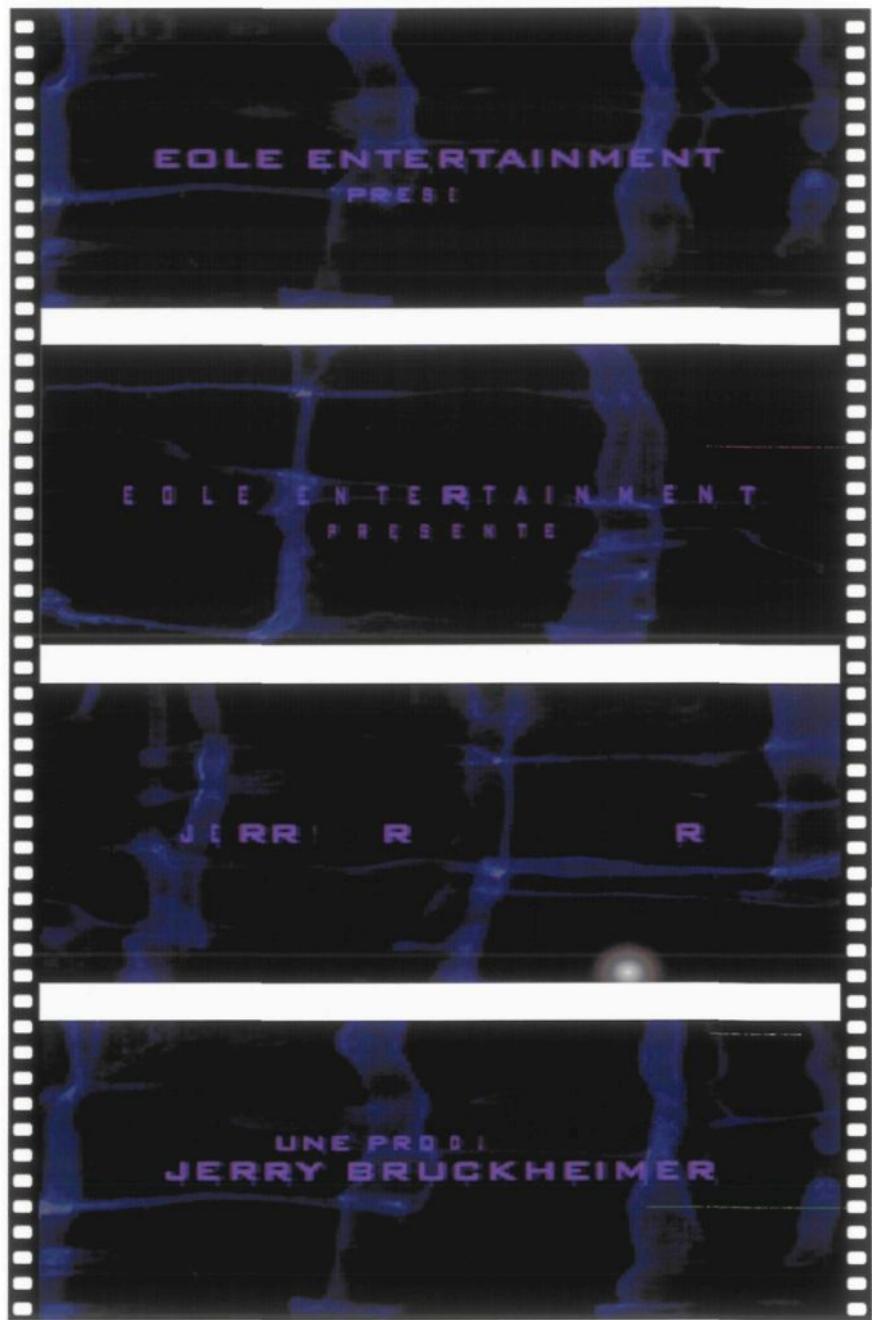


Figure 007 - Design générique R03b
Rotations II
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.III.III R03 Rotations

*Le Vieux Douglas était un homme avisé, mais sa santé laissait à désirer. Il déclinait rapidement. [...] Un Douglas plus âgé, moins viril, aurait atermoyé. Or, il est impératif qu'il n'ait aucune hésitation. Il faut qu'il achète ce terrain et qu'il procède immédiatement à son déboisement. Seul un homme jeune – un Douglas jeune – entreprendrait une chose pareille.*¹⁸

À travers ce que Dick a écrit, on comprend que le rajustement permet de redonner un axe différent à certaines choses pour leur permettre de continuer, d'être vues et d'ainsi engager une nouvelle suite d'événements. Au fond, dans la nouvelle, Douglas, jeune ou vieux, est la même entité. Toutes les caractéristiques de celui-ci se retrouvent aux deux stades de sa vie. C'est simplement que certaines sont plus visibles à son jeune âge. À l'intérieur d'un modèle tridimensionnel où le fait de tourner Douglas dans un certain sens le fait rajeunir, il nous serait possible d'apercevoir des caractéristiques, cachées à un âge supérieur, apparaître doucement alors que l'on s'approche de plus en plus de son jeune âge.

Je suis alors venu à la conclusion que les inscriptions pouvaient déjà être dans l'écran et que la seule manière de les voir était qu'elles apparaissent progressivement dans une rotation des lettres sur elles-mêmes. Puis, elles disparaissent dans une autre rotation, laissant place à une autre inscription. Comme dans la nouvelle, les choses sont présentes dans notre champ de vision, c'est uniquement que nous ne regardons pas dans le bon

¹⁸ *Idem*, page 76.

axe. Ici, l'axe des lettres nous permet de changer notre vision. Cette rotation des lettres rend l'affichage vivant, ce qui n'est jamais une mauvaise chose.

Ce qui est intéressant avec cette version, c'est que ce type d'inscription n'est pas seulement utilisable dans cet exemple précis, mais il pourrait bien se retrouver dans un environnement tout autre. La première version présentait les lettres en rotation sur un fond noir, neutre, simple. Puis, je l'ai optimisée en ajoutant un arrière-plan qui bougeait un peu, une vidéo présentant des vagues. En augmentant énormément le contraste, il ne restait plus que des lignes bleutées vaguant à travers le cadre, donnant vie à l'arrière-plan. Cet arrière-plan fut également amené en premier plan, devant les inscriptions textuelles qui apparaissaient à travers la transparence du noir dans la vidéo. Le texte se retrouvait donc entre deux couches vidéo. L'idée du générique demeure toujours la même. Ce n'est que l'entourage qui se modifie, qui se transforme.

Un autre élément important ici et tout aussi intéressant, consiste en la liaison des divers crédits du générique. Ma première idée était de garder à l'écran toutes les lettres qui se retrouvaient dans les deux crédits qui se succèdent. Par exemple, si les lettres « R », « S » et « E » s'inscrivaient dans les deux mentions, celles-ci allaient demeurer affichées, se déplaçant simplement dans le cadre pour prendre leur position dans le nom suivant. Les autres lettres apparaissaient en rotation pour combler les trous et ainsi identifier les crédits. Ce qui clochait dans ce concept est qu'à certaines occasions, plusieurs lettres demeuraient inscrites, diminuant le nombre qui devaient s'afficher, enlevant ainsi de l'impact à l'apparition des lettres. J'en suis donc venu à ne garder que les « R » à l'écran puisque le titre de la nouvelle, Rajustement, commence par cette lettre.

Cela permettait de garder la liaison entre les crédits comme la manière précédente le faisait, tout en ne changeant pas trop l'écran, donnant ainsi plus de place aux autres lettres pour qu'elles apparaissent dans leur effet de rotation.

L'idée de garder une lettre qui se déplace d'un nom à l'autre et qui est toujours présente, est en quelque sorte le Ed Fletcher du générique. Dans la nouvelle, la zone T137 est rajustée, créant un changement dans l'environnement de cette partie de la ville. La seule chose qui ne change pas est Ed, qui est extérieur au rajustement. Dans le générique, le rajustement amène de nouveaux noms, mais la lettre « R » demeure toujours, étant extérieure au changement, tout en étant partie prenante de la composition de ce nouveau mot, de ce nouvel environnement textuel. La composition finale donne un produit très efficace.



Figure 008 - Design générique R04
Horloge
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.II.IV R04 Horloge

Il part toujours après neuf heures, mais aujourd'hui, il faut qu'il ait quitté les lieux à huit heures trente. S'il ne se trouve pas à l'intérieur du Secteur T137 au moment où le processus s'enclenchera, il ne sera pas altéré, et ne coïncidera donc pas avec le nouveau rajustement.¹⁹

Dans Rajustement, le temps joue un rôle capital. Tout est une question de temps. Un des concepts de générique s'inscrit donc dans cette perspective. L'écran présente une horloge en marche dont la fin du générique coïncidera avec l'avènement de neuf heures précises, moment où le rajustement débutera. L'horloge, sa trotteuse frappant le douze, arrête, comme elle le ferait pendant le rajustement puisque le temps n'existe plus lors de cet événement. Puis, elle recule en accéléré pour revenir dans le temps à huit heures et quart, au moment précis où le chien doit japper pour déclencher la réaction en chaîne qui va amener Ed dans le Secteur T137 à temps pour le rajustement de réalité. Le film commence donc à huit heures et quart.

Les inscriptions textuelles apparaissent le long de la trotteuse qui se déplace, se déplaçant toujours avec elle. Je ne voulais pas juste apposer le texte en surimposition à l'horloge. Ce n'était pas assez. Ici, les lettres bougent donc pour suivre la trotteuse dans sa rotation autour de l'horloge. Cependant, les lettres restent toujours parallèles avec l'horizontal pour une meilleure lecture. Leur apparition s'effectue graduellement, de l'extérieur vers l'intérieur, une lettre après l'autre, gardant toujours leur distance et leur axe

¹⁹ *Idem*, pages 44 et 45.

vis-à-vis la trottéeuse. Elles disparaissent de manière opposée, la dernière apparue étant la première à disparaître.

L'idée était bonne. Cependant, lors du rendu final, je me suis rendu compte qu'il était, techniquement, extrêmement difficile de positionner les lettres le long de la trottéeuse en mouvement pour garder constante la distance avec l'aiguille ainsi que la distance entre les lettres elles-mêmes. Puisque la seule manière de faire pour arriver au résultat escompté était de positionner les lettres manuellement une par une pour obtenir un degré de rotation différent pour chacune des lettres – la position intérieure requérant moins de mouvement que la position extérieure – , une petite différence dans le positionnement devient une grande différence à la fin. De plus, les lettres ne sont pas toutes égales en terme de largeur. C'est un élément qui rend l'alignement parfait presque impossible.

Cependant, le concept était efficace. De plus, le mouvement des lettres à l'intérieur des crédits ne rend pas le générique totalement mauvais. Il est tout à fait lisible. Mais ce détail ne me permet pas d'être totalement satisfait. Cependant, l'idée de temporalité allait revenir plus tard, dans un autre concept, différent. Ce n'était qu'une question... de temps.

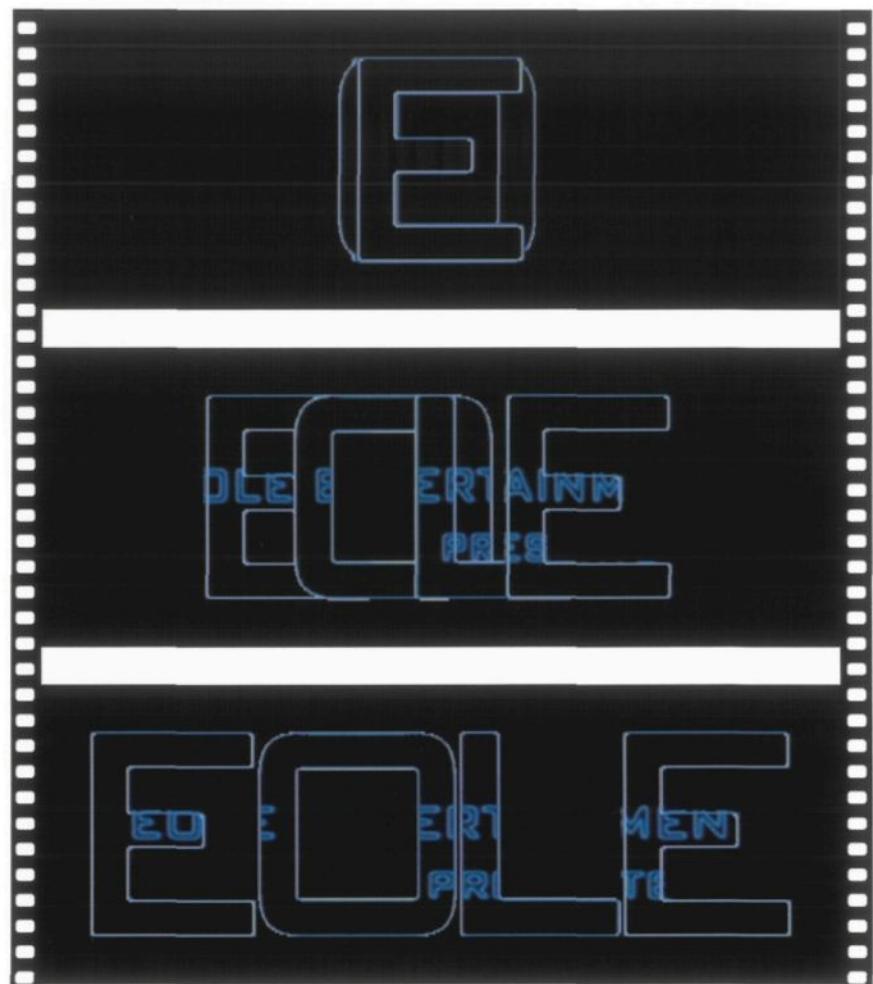


Figure 009 - Design générique R05
Intériorité I
réalisé par Jaky Fortin, c2005

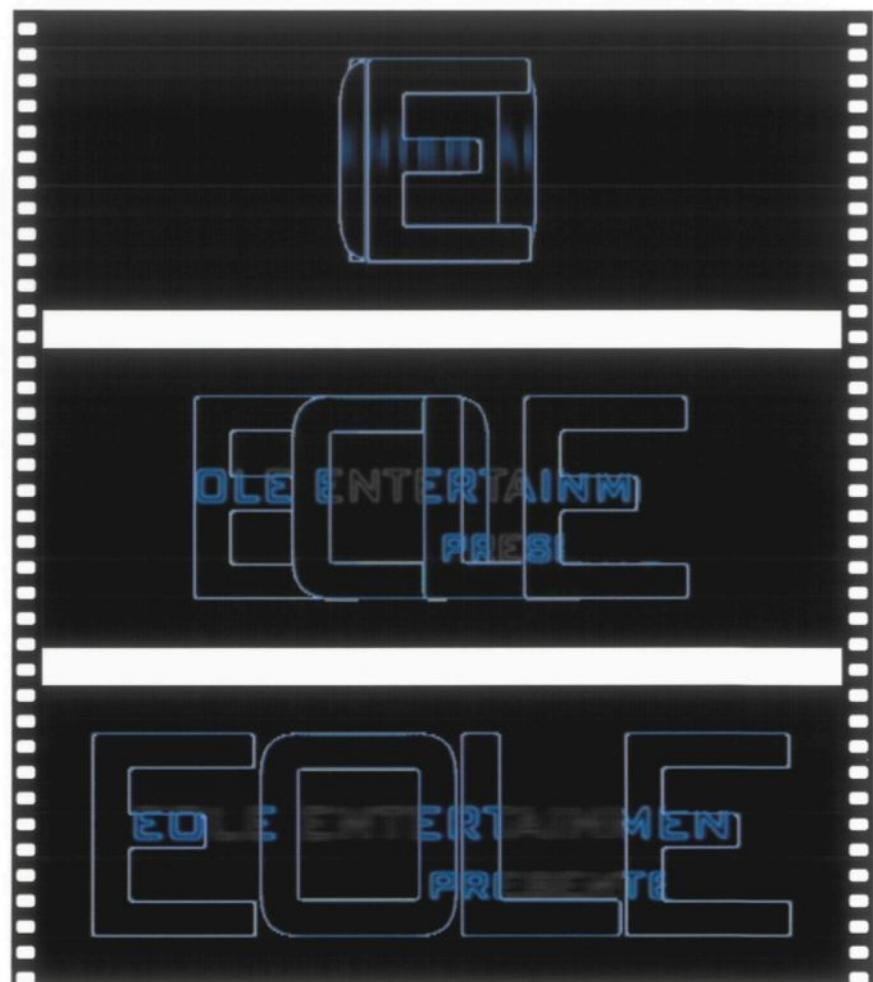


Figure 010 - Design générique R05b
Intérieurité II
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.II.V R05 Interiorite

*Lorsque cette zone de forêt sera nettoyée, on mettra au jour certains vestiges anthropologiques. Ils y ont d'ores et déjà été déposés. Douglas louera sa terre au gouvernement canadien dans un but d'exploration scientifique.*²⁰

Dans la nouvelle, la vente du terrain par Douglas, l'employeur de l'élément Ed Fletcher, permettra de découvrir des choses qui étaient enfouies, des choses qui étaient là sans que l'on ne les voit. Il y a donc une forme à l'intérieur d'une autre, un second niveau, un peu comme la divinité par rapport au monde des mortels, le Vieillard vis-à-vis Ed.

De cet aspect, j'ai pensé que les inscriptions pourraient apparaître à l'intérieur de mots clés de ces mêmes inscriptions. Par exemple, les lettres *PKD* pourraient prendre la majeure partie de l'écran, le spectateur ne voyant que le contour des lettres sur un fond neutre noir. Puis, à l'intérieur, l'inscription *Inspiré par une nouvelle de Philip K. Dick* pourrait apparaître. On voit le texte à l'intérieur du texte. Ce qui était caché est maintenant découvert. Ce design présentait un petit problème : il arrivait que certains textes inscrits à l'intérieur des lettres soient plus ou moins lisibles parce que ces mêmes lettres utilisent un espace réduit. Le fait que le texte n'apparaisse pas à l'extérieur des lettres ne permet pas de faire une lecture complète des crédits, mais uniquement de la partie visible; il n'est pas toujours évident de comprendre quand on ne peut pas lire la totalité de l'inscription. Il m'a donc fallu optimiser ce design.

²⁰ *Idem*, page 76.

L'optimisation de ce concept fut atteinte en permettant au texte à l'extérieur des lettres d'apparaître. Cependant, cela ne pouvait pas se faire en couleur. C'est ainsi que j'ai présenté le texte en noir et blanc lorsqu'il se retrouve à l'extérieur des lettres. Cette stratégie visuelle découle directement de deux idées exploitées dans la nouvelle : les choses cachées et le contraste entre couleur et noir et blanc. Cette manière de faire rend le texte beaucoup plus facile à lire puisqu'on n'en perd plus aucune partie. On identifie donc clairement les crédits à l'intérieur des mots-clés, ou lettres, formant le cadre de lecture et définissant les zones couleur et noir et blanc.

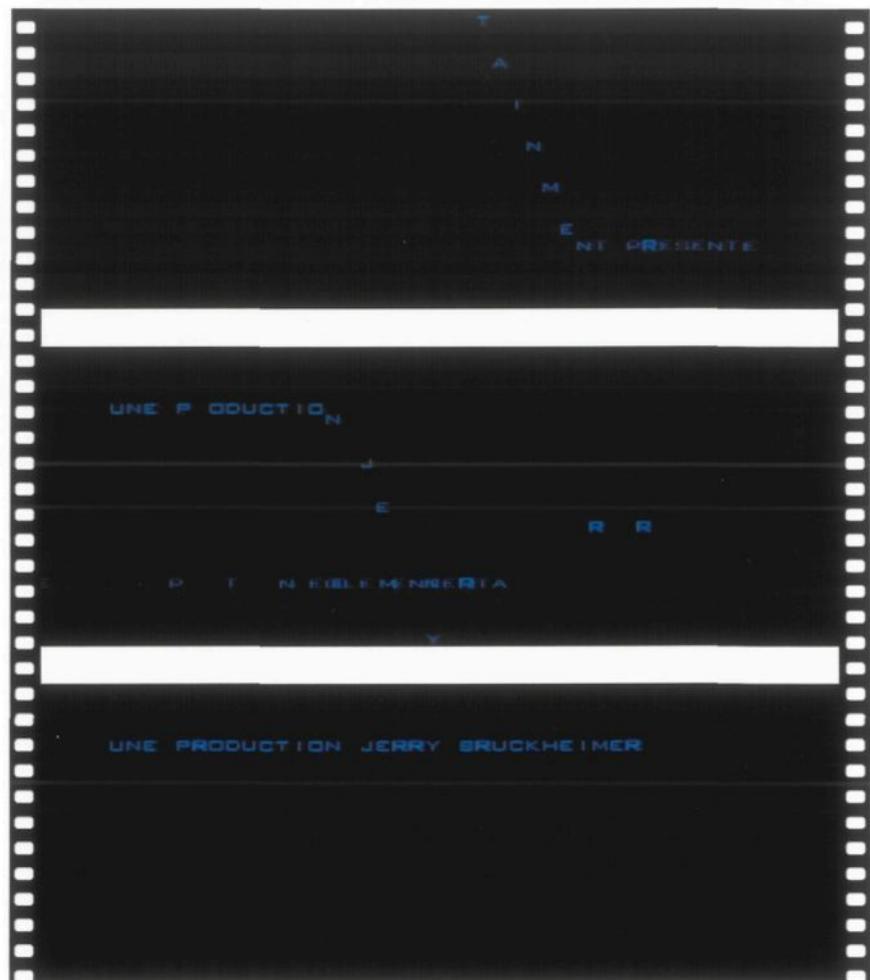


Figure 011 - Design générique R06
Jeu de lettres
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.II.VI R06 Jeu de Lettres

« Le Tableau général des secteurs », commenta le Vieil Homme. Il poussa un soupir de lassitude. « Un travail invraisemblable. Parfois, nous en arrivons à nous demander comment nous aurons la force d'entamer la tranche suivante. Néanmoins, cela doit être fait. Pour le bien de tous. Pour votre bien à vous. »²¹

Dans la nouvelle, le personnage du Vieil Homme déclare à l'élément Ed Fletcher que ce genre de rajustement arrive souvent. Ils sont toujours en train de travailler la réalité d'un secteur particulier. Tout change constamment. Alors pourquoi les crédits du générique d'ouverture ne pourraient-ils pas également changer? Tout en désirant créer une version simple mais efficace du générique et insérer cette idée de mouvement constant, j'en suis venu à un concept où les lettres arrivent de l'extérieur du cadre pour former les mots, puis repartent dans une autre direction alors qu'une autre série de lettres s'amène pour former le nom suivant. Il y a constamment un mouvement des lettres dans le cadre pour former les diverses mentions du générique dans des parties différentes du cadrage, le tout sur un fond neutre, noir.

Cette conception illustre en quelque sorte un ballet de lettres. Le tout forme une vision agréable pour l'œil. Un jeu s'installe entre les déplacements des lettres et le spectateur, celui-ci essayant de découvrir d'où proviendront les prochaines lettres et quelle direction elles prendront. Bien que l'aspect visuel soit très minimaliste, il n'en demeure pas moins que l'impact est très efficace.

²¹ *Idem*, page 76.

J'ai également apporté une petite variation à ce thème, quelque chose qui se retrouvait dans un générique précédent : le déplacement de la lettre « R » à l'intérieur du cadre. Cette même idée de garder une lettre avait été travaillée dans le concept de Rotations. Ici, je le ramène dans une autre perspective. Différemment à la disparition et à la réapparition de la lettre dans le concept de Rotations, pour ce qui est de la présente utilisation, les lettres « R » se déplacent d'une position à l'autre alors que les autres lettres entrent et sortent du cadre pour former les mentions du générique. Je garde ainsi l'idée de déplacement même si la lettre particulière du « R » demeure toujours à l'intérieur des limites du cadrage.

Tout ce mouvement à l'intérieur comme à l'extérieur du cadre se retrouve lié par le déplacement toujours visible du « R ». Il arrivait cependant que certains mots possédaient une différence dans le nombre de lettres « R » contenues dans leur composition. C'est à ce moment que la lettre se divisait ou bien que plusieurs lettres devenaient une. L'idée de déplacement demeurait tout de même complète. Le produit final offre une belle continuité de mouvement des lettres. Il s'agit d'une conception de générique simple mais combien efficace. Une de mes meilleures, sans contredit.

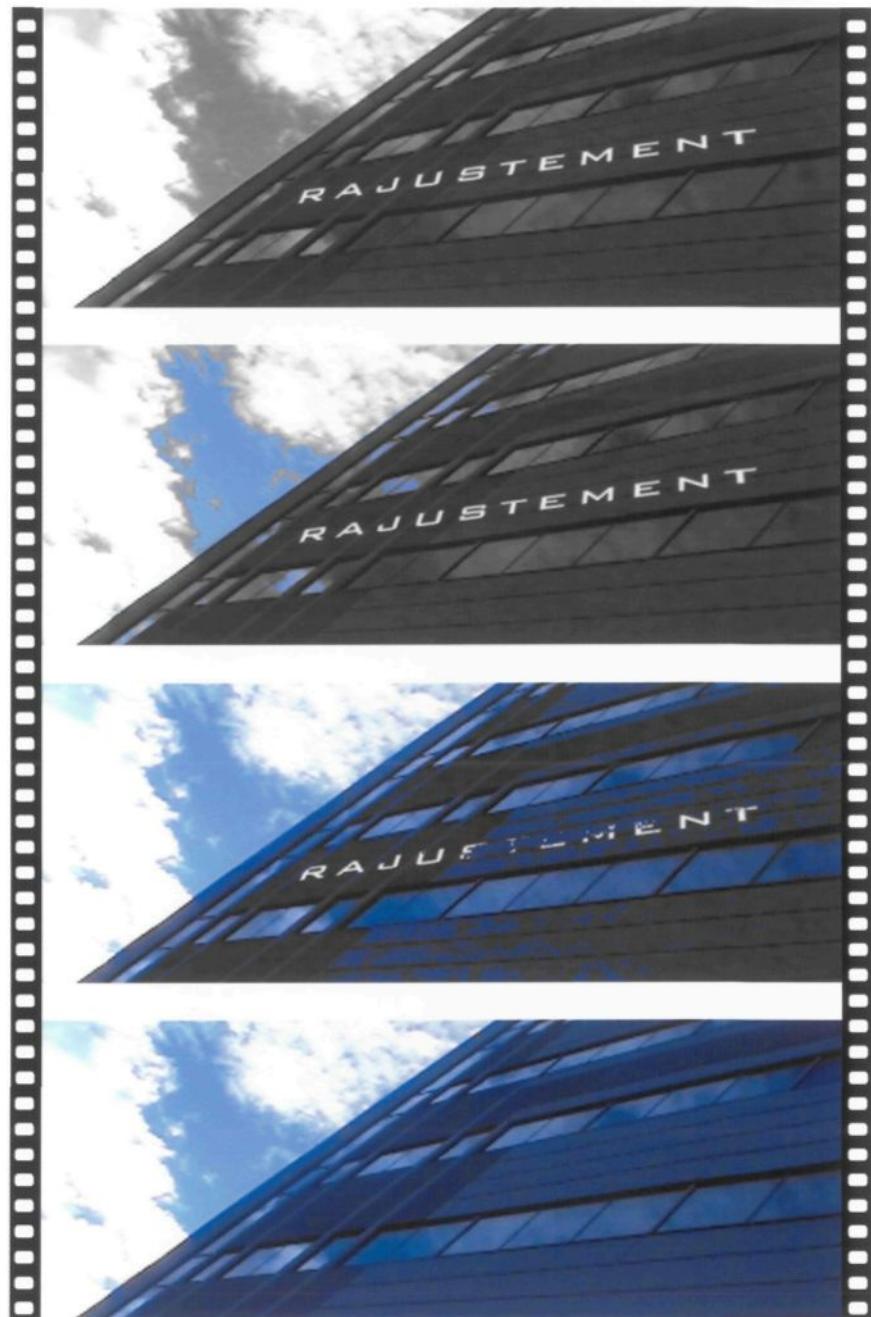


Figure 012 - Design générique R07
Rajustement urbain
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.II.VII R07 Rajustement Urbain

*De l'autre côté de la rue se dressait un grand immeuble en béton peint en blanc, une colonne élancée d'acier et de ciment, de poutrelles et de verre : l'immeuble où il travaillait.*²²

La majeure partie de la nouvelle de Dick se déroule dans la ville – l'autre partie prenant place aux limites de l'Univers. L'environnement urbain joue un rôle important. Ed s'aperçoit du rajustement pour la première fois alors qu'il traverse la rue pour se diriger vers l'immeuble où il travaille, immeuble qui se retrouve au milieu de la ville. C'est à ce moment précis qu'il entre dans la zone de rajustement où tout est en noir et blanc, sans couleur, sans vie.

En partant de cette donnée, j'ai voulu créer un générique qui allait mettre en scène les bâtiments, les immeubles, bref la vie urbaine. Je ne voulais pas présenter uniquement une suite de bâtiments avec le texte en surimposition. Je désirais insérer le texte dans l'image. J'ai donc inséré les inscriptions textuelles de manière à les aligner dans l'axe des parois des bâtiments, utilisant leur architecture pour déterminer l'orientation des mots. Cette manière de faire donne donc une perspective au texte dans son rapport avec son environnement.

La position du texte en relation avec l'image n'était pas suffisante pour opérer un lien direct avec la nouvelle. Je ne sentais pas le lien. J'ai donc retiré toute couleur de l'image vidéo, l'amenant au noir et blanc. L'idée me venait du fait que le rajustement s'applique

²² *Idem*, page 51.

dans une perte d'énergie de l'environnement, une perte de couleur. Quand l'image arrive, en noir et blanc, le texte est déjà présent à l'intérieur. Puis, l'image se transforme progressivement en couleur, débutant par les zones plus lumineuses qui sont plus faciles à ramener à leur couleur d'origine, recouvrant progressivement le texte, le faisant disparaître sous cette nouvelle couche, ce nouveau rajustement de la réalité.

Je voyais ce générique comme si une erreur dans la réalité avait été commise, laissant le texte dans l'environnement. Se rendant compte de cette problématique, un rajustement est demandé par le Vieillard, Dieu, pour effacer le texte et donner une nouvelle façade à ces bâtiments. Le rajustement s'effectue donc dans une zone noir et blanc. Cette même zone reprend sa couleur aussitôt que le travail est terminé, ayant effacé tout texte s'y trouvant.

En plus de disposer le texte différemment à l'écran, ce qui rend ce générique intéressant est la manière dont il gère le changement entre le noir et blanc et la couleur. J'aime bien cette apparition graduelle de la couleur et le recouvrement du texte par la même occasion. De plus, les différents plans de bâtiments établissent bien l'environnement dans lequel l'action de la nouvelle se tient.

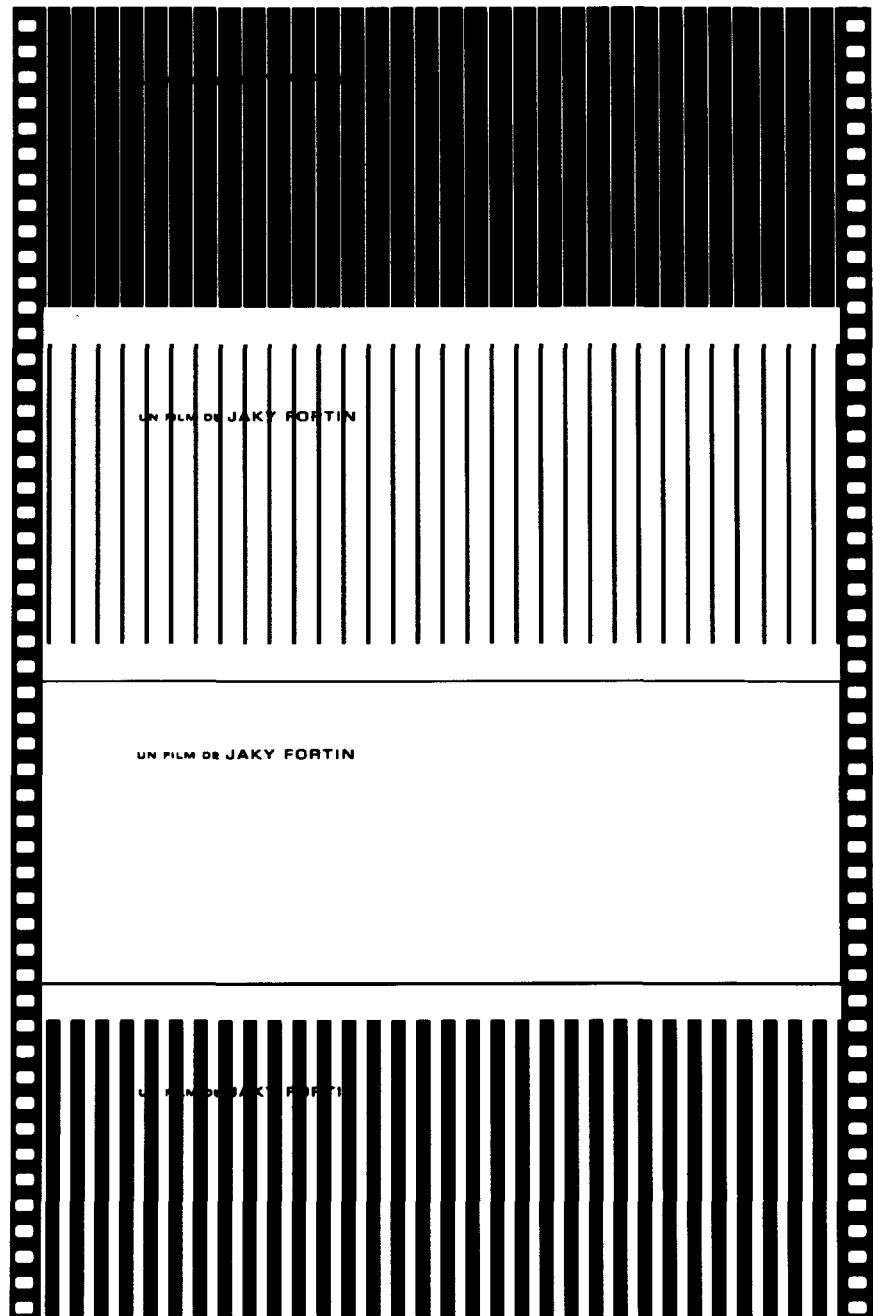


Figure 013 - Design générique R08
Verticaux
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.II.VIII R08 Verticaux

À cette occasion, l'idée de faire un générique minimaliste était de mise. Tout en amenant l'aspect de la nouvelle concernant l'environnement urbain, je voulais créer quelque chose qui allait parler de lui-même en créant un jeu de formes à l'écran. C'est de cette manière que j'ai décidé de positionner le texte sur un fond blanc, un fond totalement différent de tous les autres. Le noir est très souvent utilisé en arrière-plan au texte. Ici, j'allais dans l'autre sens. Étant donné que l'élément Ed Fletcher rencontre Dieu vers la fin de la nouvelle, je voulais l'insérer délicatement dans le générique. Puisque le ciel, et Dieu par ricochet, sont souvent représentés par le blanc, symbolisant la pureté et la beauté, j'ai choisi le blanc pour arrière-plan.

L'idée de bâtiments et de ville se manifeste par la rotation en plusieurs parties verticales de l'arrière-plan sur lequel le texte se retrouvait, tel des parisiennes verticales qui se retrouvent dans les fenêtres des immeubles. On voit donc des parisiennes fermées sur lesquelles une mention du générique est inscrite. Puis, une rotation de 180 degrés de chacune des lattes s'effectue, révélant une nouvelle mention qui se retrouvait de l'autre côté, et ainsi de suite. De cette manière, les inscriptions défilent l'une après l'autre sous nos yeux grâce aux rotations des lattes des parisiennes.

Encore une fois, il s'agit d'un concept minimaliste mais qui crée un lien avec le film. Il n'y a pas d'effet, uniquement la rotation en lisières verticales d'un arrière-plan blanc sur lequel le texte apparaît. Il arrive que l'efficacité soit dans la simplicité. Ce concept en est une bonne démonstration.

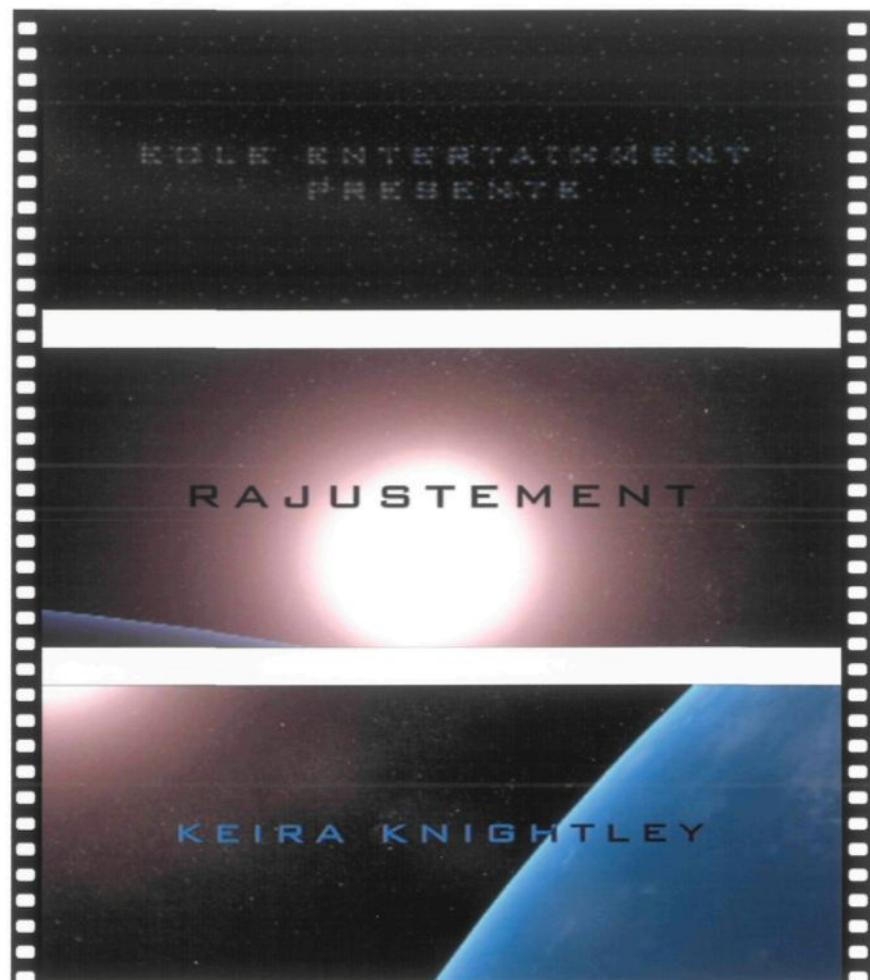


Figure 014 - Design générique R09
Espace générique
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.III.IX R09 Espace Générique

La cabine passa à travers le toit de l'immeuble et s'élança dans le ciel radieux. Elle prit de la vitesse. Le sol s'éloignait de plus en plus. Seconde après seconde, les maisons et les rues décrurent. De minuscules points noirs s'agitaient loin au-dessous, des voitures et des gens qui reprenaient à toute allure.

Des nuages dérivaient entre lui et la surface du sol. Ed ferma les yeux; l'effroi lui donnait le vertige. Il se cramponna avec l'énergie du désespoir à la poignée de la porte.

La cabine poursuivait son ascension à une vitesse toujours plus grande. Loin au-dessous, la terre ne tarda pas à disparaître.²³

Ce générique se base uniquement sur l'aspect divin de la nouvelle de Philip K. Dick. On commence d'abord avec un ciel étoilé à travers lequel certaines étoiles ressortent, s'illuminant davantage. La suite de toutes ces étoiles permet de graver la mention textuelle à l'écran. Le texte s'affiche donc, grâce aux étoiles qui scintillent. Il disparaît ensuite pour permettre à d'autres étoiles de scintiller à leur tour, révélant par le même principe une nouvelle mention du générique.

Puis, le Soleil passe dans le cadre, révélant le titre qui était imprimé en noir sur le ciel étoilé, le rendant ainsi impossible à voir. C'est grâce à la lumière du Soleil que le titre apparaît en contre-jour. Le Soleil sort du cadre, faisant ainsi disparaître le titre. La caméra reculant dans l'espace, elle révèle la Terre, tranquillement, peu à peu. Le texte s'inscrit à l'écran, inversant sa couleur dépendant de la partie de l'écran sur laquelle il se trouve.

²³ *Idem*, pages 70 et 71.

Lorsqu'il s'inscrit sur le ciel étoilé, il est bleu, de la même couleur que la Terre. Puis, lorsqu'il est sur la Terre, il devient noir, la couleur du ciel. Tout au long de sa présence, la couleur du texte s'ajuste d'après la position des éléments de l'image, le ciel et la Terre.

Ce déplacement dans l'espace rejoint le parcours de Ed qui quitte la Terre à l'intérieur de la cabine téléphonique pour aller rencontrer le Vieil Homme, Dieu, aux limites de l'Univers. Ce design rejoint également ma passion pour l'espace et l'astrophysique, partie prenante de mon cheminement dans le domaine des sciences. De plus, les images qui ressortent de l'espace sont toujours flamboyantes.

Je considère que ce générique est l'un des mes meilleurs. Certes, il est beaucoup plus complexe que certains autres. J'adore la composition que crée la juxtaposition d'étoiles sur le ciel pour former les noms ainsi que l'apparition du titre en contre-jour. Le reste du générique avec la planète Terre se révélant graduellement est également formidable, d'une réussite technique impressionnante tout en étant très efficace au point de vue de la relation du générique avec la nouvelle dont il s'inspire. J'en suis très content.

Times New Roman

RAJUSTEMENT

Agency FB

RAJUSTEMENT

Bank Gothic Md

RAJUSTEMENT

Bauhaus Md BT

RAJUSTEMENT

Bisque

RAJUSTEMENT

BlackLetter 686 BT

RAJUSTEMENT

New Detroit

rajustement

Futura

RAJUSTEMENT



Figure 015 - Expérimentation
Recherche typographique
réalisé par Jaky Fortin, c2005

III.III Typographie et Ambiance Sonore

Toutes les conceptions de générique qui viennent d'être présentées comportent des inscriptions textuelles dans une police de caractère précise ainsi qu'un aspect sonore qui les définit.

À priori, je me suis demandé quelle forme pourrait avoir le texte que l'on retrouve dans les génériques. Un aspect gothique, médiéval de la typographie était écarté définitivement, ne traduisant aucunement les valeurs de la nouvelle de science-fiction. Car, n'oublions pas que nous parlons ici de science-fiction. Je devais donc trouver une typographie qui allait introduire ce genre. Je ne voulais pas utiliser une police comportant des serifs. Je me dirigeais donc vers un caractère plus neutre, froid dans un certain sens, sans artifice ni dentelle. L'utilisation d'une typographie sans-serif, qui ne possède aucun empattement, était de mise. Elle est précise, comme le rajustement l'est également. Elle offre une lecture aisée. De plus, le choix de la forme majuscule pour tous les titres accentue cette facilité de lecture. J'ai simplement diminué la taille des caractères lorsqu'ils indiquent les fonctions des membres mentionnés au générique. Je voulais permettre au spectateur de bien repérer le texte et de le lire facilement.

À maintes reprises, les textes apparaissent en bleu. Outre le fait que la Terre possède le nom de planète bleue, le choix de cette couleur pour le texte s'inspire de plusieurs œuvres déjà réalisées où le bleu est omniprésent dans les histoires de science-fiction. Très souvent, le futur est symbole de froideur qui est présenté à travers une ambiance bleutée. Pensons notamment à *Minority Report* de Steven Spielberg où la direction

photographique de Janusz Kaminski se tourne vers une surcharge du bleu dans l'image. Dans mon cas, cette même couleur se retrouve à l'intérieur des inscriptions textuelles tout au long de mes génériques.

Accompagnant le texte et l'image, l'ambiance sonore joue un rôle important. J'ai toujours eu un faible pour la musique instrumentale. J'aime ce genre. C'est pour cette raison que tous les génériques sont accompagnés de musique instrumentale. Cependant, la musique varie quelque peu selon le style de générique. Par exemple, pour un générique plus éclaté comme la *Ville en 3D*, la musique est plus rythmée, rapide, rock 'n roll. Ça doit être plus percutant. Par contre, une séquence comme le générique *Espace générique* est plus imposante, grandiose. Elle nécessite donc une musique orchestrée qui décrit bien ce qui se passe à l'écran. Un générique plus minimaliste, quant à lui, comme *Jeu de lettres*, s'accorde davantage avec une musique, simple, la moins compliquée possible.

La musique vient donc accompagner et appuyer l'aspect visuel de mes génériques. Elle occupe un rôle très important dans la manière avec laquelle les spectateurs verront le générique. Il est important qu'elle soit en osmose avec l'aspect visuel pour former un tout : un générique entier présenté au public.

III.IV Générique Composite

Suite à cette période de conception, il me restait la présentation finale à développer et à monter. Comment rendre au spectateur les différentes conceptions de générique que j'ai réalisées à partir de l'œuvre de Philip K. Dick?

J'ai tout d'abord pensé offrir au spectateur une exposition dans laquelle les génériques seraient présentés sur différents téléviseurs, en boucle. Pour les regarder tous, il faudrait faire le tour de l'exposition, les regardant un à un. Entre les téléviseurs, des explications techniques ainsi que mes influences pour cette conception précise seraient indiquées sur des cartons, aidant le spectateur dans sa compréhension de l'oeuvre. Cependant, cette manière de faire devenait incohérente puisque tous les génériques possédaient des durées différentes ainsi que des trames audio diversifiées. L'exposition deviendrait un amalgame de sons se juxtaposant, perdant ainsi toute autonomie des génériques et créant une ambiance sonore relevant davantage du bruit que de la musique. Ça ne fonctionnait pas. Je devais trouver autre chose, quelque chose qui serait beaucoup plus clair pour le spectateur.

C'est ainsi que j'ai pensé à une projection unique dans laquelle les différents génériques réalisés seraient présentés. Je trouvais cependant que de simplement présenter tous ces génériques l'un après l'autre allait amener une lassitude au spectateur, dû à la suite quelconque de génériques sans lien narratif visible. Quelque chose manquait. Le concept n'était pas au point.

Je me suis rapidement aperçu que ce qui manquait était les explications relatives aux différents génériques présentés. Le spectateur devait être au courant du cheminement que j'ai suivi pour en arriver à cette conception spécifique. Je ne pouvais pas lui parachuter les génériques sans l'informer sur leurs origines. C'est ainsi que j'ai rajusté ma présentation dans une vidéo qui n'inclurait pas seulement les différentes conceptions de générique d'ouverture, mais qui donnerait également au spectateur les explications concernant chacun des génériques, et ce directement dans la vidéo. En plus, je crois qu'il est important pour saisir les concepts, que la genèse du travail soit également connue. Il m'est donc apparu nécessaire de débuter la vidéo avec une courte explication du travail de l'auteur qui a inspiré mon œuvre, Philip K. Dick, et de sa nouvelle Rajustement dont tous les génériques découlent.

C'est donc de cette manière qu'il m'est possible de communiquer mon travail à une audience, à travers une vidéo illustrant mon processus créatif pour en arriver aux diverses conceptions de génériques inspirés de la nouvelle de science-fiction de Philip K. Dick. Le but est d'illustrer mon travail tout en amenant le public à porter attention aux génériques et aux liens qu'ils peuvent créer avec l'œuvre principale. Une projection de ce vidéo permettra de rejoindre un maximum de gens et de passer mon message.

Conclusion

Identité Générique

*Les réalisateurs n'appellent pas Cooper pour une signature qui lui est propre; ils l'engagent pour creuser dans le schéma narratif et trouver le symbolisme du film.*²⁴

Après toute cette recherche théorique et pratique, des livres et commentaires de designers de génériques au travail pratique de conception, j'ai pu découvrir mes aptitudes et les caractéristiques de mon travail. Il y a certaines variations que je préfère à d'autres et une identité propre en découle, apparaissant à travers mes œuvres.

Je m'aperçois que ma base scientifique, préalablement acquise, se transpose énormément à travers mon travail, travaillant à maintes reprises les notions d'axes, de géométrie précise et d'égalité dans la conception. Je ne suis pas du genre à utiliser une technique très éclatée artistiquement. Tout est calculé, pensé et dirigé.

Le travail par ordinateur est un outil indispensable pour moi puisqu'il me permet de matérialiser mes pensées. Certes, des éléments faits à la main, comme les dessins et les maquettes par exemple, peuvent être importés dans mon travail via l'informatique et ainsi prendre part dans la conception des mes œuvres génériques.

²⁴ GIBSON, John M., *The Dark Genius of Kyle Cooper*,
<http://wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html>, traduction de l'anglais.

Il est certain que le domaine de la science-fiction, domaine étudié ici, s'adapte plus aisément à un travail informatique. Dans la société, l'ordinateur est symbole de futur. C'est donc faire un parallèle simpliste que de mettre en relation la science-fiction et l'art informatique. Ce n'est évidemment pas la seule option envisageable. L'informatique peut être utilisée de différentes façons. Tout n'est pas obligé d'être défini mathématiquement lorsqu'on travail avec ce médium. Mais pour moi, c'est l'ordre et le calcul qui régissent l'image que je crée.

Mon travail avec l'œuvre de Philip K. Dick m'a permis de définir ma pratique créatrice dans le domaine du générique d'ouverture. Ce que je trouve intéressant dans mon approche est que les gens ont pu visionner différents concepts de générique qui découlent tous de la même œuvre écrite. C'est une façon de comprendre qu'il n'y a pas qu'une seule manière de faire et que différentes approches pour un même sujet peuvent être envisagées, dépendant de l'axe par lequel on aborde la problématique.

Ainsi, les spectateurs ont pu prendre conscience que le générique n'est pas uniquement composé d'inscriptions textuelles sans aucune valeur créative, mais qu'il existe bel et bien une identité propre du générique qui exige un grand travail de création de la part de designers graphiques et de cinéastes se spécialisant dans cette pratique.

Certes, il est possible de faire un générique pour faire un générique, de plaquer les mentions écrites en surimposition à des images filmées ou encore à des cartons noirs, mais il est beaucoup plus intéressant de lier le générique avec l'œuvre qu'il accompagne, en allant chercher la symbolique et les éléments-clés de l'histoire. Il est ainsi possible

d'insérer des détails à l'intérieur de l'œuvre générique qui ne semblent pas visibles à première vue, mais dont le parallèle est identifiable lorsqu'on prend le temps de regarder attentivement. Ce travail de recherche n'exige pas nécessairement une énorme tâche de conception du générique; certains concepts sont très minimalistes tout en étant aussi éclatants face à l'œuvre cinématographique. Ma recherche m'a permis de m'en rendre compte.

De plus, il arrive que le regroupement de certains concepts permette d'augmenter l'impact du travail créé. C'est en travaillant et en se creusant la tête que l'on arrive à un produit que l'on désirait. Bien que certains éléments soient le fruit de la théorie « au bon endroit au bon moment », la majeure partie du travail consiste en l'élaboration de techniques et d'idées visualisées dans notre esprit. Le fait de travailler apporte beaucoup et permet d'identifier nos aptitudes et caractéristiques en tant que designer de générique de film.

Pour ma part, je crois que le générique de mes futurs films prendra une grande place. Je considérais cette partie importante avant même de débuter cette recherche et je m'aperçois qu'elle l'est encore plus maintenant. Je ne crois pas que je vais développer une entreprise spécialisée dans le domaine, non plus que de m'engager comme designer autonome de génériques. Certes, si des projets de conception s'offrent à moi, je vais probablement accepter de les faire.

Mais c'est dans mes propres productions que l'application de cette recherche prendra le plus de sens. Également, l'inscription textuelle en publicité pourrait être un aspect

intéressant à envisager. Je voudrais faire de la publicité dans laquelle les textes joueraient un rôle important, non pas seulement celui d'informer, mais de se mélanger à l'action dans l'écran, de ne faire qu'un. Il y a beaucoup de possibilités qui s'offrent à moi. Le futur sera intéressant... très intéressant...

Pour le moment, je crois avoir réussi à donner au public une vision de l'intérieur face à la conception du générique d'ouverture d'un film. Ma recherche et mon travail pratique, autant dans leur élaboration que dans leur présentation, me permettent de transmettre toutes ces connaissances acquises et d'ouvrir de nouveaux horizons à cette pratique souvent négligée. Si j'ai pu influencer quelques personnes à prendre en compte cette partie critique du film, ce sera un pas dans la bonne direction. Peu importe ce qui arrive, mon travail ne fut pas vain... car j'ai personnellement appris beaucoup.

Le générique de fin de ma maîtrise roule alors que je commence la conception du générique d'ouverture d'une carrière, longue et prolifique, je l'espère...

Vers l'infini et plus loin encore!

– Buzz Lightyear

Toys Story (1995)

Mediagraphie

Ouvrages écrits

BLACKWELL, Lewis, **20th Century Type**, Lawrence King, Londres 1992, 256 pages.

DeMOURGUES, Nicole, **Le générique de film**, Meridiens Klincksieck, Paris, 1994, 186 pages.

DICK, Philip K., **Minority Report**, Éditions Gallimard, Paris, 2002, 436 pages.

DICK, Philip K., **Souvenir**, Éditions Denoël, Paris, 1996, 300 pages.

DUSONG, Jean-Luc et Fabienne Siegwart, **Typographie, du plomb au numérique**, Édition Dessain et Tolra, Paris, 1996, 192 pages.

FRIEDL, Friedrich, Nicolaus Ott et Bernard Stein, **Typographie : Quand, qui, comment**, Éditions Könemann, Italie, 1998, 550 pages.

METZ, Christian, **Langage et cinéma**, Larousse, Paris, 1971, 235 pages.

SORLIN, Pierre, **Esthétiques de l'audiovisuel**, Éditions Nathan, Paris, 1992, 223 pages.

SUTIN, Lawrence, **Invasions divines : Philip K. Dick, une vie**, Éditions Denoël, 1995, 722 pages.

Ouvrages de l'internet

A Brief History of Type, <http://redsun.com/type/abriefhistoryoftype/>

ALLISON, Deborah, Catch Me If You Can, Auto Focus, Far From Heaven and the Art of Retro Title Sequences, www.sensesofcinema.com/contents/03/26/retro_titles.html

Big Film Design, <http://www.bigmfilmdesign.com/>

Celebrating the Art of Film Titles,

www.turnerclassicmovies.com/ThisMonth/Article/0%2C%2C76241|77650||%2C00.html

Choosing a Typeface, <http://redsun.com/type/typechoice/>

COUNTS, J., Just the Beginning : The Art of Film Titles,

<http://www.twenty4.co.uk/on-line/issue001/project01/proj01index.htm>

GIBSON, John M., The Dark Genius of Kyle Cooper,

<http://wired.com/wired/archive/12.06/cooper.html>, juin 2004

MCCORT, Kristinha, Titles Throughout Time,

http://www.millimeter.com/mag/video_titlesThroughout_time, juillet 2002

The Art of Daniel Kleinman,

<http://www.artofjamesbond.com/kleinman.htm#dad>

The Art of James Bond,

<http://www.artofjamesbond.com/>

The Art of Kyle Cooper,

<http://www.filmmakermagazine.com/fall1997/kylecooper.php>, automne 1997

The Art of Maurice Binder,

<http://www.artofjamesbond.com/binder.htm>

The Art of Robert Brownjohn,

<http://www.artofjamesbond.com/brownjohn.htm>

Title Design – Grant Nellessen,

<http://www.grantnellessen.com/titledes/index.htm>

Typeface Classification, <http://redsun.com/type/classification>

Typographie : mode d'emploi, <http://typography.free.fr/>

ZAGALA, Anna, **The Edges of Film**,

<http://www.sensesofcinema.com/contents/02/20/titles.html#b3>

Ouvrages audiovisuels

Black Hawk Down, Director's Cut DVD, opening titles featurette

Die Another Day, Special Edition 2 Disks DVD, opening titles featurette

Filmographie

ALLEN, Woody, *Everything You Always Wanted to Know About Sex But Were Afraid to Ask*, Rollins-Joffe Productions, USA, 1972.

ALLEN, Woody, *Annie Hall*, Rollins-Joffe Productions, USA, 1977.

BAY, Michael, *Armageddon*, Touchstone Pictures, USA, 1998.

BAY, Michael, *Bad Boys II*, Columbia Pictures, USA, 2003.

BAY, Michael, *Pearl Harbor*, Touchstone Pictures et Jerry Bruckheimer Films, USA, 2001.

BAY, Michael, *The Rock*, Touchstone Pictures, USA, 1996.

BESSON, Luc, *The 5th Element*, Columbia Pictures et Gaumont, France / USA, 1997.

BESSON, Luc, *Nikita*, Gaumont, France, 1990.

BESSON, Luc, *The Professional*, Columbia Pictures et Gaumont, France / USA, 1994.

CAMERON, James, *The Abyss*, 20th Century Fox, USA, 1989.

CAMERON, James, *Ghosts of the Abyss*, Walt Disney et Walden Media, USA, 2004.

CAMERON, James, *Terminator 2 : Judgment Day*, Carolco, USA, 1991.

CAMERON, James, *Titanic*, 20th Century Fox et Paramount Pictures, USA, 1997.

CANUEL, Erik, *Le Dernier Tunnel*, Chrystal Films, Canada, 2004.

DeBONT, Jan, Twister, Warner Bros et Universal Pictures, USA, 1996.

DePALMA, Brian, Mission: Impossible, Paramount Pictures, USA, 1996.

DONNER, Richard, Conspiracy Theory, Warner Bros., USA, 1997.

DUGUAY, Christian, Screamers, Triumph Films et Allegro Films, Canada / USA / Japon, 1995.

EMMERICH, Roland, ID4: Independence Day, 20th Century Fox, USA, 1996.

FINCHER, David, Se7en, New Line Cinema, USA, 1995.

FORTIN, Jaky, La Machine à Café est Scrappe, Guano Production, Canada, 1999.

GREENGRASS, Paul, The Bourne Supremacy, Universal Pictures, USA, 2004.

GRIFFITH, David W., The Birth of a Nation, David W. Griffith Corp., USA, 1915

HITCHCOCK, Alfred, The Man Who Knew Too Much, Paramount Pictures, USA, 1956.

HITCHCOCK, Alfred, Vertigo, Paramount Pictures, USA, 1958.

JACKSON, Peter, The Lord of the Rings, New Line Cinema, Nouvelle-Zélande / USA, 2001.

KOSTER, Henri, My Man Godfrey, Universal Pictures, USA, 1936.

LEONE, Sergio, Once Upon A Time in the West, Paramount Pictures et Rafran Cinematografica, USA / Italie.

LEONE, Sergio, The Good, the Bad and the Ugly, Constantin Film Produktion GmbH, Arturo Gonzalez Producciones Cinematograficas, Produzioni Europee Associati, Italie / Espagne, 1966.

LUCAS, George, Star Wars, 20th Century Fox, USA, 1977.

NEWELL, Mike, Donnie Brasco, TriStar Pictures, USA, 1997.

RAIMI, Sam, Spiderman 2, Columbia Pictures, USA, 2004.

REYNOLDS, Kevin, Waterworld, Universal Pictures, USA, 1995.

SCOTT, Ridley, Alien, 20th Century Fox, Angleterre, 1979.

SCOTT, Ridley, Black Hawk Down, Columbia Pictures et Jerry Bruckheimer Films, USA, 2001.

SCOTT, Ridley, Blade Runner, Warner Bros., USA, 1982.

SCOTT, Ridley, 1492: Conquest of Paradise, Paramount Pictures, Touchstone Pictures et Gaumont, USA / France / Angleterre, Italie, 1992.

SPIELBERG, Steven, E.T. The Extra Terrestrial, Universal Pictures, USA, 1982.

SPIELBERG, Steven, Minority Report, 20th Century Fox et Dreamworks Pictures, USA, 2000.

TRUFFAUT, François, Fahrenheit 451, Vineyard Film Limited, Angleterre, 1966.

VERHOEVEN, Paul, Total Recall, Carolco, USA, 1990.

WACHOWSKY, Larry et Andy, The Matrix, Warner Bros., USA, 19993

WOO, John, *Face/Off*, Touchstone Pictures et Paramount Pictures, USA, 1997.

WOO, John, *The Killer (Die xue shuang xiong)*, Golden Princess Film Production Limited, Hong-Kong, 1989.

WOO, John, *Mission : Impossible II*, Paramount Pictures, USA, 2000.

WOO, John, *Paycheck*, Paramount Pictures, USA, 2003.

YOUNG, Terrence, *Dr. No*, United Artists, Angleterre, 1962.

YOUNG, Terrence, *Thunderball*, United Artists, Angleterre, 1962.

ANNEXE I

Description DVD

Le disque DVD se retrouvant en annexe de cet ouvrage contient deux versions de la vidéo Première Ligne : Une Étude sur le Générique d'Ouverture.

La première version, une version courte, présente les différentes conceptions de générique dans le cadre de mon travail pratique. Chacun des génériques est introduit par une citation provenant directement de la nouvelle Rajustement de Philip K. Dick. Cette version accompagne l'essai, ne requérant aucune explication quant à la nouvelle utilisée et aux différentes conceptions. Toutes ces informations se retrouvent préalablement dans l'essai. Les répéter dans la vidéo devenait quelque peu redondant.

Cependant, une version longue existe. Celle-ci comprend, en plus des génériques conçus à partir de la nouvelle, une explication qui introduit chacun des concepts vis-à-vis l'œuvre littéraire de Philip K. Dick. De plus, une partie décrivant la nouvelle et une autre touchant la notion de typographie figurent également dans cette version longue. Cette vidéo est indépendante de l'essai et complète en soi.

De plus, la partie Bonus de ce DVD présente une émission de TVA-CJPM pour promouvoir la présentation publique de mon travail de recherche. Également, un montage de tests et de concepts inutilisés est aussi disponible. Bon visionnement.

