

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master-2

Spécialité cinéma, promotion 2012-2015
Soutenance en juin 2015

*D'un art séquentiel à l'autre:
Ce que le langage cinématographique peut emprunter
à la liberté formelle de la bande dessinée.*

Pierrick ROLAND

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : *A Lucky Day*

Directeur de mémoire : Alexandre MENSAH

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master-2

Spécialité cinéma, promotion 2012-2015
Soutenance en juin 2015

*D'un art séquentiel à l'autre:
Ce que le langage cinématographique peut emprunter
à la liberté formelle de la bande dessinée.*

Pierrick ROLAND

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : *A Lucky Day*

Directeur de mémoire : Alexandre MENSAH

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

« Je me dis parfois que le lien BD-cinéma, je n’y crois qu’à moitié. Moi je crois que quand un auteur est bon, le lecteur plonge dans la BD. Et c’est aussi fort que du cinéma. »¹

Jean-Claude Mézières

¹ Entretien personnel avec JC Mézières, 15 mai 2015

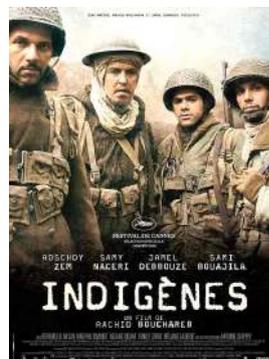
² Scott McCLOUD, *L’Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000

REMERCIEMENTS

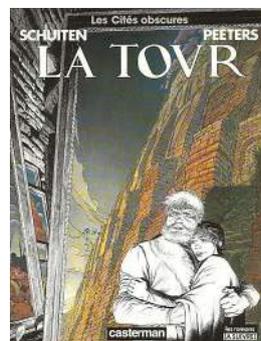
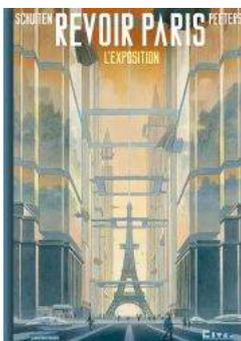
Mes remerciements particuliers vont à :

Alexandre Mensah : plasticien, directeur artistique, enseignant en arts appliqués ; pour m'avoir accompagné tout au long de ce mémoire ;

Christian Guillon : chef-opérateur et superviseur VFX ; pour m'avoir donné de son temps et avoir éclairci quelques points techniques;



Benoît Peeters : scénariste de bande dessinée (notamment la série *Les Cités Obscures*) ; auteur de romans photos, de nombreux ouvrages théoriques; réalisateur... pour avoir accepté de me rencontrer et de me donner son opinion de spécialiste ;



Patrice Leconte : auteur-dessinateur de bande dessinée (notamment la série *Gazul*); réalisateur de films de prise de vues réelles et d'un film d'animation ; pour avoir enrichi ce mémoire de l'avis d'un dessinateur-réalisateur ;



Jean-Claude Mézières : auteur-dessinateur de bande dessinée (notamment la série *Valérian et Laureline*) ; créateur de tout l'univers graphique du *5ème élément* ; pour son temps et ses remarques précieuses.



Giusy Pisano : présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires à l'ENS Louis Lumière, pour son soutien dans la préparation de ce mémoire.

Je remercie également Killian Roland, Loeiz Perreux, Marie Albaret, Nadine Roland, Patrice Roland, Michel Coteret, Antoine Alem, toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire et de sa partie pratique.

RESUME

C'est aujourd'hui une idée très répandue au sein du grand public, largement relayée par les médias et entretenue par les sorties régulières d'adaptations à succès : le cinéma et la bande dessinée seraient des parents très proches, les deux faces d'une même pièce.

Il est vrai que les deux arts se ressemblent énormément, du moins à première vue. Arts *séquentiels*, ils fractionnent le temps et le mouvement pour en proposer une représentation originale. Arts *graphiques*, ils appuient leur force sur les images qu'ils ne cessent de réinventer. Arts *narratifs* enfin, ils fondent leur succès sur leur capacité à porter récits et émotions.

Par-delà ces traits communs, il existe des différences majeures et irréductibles entre le 7^{ème} et le 9^{ème} art. Ainsi l'un *s'appuie sur le réel*, tandis que l'autre *crée une nouvelle réalité*. Le premier se raconte dans le temps, le second dans l'espace. Le premier envisage le spectateur comme un témoin, le second fait du lecteur un complice.

Ce mémoire envisage la bande dessinée et le cinéma comme des *langages*. En s'appuyant sur une analogie case/plan, il s'attache d'abord à en comprendre le vocabulaire élémentaire. Puis le champ s'élargit : les cases s'assemblent, les plans se raccordent ; les mécanismes fondamentaux de la grammaire se mettent en place. En les analysant, une question émerge : le cinéma peut-il proposer une *traduction pertinente* des procédés formels inventés par la bande dessinée ?

Tenter de répondre à cette question fait émerger plusieurs concepts: celui d'« adaptation » ; celui d'« esprit BD ». Le film de fiction *A Lucky Day*, réalisé à la suite et en complément de ce mémoire, met ces concepts à l'épreuve de la pratique.

LISTE DES MOTS-CLES

Bande Dessinée

Cinéma

Art séquentiel

Art invisible

Langage

Style graphique

Montage tabulaire

Split-screen

ABSTRACT

According to a very common belief, film and comics are close relations.

Indeed, they look very much alike. They are *sequential arts*, as they fractionate time and movement. They are *graphic arts*, as they draw their strength from powerful images. They are *narrative arts*, as they convey stories and emotions.

However, they are not the same. If one of them *leans on reality*, the other *creates a new reality*. One uses time, the other enhances space. One considers the spectator a witness, whereas the other makes the reader a partner.

This dissertation considers comics and cinema as *languages*. It first compares their most basic abecedary: the panel and the shot. Then it focuses on the way panels and shots connect, and it investigates the fundamental mechanisms of their grammar. One question rises: can film offer relevant *translations* for all the processes invented by comics?

Several concepts emerged throughout the study: for instance these of “adaptation” and “comics spirit”. The short movie *A Lucky Day*, shot in May 2015, applied these concepts to the making of a film.

KEY WORDS

Comics

Film

Sequential Art

Invisible Art

Language

Graphic novel

Split-screen

SOMMAIRE

| | |
|---------------------|-----------|
| Avant-Propos | 13 |
|---------------------|-----------|

| | |
|---------------------|-----------|
| Introduction | 16 |
|---------------------|-----------|

| | |
|---|-----------|
| Première Partie : DE LA CASE DE BD AU PLAN DE CINEMA | 21 |
|---|-----------|

| | |
|---|-----------|
| Chapitre I : Les caractéristiques de l'image | 22 |
|---|-----------|

| | |
|-----------------------------------|----|
| I-1: Image de BD, Image de Cinéma | 22 |
|-----------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| A) A l'intérieur du cadre : composer des images | 22 |
|---|----|

| | |
|--|----|
| B) Forme et taille du cadre, des outils graphiques et narratifs. | 25 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| I-2 : Qu'est-ce qu'un style graphique en BD? | 32 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| I-3 : Peut-on parler de style graphique au cinéma? | 37 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| I-4: Peut-on imaginer un style BD au cinéma ? | 40 |
|---|----|

| | |
|-------------------------|----|
| A) Les styles iconiques | 40 |
|-------------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| B) Les autres styles | 44 |
|----------------------|----|

| | |
|---------------------------------------|----|
| I-5: Quand la BD figure l'infigurable | 45 |
|---------------------------------------|----|

| | |
|---|-----------|
| Chapitre II : Un enjeu majeur : le mouvement | 50 |
|---|-----------|

| | |
|-------------------------------|----|
| II-1: Les mouvements du sujet | 50 |
|-------------------------------|----|

| | |
|-------------------------------------|----|
| A) L'influence d'Eadweard Muybridge | 50 |
|-------------------------------------|----|

| | |
|--|----|
| B) Les codes graphiques de représentation du mouvement | 52 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| C) Quel(s) moment(s) pour quel mouvement? | 54 |
|---|----|

| | |
|--------------------------------|----|
| II-2: Les mouvements de caméra | 56 |
|--------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| II-3 : Absence de mouvement et mouvements impossibles | 60 |
|---|----|

| | |
|------------------------------|----|
| A) Les images sans mouvement | 60 |
|------------------------------|----|

| | |
|-------------------------------|----|
| B) Les mouvements impossibles | 62 |
|-------------------------------|----|

| | |
|--|-----------|
| Chapitre III : Les rôles du texte et du son | 64 |
|--|-----------|

| | |
|---|----|
| III-1 : Le texte dans la bande dessinée | 66 |
|---|----|

| | |
|----------------------------|----|
| A) Un point de vocabulaire | 66 |
|----------------------------|----|

| | |
|------------------------------------|----|
| B) Le texte comme élément narratif | 67 |
|------------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| C) Le texte comme élément graphique et visuel | 72 |
|---|----|

| | |
|-------------------------------------|----|
| III-2 : Traduire le texte au cinéma | 77 |
|-------------------------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| A) Le texte narratif | 77 |
|----------------------|----|

| | |
|------------------|----|
| B) Les dialogues | 82 |
|------------------|----|

| | |
|-------------------------------------|----|
| C) Les onomatopées et les ambiances | 84 |
|-------------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| D) Le cas particulier de l'absence de texte | 85 |
|---|----|

Deuxième Partie : MISE EN CONTINUE VS MISE EN CONTIGUÏTE, RACCORDE-T-ON DES CASES COMME ON RACCORDE DES PLANS ?

90

| | |
|--|------------|
| Chapitre I : Faire se succéder des images : le montage linéaire | 93 |
| I-1 : Le montage analytique, assemblage invisible | 94 |
| I-2 : Quand le montage devient visible | 100 |
| A) Les raccords motivés par le <i>sens</i> | 101 |
| B) Les raccords à la recherche d'un <i>effet sur les sens</i> | 102 |
| C) Les choix de « ponctuation » : cut, fondus... | 104 |
| I-3 : La gestion du temps et du rythme | 106 |
| A) Donner du rythme au récit | 106 |
| B) Ce que le montage révèle de notre conception du temps | 110 |
| | |
| Chapitre II : La planche de BD, un <i>espace</i> difficile à transposer | 114 |
| II-1 : La page comme méta-case | 115 |
| II-2 : Concevoir l'écran comme un espace | 121 |
| A) Le split-screen | 121 |
| B) La surimpression | 128 |
| C) Autres | 131 |
| | |
| Chapitre III : La figure de l'ellipse | 133 |
| III-1 : L'ellipse en BD et le rôle du lecteur | 133 |
| III-2 : L'ellipse au cinéma | 136 |

Troisième Partie : INSUFFLER UN ESPRIT BD AU CINEMA

139

| | |
|---|------------|
| Chapitre I : La bande dessinée au cinéma, état des lieux | 142 |
| I-1 : Récits de BD, récits de cinéma | 142 |
| A) Formes narratives spécifiques | 142 |
| B) Les personnages, les genres | 145 |
| I-2 : Stratégies d'adaptation de la BD vers le cinéma | 147 |
| A) Revendiquer l'aspect BD | 148 |
| B) Privilégier le récit et inventer un ton nouveau | 151 |
| C) Recréer le ton de l'original | 153 |
| I-3 : L'esprit BD à l'œuvre : <i>Kill Bill</i> | 154 |
| | |
| Chapitre II : Une expérimentation personnelle : la PPM | 158 |
| Présentation | 159 |
| II-1 : Jouer avec l'espace | 161 |
| A) L'espace dans le cadre | 161 |
| B) Les raccords entre les espaces | 162 |
| C) Les projections de l'espace mental dans l'espace du récit | 162 |
| D) L'écran comme un espace | 163 |

| | |
|--------------------------------------|------------|
| II-2 : Jouer avec le temps | 164 |
| II-3 : Jouer avec le mouvement | 165 |
| II-4 : Jouer avec le texte et le son | 166 |
| Conclusion | 168 |
| Bibliographie | 173 |
| Filmographie | 177 |
| Table des illustrations | 180 |
| Dossier PPM | 184 |

AVANT-PROPOS

Avant toute chose, il paraît indispensable de circonscrire le champ de ce mémoire, notamment en définissant précisément ce qui appartient ou non à l'appellation « bande dessinée ».

Au tout début de son ouvrage de référence *L'Art Invisible*, Scott McCloud s'essaie à une définition. En reprenant le concept d'« art séquentiel » développé par Will Eisner, il l'enrichit pour arriver à la proposition suivante : « Images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur »². Un certain nombre de formes d'expression peuvent alors être rattachées à cette définition, pour peu qu'elles jouent de l'aspect séquentiel érigé en principe fondateur. On peut ainsi penser aux bas-reliefs, aux chemins de croix, à la tapisserie de Bayeux, à certains hiéroglyphes Egyptiens ou Aztèques... Dans les exemples plus récents, on pourrait également y rattacher le roman-photo ou les séquences de pictogrammes des notices Ikea ! De fait, pour McCloud, tout cela relève – dans une certaine mesure du moins – de la bande dessinée, en tant que *récit en plusieurs images éventuellement sous-tendu par un texte*.

La bande dessinée est donc un art ancestral ; les dernières grandes étapes de son évolution datent du XVIII^{ème} et du XIX^{ème} siècle. En 1731, la série de six gravures « La carrière d'une prostituée » de William Hogarth, portait les germes de la bande dessinée moderne - l'invention de l'imprimerie étant passée par là, son œuvre put pour la première fois être reproduite et diffusée sous forme de portfolio auprès du public. Près d'un siècle plus tard, Rodolphe Töpffer eut enfin l'idée révolutionnaire d'associer texte et images dans ses illustrations satiriques, mettant ainsi la touche finale à une évolution vieille de plusieurs milliers d'années.

« L'apport de Töpffer pour comprendre la bande dessinée est considérable, ne serait-ce que parce qu'il a pressenti que tout en n'étant ni vraiment dessinateur ni vraiment écrivain, il avait créé

² Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 10.

un moyen d'expression qui tenait du dessin et de l'écriture sans être réductible à chacun d'eux : un langage autonome³. »

Notre recherche de définition nous amène donc à cette conviction forte : la bande dessinée est un **langage**. Elle se présente sous la forme d'une combinaison originale de signes graphiques et de signes écrits, mis en séquence pour s'adresser à un lecteur.

Tout langage fait l'objet d'innombrables études. Mais la bande dessinée, à la croisée de la littérature et de l'écriture graphique, a longtemps souffert – et continue de souffrir – de son statut bâtard. Considérée pendant des décennies comme un sous-produit de divertissement, boudée par la critique, elle n'a fait l'objet d'études spécifiques que depuis les années 60. Tous les professionnels du secteur regrettent cette reconnaissance tardive, qui a selon eux retardé le développement du 9^{ème} art. Dans l'introduction de son ouvrage *Lire la bande dessinée*, Benoît Peeters est véhément à l'égard des détracteurs de la BD:

« Protestant, au nom d'une certaine idée de la Culture, contre une supposée sous-littérature, un Finkielkraut, un Bernard-Henri Lévy, voire un Milan Kundera ne révèlent peut-être rien d'autre que leur propre état d'*aniconètes* (ainsi pourrait-on nommer ces analphabètes de l'image).⁴ »

Car comprendre un langage nécessite un apprentissage. Will Eisner note ainsi que pendant la seconde moitié du XX^{ème} siècle « l'alphabétisme visuel a rejoint la panoplie des aptitudes requises pour communiquer »⁵. Il ajoute que le processus de lecture de la bande dessinée « *est une extension du processus de la lecture classique. Quand nous lisons le texte seul, nous convertissons des mots en images. La bande dessinée accélère le phénomène en fournissant l'image {...} Les images y sont employées comme un langage.* »⁶. La bande dessinée se réinvente sans cesse : elle n'a créé sa grammaire et ses codes (les cases, les phylactères, les onomatopées, les bandes, les planches) que pour mieux les faire exploser. Le lecteur doit accompagner

³ Idem, p. 25.

⁴ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 5-6.

⁵ Will EISNER, *Les clés de la Bande dessinée, T2 La Narration*, Paris, Delcourt, 2010, p. 7.

⁶ Idem, p. 9.

cette évolution perpétuelle du « langage BD », en acceptant que son référentiel soit parfois dynamité par le génie révolutionnaire de tel ou tel auteur... Comparer Chris Ware et Hergé, semble relever de l'absurde, tant leurs façons d'explorer cet art sont différentes ! Mais les constantes restent : le récit en images, avec la plupart du temps le texte comme soutien.

Pour terminer cet avant-propos, relevons que cette définition présente l'avantage énorme de ne pas restreindre la bande dessinée à un genre ou à une forme. Si on écarte du champ de l'analyse les « cases uniques » (car elles n'ont rien de séquentiel), on peut par contre tout-à-fait considérer un ouvrage entièrement sans texte comme une BD. La science-fiction, l'aventure, l'amour, sont autant de thèmes que la BD peut s'approprier ; elle peut se présenter sous la forme d'un album de 46 planches, de bandes de 3 cases, d'images sur écran dans lesquelles on peut zoomer; elle peut être en couleur, en noir et blanc, réaliste ou non figurative... Même si on décide ici de se cantonner à la bande *dessinée et imprimée*, elle dispose d'un univers de possibilités graphiques et narratives. Comme le cinéma.



INTRODUCTION

La bande dessinée, comme le cinéma, est un art jeune: son apparition officielle remonte au début du XIX^{ème} siècle, sa démocratisation comme “médium de masse” a commencé dès 1890. Des illustrations de Töpffer aux mangas d’Osamu Tezuka, en passant par la BD franco-belge traditionnelle et les comics américains, elle a adopté une multitude de formes d’âge en âge et de continent en continent. Forte de ses multiples héritages, la bande dessinée est progressivement “sortie de ses cases”: les codes classiques ont explosé, tant dans la narration (récits non-linéaires, spin-offs, récits choraux...) que dans la mise en page des histoires. Ouvrez une bande dessinée, au hasard - qu’y voyez-vous ? Des petites vignettes bien rangées, une image immense sur une double page ? De la couleur, du noir et blanc ? Des dessins réalistes, expressionnistes, abstraits ? De BD en BD, mais aussi et surtout de page en page à l’intérieur d’un même album, tous ces paramètres varient. C’est à cette richesse formelle que je me suis intéressé dans le cadre de ce mémoire, pour tenter de déterminer dans quelle mesure le cinéma pouvait s’en inspirer.

En effet, si le cinéma a souvent puisé des idées scénaristiques du côté de la bande dessinée (adaptations de *serials* à succès, univers de science-fiction largement inspirés de Moebius ou Bilal...), il s’est finalement assez peu intéressé à ses inventions formelles. Il est vrai qu’au delà de leur volonté commune de raconter des histoires en associant des images (Will Eisner parle d’*arts séquentiels*⁷), ces deux média sont par nature profondément différents. Avec, pour commencer, un gouffre qui pourrait sembler insurmontable : l’un se raconte dans l’espace, l’autre dans le temps – deux dimensions aussi vastes que peu perméables. Philippe Marion et André Gaudreault opposent ainsi la « mise en continuité » des images de cinéma à leur « mise en contiguïté » en bande dessinée⁸, disparité majeure qui impose déjà des singularités de part et d’autre.

⁷ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L’art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009

⁸ André GAUDREULT et Philippe MARION, *En guise d’ouverture sur la problématique cinéma/bande dessinée*, in *Cinema e fumetto*, Udine, Forum Udine, 2008, p. 25.

La liste de ces disparités est d'ailleurs longue... Dessin contre *captation photo-réaliste*, personnage contre *acteur incarnant un personnage*, prévisualisation de la planche contre *découverte en temps réel (et surprise !)* de chaque nouveau plan – certaines différences sont irréductibles. Mais qu'en est-il d'autres éléments-clés comme le temps, le mouvement, le son ? Si certains procédés inventés par la bande dessinée semblent à première vue inadaptables, n'est-ce pas tout simplement parce qu'on se cantonne à une vision trop restrictive (trop *traditionnelle*) du cinéma ? Pourrait-on, par exemple, modifier les cadres au cinéma comme on fait varier le format des cases en BD ? Pourrait-on proposer au spectateur une *expérience de visionnage* nouvelle, où il choisit où et quand poser son regard ? Le cinéma pourrait-il faire cohabiter plusieurs styles graphiques très différents au sein d'un récit, en sollicitant nos perceptions sensorielles plutôt que notre intellect ?

Le cinéma, comme la bande dessinée, est un langage (selon la définition du Larousse : « tout système structuré de signes non verbaux remplissant une fonction de communication ») - un langage autonome, protéiforme, qui à l'instar des langues vivantes est en évolution permanente. Certaines pratiques tombent en désuétude, de nouvelles pratiques apparaissent ; tour à tour il s'approprie et rejette ce que d'autres langues inventent ailleurs. On se concentrera ici sur le cinéma « *mainstream* » (court- et long-métrages de fiction, y compris parfois films d'animation), pour voir comment pourraient y être transposés certains éléments de langage qui semblent propres à la bande dessinée.

Ma démarche procède par élargissements successifs du champ d'analyse : de l'étude de l'entité de base des deux media (« que se passe-t-il dans une case ? »), nous passerons à celle de la mise en chaîne de ces entités (« que se passe-t-il entre les cases ? »), pour parvenir enfin à élaborer une stratégie d'adaptation cohérente pour un récit entier ou une tranche de récit.

On abordera donc pour commencer les questions d'esthétique, en se demandant quels répondants le cinéma peut offrir à la *monstration graphique*⁹ de la bande dessinée. On s'appuiera autant que possible sur une analogie case/plan, en interrogeant trois aspects structurants de la bande dessinée : l'image, le mouvement, et le texte.

⁹ Idem, p. 25.

Tout langage reposant sur l'articulation de signes, on se penchera alors sur le rôle de l'agencement des cases et des plans dans l'espace et le temps. Avec une question : le montage cinématographique et le découpage de BD, en ce qu'ils créent des effets de sens en confrontant des images, utilisent-ils la même grammaire? On verra comment chaque médium a su inventer des figures singulières, notamment autour du concept d'ellipse, et les conséquences que ces figures ont sur la narration et le rapport avec le spectateur.

Dans une dernière partie enfin, on analysera plusieurs exemples très différents d'adaptations de la bande dessinée vers le cinéma. Qu'elles recourent à une transposition « brute » des figures de la BD originale, ou qu'elles aient choisi une forme plus libre, ces adaptations nous permettront de faire un état des lieux de ce qui marche, de ce qui ne marche pas, et de ce qui reste à essayer. Le film que je tournerai en tant que « partie pratique de mémoire » servira alors à expérimenter ce qui ne l'a pas encore été, et à dresser un bilan plus complet de ce qui est transposable d'un médium à l'autre, et ce qui leur est définitivement singulier.

Première Partie

DE LA CASE DE BANDE DESSINEE AU PLAN DE CINEMA



Cette partie s'appuie sur une hypothèse : la case serait la plus petite entité signifiante en bande dessinée, et le plan serait son répondant au cinéma. Cette hypothèse fait volontairement l'impasse sur certains aspects fondamentaux des deux média : la bande dessinée peut ne pas recourir aux cases, un plan de cinéma peut s'étirer dans le temps et passer par de nombreuses compositions différentes... Néanmoins, cette analogie va nous permettre d'analyser et de comparer ce qui se passe *dans la case*, ce qui se passe *dans le plan*.

Dans cette partie on s'interrogera sur ce qui fonde le cinéma comme la bande dessinée : les images. Images animées pour le premier, immobiles pour le second ; images portant en elles le procédé qui les a créées dans les deux cas (la captation photographique, la création graphique). Après avoir caractérisé les images produites par ces deux média, on s'intéressera au concept de *style*, et on se demandera si une image de film peut ressembler à une image de BD. On s'interrogera ensuite sur la façon dont la bande dessinée parvient à recréer l'illusion du mouvement, puis sur l'utilisation qu'elle fait du texte.

Chapitre I :

Les caractéristiques de l'image

I-1 : Image de BD, image de Cinéma

Bande dessinée et cinéma sont des arts jeunes. Ils bénéficient des savoirs acquis tout au long de l'histoire par d'autres arts comme le théâtre, la littérature... et bien sur, la peinture et les arts graphiques. Cet héritage se manifeste évidemment dès qu'il s'agit de gérer l'espace, de « composer » ou de « cadrer » des images.

A) A l'intérieur du cadre : composer des images

En matière de composition, de choix chromatiques, de perspective, ni la BD ni le cinéma n'ont rompu avec ce qui se faisait précédemment. Les règles ordinaires s'appliquent dans les deux média, même si certaines tentatives formelles ont lieu en marge de la production « de masse ». Les images ont la même grammaire : on parle de plongée, de contre-plongée, de vue décentrée, de vue subjective... Une image reste constituée d'un avant-plan, d'un arrière-plan liés à la perspective. La plupart du temps on pourra décrire la composition de ces images d'une façon classique. Dans leur genèse en revanche, les images de cinéma et de BD sont très différentes... On dit souvent que le réalisateur doit enlever des éléments de son image, tandis que le dessinateur de bande dessinée procède par addition - il *choisit* absolument tout ce qu'il veut avoir dans son cadre... Cette différence, qui pourrait sembler fortuite, clive au contraire profondément ces deux formes d'art – on y reviendra dans la partie 2, où il sera question du *style* des images.

Du fait de la hiérarchie des genres, l'histoire de la peinture académique présente des paysages « cadrés en plans larges » et des portraits « cadrés serrés »... mais c'est bel et bien le cinéma qui a établi une nomenclature appelée « échelle des

plans », notamment pour des raisons de communication au sein de l'équipe de tournage. Cette échelle n'a de sens que parce que l'on compare des images ; c'est la succession de plans qui est le fait nouveau. Or on retrouve évidemment le même type de succession d'images en bande dessinée : les images se définissent non plus seulement par leurs caractéristiques intrinsèques, mais également par rapport aux images qui les précèdent et à celles qui les suivent.

On peut également noter que la BD a également emprunté des « effets » au cinéma. Manuel Kolp parle ainsi de « profondeur de champ » pour caractériser certaines images de bande dessinée.

« On pourra rapprocher les vignettes de grande superficie, composées d'un nombre important de détails nets à l'avant-comme à l'arrière-plan, d'une largeur et d'une profondeur de champ étendues au grand angulaire. Les vignettes plus petites sans fond détaillé s'apparenteront à des effets de téléobjectif. Les objectifs à courte ou longue focale produisent certaines déformations spatiales utilisées expressivement – la BD pourra les rendre par le graphisme »¹⁰

Will Eisner relève que « *en utilisant dans les images l'équivalent d'effets spéciaux, avec angles de caméra percutants, le narrateur de bande dessinée peut dynamiser une intrigue banale* »¹¹

¹⁰ Manuel KOLP, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992, p. 57.

¹¹ Will EISNER, *Les clés de la Bande dessinée. T2 La Narration*, Paris, Delcourt, 2010, p. 107.



Cette courte séquence issue de la saga *Le Tueur* présente à la fois des distorsions qui rappellent le grand-angle, des plongées et contre-plongées très marquées, et une explosion qui rappelle les effets de *flare* qu'on rencontre lorsqu'une source de lumière fait face à la caméra.

Il faut toutefois relever que BD et cinéma ne font pas toujours le même usage de certains effets ou types de plan, ne serait-ce que statistiquement... En effet, les contraintes techniques du cinéma empêchent bien souvent les fantaisies que s'autorisent les auteurs de bande dessinée. Ainsi Bernard Duc relève que la plongée est très souvent utilisée en BD car « *elle permet de décrire, en un seul plan, de vastes décors, paysages, foules, etc., jusque dans leurs plans les plus lointains, ce qui permet de situer parfaitement la place qu'occupent les différents personnages dans le décor, et de donner une bonne idée de leurs mouvements ou déplacements sur le terrain* »¹². Or, de tels plans sont plutôt l'apanage de quelques superproductions (capables d'assumer le coût financier que représentent les figurants, les espaces nécessaires, et le matériel de prise de vue proprement dit), qu'un élément courant dans la narration cinématographique ! Utilisées plus rarement, ces images n'en prennent d'ailleurs que davantage de force quand enfin elles surgissent à l'écran.

¹² Bernard DUC, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 51.

Il en va de même pour les plans en plongée totale, les plans de chute (je pense par exemple à l'ouverture de *The Watchmen*, lorsque le Comédien tombe du haut d'un gratte-ciel), les plans qui traversent les murs... D'une façon générale, les images de bande dessinée naissent du talent du dessinateur, et souffrent donc peu des contingences matérielles propres à la production cinématographique. Dans une interview inédite de Benoît Peeters en avril 2015, ce dernier me déclarait :

« Ville entière, plan large, plan serré, mouvement de foule...tout ce qu'on veut faire, on peut le faire ! »

Quoiqu'obéissant aux mêmes règles de composition, et recourant à la même grammaire visuelle, les images de bande dessinée peuvent donc, bien plus souvent que les images de cinéma, proposer des manières nouvelles de « cadrer » telle ou telle action.

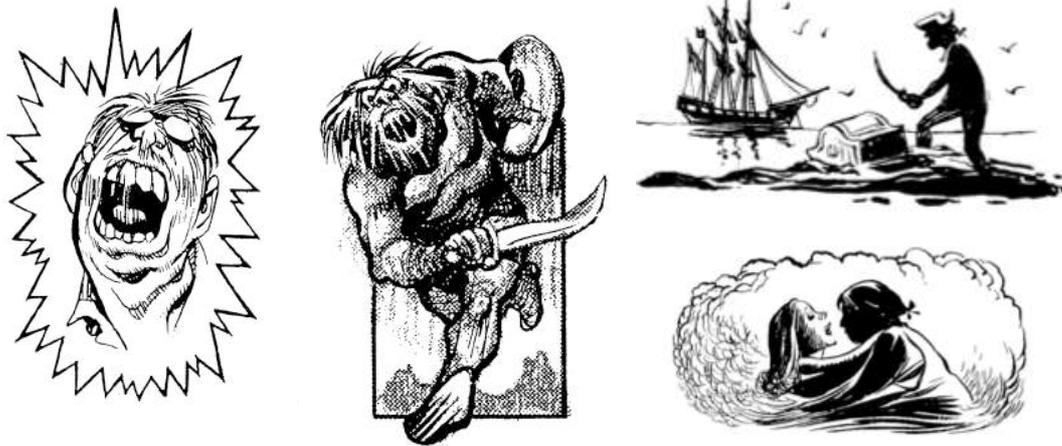
B) Forme et taille du cadre : des outils graphiques et narratifs

En dépit de leurs similitudes et de l'influence réciproque qu'elles ont pu avoir l'une sur l'autre, l'image de bande dessinée et l'image de cinéma présentent des dissemblances assez frappantes. Et pour commencer, **elles n'ont pas la même forme !**

La bande dessinée multiplie à l'envi les formes de cadre (carré, rectangulaire horizontal, rectangulaire vertical, rond, en étoile), tandis que l'écran de cinéma se cantonne la plupart du temps un rectangle horizontal. Scott McCloud écrit que la case, avec ses bords, « *est l'élément iconique le plus important* »¹³ de la bande dessinée. Au-delà de sa vocation première (fragmenter l'espace et le temps, servir de « contenant » à l'action), la case de BD peut en effet nourrir de nombreuses fonctions.

¹³ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 106.

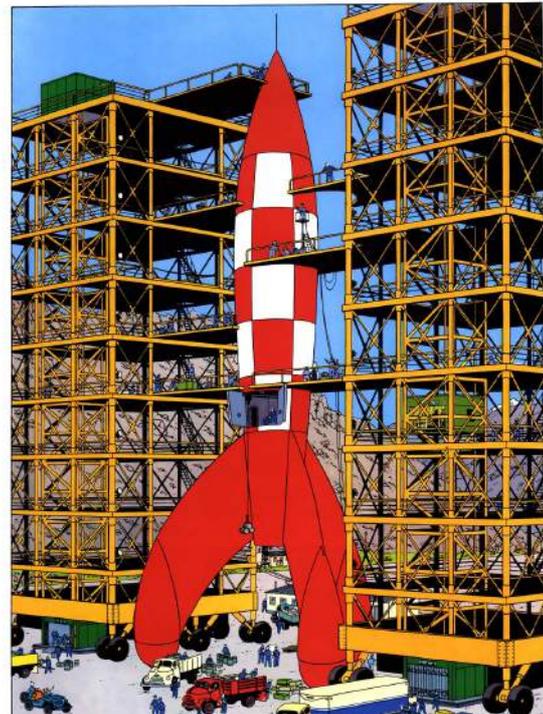
Will Eisner note ainsi que le contour des cases est déjà en soi « *un élément de langage non verbal* »¹⁴ : les bords mouvants peuvent ainsi être utilisés pour indiquer des temps différents dans le récit (flash-backs par exemple), les petits moutonnements évoquent souvent la pensée ou les émotions des personnages, les « étoiles », plus clairement expressionnistes, sont facilement associées à la colère ou à une attitude triomphante... C'est notamment le cas dans l'exemple ci-dessous. Dans les autres vignettes : l'absence de bordure donne le sentiment d'un espace illimité pour le pirate ; un héros surgissant hors d'une case donne une impression de toute puissance car il « brise » le code ; le moutonnement traduit le flashback.



La forme d'une case peut également fournir des indications sur le temps que prend l'action qui y est dessinée. Scott McCloud se livre à un exercice amusant dans *l'Art Invisible*, en représentant la même action dans des cadres de formes différentes... On remarque qu'effectivement une case étirée évoque davantage un « moment » qu'un « instant » - peut-être simplement par analogie avec la représentation linéaire à laquelle les frises chronologiques nous ont habitués ? Si une image est de grande taille en plus d'être large, ce sentiment sera encore renforcé. Une grande case permet par ailleurs de « fouiller » le dessin, et donne éventuellement au regard du lecteur le loisir de s'y promener davantage... retenant ainsi la lecture. La case est donc définitivement un outil de narration et de rythme !

¹⁴ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 50.

On y reviendra d'ailleurs dans la deuxième partie, mais la taille d'une case est forcément *relative à la taille des cases qui la suivent et la précèdent*. Elle peut donc jouer un rôle précieux en indiquant l'importance d'une action au sein du récit. La découverte de la fusée dans *Les aventures de Tintin : Objectif Lune* est un cas d'école : après une page entière constituée de petites vignettes, on découvre, en pleine page, un plan d'ensemble qui stoppe net le récit et invite le lecteur à la contemplation.



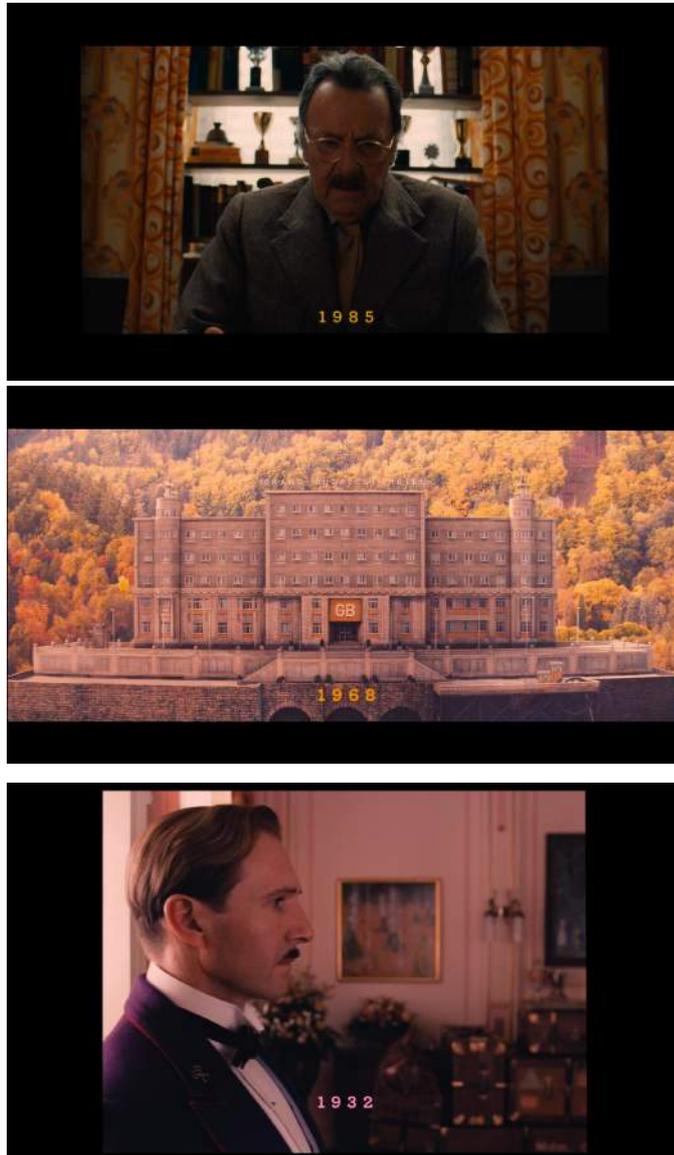
Au cinéma, peu de réalisateurs ont véritablement joué avec la forme du cadre. Historiquement, plusieurs formats ont été successivement plébiscités, et adoptés comme le standard d'une époque. Entre le ratio 1,33 :1 du cinéma muet, le 1,37 :1 entériné ensuite (format «académique» dit aussi 4/3), le cinémascope (2,39 :1) et le 16/9 actuel (1,85 :1), on note tout de même une tendance à l'élargissement de l'image dans le sens horizontal. Le recours quasi-systématique à l'un de ces ratios s'explique facilement par la redondance longtemps obligatoire entre le format de prise de vue et le format de projection... et l'envie de profiter au maximum de l'espace proposé par l'écran. Toutefois, plusieurs expériences ont été menées au cours de l'histoire du cinéma, pour s'affranchir de cette contrainte. On peut notamment relever le travail effectué par Max Ophüls dans *Lola Montès* : par un astucieux système de cache, ce dernier choisit par moment de «réduire» le format scope du film à un format moins

étiré. L'effet est parfois ostensible, rappelant ainsi d'autres effets comme le fondu au noir ou la fermeture à l'iris ; à d'autres occasions le changement de format s'effectue au contraire en douceur et dévient presque invisible. Bien souvent il s'opère à la faveur d'un changement de plan, et les caches ne font alors que prolonger la pénombre que le chef opérateur a voulu de part et d'autre de l'image ; de sorte que la transition se fait en douceur, et que les bords de l'image ne sont pas tranchés.



Dans cette séquence de *Lola Montès*, l'ambiance devient intime, et un cache vient réduire la taille du champ par la droite.

La donne a changé avec l'arrivée du numérique, qui rend obsolète cette notion de redondance. Les caches utilisés artisanalement par Max Ophuls peuvent aujourd'hui être placés précisément pendant le montage, et déplacés à l'envi. La fabrication des images a changé : ainsi beaucoup de tournages en cinémascope se font aujourd'hui avec des objectifs « normaux » (l'image n'est pas anamorphosée), qui permettent d'enregistrer une image 16/9 et de simplement « découper » dedans pour retrouver le 2,39 :1. Certains réalisateurs ont décidé de profiter de cette opportunité, mais le font encore timidement... *Mommy* (Xavier Dolan, 2014) s'amuse avec le cadre, en alternant le format carré (!) et le format 16/9 traditionnel. Wes Anderson, dans *The Grand Budapest Hotel* (2014), distingue 3 niveaux de narration et leur associe à chacun un format spécifique : 16/9^{ème}, cinémascope, et 4/3.



Trois époques, trois formats de cadre : *The Grand Budapest Hotel*

Je n'ai encore jamais vu de film qui, plan après plan, se demande quel cadre serait le plus pertinent. Pris dans une logique de flux, et donc de continuité, il me semble que le cinéma ne cherche pas à faire « la meilleure image possible », mais « l'image qui raccordera le mieux avec la précédente et la suivante ». Trop de ruptures de forme du cadre provoqueraient-elles une fatigue du spectateur ? Je n'ai rien pu lire sur le sujet, mais cette question mériterait d'être examinée. A l'inverse, la bande dessinée (discontinue par essence !) joue de sa capacité à inventer systématiquement des solutions graphiques permettant de dessiner « l'image la plus forte possible ». On le constate notamment dans l'usage qu'elle fait des cadres verticaux, extrêmement rares au cinéma...

En photographie, en dessin, en peinture, l'artiste a pourtant toujours le loisir de cadrer « en portrait » ou « en paysage », et sait quels avantages présentent les deux types de format... Bernard Duc parle en ces termes du choix d'un cadre vertical en bande dessinée :

« Le cadre vertical est le cadre idéal pour présenter dynamiquement, sans les dénaturer, tous les sujets dont les lignes naturelles se rapprochent plus ou moins de la verticale : passages de montagne, abîmes, architectures, ruelles étroites, etc. De même, tous les scènes d'action se caractérisant par le déplacement du sujet à la verticale : ascension, escalade, chutes, envol ou projection d'engins ou d'objets divers, etc., seront toujours plus dynamiquement et expressivement mises en valeur lorsqu'elles seront vues dans un cadre vertical. »¹⁵

Il me semble que le cinéma pourrait en fait tout-à-fait recourir à ce genre de cadrage, et bénéficier de sa force graphique. L'artiste américain Bill Viola a par exemple réalisé plusieurs vidéos « verticales », notamment pour accompagner l'opéra de Wagner *Tristan et Yseult* mis en scène par Peter Sellars.



Ascension de Tristan, Bill Viola, 2005



Ascension d'Yseult, Bill Viola, 2005

¹⁵ Bernard DUC, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 60.

Il ne s'agit pas ici de cinéma, mais de vidéo ; une des différences fondamentales étant justement l'absence de normes de projection qui libère les artistes des contraintes liées à la salle de cinéma. Dans le monde amateur, les vidéos réalisées avec des téléphones portables sont d'ailleurs cadrées verticalement une fois sur deux... Le cinéaste qui acceptera de « gâcher » une partie de l'écran de cinéma en y projetant une image verticale, s'ouvrira à mon sens un monde de possibilités nouvelles !

La taille des images, n'est évidemment pas la même. Projetée sur un écran de 10 ou 15 mètre de base, l'image de cinéma n'est pas reçue et interprétée par le cerveau de la même façon qu'une vignette de BD... Walter Murch développe dans plusieurs de ses livres¹⁶ l'idée selon laquelle la taille de l'écran influence notre perception d'un film. Ainsi, les plans paraissent plus courts sur un écran plus grand, car le regard a besoin de temps pour appréhender l'image. Faire tourner la tête du spectateur, par exemple en positionnant des « points d'attention » à des endroits différents entre un plan et le suivant, peut créer un moment de flottement qui n'a pas de répondant en bande dessinée. Là encore, les exemples d'images n'occupant pas tout l'écran sont extrêmement rares... Il semblerait pourtant assez simple, et riche, de projeter certaines images sur l'écran entier tandis que d'autres, plus intimistes, ou plus claustrophobes, ou plus désireuses d'obliger le spectateur à scruter l'écran avec attention, gagneraient à être projetées en plus petit... A titre de comparaison, je pense notamment à l'usage très ingénieux que fait le photographe Juergen Teller de ses photos de mode. Alors que les marques achètent dans les magazines des double-pages au prix fort, il se contente d'imprimer ses photos sur une toute petite partie de la page... Cette démarche, parce qu'elle vient en contrepoint de l'attitude « classique » des annonceurs, éveille finalement davantage l'attention du lecteur que ne le ferait une énième image en pleine page.

¹⁶ Michael ONDAATJE, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York, Alfred A. Knopf, 2004



Publicité pour Marc Jacobs, Juergen Teller

I-2 : Qu'est-ce qu'un style graphique en BD?

« En bande dessinée, on reconnaît un auteur sur 1 cm² »

Jean-Claude Mézières¹⁷

Si la bande dessinée et le cinéma s'appuient sur un socle commun – des images dans des cadres – ces deux arts n'en sont pas moins différents quand on se penche sur le *style* d'images qu'ils produisent.

Il est intéressant de constater que plusieurs définitions cohabitent dans le Larousse pour le mot « style ». On retiendra notamment les suivantes : « *Façon particulière dont chacun exprime sa pensée, ses émotions, ses sentiments* », « *Ensemble des caractères formels esthétiques de quelque chose* » et « *Ensemble des caractéristiques, résultant de l'application d'un certain système technique et esthétique, propres aux œuvres d'une époque, d'une école, d'un artiste, etc.* ». On remarque, déjà présents dans la définition, un certain nombre de paradoxes... Ainsi le style relève à la fois de la technique et de l'esthétique, et serait tout à la fois un attribut « particulier, personnel » (rattachable à un artiste) et un ensemble de

¹⁷ Entretien personnel avec Jean-Claude Mézières, le 13 mai 2015.

caractéristiques permettant de rassembler sous un même étendard des œuvres très diverses.

Dans un article de la série *Revues*¹⁸, Gert Meeters s'interroge sur cette notion de style graphique, et définit trois fonctions sur lesquelles un auteur peut décider de mettre l'accent:

« Tout d'abord, la signature personnelle, la patte individuelle de l'auteur. Pour certains auteurs de bande dessinée comme Joann Sfar ou Ben Katchor, c'est la fonction la plus importante du style graphique. En deuxième lieu, il y a l'effet esthétique, le style graphique comme décoration, le style qui cherche à plaire sans plus. Troisièmement, le style graphique peut être porteur de signification, en premier lieu, mais pas uniquement, à cause du réseau de style. »

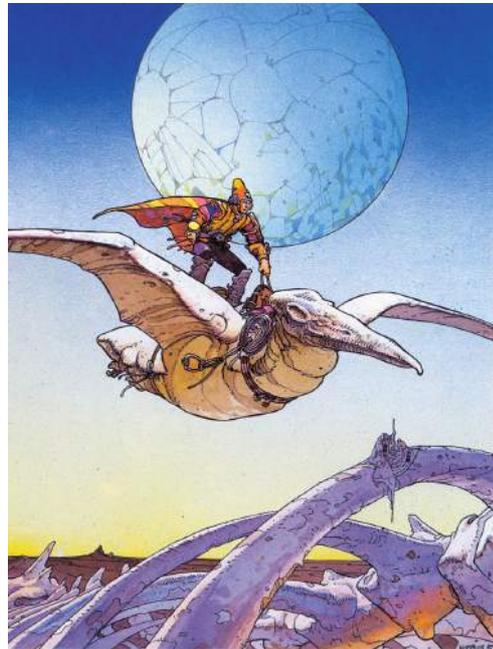
En bande dessinée, le style passe par le dessin. C'est une évidence, mais il en découle nécessairement que chaque artiste, même rattaché à une école, aura forcément une « patte » unique liée à son trait de crayon. Mais cette idée de « réseau de style » l'ancre forcément dans un courant, qui sert de référentiel plus ou moins conscient au lecteur. Dès lors, transgresser les codes de ce courant ne manquera pas de définir l'auteur beaucoup plus certainement que s'il s'y cantonne ! André Gaudreaut et Philippe Marion ont cette jolie formule à propos de la signature qui accompagne le recours au dessin :

« Le dessin est toujours-déjà une lecture, une interprétation du monde. Non pas empreinte du réel, mais empreinte-signature d'un sujet par laquelle transite une vision du monde. C'est pourquoi le dessin porte toujours en lui une sorte d'effet de signature, comme un tatouage de l'imaginaire »¹⁹

¹⁸ Gert MEESTERS, *Les significations du style graphique : Mon fiston d'Olivier Schrauwen et Faire semblant c'est mentir de Dominique Goblet*, *Revues* n°36-37, 2010, p. 215-233

¹⁹ André GAUDREAUT et Philippe MARION, *En guise d'ouverture sur la problématique cinéma/bande dessinée*, in *Cinema e fumetto*, Udine, Forum Udine, 2008, p. 25.

Interprétation, et non représentation, tout est dit. L'auteur de bande dessinée dispose pour raconter ses histoires d'un arsenal de techniques différentes, qu'il peut en plus utiliser alternativement d'une page ou d'un album à l'autre.



D'un style à l'autre : Moebius passant de *Blueberry* à *Arzach*

Ce style, interprétation du réel proposée au lecteur, a un impact fort et immédiat sur la manière dont celui-ci reçoit l'histoire. Will Eisner écrit que « *Le lecteur absorbe l'atmosphère et autres données abstraites par le biais du dessin. Non seulement le style du dessin crée un lien entre le lecteur et le dessinateur, mais il instaure l'ambiance et prend valeur de langage* »²⁰. Avant même de parler du découpage de l'histoire, du rythme du récit, ou des personnages, le dessin ancre l'histoire dans un genre, une ambiance. Et ce, dès la page de couverture !

Il serait laborieux, et peu bénéfique, de lister tous les styles ou toutes les techniques dont dispose un auteur de bande dessinée pour s'exprimer. Scott McCloud propose en revanche une catégorisation ingénieuse, en s'appuyant sur le « degré d'iconicité » des différents styles de dessin. Il utilise le mot *icône* pour « désigner n'importe quelle image utilisée pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée ». On peut alors les ranger en plusieurs sous-catégories, en fonction

²⁰ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 160.

notamment de leur degré de ressemblance avec ce qu'ils représentent. Ainsi, d'un côté de la chaîne on trouvera les mots (icônes non figuratives, établies par un code, au sens absolu), tandis que de l'autre on trouvera les dessins ultra-réalistes (au degré d'iconicité beaucoup plus faible, grâce à une ressemblance presque totale avec le sujet représenté). Il remarque que, plus un dessin est « iconique », plus il est universel – d'où le recours, dans le dessin d'humour notamment, à des représentations extrêmement simples. En ajoutant une troisième dimension à son diagramme (un degré d'abstraction), il parvient à classer l'ensemble de la production BD actuelle et passée.



Quelques couvertures emblématiques qui témoignent de la grande richesse stylistique de la bande dessinée. De gauche à droite et de haut en bas, Hergé, Hugo Pratt, Jean-Pierre Gibrat, Chris Ware, Jean Van Hamme, Jason, Enki Bilal, Craig Thompson.

Ces illustrations sont autant d'exemples de ce que la bande dessinée peut produire. Entre les techniques utilisées (trait pur, dessin au trait avec aplats noirs, dessin modelé, dessin tramé), les différents niveaux de réalisme, et la « touche » personnelle de chaque dessinateur, on sent que les possibilités sont infinies... sans même parler des sujets représentés!

Pour terminer sur cette notion de style, il faudrait dire un mot de l'usage de la couleur en bande dessinée. Historiquement, la bande dessinée a commencé à adopter la couleur... pour résister à la montée du cinéma ! Dès les années 1900, l'avènement de la quadrichromie (qui recourt à la synthèse soustractive des couleurs, à l'inverse du cinéma) révolutionna le monde de la presse, premier organe de diffusion de la bande dessinée. Aux Etats-Unis, la BD a ainsi longtemps été associée à des couleurs criardes imprimées sur un papier bon marché... Tandis qu'en Europe, profitant de techniques d'impression plus performantes, Hergé se lançait avec succès dans la colorisation en aplats. Aujourd'hui, de nombreux procédés coexistent, rendus possibles par le recours à la « couleur directe » (le fait de ne pas passer par un « bleu »): aquarelle, pastel, encres, peinture à l'huile. Comme l'explique Thierry Groensteen :

« La couleur directe, c'est la couleur directement appliquée sur la planche, indissociable de l'œuvre originale, non plus surajoutée à une image qui pourrait se passer d'elle, mais constituant sa matière même. Les dessinateurs qui se réclament de cette tendance ont une approche plus physique et plus sensuelle du médium, qu'ils abordent d'abord en plasticiens... En somme, la couleur directe rend impropre l'expression "bandes dessinées", puisqu'il s'agit davantage, chez Barbier, Bilal ou Vink, de "bandes peintes"²¹

Si la couleur aurait pu simplement « objectiver » le réel, bien souvent les auteurs ont au contraire cherché à en faire un outil expressif. Dans certains cas, c'est finalement un usage personnel de la couleur qui fonde le style d'un auteur ! Quand elle n'est pas naturaliste, elle peut être attachée symboliquement à un personnage (je pense notamment aux super-héros des comics américains), donner des effets de matière, remplacer un décor par une couleur expressive (chez Uderzo par exemple), faire travailler l'inconscient du lecteur en lui proposant des sensations nouvelles (chez Mattotti)...

²¹ Cité par Gilles CIMENT dans *La couleur dans la bande dessinée*, texte paru dans *Les Musées imaginaires de la bande dessinée*, Angoulême, Editions de l'an 2, 2004.
<http://gciment.free.fr/bdessaicouleur.htm>,



L'album *Portugal*, de Cyril Pedrosa, fait un usage très sensible de la couleur

I-3 : Peut-on parler de style graphique au cinéma ?

« *Le cinéma est l'incarnation de quelque chose, pas la bande dessinée. Le dessin reste une affaire virtuelle, alors que les acteurs incarnent les choses, avec leur personne, leur humanité.* »²²

Patrice Leconte

Patrice Leconte a été dessinateur de BD bien avant de devenir réalisateur, et connaît bien les problématiques des deux médias. Il souligne ici qu'à l'inverse du trait de crayon qui porte en lui cet « effet de signature » le cinéma de prise de vues réelles est photo-réaliste par essence. Le réalisateur et son équipe doivent *composer à partir du réel*, non *reconstruire un réel différent*. La démarche du cinéaste est donc intrinsèquement très différente de celle du dessinateur: le cinéma part toujours d'une « image pleine » et la stylise en *enlevant* des choses.

²² Interview réalisée par Didier PASAMONIK le 27 mai 2007 : <http://www.actuabd.com/Patrice-Leconte-La-bande-dessinee-est-decevante-si-on-la-considere-comme-du-sous-cinema>

De nombreux courants esthétiques ont traversé l'histoire du cinéma : expressionnisme, film noir, réalisme poétique, néoréalisme, Nouvelle Vague, Dogme95... Ces courants, concomitants d'autres mouvements artistiques dans les beaux-arts notamment, ont été portés par des cinéastes désireux de bousculer les conventions, et rendus possibles par les progrès techniques du matériel de cinéma (caméras, pellicule, lumière). En cela, les évolutions et les tentatives du cinéma sont proches de celles de la bande dessinée. On pourrait d'ailleurs appliquer au cinéma la « cartographie » proposée par McCloud pour la bande dessinée. On ne peut pas parler ici de « degrés d'iconicité », mais il serait assez facile de dissocier le cinéma *qui cherche une vérité, un réalisme*, et celui qui se détache, ou du moins ne se préoccupe pas, de cet objectif.

On ne s'intéresse pas ici au cinéma-vérité, ni à tous les films qui jouent la carte du naturalisme d'un point de vue de l'image, mais aux films qui cherchent au contraire à véritablement *styliser le réel*. La tâche est alors beaucoup plus complexe que pour un dessinateur face à sa planche à dessin ; elle s'ancre au cœur des préoccupations de tous les membres de l'équipe technique et artistique. La lumière, les cadrages, les costumes, la décoration, les effets spéciaux... sont autant d'éléments à maîtriser pour plier le réel à la vision du réalisateur. Dans les cas les plus aboutis, à la notion de *style graphique* développée dans la partie précédente, répond alors celle de *charte graphique*.

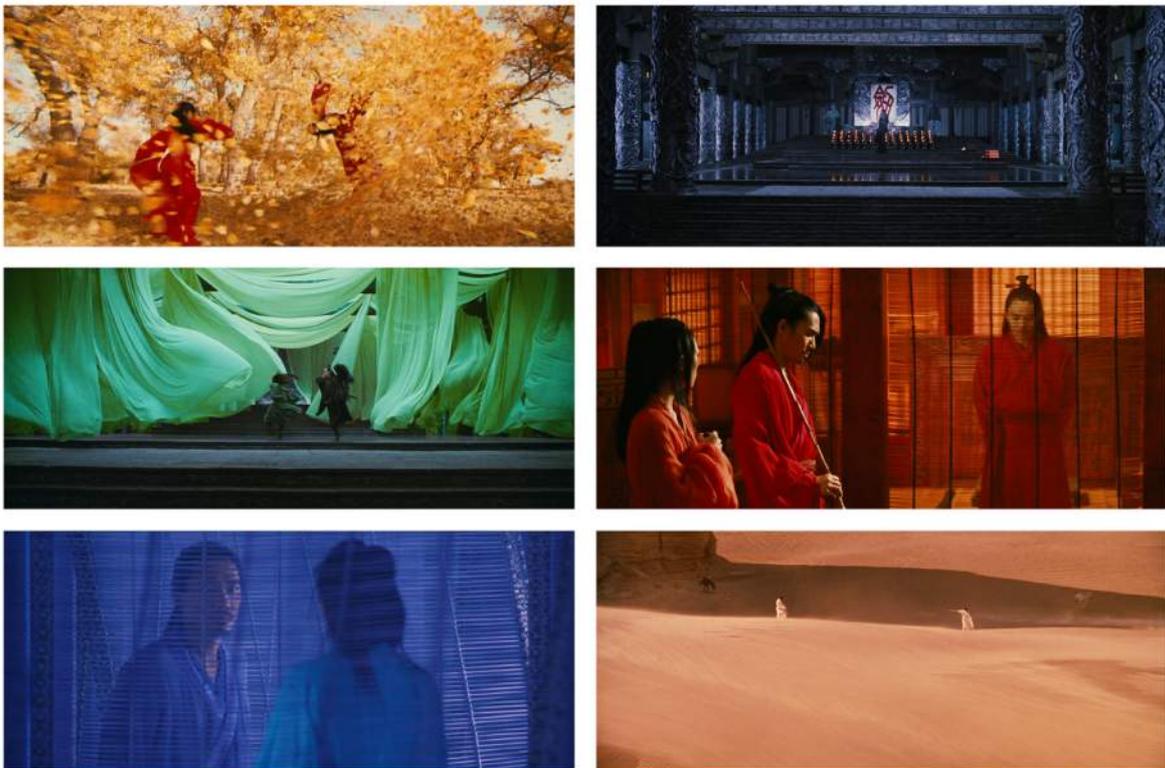
Dans le cas d'un film, cette charte graphique peut se décliner sous plusieurs formes. Dans *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* par exemple, l'ensemble du film est construit autour de trois couleurs très fortes: le rouge, le vert, et le jaune.



Ces couleurs se déploient dans le décor, les costumes, la lumière du chef-opérateur... et le pari est tenu tout au long du film, fait très rare au cinéma ! Mais la démarche de Jean-Pierre Jeunet ne s'arrête pas à ce travail chromatique ; la plupart des images sont

tournées au grand-angle, ce qui achève de leur donner leur « signature » si particulière.

En matière de charte graphique, un des exemples les plus brillants reste pour moi *Hero* de Zhang Yimou. Le film met en scène un guerrier mystérieux, Sans Nom, qui fait face au roi de Qin et lui raconte son histoire – plus précisément, la façon dont il a débarrassé le royaume des assassins *Lame Brisée*, *Flocon de Neige* et *Ciel Etoilé*. D’histoire racontée à la première personne (et filmée comme un flashback), le film se transforme peu à peu : en effet, le monarque ne parvient pas à croire ce que lui affirme Sans Nom. Il suggère une version alternative des faits – et le spectateur revoit alors les mêmes scènes, filmées très différemment, qui révèlent en effet une vérité bien différente. De mon point de vue, le travail coloriste déployé sur ce film est exceptionnel. Chaque séquence est construite autour d’une couleur unique, qui se décline en une infinité de nuances. Ce parti pris très fort guide le spectateur tout au long du récit : les couleurs sont attachées à des points de vue et guident la compréhension, mais elles jouent également un puissant rôle sensoriel et émotionnel.



Hero, Zhang Yimou : une charte graphique différente par récit

D'autres films jouent également de chartes graphiques très fortes : James Grey travaille les tons gris tout au long de *Little Odessa*, Quentin Tarantino joue à fond la carte des couleurs vives dans *Kill Bill*, Wes Anderson a poussé jusqu'au bout sa logique de plans frontaux et symétriques dans *The Grand Budapest Hotel*... Ces cinéastes appartiennent selon moi à la catégorie des « faiseurs d'images », qui au-delà des histoires qu'ils racontent sont attachés à créer une esthétique particulière dans leurs films. Ils sont plutôt rares, car une telle approche du cinéma, une telle maîtrise de l'image, impliquent de déployer des moyens colossaux – sans comparaison avec ceux de la bande dessinée.

I-4 : Peut-on imaginer un style BD au cinéma ?

On l'a vu, de nombreux styles différents cohabitent en bande dessinée. Il me semble néanmoins que deux grandes écoles peuvent être distinguées : celle qui joue la simplicité et l'iconicité (dessin simple, couleur en aplats), et celle qui joue davantage la carte du réalisme.

A) Les styles iconiques

Lors de mon entretien avec Benoît Peeters, ce dernier m'a affirmé la chose suivante : « *on n'empêchera jamais qu'un certain type de stylisation, un certain type de minimalisme graphique qui marche très bien en BD n'est pas forcément heureux au cinéma.* ». Plusieurs problèmes se posent en effet à qui voudrait retrouver ce style au cinéma...

Tout commence par le décor. En bande dessinée, un procédé classique consiste à dessiner le décor dans une case, puis à l'occulter totalement dans la case suivante (en le remplaçant par un fond de couleur par exemple). Benoît Peeters m'expliquait que lorsque *Tintin* a été adapté en film d'animation dans les années 90, le réalisateur s'est trouvé face à un problème insoluble...

« Quand Hergé a une petite case avec beaucoup de texte, il dessine juste la tête de Tintin sur un fond uni. Mais au cinéma,

vous n'avez plus la bulle. Si vous agrandissez trop Tintin, qui est un personnage peu défini graphiquement, le gros plan n'apporte rien. Du coup vous êtes obligé de nourrir le décor. Remplacer le décor par un fond uni ne marche que dans un certain type de film d'animation, sinon ça donne seulement l'impression que l'image est pauvre – ou alors c'est un effet de style tellement ostensible qu'il nous sort de l'action. »

Christian Guillon, superviseur VFX sur de nombreux films et créateur de l'agence ADN²³, a confirmé cette difficulté : selon lui, « *styliser un film dans ce sens, c'est aller contre sa nature même* ». Certains films ont pourtant fait des tentatives de ce côté-là : on peut citer notamment *Creepshow* (George A. Romero, 1982), ou encore *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990). Dans ce dernier, le jeu de couleurs non réalistes, les fonds monochromes, le jeu même des acteurs concourent à créer une esthétique effectivement très bande dessinée...sans toutefois convaincre totalement.



Dick Tracy, un film qui joue la carte des aplats de couleur et du non réalisme.

²³ Agence de Doublure Numérique. L'agence possède notamment une machine qui « scanne » les visages en 3D, pour les reproduire ensuite numériquement.

Si en studio il est possible de maîtriser totalement les scènes d'intérieur et d'en faire un traitement graphique, il est beaucoup plus difficile de filmer des plans en extérieur sans qu'ils paraissent « naturalistes ». Pour tenir jusqu'au bout un parti pris graphique, un film doit impérativement éclairer ses extérieurs - mais le coût est tel que seules certaines grosses productions (surtout américaines) peuvent se le permettre. La bande dessinée ne souffre évidemment pas de cette contrainte. Benoît Peeters, dans ce même entretien, a eu cette jolie formule : « *Au fond on pourrait dire que la bande dessinée est toujours entièrement réalisée en studio* ».

D'autres films ont selon moi une esthétique assez proche de la bande dessinée iconique, même si elles ne revendiquent pas ce lien. Tel est le cas du film *Smoking/No Smoking* d'Alain Resnais. Jouant sur un aspect « carton pâte » qui oscille entre la convention BD et la convention théâtre, le film fait un usage original des décors (quasiment tous peints, bidimensionnels) et s'appuie sur un jeu d'acteurs qui rappelle fortement le cinéma de Wes Anderson. Dans un registre différent, le film *Dogville* (Lars von Trier, 2003) réinvente complètement l'espace scénique du film de cinéma. En faisant l'impasse sur les décors, que le spectateur est chargé de se représenter mentalement, ce film n'est pas sans rappeler les bandes dessinées *Gazul* de Patrice Leconte.



Dogville : un espace imaginaire que le spectateur recompose



Smoking, No Smoking : un univers de carton-pâte qui rappelle le théâtre

On le constate, construire un film dont l'esthétique est proche du style iconique est un défi. Au-delà du décor, se pose la question de *l'incarnation*: comment un comédien peut-il devenir l'équivalent d'un personnage dessiné et universel ? Le cinéma de prises de vues réelles est extrêmement puissant pour créer de l'empathie chez le spectateur ; mais il peine à ériger un acteur au rang d'icône.

Il me semble que les réponses à cet enjeu majeur se trouvent non seulement dans le jeu (qui doit à tout prix s'écarter du naturalisme), mais également dans la « charte graphique » du personnage : sa coiffure, son costume... Charlie Chaplin ou Buster Keaton, ont selon moi inventé des personnages de cinéma qui auraient très bien pu être des personnages de bande dessinée. Dans un domaine très différent, l'art contemporain, Jean-Paul Goude a également beaucoup joué sur la stylisation du corps. Il a notamment créé une série de vidéos dans lesquelles les modèles portent des chaussures hautes de plusieurs dizaines de centimètres ; les chaussures, cachées sous les vêtements, ne se devinent pas. Mais quand les corps s'animent, l'effet est saisissant : les mouvements sont lents, les silhouettes semblent entièrement redessinées – elles évoquent les déplacements des girafes. Il me semble que ce genre de stylisation, très simple, peut apporter des solutions innovantes au problème de l'incarnation.

D'autres solutions sont aujourd'hui offertes par les progrès récents des effets spéciaux. Ainsi la motion capture, que Christian Guillon qualifie de « révolution »,²⁴ a ouvert la voie à de nouvelles formes de cinéma en même temps qu'elle inventait un type d'images singulier. *Avatar* (James Cameron, 2007) en est l'exemple le plus connu. Dans le registre de la déformation des corps, le clip *Saint Claude* (JACK, 2014) fait également appel à la technologie pour déréaliser un personnage.



Aplats, déformation du corps : le clip *Saint Claude* joue sur des codes très BD

B) Les autres styles

A l'opposé des films « au style iconique », se trouvent les bandes dessinées plus réalistes. Le réalisme étant de toute façon acquis lors de la prise de vue, l'enjeu se déplace vers d'autres composantes de l'image : la couleur, le contraste, l'aspect plus ou moins chargé... On retrouve alors les arguments développés en I-3, notamment la notion de charte graphique.

²⁴ Entretien personnel avec Christian Guillon, le 17 février 2015

I-5 : Quand la BD figure l'infigurable

Sans parler de style, la bande dessinée trouve parfois des solutions graphiques fascinantes pour exprimer des notions complexes. Elle parvient notamment à *figurer* des sentiments, des odeurs, à imprégner d'onirisme une séquence a priori banale...

Une partie de ce travail de figuration relève de codes qu'elle a inventés, notamment l'utilisation de lignes dessinées et de pictogrammes. Le Larousse définit ainsi le pictogramme: « *Dessin figuratif ou symbolique reproduisant le contenu d'un message sans se référer à sa forme linguistique* », tandis que Wikipédia précise qu'il s'agit d'une « *représentation graphique schématique, un dessin figuratif stylisé ayant fonction de signe* ». Plus directs que les mots, ils s'y substituent souvent, comme dans les exemples ci-dessous :



Goscigny et Uderzo s'amuse avec les codes dans *Astérix et les Goths*

Le cinéma de prise de vues réelles n'est pas adapté aux pictogrammes. Le film *Scott Pilgrim* (Edgar Wright, 2010), multiplie toutefois les effets de ce genre, parfois de manière convaincante – mais il faut dire que le film revendique clairement ses origines BD. *Le Petit Nicolas* (Laurent Tirard, 2009) se risque à insérer une bulle « façon BD » dans une image photo-réaliste... mais le résultat n'est pas très heureux. En matière de cinéma d'animation en revanche, le recours aux pictogrammes est tout-à-fait courant. Dans le film *Ratatouille*, Brad Bird trouve par exemple une solution élégante pour *représenter à l'écran le goût des aliments*, qui fait appel au graphisme et sollicite l'imagination du spectateur.



Le petit Nicolas : les rêveries de Clotaire sont matérialisées dans une bulle.

D'autres solutions graphiques sont *originales* ; elles ne reposent sur aucun code préalablement établi. Si le lecteur perçoit, ou plutôt ressent, l'intention du dessinateur, alors le pari est gagné et le procédé fait école. Dans *Les bijoux de la Castafiore*, Manuel Kolp parle ainsi de *vision expressive*²⁵ : les personnages sont troublés par les essais du « Supercolor-Tryphonar » et la case est troublée pour que le lecteur *perçoive*, plutôt qu'il ne *comprenne*, ce trouble. Cette figure trouve un répondant astucieux dans le court-métrage *Je suis un vague souvenir*²⁶ (Romain Quirot, 2013). Un effet de filtre assez étonnant est appliqué à toutes les images... et on comprend à la fin qu'il s'agit du verre d'un aquarium ; le personnage parlant à la première personne s'avérant être un poisson rouge. On en trouve un autre exemple dans *Spiderman*, de Sam Raimi : le personnage met ses lunettes, et voit flou – l'image devient floue pour le spectateur également.



Bulles et couleurs étranges : la vision d'un poisson dans *Je suis un vague souvenir*.

²⁵ Manuel KOLP, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992, p. 30.

²⁶ http://www.dailymotion.com/video/x1boh6u_je-suis-un-vague-souvenir-grand-prix-du-jury-nikon-film-festival-2013_shortfilms

Toujours chez Hergé, on trouve un répondant très riche à la fameuse « tempête sous un crâne » de Victor Hugo²⁷ : un angelot et un diabolotin persécutent le capitaine Haddock, qui n'arrive pas à se décider à finir ou non sa bouteille de rhum. Cette figure du double est reprise dans de nombreux films d'animation... mais également au cinéma. Le film *Being John Malkovitch* en fait même son sujet ; tandis que Méliès, précurseur du genre, avait déjà joué les dédoublements dans *L'Homme orchestre*.



Méliès puis le capitaine Haddock : deux figures du dédoublement de personnage

La bande dessinée va parfois encore plus loin, en projetant visuellement dans ses cases les sensations ou les sentiments d'un personnage. La case devient alors un prolongement du personnage, elle plonge dans une atmosphère onirique qui se détache de la narration « normale ». Craig Thomson est un spécialiste du genre, notamment dans *Blankets*, *manteau de neige*. Au cinéma, traduire ces « projections mentales » à l'image nécessite presque systématiquement de recourir aux effets spéciaux, avec des résultats parfois très poétiques. Je pense notamment à une séquence issue du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, dans laquelle Amélie n'ose pas avouer son amour à Nino. Il se détourne d'elle, et elle se *liquéfie* littéralement sous nos yeux... L'effet fonctionne très bien, on pourrait selon moi parler de « métaphore visuelle ». On trouve un exemple similaire dans une des séquences d' *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004) : la maison sur la plage s'effrite au fur et à mesure que le *souvenir de la maison* disparaît.

²⁷ Victor Hugo, *Les Misérables*, Tome I, livre VII, chapitre 3, 1862



Un bel exemple de métaphore visuelle : Amélie se liquéfie

Il faut enfin mentionner le statut particulier du film d'animation, qui combine bien souvent le meilleur des deux mondes. En s'appuyant sur les forces de la bande dessinée (notamment le style graphique) et sur les atouts du cinéma (le son, le mouvement), il invente ses propres spécificités et en joue à merveille. Selon moi, l'animation n'est jamais aussi innovante qu'au niveau de ses raccords : en jouant du *trait* qui la constitue, elle l'anime et le transforme pour dessiner « en direct » l'image suivante... Je reste assez fasciné par cette possibilité créative, qui n'a aucun équivalent dans le cinéma de prise de vues réelles.

Au terme de ce chapitre on peut dire qu'au cinéma comme en bande dessinée, l'image est structurante du récit, sa pierre d'ancrage en même temps que son déploiement dans l'espace et le temps. De natures très différentes (l'une *arrachée au réel*, l'autre *créée de toute pièce*), ces images obéissent toutefois aux mêmes règles, à la même grammaire visuelle. Déclinées en une multitude de formes et de styles, elles se détachent de la *représentation du réel* pour en proposer une *réinterprétation*.

Par ailleurs, leur spécificité commune est qu'elles portent déjà en elles l'idée d'une *narration* : chaque image est ainsi conçue non seulement pour elle-même mais également *par rapport à d'autres images*, auxquelles elle offre une prolongation ou un contrepoint. Benoît Peeters achève son ouvrage *Case, Planche, Récit* par un plaidoyer en faveur d'images narratives « irréductibles » :

« Je dirais qu'il y a beaucoup de pseudo-images qui sont la traduction d'une intention non visuelle en phénomène visuel. *Images-signes* dont la forme la plus radicale serait sans doute le rébus, pure intention langagière déguisée en dessin. *Images-prétextes* que la télévision diffuse à haute dose, simple nappe visuelle soutenant mollement un propos qui pourrait se passer d'elles. L'image irréductible, à l'inverse, serait celle dont la force plastique est d'une telle évidence qu'on ne pourrait la concevoir sous une autre forme. C'est une image qui résiste, une image qui se tient : loin de s'additionner les uns aux autres, les éléments entrent soudain en synergie. »²⁸

Bande dessinée et cinéma essaient, chacun à leur façon, de créer ces « images qui résistent ». Au concept de « cases mémorables » défendu par Pierre Sterckx²⁹ (des images « *d'une telle valeur qu'elles se passeraient résolument de tout contexte, devenues œuvres à elles seules, tableaux de ferveur encadrés de nuit. La case, pas la séquence. Une image, pas le récit.* ») répondrait alors celui de « plan mémorable » au cinéma. Des plans fascinants par leur beauté plastique, habités d'une rare puissance narrative ou émotionnelle – que chaque cinéphile garde en tête des années après les avoir vus.

²⁸ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 139.

²⁹ Pierre STERCKX, *Les Cahiers de la Bande dessinée*, n°56, février-mars 1984, p. 67.

Chapitre 2 :

Un enjeu majeur : le mouvement

« *Le mouvement, c'est une suite de déséquilibres. Quand on ne bouge pas, on tombe* »³⁰

Pascal Rabaté

Au sein d'une case de BD, reproduire l'illusion du mouvement est un défi majeur. Figée par la nature même de son support, la bande dessinée doit sans cesse inventer de nouvelles manières de faire vibrer, de faire vivre, ses images sur papier. Elle s'appuie pour cela sur un certain nombre de codes, que nous allons détailler.

Au cinéma on distingue les mouvements de la caméra et ceux, diégétiques, des sujets filmés. Les deux types de mouvement trouvent des équivalents en bande dessinée, avec parfois des effets de citation assez intéressants. Gaudreault et Marion rappellent toutefois que même au cinéma « *the pictures themselves don't move* »³¹ : l'illusion du mouvement vient du dispositif qui les projette ! A certains égards, on pourrait considérer que le cinéma est une BD projetée très rapidement...

Après avoir analysé les *astuces* inventées par la bande dessinée pour compenser sa nature intrinsèquement statique, on se penchera sur les cas particuliers de plusieurs films qui, en faisant volontairement l'impasse sur le mouvement ou en réalisant des « mouvements impossibles », ont produit des effets qui ne sont pas sans rappeler la bande dessinée.

³⁰ Interview réalisée par Vincent RAYMOND le 9 juillet 2014:
<http://www.lyoncapitale.fr/Journal/France-monde/Culture/Cinema/Pascal-Rabate-BD-et-cinema-sont-des-cousins-tres-eloignes>

³¹ André GAUDREULT et Philippe MARION, *En guise d'ouverture sur la problématique cinéma/bande dessinée*, in *Cinema e fumetto*, Udine, Forum Udine, 2008, p. 27.

II-1 : Les mouvement du sujet

« La BD est de toute manière plurielle parce que c'est de l'image, du texte et de l'invisible. Ce sont des onomatopées, ce sont des vibrations, c'est une manière de recréer le mouvement, qui n'est pas le mouvement de la photo ni du cinéma, mais un mouvement des deux en même temps. »³²

Jean-Jacques Beineix

A) L'influence d'Eadweard Muybridge

Les expériences de Muybridge sur la décomposition du mouvement, à la fin du XIX^{ème} siècle, ont fasciné le grand public et bon nombre de professionnels concernés par l'anatomie : médecins, physiologistes, dessinateurs... Précurseur du cinéma, son dispositif de prise de vue a eu une influence importante sur plusieurs artistes de bande dessinée, comme le souligne Thierry Smolderen :

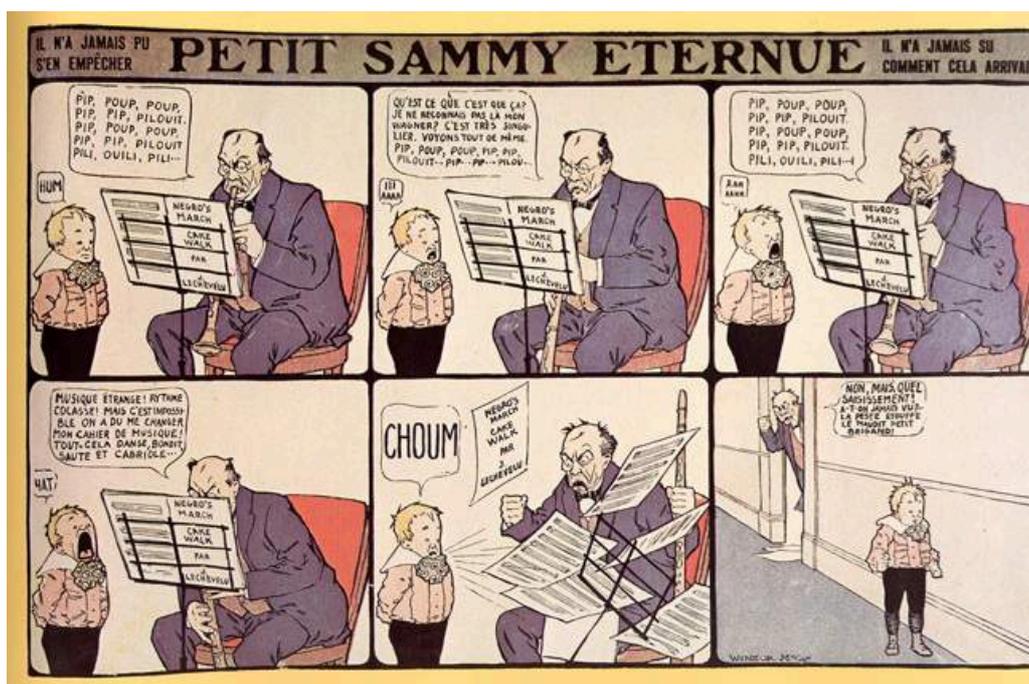
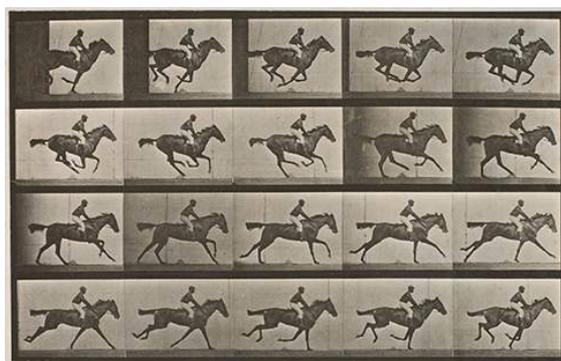
« Parmi les premiers comics publiés par Frost dans le magazine Harper's New Monthly au début des années 1880, certains témoignent clairement de l'influence Muybridgienne ; ils introduisent d'entrée de jeu une nouvelle façon de raconter en images, qui insiste sur la répétition exacte des cadrages et s'intéresse à l'intervalle de temps entre les vignettes. Frost définit là un nouveau terrain d'exploration graphique, celui des transformations dynamiques qui s'opèrent entre deux images au cadre identique. »³³

Cases de taille égales, images nettes, compositions identiques : une des façons de représenter le mouvement devient ce « jeu de la petite différence » entre deux cases,

³² Entretien réalisé par Ludovic GRAILLAT, mai 2006 : <http://www.cadrage.net/entretiens/beineix.htm>

³³ Thierry SMOLDEREN, *9e Art*, n° 13, janvier 2007.

un étalage de toutes les étapes que le lecteur n'a plus qu'à mettre mentalement bout à bout.



*Galop de Annie G. (entre 1884 et 1886) planche de Muybridge dont *Petit Sammy éternue* est une gentille moquerie.*

B) Les codes graphiques de représentation du mouvement

Représenter un mouvement en une seule image, n'impose pas d'en figer une étape à la manière d'un appareil photo. De nombreuses tentatives formelles eurent lieu au début du XX^{ème} siècle : les futuristes Italiens, ou Marcel Duchamp, firent ainsi des propositions qui allaient nourrir la bande dessinée.



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n°2*

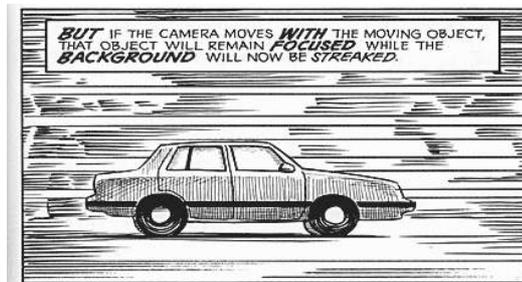
Les codes pour rendre le mouvement se sont beaucoup déclinés selon les époques et les cultures. Toutefois, la bande dessinée a inventé très tôt, et s'appuie encore très largement aujourd'hui, sur ce que Scott McCloud appelle des « lignes de mouvements »³⁴. Plus ou moins stylisées, ces lignes deviennent parfois des éléments structurants de l'image ! Le dessinateur peut en faire plusieurs usages très différents, plus ou moins réalistes, plus ou moins spectaculaires.

- Une première technique consiste à utiliser un décor net, un objet en déplacement net, et à simplement ajouter des lignes reprenant la trajectoire de ce sujet (des « traînées de vitesse »). C'est un procédé très utilisé par les dessinateurs américains.
- Le dessinateur peut également recourir à la représentation multiple d'un personnage, ou d'une partie de son corps. Bernard Duc parle pour décrire ce procédé de « stroboscopie ». Il peut être enrichi en rendant flous les contours de l'objet en mouvement, reprenant ainsi les codes des prises de vue photographiques en pose longue.

³⁴ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 118.



B. Krigstein, *Murder Dream*



Transposer un effet photo: le filé

- Beaucoup plus rare en bande dessinée, l'effet « de filé » inverse le code classique : le sujet en mouvement devient net, tandis que c'est le décor qui est flou...comme si le dispositif de prise de vue se déplaçait en même temps que le sujet – un procédé très cinématographique donc !

- D'autres possibilités ont été exploitées, notamment par les bandes dessinées japonaises. Ainsi le mouvement peut être « subjectif », quand on place le lecteur dans la position du personnage qui se déplace.

C) Quel(s) moment(s) pour quel mouvement?

Benoît Peeters le relève fort justement, « toute vignette est à suivre »³⁵. A la différence de la peinture, qui repose sur une *condensation* (« *Le tableau arrête le mouvement, ou plutôt il est à la recherche de l'instant où il peut le suspendre sans le figer* »³⁶), la bande dessinée se construit dans la mise en séquence des images. Elle exige donc du dessinateur qu'il choisisse précisément les instants qu'il veut représenter, non seulement pour leur valeur intrinsèque (Will Eisner écrit que « *figer une attitude, c'est trouver celle qui restitue au mieux, universellement, ce qu'elle doit évoquer* »³⁷), mais également pour la façon dont ils « s'accorderont » les uns avec les autres en une *synthèse* efficace.

³⁵ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 20.

³⁶ Idem, p. 18.

³⁷ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 14.

Savoir représenter le langage du corps est primordial en bande dessinée, car il est au moins aussi important que le texte pour définir les états des personnages. Eisner définit le geste comme « *un idiome issu d'une région ou d'une culture, qui tend à être subtil et limité à une gamme étroite de mouvements* »³⁸. Il y oppose la posture : « *un mouvement choisi d'après la séquence de mouvements d'une seule action, {qui} doit raconter une partie de l'histoire* ». C'est donc bel et bien aux postures que le dessinateur de bande dessinée s'intéresse : des fragments de mouvement susceptibles d'en faciliter la synthèse, sans les figer. Eisner montre que le choix de l'image (du « moment ») retenue dépend largement de celles qui viennent avant et après elle. Toutefois, une stratégie assez simple peut consister à dessiner le point de départ et le point d'arrivée d'un mouvement. Ainsi Morris, interrogé sur le sujet, répondait :

«Je suis arrivé à la conclusion que, dans un geste, l'image qui passe le mieux, en statique, c'est celle où le mouvement est le plus lent. (...) Si je dessine Dalton qui casse des pierres, j'ai le choix entre deux images : soit la pioche qui touche la pierre, soit quand le personnage est au sommet de son mouvement, parce qu'il y a un bref arrêt du geste. Ce sont les extrêmes qu'il faut choisir et jamais entre les deux.»³⁹

Cette stratégie est largement utilisée en bande dessinée : le lecteur arrive facilement à projeter les images « manquantes ». Entre les attitudes dynamiques des personnages, les lignes de mouvement, et les raccords qu'on évoquera plus loin, la bande dessinée a trouvé un système riche et tout-à-fait satisfaisant pour représenter la plupart des mouvements « dans la case ».



Les Dalton dans leurs œuvres.

³⁸ Idem, p. 112.

³⁹ MORRIS in Numa SADOUL, *Portrait à la plume et au pinceau*, Grenoble, Glénat, 1976, p.73

II-2 : Les mouvements de caméra

En plus de ces mouvements « dans le cadre », la caméra de cinéma offre des mouvements « du cadre lui-même » : le plan fixe, le travelling, le zoom, la grue, la caméra épaulement, les panoramiques verticaux ou horizontaux... Cette mobilité, cette flexibilité trouvent-elles des répondants en bande dessinée ? Les effets produits sont-ils les mêmes ? Pierre Fresnault-Deruelle est sceptique :

« Les mouvements de caméra, en passant aux comics, subissent les servitudes du genre : la troncation (tel zoom avant est ainsi adapté en trois vignettes), le discontinu {...} signifie le continu »⁴⁰

On raisonnera donc en ramenant ces mouvements à leurs effets sur le lecteur : « effet-zoom », « effet-travelling », « effet-panoramique »... Avec, dans le rôle de la caméra, l'œil du lecteur balayant la planche !

La figure la plus facile à traduire en bande dessinée semble être le plan fixe. On l'a déjà évoqué, le recours à des cases de même forme et de même taille, composées de la même manière et mises à la suite les unes des autres, rappelle fortement ce type de plan. Poussé à l'extrême, ce mécanisme fait le succès de nombreux dessinateurs d'humour, qui s'appuient souvent sur de toutes petites différences entre deux cases. Dans *Moins d'un quart de secondes pour vivre*, Lewis Trondheim pousse l'expérience encore plus loin : en faisant dessiner *a priori* quatre cases sans texte à Jean-Christophe Menu, il les a ensuite assemblées et combinées pour créer une vingtaine de bandes. Certaines bandes emploient une seule des vignettes, reprise quatre fois : non seulement le plan est fixe, mais le sujet est fixe aussi ! Cette technique n'est d'ailleurs pas sans rappeler la théorie de l'effet Koulechov : ainsi le lecteur projette successivement sur le personnage (pourtant dessiné de la même manière !) l'ennui, la fatigue...

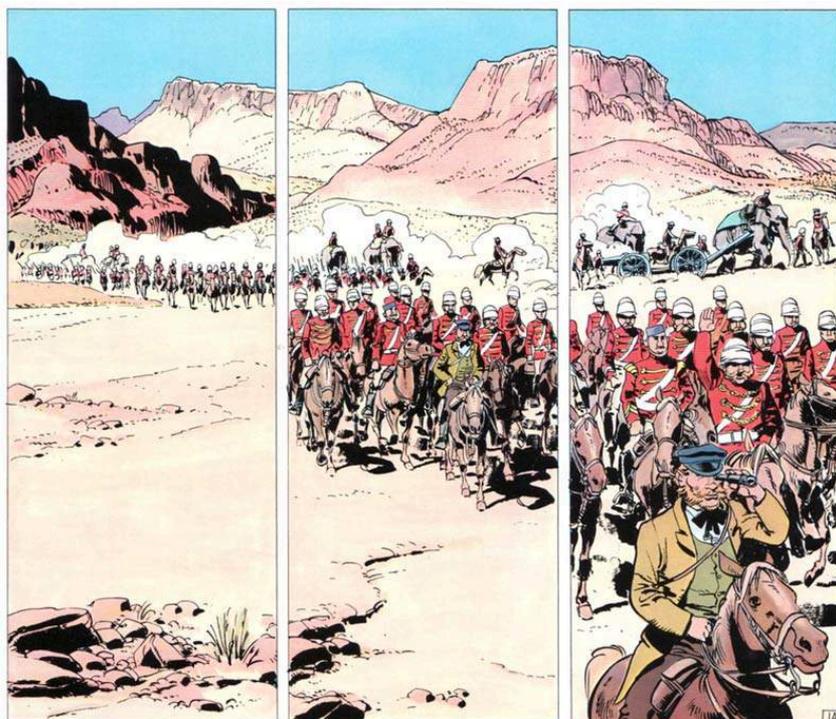
⁴⁰ Pierre FRESNAULT-DERUELLE, *La Chambre à bulles*, Paris, UGE 10/18, 1977, p. 162.



Moins d'un quart de secondes pour vivre, un exercice de style sous contrainte

Pour Manuel Kolp, on peut également parler de panoramique en bande dessinée, comme dans l'exemple ci-dessous :

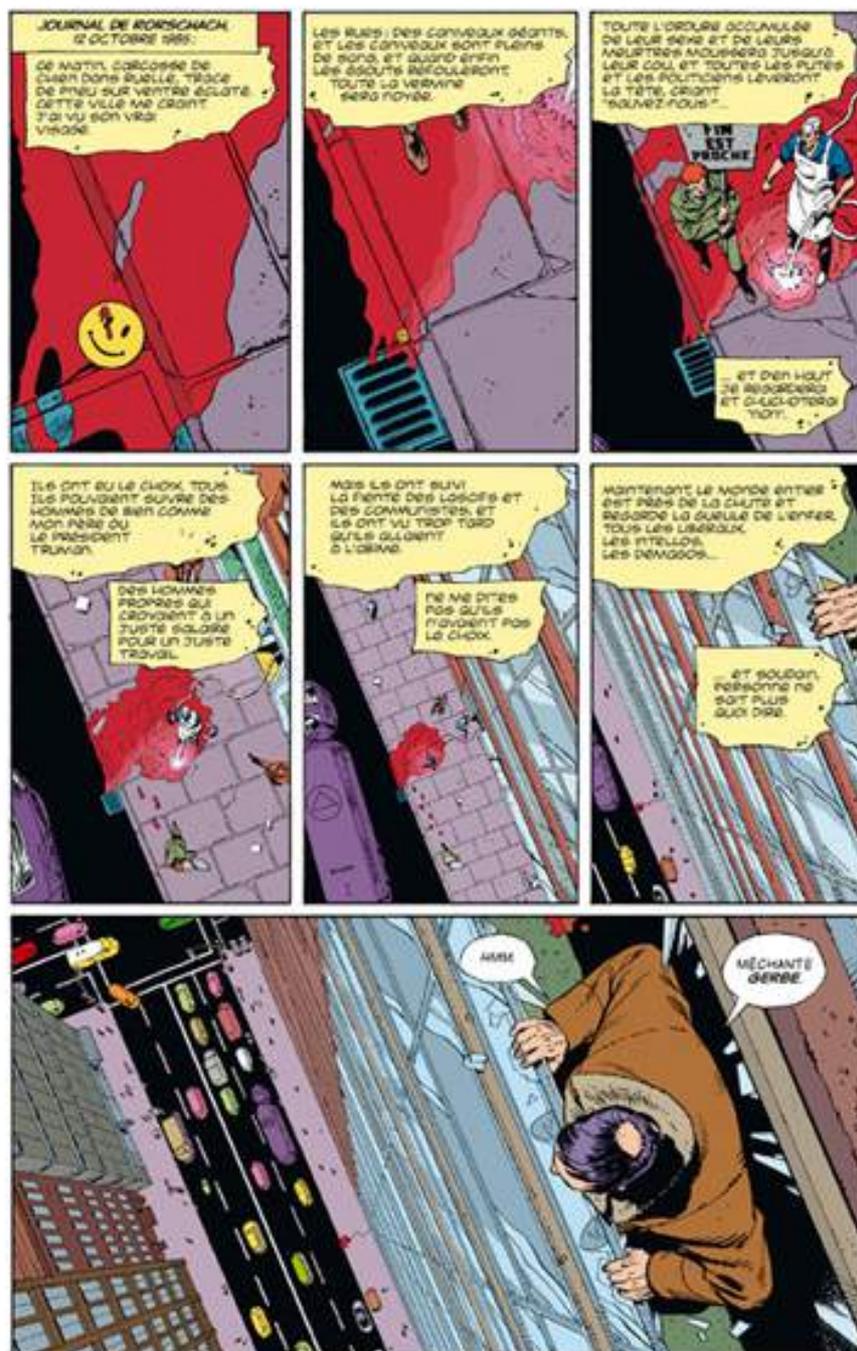
« L'œil se déplace pour la lecture de la planche et joue le rôle de la caméra en mouvement. Les trois vignettes { ... } synthétisent en trois phases l'avancée du personnage vers l'avant-plan. Chacune de ces cases est lue pour elle-même (par la lecture linéaire), l'une cédant la place à l'autre tandis que le décor assure une continuité visuelle qui rend l'effet du mouvement cinématographique »⁴¹



Christin et Mézières : *Valérian : Sur les Terres truquées*

⁴¹ Manuel KOLP, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992, p. 36.

Considérons à présent la figure du travelling, ou du zoom – les deux techniques étant selon moi relativement assimilables l’une à l’autre dans le cadre d’une bande dessinée. On trouve un exemple brillant de travelling arrière dans *Watchmen* (Alan Moore et Dave Gibbons, 1986-1987) : en partant d’un plan très serré (un pin’s sur le macadam), la « caméra » recule et monte, en plongée totale, jusqu’au dernier étage d’un gratte ciel. La portée dramatique et symbolique de ce choix de mise en scène est en tout point semblable à ce qu’aurait donné le plan de cinéma correspondant – intrigant, vertigineux, jouant merveilleusement du hors-champ visuel et sonore. De fait, il est repris exactement à l’identique dans le film de Zach Snyder.



On trouve de nombreux exemples de zooms ou travellings avant en bande dessinée. Malgré l'effet de troncation dont on a parlé en ouverture de cette partie, il me semble que l'effet provoqué est proche de celui du cinéma : un *rapprochement* progressif qui place le spectateur en position de témoin privilégié capable de « mieux voir », de « mieux entendre ». Il est également possible de reproduire l'effet d'un travelling latéral, comme l'ont montré magistralement Alan Moore et David Lloyd dans *V pour Vendetta*. On constate d'ailleurs que les cases y font toutes la même taille, comme au cinéma (auquel le procédé est ici un clin d'œil direct).



V pour Vendetta : Peut-on parler de travelling latéral ?

L'effet de « caméra embarquée » est plus difficile à reproduire. On le trouve au cinéma dans les véhicules, ou dans certains plans « à effets » (la caméra a été posée sur une balançoire dans *Métropolis* de Fritz Lang, par exemple). En bande dessinée, on peut y assimiler les plans « débullés » : dans *L'étoile mystérieuse* par exemple, Hergé reproduit le tangage du bateau en inclinant ses images tantôt à droite, tantôt à gauche.

Je ne connais pas d'équivalent en bande dessinée des plans cadrés à l'épaule. Il me semble que cette démarche est profondément liée à la prise de vues réelles, dans son esthétique et dans sa symbolique. Cadrer à l'épaule, c'est faire le choix d'une démarche anthropomorphique, avec tous les défauts et les heurts que cela implique – l'homme derrière la caméra « se donne à voir », dans son humanité justement, dans sa proximité avec le comédien – et par extension avec le personnage en tant qu'humain. Ce réalisme extrême, ne trouve pour moi aucun équivalent en bande dessinée.

De même, le travelling compensé (ou *transtrav* selon les terminologies), qui consiste à effectuer un travelling avant ou arrière avec la caméra tout en effectuant un zoom en sens inverse, reste selon moi spécifique au film. L'effet très particulier de déformation vertigineuse des perspectives, ne saurait être reproduit dans un médium qui le segmenterait. Par ailleurs, certains « mouvements » créés par la bande dessinée sont tout-à-fait inadaptables au cinéma – notamment parce qu'ils font appel à plusieurs temporalités différentes.

En plus des solutions originales qu'elle a su inventer pour recréer « de la vie dans et hors la case », la bande dessinée n'hésite pas à faire référence explicitement au cinéma... voire, à lui ouvrir de nouvelles voies de réflexion. Voyons à présent comment le cinéma s'est emparé de mécanismes a priori plutôt « typés BD », et les effets que ces mécanismes peuvent produire chez le spectateur.

II-3 : Absence de mouvement, mouvements impossibles : quels effets ?

A) Les images sans mouvement

Certains types de bandes dessinées jouent avec génie de leur aspect papier glacé, et ne cherchent pas forcément à recréer du mouvement. C'est souvent le cas de la BD d'humour (Dans *Le retour à la Terre*, Manu Larcenet dessine des personnages presque constamment « en pause »), mais ce peut également être le cas dans des BD qui jouent davantage la carte du *style*. Je pense notamment à *Sin City*, de Frank Miller : presque chaque image est conçue comme un tableau, ou du moins une œuvre

graphique la plus forte possible. En jouant volontairement « l'arrêt sur image », Miller crée un effet étonnant qui a depuis longtemps fait des émules au cinéma.



42



140

Poses ultra stylisées dans *Sin City : A Dame to Kill For*

On note pour commencer que de nombreux films d'animation recourent à ce genre d'effet, que ce soit par manque de moyen ou par choix esthétique. Les *anime* comme *Dragon Ball Z* par exemple, figent très souvent leurs personnages dans des positions spectaculaires, prolongeant ainsi le temps pendant lequel le spectateur les contemple. Il ne s'agit plus ici de permettre au spectateur de *reconstituer le mouvement entier à partir de moments-clés*, mais de *figer des moments-clés choisis uniquement pour leur dimension graphique*. Les personnages « prennent la pose », l'action « est sur pause ».

Dans le cinéma de prise de vue réelle, les arrêts sur image ont eu leur heure de gloire. Tombés en désuétude, ils continuent toutefois d'exister dans le cinéma de genre, ou alors sont utilisés comme un effet de citation. Moins radical, on trouve un exemple très excitant de moment de cinéma « où le mouvement est réduit à son essence » dans la séquence d'introduction de *Watchmen* (Zach Snyder, 2009). Tournée au ralenti, cette séquence se présente comme une suite de *tableaux animés* : ni tout-à-fait des photos, ni tout-à-fait du cinéma classique, ces images évoquent un temps et un espace *différents* qui ne sont pas sans rappeler ceux de la bande dessinée.

B) Les mouvements impossibles

La liberté totale offerte par la bande dessinée peut donner le vertige aux metteurs en scène de cinéma, dont les moyens logistiques et financiers sont beaucoup plus facilement mis à mal quand il s'agit de réaliser une séquence difficile! Cependant il arrive, dans les films d'action notamment, qu'on recoure aux effets spéciaux pour créer des « mouvements impossibles ». Dans ces cas-là, quand la magie opère, l'effet est puissant et tout-à-fait original. Et parfois, paradoxalement, ces mouvements hautement sophistiqués évoquent avec force le langage de la bande dessinée. Voilà une liste d'exemples, tous un peu différents.

Le film *Wanted* (Timur Bekmambetov, 2008), s'ouvre et se ferme sur deux plans-séquences particulièrement vertigineux. A chaque fois, la caméra suit au ralenti une balle tirée par un sniper, depuis le crâne qu'elle a fracassé jusqu'au fusil qui l'a tirée. Cette remontée dans le temps s'accompagne de mouvements spectaculaires : la caméra louvoie au plus près de la balle, traversant vitres, immeubles... On trouve d'autres exemples de caméra suivant des objets dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (on suit une mouche qui finit pas être écrasée par une voiture), ou encore dans *Forrest Gump* (Une plume descend du ciel au tout début du film/Trente ans après, et pour conclure le film, cette même plume s'envole à nouveau)... Là encore, les mouvements de caméra auraient été impossibles à obtenir sans recourir massivement aux effets spéciaux. Là encore, le film donne au spectateur l'impression qu'il est « là où on il ne devrait pas pouvoir être », avec des rendus très différents : les films suscités en tirent respectivement des effets spectaculaires, comiques, ou poétiques.

Quand le cinéma se donne pour mission d'en « mettre plein la vue » au spectateur en proposant des images extrêmement graphiques, il invente parfois des effets encore plus inédits. Ainsi le film *Matrix* (Larry et Andy Wachowski, 1999), s'inspirant d'une création de l'artiste vidéo Emmanuel Carlier⁴², exploite un nouvel « espace-temps » avec le *Bullet time*. Dans un style un peu différent, le récent *Avengers 2 : l'Age d'Ultron* s'ouvre sur un impressionnant plan-séquence, une bataille dans laquelle les Avengers se déploient en courant. Effets de ralentis à l'intérieur du plan, mouvements très stylisés, déluges de cascades et d'explosions,

⁴² *Temps Mort autour de Caro & Jeunet*, Emmanuel Carlier, 1995

confusion volontaire du spectateur... Tous ces effets trouvent un écho dans la bande dessinée, très friande de tous ces jeux sur le graphisme et l'explosion de la continuité temporelle.



Le « bullet-time » dans *Matrix*

Dans presque tous ces exemples de films qui selon moi sont « imprégnés d'un esprit BD », les ressemblances formelles sont frappantes. La rupture par rapport aux films « classiques », vient systématiquement d'un rapport stylisé au temps et à l'espace. Plutôt que de laisser se dérouler les actions à leur rythme normal et selon une chronologie établie, ces films jouent le ralenti, la marche arrière. Ils jouent de plans-séquences vertigineux mais ostensiblement irréalisables, ce qui renforce le sentiment chez le spectateur que le monde de l'écran est différent, qu'il obéit à d'autres lois et d'autres codes. Ils proposent au spectateur de cinéma, comme bien souvent la bande dessinée, un voyage vers l'impossible.

Chapitre III :

Les rôles du texte et du son

La bande dessinée, à l'inverse du cinéma, ne s'appuie que sur un seul de nos sens – la vue. Tout doit donc être montré, y compris ce qui est *dit*. On l'a déjà mentionné, c'est Töpffer qui, le premier en Europe, a eu l'idée d'associer un texte à ses images afin de les organiser en récit. Ce texte se présentait sous la forme d'une légende, apparaissant la plupart du temps en-dessous de l'illustration. Rédigée dans un style indirect, elle plaçait le narrateur en-dehors de l'histoire et rapportait les éventuels dialogues en les accompagnant de « dit-il », « répondit-elle », etc. D'autres types d'énonciation ont par la suite enrichi ces légendes : discours direct, narration à la première personne... Et dans le même temps, les légendes ont migré vers l'intérieur des cases : dans les premiers épisodes du *Yellow Kid* (R. F. Outcault) par exemple, les pensées du personnage sont écrites directement sur ses vêtements.

L'étape suivante est franchie à la toute fin du XIX^{ème} siècle quand apparaît la fameuse « bulle », ou *phylactère*. Jusque là peu utilisée, et jamais pour faire parler un personnage, elle se découvre cette fonction dans un épisode du *Yellow Kid* publié le 25 octobre 1896. Outcault, le dessinateur, a en effet décidé de faire un gag lié au phonographe : il représente le son que celui-ci produit dans une bulle... et à la fin du strip c'est le Yellow Kid lui-même qui se met à émettre des sons dans une bulle partant de sa bouche. Systématisée ensuite dans *The Katzenjammer Kids* (Harold H. Knerr), la bulle se démocratise et envahit progressivement toute la production BD. Elle en est à présent indissociable - ainsi en italien les comics sont appelés *fumetti*, en référence à cette fameuse bulle qui évoque la fumée d'une cigarette.



The Yellow kid and his Phonograph: l'invention de la bulle se fait en octobre 1886

Après l'arrivée du dialogue en bulles, de nouveaux types de textes apparaissent : les onomatopées, les pictogrammes... Les légendes deviennent superflues, dans un art qui se déploie de plus en plus par le graphisme et le dialogue. Le parcours de Winsor McCay est en ce sens admirable : en moins de six mois, au début du XX^{ème} siècle, le créateur de *Little Nemo* abandonne les commentaires et les légendes (assimilables à des « béquilles » selon Benoît Peeters) au profit d'un texte plus direct, explorant avec succès les nouvelles possibilités du 9^{ème} art. Quelques années plus tard le cinéma, devenu parlant, abandonne progressivement le carton et s'engage à son tour dans une recherche de nouveaux types de narration.

III-1 : Le texte dans la bande dessinée

A) Un point de vocabulaire

Avant de parler des spécificités du texte en bande dessinée, il me semble important de définir quelques notions incontournables. Le petit glossaire ci-dessous s'appuie notamment sur le travail de Bernard Duc⁴³ et sur le site *Le coin des bulles*⁴⁴.

Cartouche : Encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires. On parle de « récitatifs » (terme emprunté au vocabulaire musical) quand le cartouche est utilisé pour donner des indications de lieu ou de temps.

Pictogramme : Icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.

Lettrage : Réalisation des textes et des dialogues d'une bande dessinée. Ce travail peut être assuré par le dessinateur ou par un spécialiste : le *lettreur*.

Onomatopées : Mots dont le son imite celui de l'objet qu'il représente. Les onomatopées constituent le « bruitage » de la bande dessinée.

Phylactères : (ou « bulles » ou « ballons ») Espaces dans lesquels sont inscrits les paroles ou les pensées des personnages, en style direct. Ils sont le plus souvent reliés au personnage par un *appendice*.

Typographie : Manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

⁴³ Bernard DUC, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 4.

⁴⁴ <http://lecoindesbulles.blogspot.fr/2007/03/le-vocabulaire-de-la-bande-dessine.html>

B) Le texte comme élément narratif

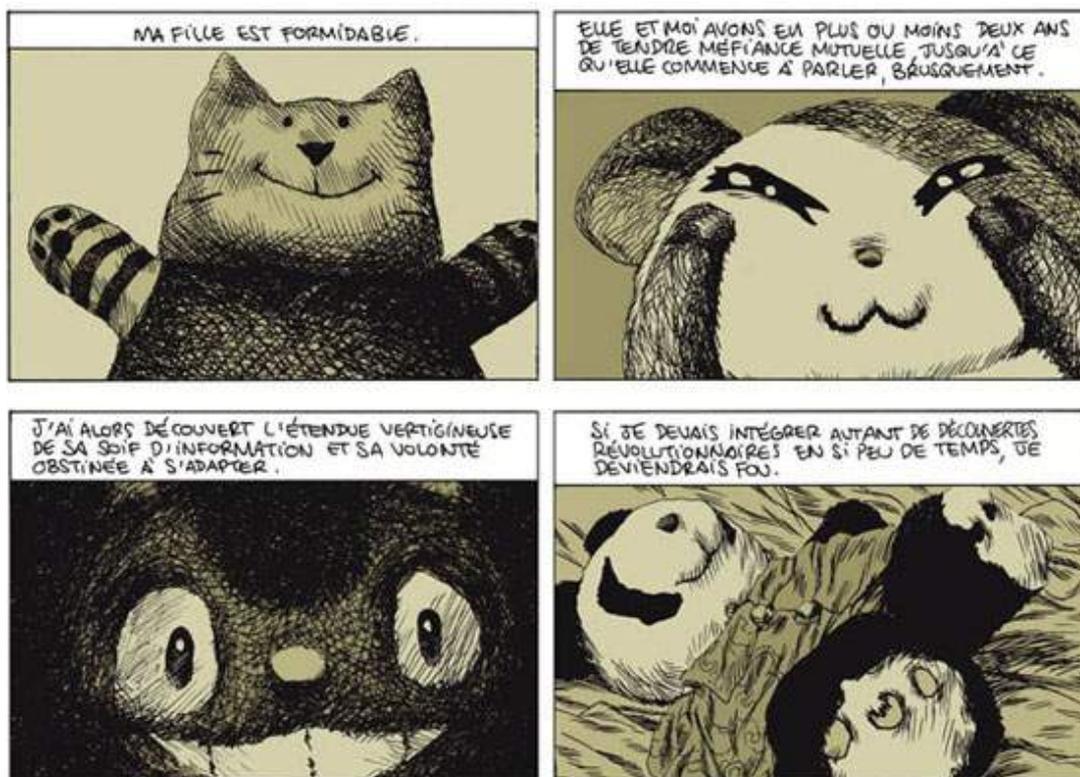
La richesse du texte en bande dessinée, c'est qu'il apporte une nouvelle dimension qui peut ne pas aller dans la même direction que l'image. Il peut renforcer son intention, la nuancer, la contredire... Par exemple, il n'est pas rare que le lecteur puisse lire les pensées d'un personnage alors que ce dernier *dit autre chose*. Selon les auteurs, le texte prend plus ou moins de place dans un récit – notamment pour ce qui est de sa partie la plus narrative, le cartouche. Si certains auteurs, comme Edgar P. Jacobs, s'appuient largement sur les récitatifs, d'autres essaient au contraire de les évacuer autant que possible de la narration:

« Je considère mes histoires comme des films. Donc, pas de narration, pas de description. Toute l'importance, je la donne à l'image, mais il s'agit naturellement de films sonores et parlant 100%, les paroles sortent graphiquement de la bouche des personnages. Il m'arrive de devoir utiliser des sous-titres, mais je ne les emploie guère que pour indiquer de temps à autre la durée. »⁴⁵

Hergé

Hergé a fait des émules : aujourd'hui la bande dessinée s'appuie essentiellement sur son caractère pictural pour raconter des histoires. Le cartouche est effectivement assimilé à une « béquille » dont le récit doit apprendre à se passer. Toutefois, dans les bandes dessinées moins narratives, le cartouche peut paradoxalement prendre un rôle très important... Ainsi dans la « nouvelle bande dessinée », il est souvent employé non plus pour donner des indications pour le récit, mais pour retranscrire les pensées du narrateur.

⁴⁵ Interview de Hergé à radio-Bruxelles du 4 mars 1942. Reprise dans *Les Amis de Hergé*, n°6, p. 16-17.



Les méditations de Manu Larcenet dans *Le combat ordinaire* :

Une utilisation très personnelle du cartouche

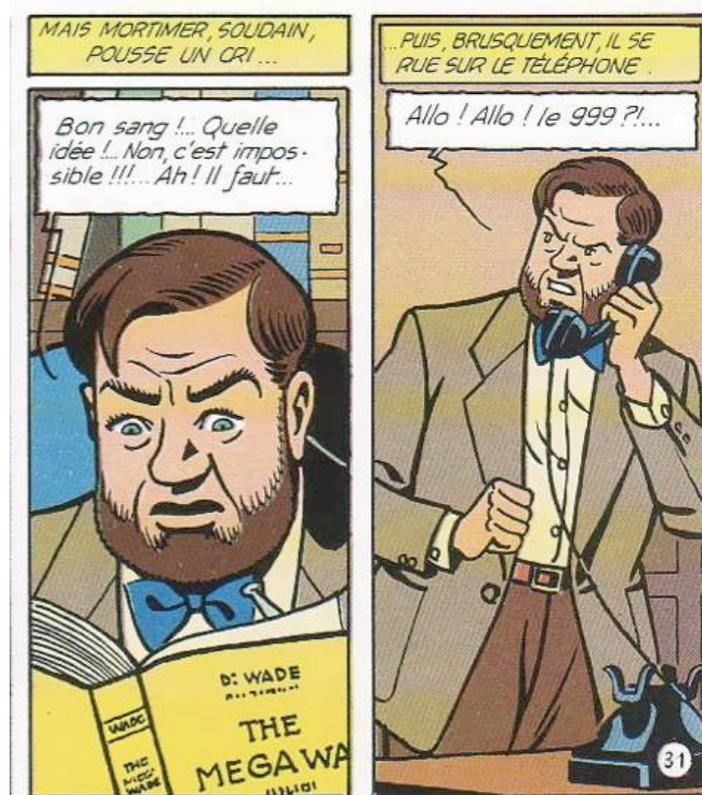
Scott McCloud s'intéresse de près aux différentes formes d'interactions texte-image, et propose une catégorisation intéressante.⁴⁶ Il distingue ainsi :

- *Les combinaisons qui reposent sur un texte autosuffisant*, où les images n'ont qu'une fonction *illustrative*... mais ce côté illustratif peut tout-à-fait, au sein d'une séquence, produire des effets intéressants. Ce type de combinaison est souvent utilisé pour les séquences d'introduction de personnages ou de lieux.

- *Les combinaisons qui reposent sur les images*, où le texte n'est qu'une bande-son. Les auteurs de bande dessinée appartenant à cette catégorie sont presque systématiquement aussi les dessinateurs de leurs albums. Leur style est moins influencé par la littérature et davantage par d'autres arts graphiques... ou par le cinéma.

⁴⁶ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 161.

- **Les cases redondantes**, dans lesquelles le texte et le dessin envoient le même message... Un procédé qu'on a souvent reproché à Edgar P. Jacobs !



La marque jaune fourmille d'exemples de cases redondantes :
Le cartouche reprend le dessin, lui-même doublé par les phylactères...

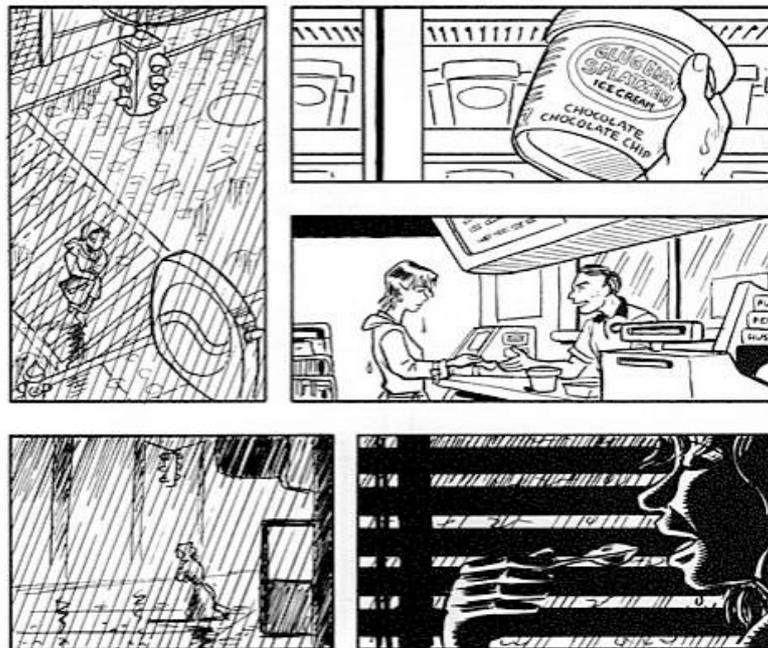
- **Les combinaisons additionnelles**, dans lesquelles le texte amplifie ou précise le message, et inversement.

- **Les combinaisons parallèles**, dans lesquelles les mots et les dessins semblent suivre chacun leur cours, sans se croiser.

- **Le montage** : le texte est traité comme partie intégrante de l'image (on y reviendra dans la paragraphe suivant, « le texte comme élément graphique et visuel »).

- **Et enfin, l'interdépendance** : le texte et le dessin unissent leurs forces pour faire passer une idée qu'aucun d'eux ne serait capable de véhiculer à lui seul. C'est selon lui la forme la plus utilisée en bande dessinée, qui se décline en de multiples sous-catégories en fonction de l'importance relative du texte et du dessin.

Toujours dans *l'Art Invisible*, McCloud se livre à une expérience particulièrement riche : le découpage d'une séquence. Celle-ci tient en peu de mots : « une femme traverse une rue sous la pluie, achète une boîte de crème glacée et rentre la manger chez elle ». Dans un premier temps, McCloud décide de laisser le dessin prendre en charge toute la narration :



Le récit étant très compréhensible, le texte peut alors partir dans de nombreuses directions différentes : monologue intérieur (interdépendance), texte évoquant un récit *parallèle*, discours publicitaire (interdépendance), considérations du narrateur...



McCloud reprend ensuite la même histoire, et décide cette fois de laisser le texte guider la narration :



Sans surprise, il constate alors que le dessin peut à son tour prendre beaucoup plus de libertés : il peut ainsi ne représenter qu'une partie de l'action (illustration), s'écarter du réalisme pour proposer la vision expressive d'un personnage (combinaison additionnelle), donner des informations « émotionnelles » (interdépendance), jouer avec le temps (illustration)...



A l'issue de l'expérience, force est de constater que la planche la plus « faible » est celle où texte et image ont été simplement mis côte à côte, sans que l'un modifie l'autre. A contrario, les combinaisons « additionnelles », « parallèles », et surtout « d'interdépendance » permettent d'enrichir texte et image de sens nouveaux – l'exploration de ces sens nouveaux étant justement au cœur des enjeux de la bande dessinée moderne. Le cinéma fait face aux mêmes enjeux : que dire, que montrer ? Faire *comprendre* et *sentir* des choses au spectateur, mais sans les lui montrer explicitement, voilà le défi de tout réalisateur de cinéma.

Scott McCloud n'est évidemment pas le seul à s'être interrogé sur les rôles respectifs du texte et des images. En 1964, Roland Barthes établit une typologie des *différentes fonctions du message linguistique par rapport au message iconique*, qui peut tout-à-fait être appliquée à la bande dessinée. Il définissait ainsi le mécanisme d'**ancrage** : « qui vise à fixer la chaîne flottante des signifiés, de manière à combattre la terreur des signes incertains » - on pourrait donc rattacher cette fonction aux textes autosuffisants ou à la combinaison additionnelle de McCloud. Il distinguait l'ancrage d'une autre fonction, le **relais** par lequel « la parole (le plus souvent un morceau de dialogue) et l'image sont dans un rapport complémentaire »⁴⁷. Il me semble qu'on pourrait rapprocher cette notion de celle de combinaisons interdépendantes. Benoît Peeters⁴⁸ propose une troisième fonction, spécifique à la bande dessinée : la **suture**, par laquelle « le texte vise à établir un pont entre deux images séparées ». On quitte alors le domaine de l'image unique (de la case donc) pour rentrer dans celui de la narration à *travers les cases* – et il n'est pas rare en effet, que le cartouche commencé dans une case « appelle » celui de la case suivante.

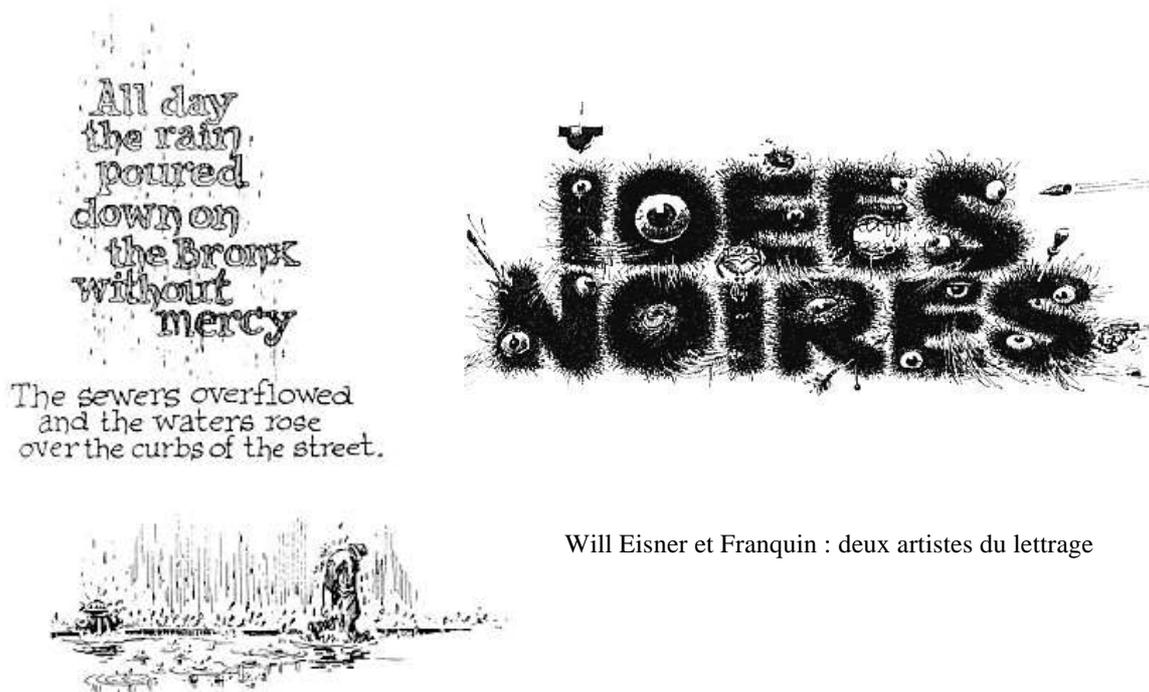
C) Le texte comme élément graphique et visuel

Le texte est essentiellement présent sous trois formes en bande dessinée : les textes « type cartouche », les dialogues, et les onomatopées. Chacune de ces formes a trouvé des moyens d'expression graphique différents, qui concourent à la plastique de

⁴⁷ Roland BARTHES, *Rhétorique de l'image*, in *L'Ovie et l'Obtus*, Paris, Seuil, 1982, p. 32-33.

⁴⁸ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 101.

l'image et insufflent des modulations dans le récit. Même pour les cartouches, Will Eisner insiste sur l'importance de letterer soi-même ses dessins et argue que tout texte peut être « lu comme une image »⁴⁹. Expert en la matière, les exemples qu'il utilise sont en effet frappants par leur force expressionniste, et concourent à « poser l'ambiance » du récit :



Will Eisner et Franquin : deux artistes du lettrage

Le texte peut également être un élément diégétique de l'image. Cet usage astucieux peut servir la narration, comme le fait Hergé à de multiples reprises : lettres tenues par les personnages, Unes de journaux... Il peut également avoir une valeur décorative, ou enrichir l'environnement dans lequel évoluent les personnages: enseignes de magasins, pancartes publicitaires, etc.



Un usage astucieux du texte dans l'image par Hergé (*Tintin et les Picaros*)

⁴⁹ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 9.

Dans un registre différent, *Watchmen* est à mon sens un des ouvrages ayant poussé le plus loin de concept de *niveaux d'énonciation*. Entre les récits enchâssés (notamment : un des personnages lit lui-même une histoire), les très nombreux personnages, l'usage de différentes « voix-off »... il pourrait sembler difficile de s'y retrouver. A ce problème narratif, Moore et Gibbons opposent une trouvaille graphique : chaque type de texte est *traité différemment*. Les cartouches peuvent ainsi prendre des formes et des couleurs différentes, de manière à être associés plus facilement à un personnage ou à un type d'énonciation (discours direct, discours indirect, narration extérieure...).



Séquence alternée au tout début de *The Watchmen* : tandis que les deux inspecteurs découvrent les lieux du crime, le lecteur revoit la scène de meurtre. Selon la temporalité de la case, les bulles sont rondes ou rectangulaires.

De la même manière, les dialogues de bande dessinée convoquent également le graphisme pour enrichir le texte de nombreuses nuances et précisions. La forme des bulles, pour commencer, a de l'importance : ronde pour un discours normal, «moutonneuse» pour accueillir les pensées d'un personnage, sous forme « électrique » pour illustrer la colère ou reprendre les sons émis par une machine... En matière de dialogue le contenant a au moins autant d'importance que le contenu – et quand un dessinateur fait l'impasse sur la bulle, l'effet peut être saisissant ! L'absence de bulle, et donc d'appendice, peut jeter la confusion sur l'origine d'un son – perdant à la fois le personnage et le lecteur. Ce procédé peut notamment être utilisé pour créer de la tension et du suspense dans des séquences de poursuite.

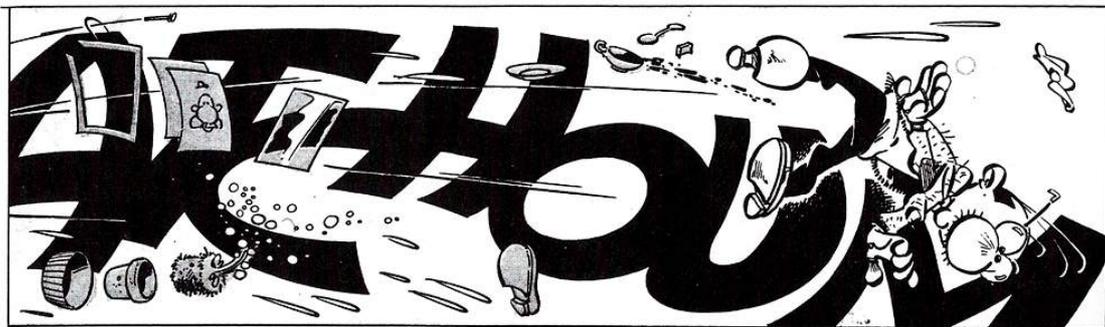
Vient ensuite la question du lettrage, qui on l'a vu possède une forte capacité expressive. Il est assez remarquable que peu d'auteurs utilisent des polices différentes selon les personnages, pour éviter de surcharger l'image de signes différents... Il me semble pourtant que ce procédé pourrait donner une véritable « voix » différente à chacun. Dans l'album *Asterios Polyp*, David Mazzuchelli en joue merveilleusement : les polices et la forme des bulles sont différents d'un personnage à l'autre, et expriment leur incapacité à se comprendre.



Bulles rondes et écriture liée pour la jeune femme, bulles carrées et majuscules pour Asterios Polyp...

Au-delà du type de lettrage utilisé, un dialogue est souvent ponctué par des caractères en gras et des mots écrits plus gros que d'autres. Ces effets visent à créer des modulations dans le texte, et rappellent le travail que font ensemble l'acteur et le réalisateur sur la façon dont le texte doit être dit au cinéma. Comme au cinéma, la façon dont s'exprime un personnage le définit autant que sa physionomie ou que ses actions. Il faut donc soigner le style des dialogues (registre de langue), leur ton, mais Bernard Duc insiste également sur l'idée d'un *débit*⁵⁰ spécifique. Un auteur pourra ainsi laisser le texte envahir une image pour marquer le caractère bavard d'un personnage, tandis qu'il découpera un dialogue en plusieurs cases pour un personnage moins expansif. Pour Manuel Kolp, les codes idéographiques inventés ainsi par la bande dessinée permettent de restituer « le timbre, la fréquence, l'intensité et l'intonation des différents sons »⁵¹

Enfin, les onomatopées occupent une place privilégiée dans la bande dessinée. Chargées de rendre expressivement l'environnement sonore, elles prennent parfois valeur de récit dans les mains expertes d'un Franquin ou d'un Greg... Elles peuvent ainsi interagir avec les personnages, ou renforcer le graphisme de telle ou telle image.



Greg donne à son « Atchoum » la force d'un coup de poing...et Franquin montre que Longtarin occupe un espace sonore bien plus vaste qu'un personnage habituel.

⁵⁰ Bernard DUC, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 117.

⁵¹ Manuel KOLP, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992, p. 139.

Dans les albums de *Michel Vaillant* (Graton), les moteurs des bolides font un bruit énorme qui, en s'approchant ou en s'éloignant (les lettres sont plus ou moins grosses), concourt à donner de la profondeur à l'image.



Les VROOOOAAARRRR des moteurs indiquent le sens de déplacement des bolides

III-2 : Traduire le texte au cinéma

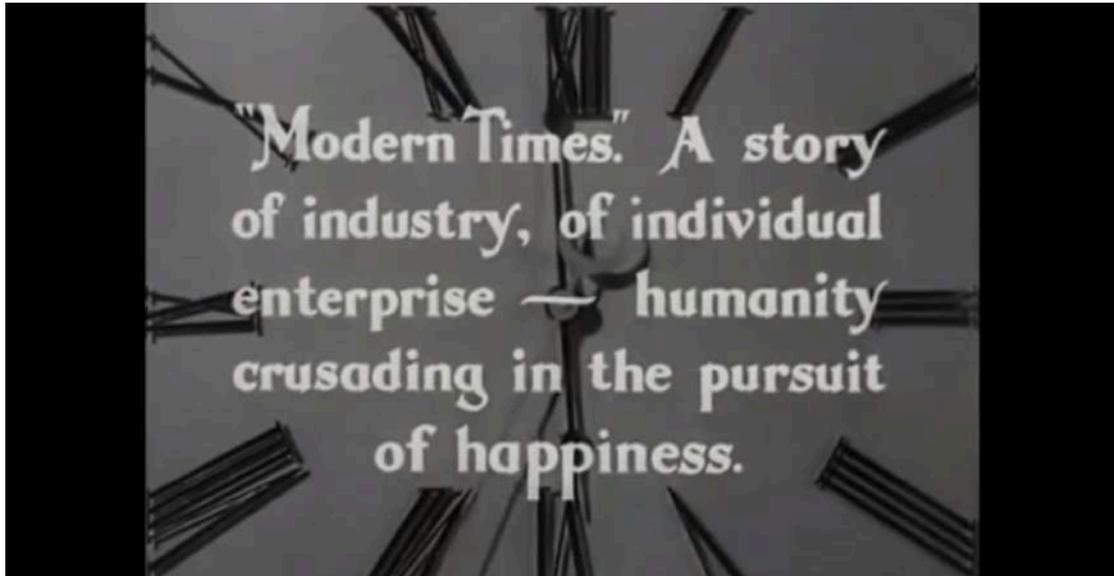
Reprenons les trois types de textes définis dans la partie précédente (discours indirect qui accompagne la narration, discours direct par les dialogues, onomatopées), et voyons quels équivalents le cinéma leur a inventé.

A) Le texte narratif

1) Quand le texte reste sous la forme de texte

Le cinéma est « resté muet » beaucoup plus longtemps que la bande dessinée - on date le premier film parlant de 1927, soit plus de trente ans après son avènement. Dans la droite lignée des légendes et des cartouches, il a très vite fait appel à des

cartons, ou banc-titres, sur lesquels figuraient les dialogues du film ou des indications guidant la narration. Bon nombre de récitatifs sont communs aux deux arts : les «Pendant ce temps », « Mais juste au même moment, à Paris... » ont ainsi longtemps été monnaie courante. Certains films récents recourent aux cartons par effet de citation, moquant cette pratique maintenant désuète : *OSS 117 : le Caire nid d'espion* (Michel Hazanavicius, 2006) en est un très bon exemple.



Carton placé au tout début des *Temps Modernes*, de Charlie Chaplin (1936)

Ces cartons « plein cadre » ont pour défaut de bloquer complètement la narration, car ils occupent tout l'espace de l'écran. Le spectateur doit donc regarder les images, puis lire le carton, sans qu'on lui laisse le choix de l'ordre dans lequel il voudrait procéder. Mais Vincent Amiel note que ce dispositif présente de nombreux intérêts, notamment rythmiques : « *La place des lettres sur l'écran, la proportion des mots, leur nombre sur un même carton composent des rythmes qui à l'instar des lettrages de la bande dessinée, agissent aussi bien sur le sens que sur les sens* »⁵².

De fait, si aujourd'hui les cartons donnant des indications spatio-temporelles ont quasiment disparu, certains réalisateurs continuent de recourir aux «cartons plein cadre ». On les retrouve notamment, parfois extrêmement bien exploités, dans les génériques de films. Ces génériques présentent d'ailleurs souvent une dimension graphique forte, proche du lettrage de bande dessinée, qui peut offrir un contrepoint très riche à l'aspect photo-réaliste du film. Ainsi les génériques de Saul Bass par

⁵² Gilles CIMENT (dir.), *Cinéma et bande dessinée*, CinémAction H.S., Saint Denis, Corlet et Télérama, 1990, p. 49.

exemple, participent véritablement du film et de son atmosphère ; ils formalisent la charte graphique, influencent notre perception, donnent au film un supplément d'identité visuelle. Ils sont souvent prolongés par l'affiche du film, premier élément vu par le public – à la manière de la couverture d'un album.



Au début de *Le Bon, la Brute et le Truand*, le générique installe l'ambiance.



Les génériques de Saul Bass, très rythmiques et graphiques, insufflent un supplément d'identité aux films qu'ils précèdent (ici *The Man with the Golden Arm*)

La pratique consistant à écrire *sur l'écran* ne se limite pas aux seuls génériques et cartons « plein cadre ». Aujourd'hui il est monnaie courante de voir s'afficher des textes plus ou moins informatifs sur l'écran, *par-dessus* l'image qui y est projetée. Dans *99F* (Jan Kounen, 2007) par exemple, les prix de différents produits apparaissent soudain sur l'image, créant un effet « catalogue » tout-à-fait cohérent avec le discours du film. Certaines productions récentes jouent avec de nouvelles conventions, faisant apparaître à l'écran à la fois le personnage qui écrit un texto et le message lui-même.⁵³



Dans *L'exercice de l'Etat*, affichage en surimpression du répertoire du ministre.



Dans le générique du film *Il Divo*, la caméra tourne autour des personnages...

Mais aussi du texte, qui fait partie intégrante de l'image.

⁵³ Lire l'article de Xavier DE LA PORTE: *Le texto au cinéma : une nouvelle convention ?*, France culture, 27 février 2014, <http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-le-texto-au-cinema-une-nouvelle-convention-2014-02-27>

D'une façon générale, on filme de plus en plus d'écrans au cinéma : le texte qui y apparaît peut donc, comme en bande dessinée, servir la narration ou simplement enrichir le graphisme de l'image.

Il convient enfin de rappeler qu'un autre type de texte est très présent au cinéma : les sous-titres ! Très peu exploités par les metteurs en scène, ils sont la plupart du temps cantonnés à une utilisation purement explicative. Pourtant ils envahissent parfois une bonne partie de l'image : ne devrait-on pas y faire plus attention, soigner leur graphisme, et éventuellement leur donner un rôle narratif ? Exception notable, le court-métrage *Battle of the Jazz Guitarist* (Mark Columbus, 2012) fait un usage tout-à-fait surprenant du sous-titre. Pendant toute la durée du film, le narrateur-réalisateur s'exprime grâce à eux, en lieu et place de ce à quoi la convention cinématographique a habitué les spectateurs : une voix-off.

2) Quand le texte devient son

Il me semble que dans un film, la voix-off est utilisée majoritairement pour trois usages distincts :

- Porter le discours d'un narrateur omniscient extérieur à l'histoire ;
- Faire entendre la voix d'un personnage qui s'adresse au spectateur ;
- Faire entendre la voix d'un personnage qui s'adresse à lui-même (nous plongeant ainsi dans ses pensées intimes).

Par le truchement de cette voix-off, le rapport au spectateur change profondément. De simple observateur d'un récit qu'il reçoit au premier degré, ce dernier devient complice : complice du narrateur qui lui raconte une histoire, complice du personnage qui partage ses états d'âme avec lui, complice enfin du procédé lui-même. Le cinéma se donne à voir en tant qu'artifice, comme le théâtre quand il joue de l'aparté.

La voix-off est souvent une facilité de cinéma, comme peut l'être le recours au cartouche en bande dessinée. Elle partage avec ce dernier d'autres caractéristiques : le texte y est modulé par la voix du narrateur, plusieurs voix différentes peuvent porter plusieurs discours différents sans créer de confusion chez le spectateur... Bien souvent elle est utilisée dans les séquences d'exposition, là où une explication par l'image ou par le dialogue aurait été trop compliquée.

Néanmoins, elle se prête également à des jeux d'énonciation parfois brillants. Toujours dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, la voix-off qui présente Amélie au début du film est un régal d'humour caustique, qui propulse le spectateur dans l'esthétique de Jean-Pierre Jeunet. Issu de l'univers BD, le *Spiderman* de Sam Raimi (2002) fait s'affronter la voix-off incarnant le double maléfique d'un personnage, et le personnage lui-même... Enfin, le plus révolutionnaire en la matière reste pour moi le court-métrage *The Gunfighter* (Eric Kissack, 2014). Ce dernier met en scène une voix-off qui prend les personnages à partie, à la manière d'un jeu de rôle - omnisciente, la voix les pousse les uns contre les autres et change le cours de l'histoire.

B) Les dialogues

Grâce au son synchrone, la traduction des dialogues de la bande dessinée vers le cinéma semble assez simple. L'acteur module lui-même le texte au gré de ses intonations, l'infléchissant dans telle ou telle direction. Le lettrage peut être assimilé à la voix du comédien, qui est la plus forte des signatures... Hergé raconte l'anecdote suivante :

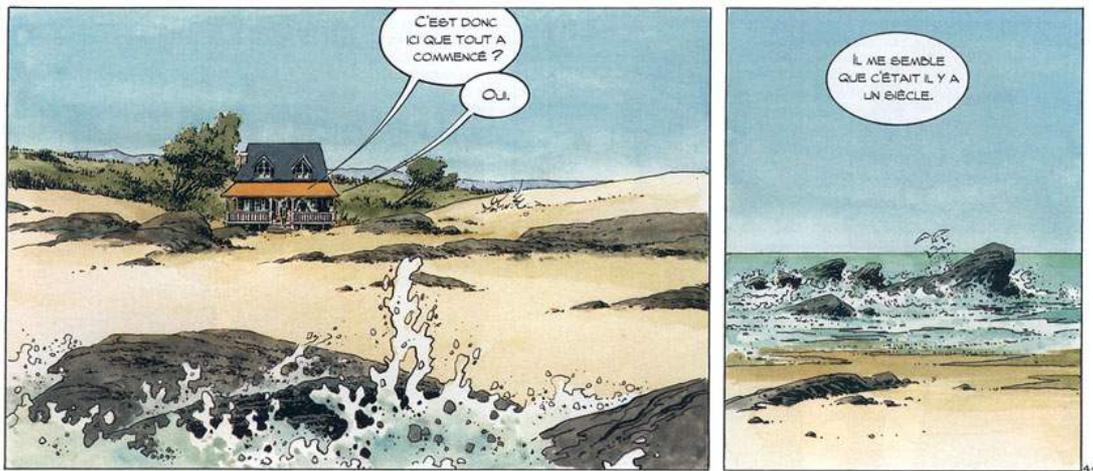
« A la sortie du dessin animé *Le Temple du Soleil*, un petit lecteur m'a écrit, pas content du tout, pour me dire : Je n'aime pas la voix du capitaine Haddock au cinéma. Ce n'est pas la même voix que dans les albums »⁵⁴

Au-delà de la petite histoire, on a ici la confirmation d'une intuition essentielle : la bande dessinée, si elle n'est pas sonore, peut *donner l'illusion* du son.

Faciles à restituer par le son direct, les dialogues de bande dessinée ne sont pourtant pas toujours traduits de cette façon au cinéma. Par convention, nous acceptons par exemple très facilement l'idée que le personnage de bande dessinée s'adresse à lui-même ; mais le cinéma, plus réaliste par essence, ne peut pas s'appuyer sur cette convention. Il préfère ainsi souvent filmer le personnage qui agit normalement, et recourir à la voix-off pour faire entendre ses pensées. De la même façon, certains types de plans très courants en bande dessinée ne sont presque jamais

⁵⁴ Numa SADOUL, *Tintin et moi : Entretiens avec Hergé*, Paris, Flammarion, 2003, p. 82.

employés au cinéma. En BD il est par exemple fréquent d’entendre quelqu’un parler sans le voir, parce qu’on est dans un plan très large et que le personnage est loin ou caché.



XIII : *Le Jour du Soleil Noir* : Faire commencer un dialogue dans un plan large permet de retarder la découverte des personnages et de planter le décor.

Ce procédé est assez rare au cinéma. Il est repris par exemple dans *Le cinquième élément* (Luc Besson, 1997) : tandis qu’on entend distinctement la voix du méchant, une série de trois raccords dans l’axe nous amène d’un plan très large (l’immeuble dans lequel il travaille) à un plan plus rapproché.



Luc Besson combine cet effet à un jeu rythmique. Tandis que le personnage se présente, deux raccords dans l’axe ponctuent son discours :

« Jean-Baptiste »

« Emmanuel »

« Zorg »

Resnais a également expérimenté ce genre d'effet : dans *Muriel* (1963) par exemple, le spectateur voit un immeuble et entend les conversations qui se tiennent à l'intérieur. Marcel Gotlib et Patrice Leconte (deux auteurs de BD !) ouvrent leur film *Les Wécés étaient fermés de l'intérieur* (1975) par une vue très large d'un immeuble dans lequel un téléphone sonne, reprenant cette même idée.

Enfin, il faut noter que la bande dessinée et le cinéma permettent aux dialogues de se tenir *hors-champ*. Le cinéma utilise le son pour produire cet effet (le spectateur entend une scène alors que la caméra filme autre chose), la bande dessinée recourt aux bulles qu'elle oriente vers l'extérieur de la case. De la même façon, les onomatopées et les ambiances sonores peuvent être « spatialisées » et provenir de l'espace *hors la case*.



Bastien Vivès : Juliette ne se montre pas dans *L'Amour...*

C) Les onomatopées et les ambiances

Dans une image de bande dessinée, l'ambiance sonore peut être exprimée par de nombreux éléments, notamment des onomatopées et des pictogrammes. Le son peut même influencer notre perception de l'espace, avec des graphismes qui dépassent de la case (indiquant ainsi une provenance ou une direction) ou dont la taille n'est pas la même de part et d'autre (les bolides de Michel Vaillant). Le

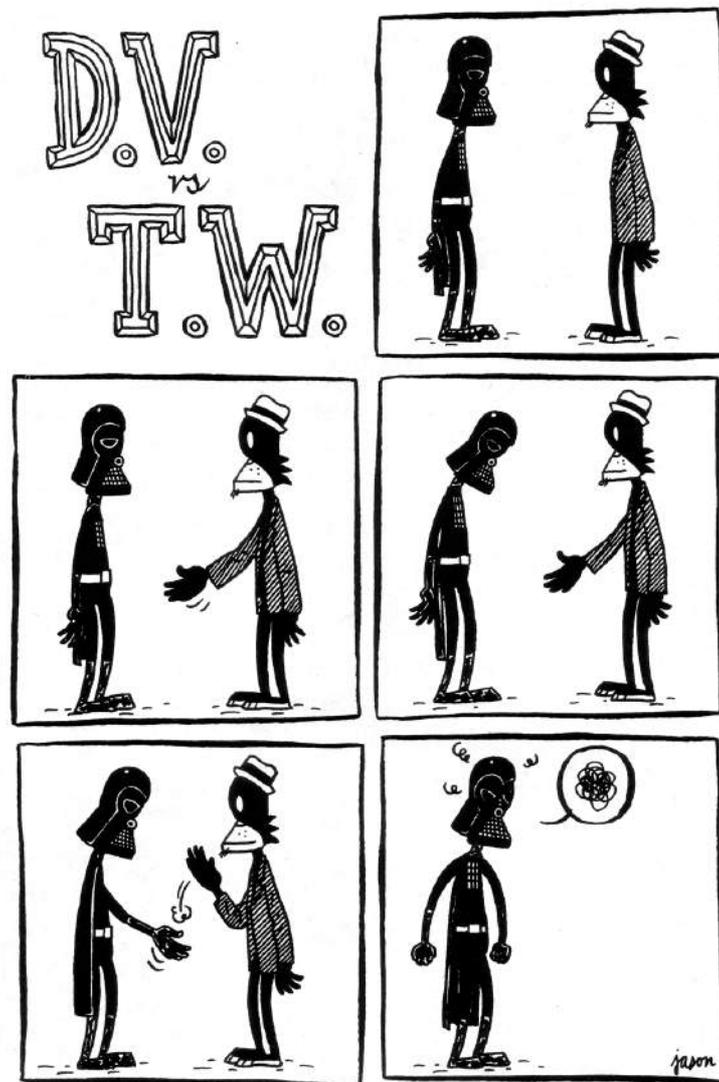
répondant « naturel » qu'offre le cinéma à ces « sons de papier » est évidemment le son spatialisé. Les techniques de son multipiste jouent facilement avec les origines des sons – elle peuvent choisir d'orienter le spectateur dans un paysage sonore cohérent, ou au contraire jouer la carte de la confusion.

Pour Pascal Rabaté, auteur de bande dessinée passé derrière la caméra, « *le son compte pour 50% du film, car il provoque le hors-champ. {...} Il est plus facile de travailler le subliminal avec le son qu'avec l'image.* »⁵⁵. En effet le son ne souffre pas, comme les images, du passage à la « vraie vie ». Il garde le même mystère, la même puissance d'évocation ; alors que les images perdent facilement leur caractère stylisé avec le photoréalisme. L'exemple le plus fort est le recours à la musique, très courant au cinéma mais qui ne trouve aucun équivalent en bande dessinée. C'est une association presque aussi ancienne que le cinéma lui-même : déjà à l'époque du muet, il était fréquent de faire appel à un orchestre pour accompagner les projections. La musique peut être diégétique ou extra-diégétique, elle peut s'ajouter au son d'ambiance ou le remplacer, elle peut exploser aux oreilles des spectateurs ou se faire discrète... Des réalisateurs comme Quentin Tarantino, Xavier Dolan, ou Nicolas Winding Refn, exploitent brillamment ces différents procédés, pour créer des atmosphères qui constituent parfois le socle du film.

D) Le cas particulier de l'absence de texte

Certaines bandes dessinées font l'impasse sur le texte. Cette démarche, marginale, donne parfois de véritables pépites : il y a quelques mois est ainsi sorti l'album *Un océan d'amour* (Grégory Panaccione et Wilfrid Lupano, 2015), pied-de-nez réussi à tous les codes habituels de la bande dessinée parlante. Certains auteurs en ont fait une marque de fabrique : Jason compte ainsi parmi les maîtres de cet humour caustique et silencieux.

⁵⁵ Interview réalisée par Vincent Raymond, le 9 juillet 2014 : <http://www.lyoncapitale.fr/Journal/France-monde/Culture/Cinema/Pascal-Rabate-BD-et-cinema-sont-des-cousins-tres-eloignes>



Jason, un humour qui ne s'appuie pas, ou très peu, sur le texte.

Si aujourd'hui très peu de films de prise de vues réelles sont muets, le phénomène est autrement plus répandu dans les court-métrages d'animation. Pixar compte évidemment parmi les champions du genre, dans des registres aussi différents que l'humour (*Le joueur d'échecs*, Jan Pinkava, 1997) ou l'émotion (la séquence d'introduction, en musique, de *Là-Haut*, Pete Docter, 2009). Dans ce types de récits, le silence ramène à l'essentiel : le jeu d'expressions d'un personnage, les petites différences entre les cases ou entre les plans. Bien souvent l'épure sonore s'accompagne d'une épure visuelle (avec notamment un graphisme simple, voire simpliste), et d'une épure narrative (des histoires très simples également). On comprend dès lors que ce qui fait le succès du muet en bande dessinée et en animation, la condamne pour les films de prises de vues réelles. On l'a vu en effet, la simplicité a toujours beaucoup de mal à résister à l'incarnation des personnages et au manque d'épure de notre monde photo-réaliste.

Une bande dessinée « parlante » peut également jouer le silence le temps d'une séquence. Ce choix peut être justifié de façon diégétique (l'environnement est silencieux ; la bande dessinée est contemplative), ou au contraire jouer la surprise en « coupant » les sons que le lecteur semble en droit d'attendre. Ainsi dans *The Watchmen*, l'explosion nucléaire qui pulvérise le monde est dessinée sans aucun son. Le cinéma utilise le même code, qu'on associe le plus souvent à une plongée *dans les pensées* du personnage à l'écran. Les sons extérieurs se font alors de plus en plus diffus ou s'arrêtent totalement, le temps semble suspendu. Cet effet est notamment utilisé dans *Jarhead* (Sam Mendes, 2005) : à la suite d'une explosion, le personnage principal devient sourd à son environnement (et le spectateur avec lui) pendant plusieurs minutes. Etrange effet que de *voir sans entendre* – étrange, et au moins aussi fort que de lire une BD qui soudain décide de se passer de mots.



Séquence entièrement muette dans *The Watchmen*

« Plus petites entités signifiantes » du 7^{ème} et du 9^{ème} art, la case de bande dessinée et le plan de cinéma partagent bon nombre de caractéristiques. En les rapprochant, nous avons pu commencer à identifier ce qu'elles ont en commun, et ce qui fonde leurs premières dissemblances irréductibles.

Quoique partageant la même grammaire picturale, les *images* de bande dessinée et de cinéma sont intrinsèquement très différentes. Les premières, non réalistes, portent en elles *la signature personnelle d'un auteur qui réinvente le monde*. Leur style graphique fait leur unicité en même temps qu'il leur ouvre la voie de l'universalité. Les secondes, photo-réalistes, *sont prélevées au monde par enregistrement mécanique*. Leur style graphique résulte d'un travail d'équipe ; *l'incarnation* des personnages est à la fois leur force et leur faiblesse. Force, parce qu'elle les rattache à l'humanité et leur ouvre la voie de l'empathie du spectateur. Faiblesse, car elle peine justement à les détacher de cette humanité, si peu propice au rêve et aux absolus...

Ces images se déploient dans des espaces différents : si la case est un espace ludique et élastique, l'écran de cinéma reste bien souvent terriblement rigide. L'explosion de cette rigidité, pourrait-elle créer des effets nouveaux ? *Et si on considérait l'écran comme une planche ?*

Elles s'appuient sur des codes différents : représentation du mouvement en bande dessinée, projection de photogrammes qui donnent l'illusion du mouvement au cinéma. On retrouve cette notion de mouvement « en dehors de la case » : quand l'œil du lecteur circule sur la planche, ou à la faveur d'un déplacement de la caméra. Et on remarque que cette caméra, quand elle fait exploser sa relation « naturaliste » au temps, arrive à créer des effets singulièrement proches de la bande dessinée. *Et si les effets spéciaux dynamitaient encore plus cette relation, non seulement au temps mais aussi à l'espace ?*

D'autres codes régissent l'usage du texte et du son : codes graphiques pour la bande dessinée avec l'utilisation de cartouches, de bulles, de pictogrammes ; codes graphiques et narratifs pour le cinéma qui recourt aux cartons, aux sous-titres, à la voix-off. *Et si les idées développées dans les court-métrages et les clips, pionniers en matière de tentatives formelles, étaient transposées sur grand écran ?*

Il nous reste à présent tout un monde à explorer : celui des interactions *entre les images*. BD et cinéma ont ceci de commun que leurs images sont toujours « à suivre » ; elles ne s'entendent que dans leur succession. Avec toutefois, on le pressent, plusieurs différences essentielles - car les images de bande dessinée se déploient dans un *espace*, la planche ; tandis que les images de cinéma sont prises dans un *flux*. Voyons à présent les conséquences induites par cette différence, et essayons de déterminer ce que le cinéma pourrait emprunter au *montage tabulaire*.

Deuxième Partie :

MISE EN CONTINUE

VS

MISE EN CONTIGUÏTE,

RACCORDE-T-ON DES CASES COMME

ON RACCORDE DES PLANS ?



Reprenons la définition du mot langage déjà évoquée en introduction : « *Tout système structuré de signes non verbaux remplissant une fonction de communication* ». Après avoir étudié les signes, il est donc temps de passer à la structure - sortir de l'espace de la case, voir plus grand : la planche, la séquence, le récit.

Benoît Peeters le souligne : toute vignette de BD est « *comme une image en déséquilibre, écartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit, mais non moins entre son désir d'autonomie et son inscription dans le récit* »⁵⁶. Il précise également que chaque image est « *révélatrice d'un amont et d'un aval qu'elle suppose en même temps qu'elle les dissimule* »⁵⁷. Ces remarques s'appliquent tout autant aux images de cinéma, qui comme en BD ne s'appréhendent que d'une manière : assemblées à d'autres images.

Toutefois, les modalités de cet assemblage sont parfois très différentes. A la logique de *montage temporel* du cinéma, répond une logique *d'assemblage spatial* en bande dessinée – si bien que Thierry Groensteen préfère pour la décrire parler de « *mise en réseau* » plutôt que de « *mise en chaîne* »⁵⁸. Ces deux logiques, quoique différentes, procèdent d'une même volonté : confronter des images, les faire se succéder pour générer du sens et de l'émotion. Reconnaître les spécificités respectives du 7^{ème} et du 9^{ème} art ne doit pas nous empêcher de souligner leurs traits communs.

Le story-board, outil de découpage en BD et au cinéma, occupe à ce titre une place singulière. Document de travail, hybride par sa forme, il permet pourtant une prévisualisation précieuse des raccords et de la continuité narrative dans chacun des deux médias auxquels il est rattaché. Reconnu comme indispensable pour préparer les scènes d'action, il est parfois utilisé pour préparer l'ensemble d'un film (dans le cinéma des frères Coen par exemple). Il permet aux réalisateurs de communiquer sur les images très précises qu'ils ont en tête, que ce soit avec leur équipe ou avec la

⁵⁶ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 22.

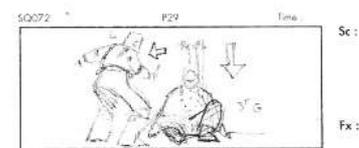
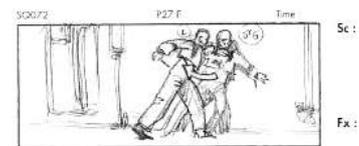
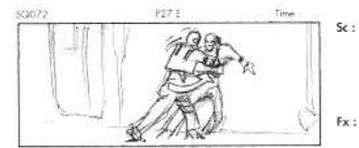
⁵⁷ Idem, p. 24.

⁵⁸ Thierry GROENSTEEN, *Du 7ème art au 9ème art : l'inventaire des singularités*, in : Gilles CIMENT (dir.), *Cinéma et bande dessinée*, CinémaAction H.S., Saint Denis, Corlet et Télérama, 1990, p. 26.

production. Rien de surprenant donc, à ce que les auteurs de bande dessinée soient régulièrement invités à travailler sur des story-boards ! Au-delà du graphisme dont ils peuvent imprégner l'univers du film, ils participent alors pleinement à la construction narrative de cet autre genre de *récit en images*.



En bande dessinée, le storyboard se conçoit déjà en fonction des bulles et de l'occupation de la page. Au cinéma pas du tout ; en revanche il est assorti d'informations techniques (dialogues, mouvements de caméra, déplacement des personnages, durée du plan...)



On s'intéressera tout d'abord aux procédés utilisés par la bande dessinée et le cinéma pour *organiser une succession d'images dans le temps*. Les deux média ont-ils des figures en commun ? Peut-on vraiment parler de *montage* en bande dessinée ? On abordera ensuite la notion de montage spatial, en se demandant si elle peut être transposée au cinéma. Puis on s'arrêtera sur la figure singulière de l'ellipse, que les deux média utilisent différemment et qui a d'importantes conséquences sur la narration et le rapport avec le spectateur. Enfin, on s'interrogera sur quelques formes narratives *a priori* réservées à la bande dessinée, mais que le cinéma pourrait s'approprier.

Chapitre I : Faire se succéder des images : le montage linéaire

Le Larousse propose la définition suivante du montage: « *Action de mettre ensemble, par des techniques appropriées, des éléments (textes, sons, images, photos, etc.) de diverses origines pour obtenir un effet particulier ; le résultat obtenu* ». Il est intéressant de relever que le montage doit produire un *effet* : effets de sens bien sûr, mais aussi effets sur les sens, effets de style... Spécifiquement pour le cinéma, le Larousse précise « *Choix et assemblage des divers éléments (images, sons) constitutifs d'un film.* ». On perd cette fois la notion de *sens*, mais on gagne celle de *choix* : choix d'utiliser ou non tel plan, tel son, et de le mettre ou non « à sa place ». Car le montage d'un film, contrairement à « la mise en page » d'une bande dessinée, procède à partir d'images qui lui préexistent – et ont une place plus ou moins « naturelle », pour laquelle elles ont été conçues.

En dépit de cette différence fondamentale il me semble que, dans le cadre d'un montage linéaire (défini comme une « mise en succession » d'images), les mécanismes à l'œuvre en bande dessinée et au cinéma sont très proches.

Les effets recherchés par le montage, me semblent relever de trois fonctions fondamentales. D'abord, le montage fragmente (on parle de « découpage », en bande dessinée comme au cinéma) puis recompose les actions en leur donnant la plus grande force narrative et expressive possible. Ensuite, il provoque des effets de sens : en rapprochant des images inattendues, en postulant que quelque chose de nouveau peut jaillir de ces rapprochements, il bouleverse la narration en même temps qu'il réinvente son art. Enfin, il donne un rythme au récit, en modulant l'importance et le temps relatifs de chacune de ces actions. Si le cinéma peut facilement contrôler ce rythme en maîtrisant la durée des plans, nous verrons que la bande dessinée a également su inventer quelques « astuces » pour ralentir ou accélérer la narration.

I- 1 : Le montage analytique, assemblage invisible

Dans *La Sémiologie en question*, Jean Mitry définit ainsi le montage : « *Au sens premier, le montage consiste à coller bout à bout les plans (prises de vues) sélectionnés dans l'ordre requis par la logique du drame, de la narration* »⁵⁹. Cette définition correspond tout-à-fait au montage dit **analytique**, qui choisit systématiquement la meilleure position vis-à-vis de l'action : il cherche à montrer efficacement, à rendre « lisible ». Manuel Kolp le confirme :

« Le cinéma agissant par fragmentation du réel, le but premier du montage analytique est de recréer une continuité visuelle à l'écran. Ce type de montage tend donc à ne pas choquer le spectateur, à être *invisible* comme l'écrivait André Bazin »⁶⁰.

D'un point de vue narratif, le montage analytique procède bien souvent en resserrant progressivement l'échelle des plans. L'action est d'abord cadrée en plan large, puis un plan plus serré attire l'attention sur un détail, puis la progression se fait « en accordéon ». Ce type de montage, extrêmement utilisé à la fois en bande dessinée et au cinéma (mais aussi en littérature !), est tout simplement le plus *logique* selon Bernard Duc :

« L'enchaînement des plans en valeur croissante, de l'ensemble au particulier (il faut d'abord décrire les lieux avant de nouer l'intrigue, d'abord présenter les personnages avant de faire agir ou s'exprimer), constitue, en somme, **l'ossature** obligatoire de toute scène ou séquence d'une histoire racontée en images. {... } »⁶¹

Il précise toutefois que cette règle n'est pas absolue, une trame à partir de laquelle les auteurs peuvent inventer de nouvelles figures : « *les plans s'enchaîneront alors et s'associeront dans un ordre beaucoup plus dispersé, en fonction du sujet traité, du rythme qu'on veut lui donner ou de l'ambiance qui sera recherchée.* »⁶²

⁵⁹ Jean MITRY, *La Sémiologie en question*, Paris, Editions du Cerf, 1987, p. 18.

⁶⁰ Manuel KOLP, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992, p. 66.

⁶¹ Bernard DUC, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 68.

⁶² Idem, p. 68.

Le montage analytique de cinéma, en ce qu'il recherche la vraisemblance et la continuité, a établi un certain nombre de règles aujourd'hui considérées comme des références, et auxquelles on ne déroge que pour produire des effets particuliers auprès du spectateur. La bande dessinée, qui fait face également à cet enjeu de lisibilité, a elle aussi inventé de nombreuses règles et conventions. Dans l'interview qu'il m'a accordé en avril 2015, Benoît Peeters affirme d'ailleurs que « *la BD n'a rien emprunté au cinéma, mais elle a inventé les mêmes procédés ou leurs équivalents* ». Autour de quelques figures emblématiques du montage, voyons si ces règles peuvent en effet être rapprochées.

Le *champ-contrechamp* est une figure récurrente au cinéma. Il consiste à cadrer une image, puis à pivoter d'un angle compris entre 90 et 180° et de cadrer le champ opposé. Ce procédé est très fréquemment utilisé pour filmer les dialogues, notamment quand les personnages sont fixes. Il est éventuellement enrichi de « raccords dans l'axe » de part et d'autre du champ : la caméra reste alors orientée selon le même angle, mais propose successivement des valeurs de cadre différentes.

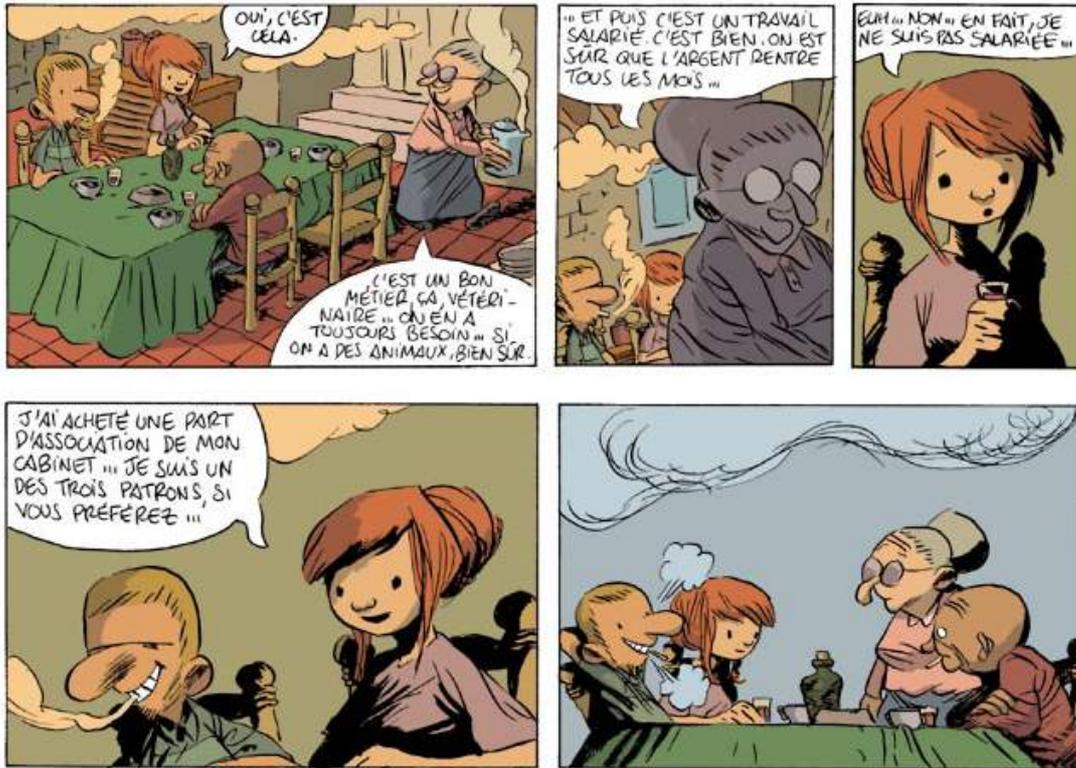


Kill Bill Vol. 2: l'immobilité des personnages peut devenir un élément de tension.

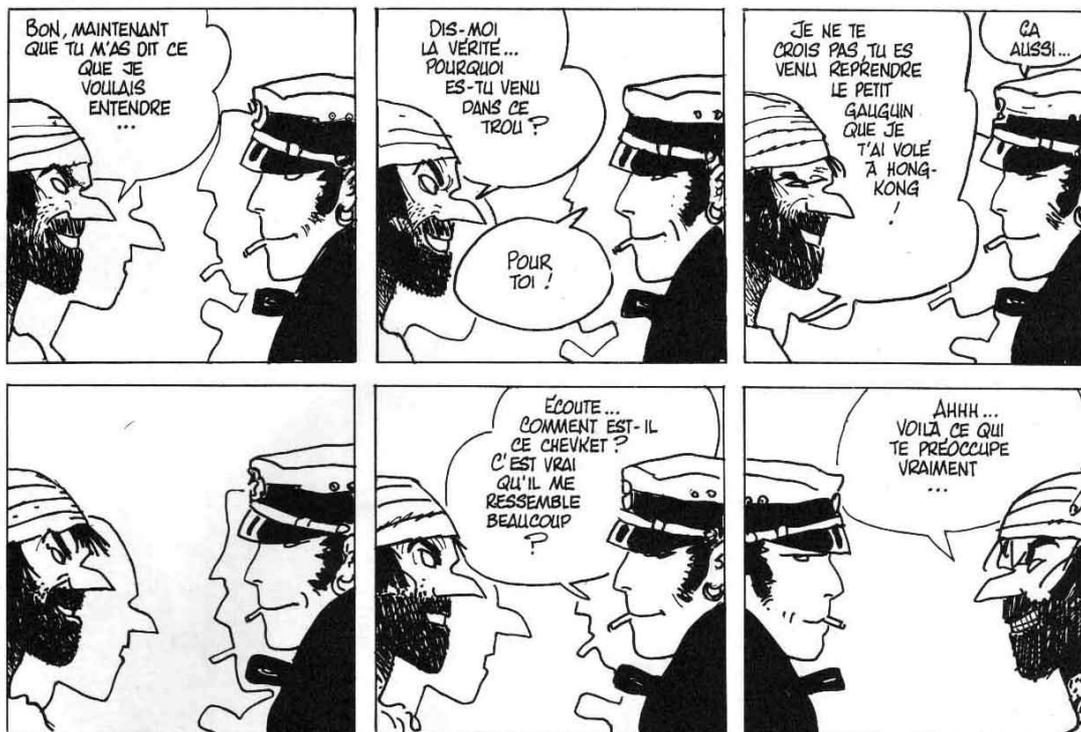
Le recours au champ-contrechamp est assujéti au cinéma à des règles assez strictes pour ne pas « brusquer » le spectateur. Il est ainsi d'usage de choisir des plans dont la valeur de cadre est proche, et filmés avec une focale similaire pour respecter la perspective. Conventionnellement on reste toujours du même côté de l'axe selon lequel les personnages se regardent (la fameuse « règle des 180° »), sans quoi ils se retrouveraient tantôt à gauche, tantôt à droite, compliquant ainsi la compréhension de l'espace. Enfin, tout opérateur sait qu'il faut éviter la succession de deux plans de valeurs proches, si ils ne sont pas cadrés selon un angle différent d'au moins 30° - sans quoi la « saute » sera désagréable pour le spectateur.

Bien sûr, toute convention n'existe que pour être malmenée : le cinéma joue volontiers des réactions que la transgression de ces règles peut provoquer, et la saute d'axe a été une figure très prisée par les cinéastes de la Nouvelle Vague. Elle peut servir à attirer l'attention sur le dispositif cinématographique, ou être employée dans les scènes de combat par exemple, pour en augmenter la confusion.

La bande dessinée, si elle recourt également au champ-contrechamp, se soucie beaucoup moins de la règle des 180°, et ne se préoccupe pas du tout de la règle des 30°. L'absence de décor précis (sur lequel la bande dessinée fait l'impasse dans de nombreuses cases) permet en effet de faire tourner le point de vue autour de la scène sans provoquer de confusion chez le lecteur. Par ailleurs, l'aspect forcément fractionné et discontinu de la BD empêche que le lecteur soit vraiment choqué par le non-respect de la règle des 30° - elle n'existe au cinéma qu'à cause des limites physiologiques de l'œil du spectateur.



Les sautes d'axe ne nuisent pas à la compréhension du lecteur dans cette scène du *combat ordinaire*...



A contrario, une saute volontairement tape-à-l'œil peut attirer l'attention du lecteur. Ici Hugo Pratt inverse les positions des personnages au moment où Corto parle de son « double »...

Dans le même esprit que le champ-contrechamp, cinéma et bande dessinée font largement appel au *raccord-regard*. Ce procédé donne successivement à voir un personnage qui regarde hors-champ, et ce hors-champ dans un deuxième temps. Le plan peut éventuellement prendre la valeur d'une vue subjective. BD et cinéma en font un usage très semblable. Dans *Come Prima*, l'auteur de BD Alfred alterne avec génie les séquences au temps présent et les séquences de souvenir. Ces dernières s'étoffent progressivement : on découvre ainsi très tard dans le récit qu'une des images récurrentes du livre (un bateau qui s'éloigne) est en fait le raccord-regard d'une autre image (un jeune garçon sur le quai, le personnage principal quand il était enfant). Cette découverte provoque un vertigineux effet pour le lecteur, qui a ainsi l'impression que plusieurs pièces d'un puzzle s'assemblent tout d'un coup.



Depuis les coulisses, Polina observe le spectacle qui se joue sur scène...

Le *raccord dans le mouvement* est une des figures les plus exploitées dans les deux média. On a parlé plus tôt des artifices auxquels recourt la bande dessinée pour reproduire le mouvement dans la case ; mais le dynamisme d'une action vient très largement de ce qui se passe entre les cases, et de la façon dont elles sont assemblées.

Souvent la bande dessinée associe plusieurs cases cadrées de la même façon : la première montre le début du mouvement, tandis que la seconde montre sa fin – charge est laissée au lecteur de reconstituer la trajectoire effectuée. Plus il y a de cases, plus l’action paraît lente ainsi les mouvements rapides sont généralement synthétisés en deux ou trois cases au maximum. Le cinéma quant à lui utilise à la fois les mouvements diégétiques (les acteurs qui se déplacent au sein du cadre) et les mouvements de la caméra pour introduire de tels raccords.

Au sujet des *raccords de direction* (qui consistent à raccorder deux plans dans lesquels le sujet se déplace dans la même direction, un procédé utilisé presque systématiquement quand un personnage se déplace), une petite nuance sépare la bande dessinée du cinéma. Hergé la relève :

« Il y a une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite. (...) Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple, et puis cela correspond à une habitude de l’œil, qui suit le mouvement et l’accentue : de gauche à droite, la vitesse paraît plus grande que de droite à gauche. J’utilise l’autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir toujours de droite à gauche, il aurait l’air à chaque dessin de revenir en arrière de se poursuivre soi-même.»⁶³



Tintin et les Dupondt courent dans la même direction *et vers la droite*, sans quoi le lecteur serait facilement désorienté.

⁶³ HERGE in *Les Cahier de la bande dessinée*, Grenoble, Glénat, n° 14-15, 1971, p. 13.

La règle est moins vraie au cinéma évidemment. Toutefois, Hergé a ici une intuition importante : une même image, selon qu'elle est orientée vers la gauche ou vers la droite, n'est pas perçue de la même façon. Les dessinateurs de BD le savent bien, car ils utilisent souvent « le test du miroir » pour évaluer leurs compositions : avant d'encreur une épreuve sur laquelle leurs yeux se sont fatigués, ils la « retournent » grâce à un miroir, et peuvent ainsi y jeter un regard neuf. Quelle que soit la discipline (photographie, peinture), placer un élément à gauche ou à droite de l'image n'est pas anodin – le sens de lecture va le faire découvrir en premier ou en dernier, provoquant des réactions différentes.

I-2: Quand le montage devient visible

Il ne faudrait pas réduire le montage à cette seule dimension d'organisation d'images dans le temps... Francis Lacassin insiste sur le fait que, pour l'image de film comme pour la BD :

« Le montage ne se borne pas à assembler des plans de cadrage divers selon un ordre logique. En manipulant leur durée, en les changeant de place, il peut modifier l'intensité dramatique et même inverser le contenu sémantique »⁶⁴

Le montage ne vise pas toujours à se rendre invisible pour soutenir efficacement une action. Au contraire il peut chercher à choquer le lecteur, à le faire réfléchir, à le désorienter... en choisissant sciemment de contourner les règles mises en place par le montage conventionnel. Les premiers théoriciens de l'histoire du cinéma (Eisenstein, Poudovkine, Timenchenko) l'ont constaté très vite : deux images montées ensemble peuvent produire des effets qu'aucune ne produisait quand elle était séparée de l'autre. Dès lors, le montage peut associer des images en jouant sur leur opposition de sens ou de forme, leur complémentarité, leurs temporalités... On peut selon moi rassembler les effets produits par ce type de montage selon deux

⁶⁴ Francis LACASSIN in Michel PAUVERT (Ed.), *La Bande dessinée*, Dossier Actualquarto, Gerpennes, n°46, 1985, p. 26

grandes catégories : les raccords motivés par des rapprochements liés au *sens*, ceux qui cherchent à créer un effet *sur les sens*.

A) Les raccords motivés par le sens

Ce sens, peut être littéral ou symbolique. Cette démarche peut être rapprochée du « montage parallèle » au cinéma, qui associe des plans liés symboliquement pour jouer sur la comparaison mentale effectuée par le spectateur. Eisenstein, ou Resnais dans *Mon oncle d'Amérique*, ont très largement employé ce procédé.



Au tout début des *Temps Modernes*, deux plans se suivent : l'un présente des moutons, l'autre des travailleurs sortant du métro...le raccord a valeur de comparaison.

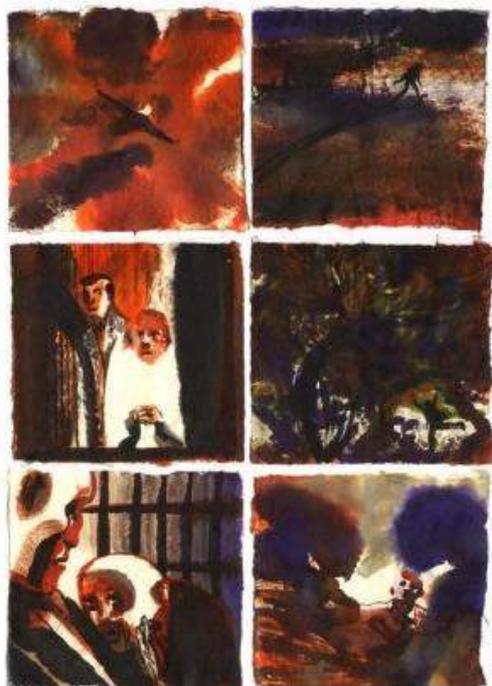


Dans *Asterios Polyp*, le dessinateur figure l'appel des sirènes entre deux plans narratifs.

On trouve dans cette catégorie le montage alterné, inventé non pas par le cinéma mais par Töpffer dans la première moitié du XIX^{ème} siècle! Le lecteur, ou le spectateur, peut ainsi suivre plusieurs récits simultanément (pour la bande dessinée), ou alternativement (pour le cinéma). On pourrait introduire une distinction selon que les récits alternés sont simultanés (plusieurs actions progressent au même moment), ou appartiennent au contraire à des temporalités différentes (un personnage raconte une histoire que l'on voit se dérouler, un flash-back alterne avec le temps présent, etc.). Dans le premier cas, le montage alterné joue sur le suspense : il crée facilement un sentiment d'urgence, une accélération du rythme liée au fait que le dénouement est retardé et que les actions se multiplient. Francis Ford Coppola le joue très bien dans *Le Parrain* par exemple, quand une série d'assassinats est commise en même temps qu'un baptême. En BD la figure est également un classique, et s'utilise de la même façon. Toutefois, elle s'accompagne souvent d'un changement de charte graphique, pour que le lecteur différencie bien les récits au sein même d'une page.

B) Les raccords à la recherche d'un effet sur les sens

Cette dernière catégorie regroupe des images et des effets très différents. Un des auteurs ayant le plus utilisé la notion de « **raccord graphique** » est probablement Lorenzo Mattotti : ses séquences sont de purs moments de graphisme, les transitions entre les cases étant ménagées par des effets de composition, de couleurs...



Pas de raccord logique dans cet inédit de Mattotti...mais plutôt des couleurs et des formes qui se répondent et jouent sur les *sensations* du lecteur.

Au cinéma, jouer les correspondances graphiques entre deux images est un effet auquel peu de réalisateurs recourent, sinon dans les séquences « hors le récit » (rêves, hallucinations). Se laisser conduire par les sens est rarement le moteur d'une narration ! Exemple notable, l'utilisation d'images que l'on fige, et qui se retrouvent encadrées en photo dans le plan suivant. Le clip et la publicité jouent davantage de ces raccords, qui en plus de perturber les sens, permettent souvent de fulgurants raccourcis dans le temps et l'espace.



Le clip de Metronomy *The Bay* fait la part belle aux raccords graphiques : ici la dernière image d'un plan se transforme en couverture de magazine, puis cette couverture est à son tour intégrée en trompe-l'œil dans le plan suivant...

Le film récent *Spring Breakers*, de Harmony Korine, fait quant à lui un large usage des **raccords rythmiques et sonores**, en s'appuyant notamment sur le principe de répétition. Si Benoît Peeters a bien souligné que la répétition donne de la force aux images⁶⁵, ici il s'agit surtout d'effets sonores : répétition d'une même phrase, d'un même thème musical... Alain Resnais avait déjà expérimenté ces effets (par exemple dans *Hiroshima Mon Amour*), et d'autres cinéastes de la Nouvelle Vague avaient joué de la désynchronisation volontaire du son. La musique joue évidemment un rôle primordial au cinéma : tantôt contrepoint, tantôt renfort, elle ajoute une dimension sensorielle qui n'a pas vraiment d'équivalent en bande dessinée.

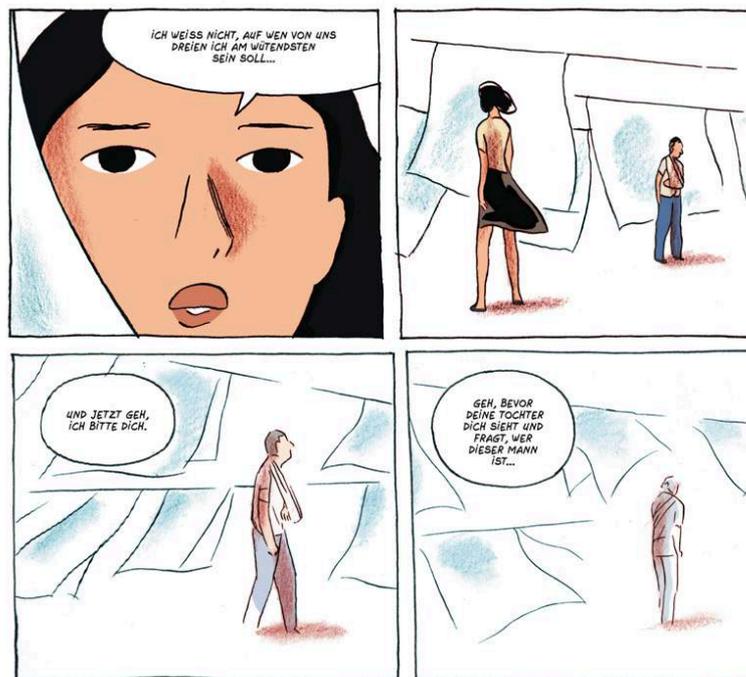
C) Les choix de « ponctuation » : cut, fondus...

Au delà des plans qu'ils rapprochent, le mot « raccord » désigne également la liaison elle-même : « *Liaison destinée à assurer la continuité entre deux parties séparées ou différentes, ou à rétablir l'homogénéité des diverses parties d'un ensemble.* » selon le Larousse. Plusieurs types de liaisons permettent ainsi le passage d'une case (ou d'un plan) à l'autre - c'est un domaine dans lequel cinéma et bande dessinée se sont largement nourris de leurs inventions respectives.

Il y a évidemment *l'absence de transition*, assimilable au « cut » de cinéma. Les cases se répondent sans que le dessinateur emploie de procédé textuel ou graphique pour adoucir la transition. C'est le type de liaison le plus répandu.

Pour effectuer une transition plus douce, la bande dessinée peut employer différents procédés graphiques qui « révèlent » l'image selon une progression : celle-ci peut être floue puis nette dans la case d'après, être progressivement recouverte par une couleur... La plupart de ces transitions trouvent au cinéma leur équivalent le plus évident dans les « fondus » (au noir, au blanc, fondu enchaîné, à la main noire...). Toutefois, certaines transitions à l'œuvre dans *Come Prima* restent profondément inadaptées au cinéma :

⁶⁵ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 25.



Come Prima : le graphisme lui-même s'appauvrit, jusqu'à disparaître.

A l'inverse, la bande dessinée s'inspire parfois directement de procédés cinématographiques. Ainsi dans *The Watchmen*, il serait tentant de comparer l'effet suivant avec une « fermeture au volet » de cinéma... A la toute fin de *Objectif lune*, la vignette ronde évoque plus ou moins explicitement une fermeture à l'iris.



The Watchmen fait beaucoup référence au cinéma, y compris dans les transitions.

I-3: La gestion du temps et du rythme

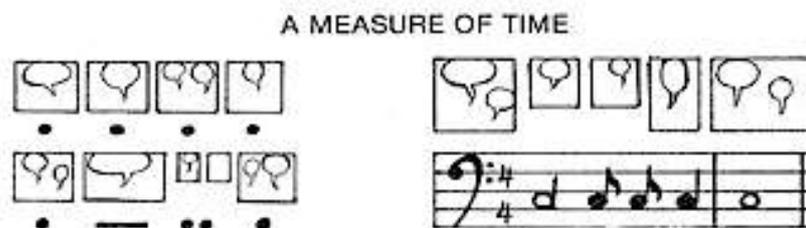
A) Donner du rythme au récit

Selon le Larousse, le rythme est la « *succession de temps forts et de temps faibles, mouvement dans une œuvre littéraire, un film, etc.* ». Le montage doit prendre en charge ce rythme, c'est un enjeu majeur en bande dessinée comme au cinéma.

Il faut tout d'abord revenir sur la case en temps qu'*unité temporelle*. Car une case n'est pas un instantané - sa durée est liée à l'**action** qu'elle représente, au **dessin** lui-même (un dessin plus complexe sera « déchiffré » plus longtemps), à la **forme** de la case, ainsi qu'au **texte** (il faut au moins au lecteur le temps de *lire* la case). Il arrive régulièrement que plusieurs temporalités cohabitent dans la même case ; c'est même toujours le cas quand plusieurs personnages dialoguent. Scott McCloud relève ce phénomène dans *L'Art Invisible*⁶⁶ :

« Nos yeux ont été entraînés par la photographie et l'art figuratif à établir une équivalence entre une image et un instant unique – mais les actions qui nous sont présentées comme simultanées ne peuvent pas l'être ! »

Plus qu'une photographie, une case de bande dessinée pourrait évoquer une portée musicale, dont les phylactères seraient les notes – une idée évoquée par Will Eisner dans *L'Art séquentiel*.⁶⁷ Chaque personnage prend la parole, joue sa mesure, et le temps s'écoule au fur et à mesure que le dialogue progresse.



⁶⁶ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 104.

⁶⁷ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 32.

Dans un autre ouvrage, Eisner se livre à un exercice intéressant en découpant un dialogue de trois façons différentes : en une case, en deux cases, et en trois cases... La version en trois cases, comme un dialogue de cinéma, respecte le temps réel : un personnage parle, l'autre l'écoute puis réagit dans la case suivante. Réaliste, ce découpage impose par contre un rythme lent, qui donne de l'importance à la conversation. A l'inverse, comprimer le dialogue en une seule case peut donner une impression peu vraisemblable... Le dessinateur doit donc systématiquement réfléchir à la meilleure façon de *plier le dialogue au rythme de l'action*. Eisner achève son expérience par la conclusion suivante : « S'il existe une formule applicable, elle consisterait à faire en sorte que le dialogue clôture la durée de l'image. »⁶⁸

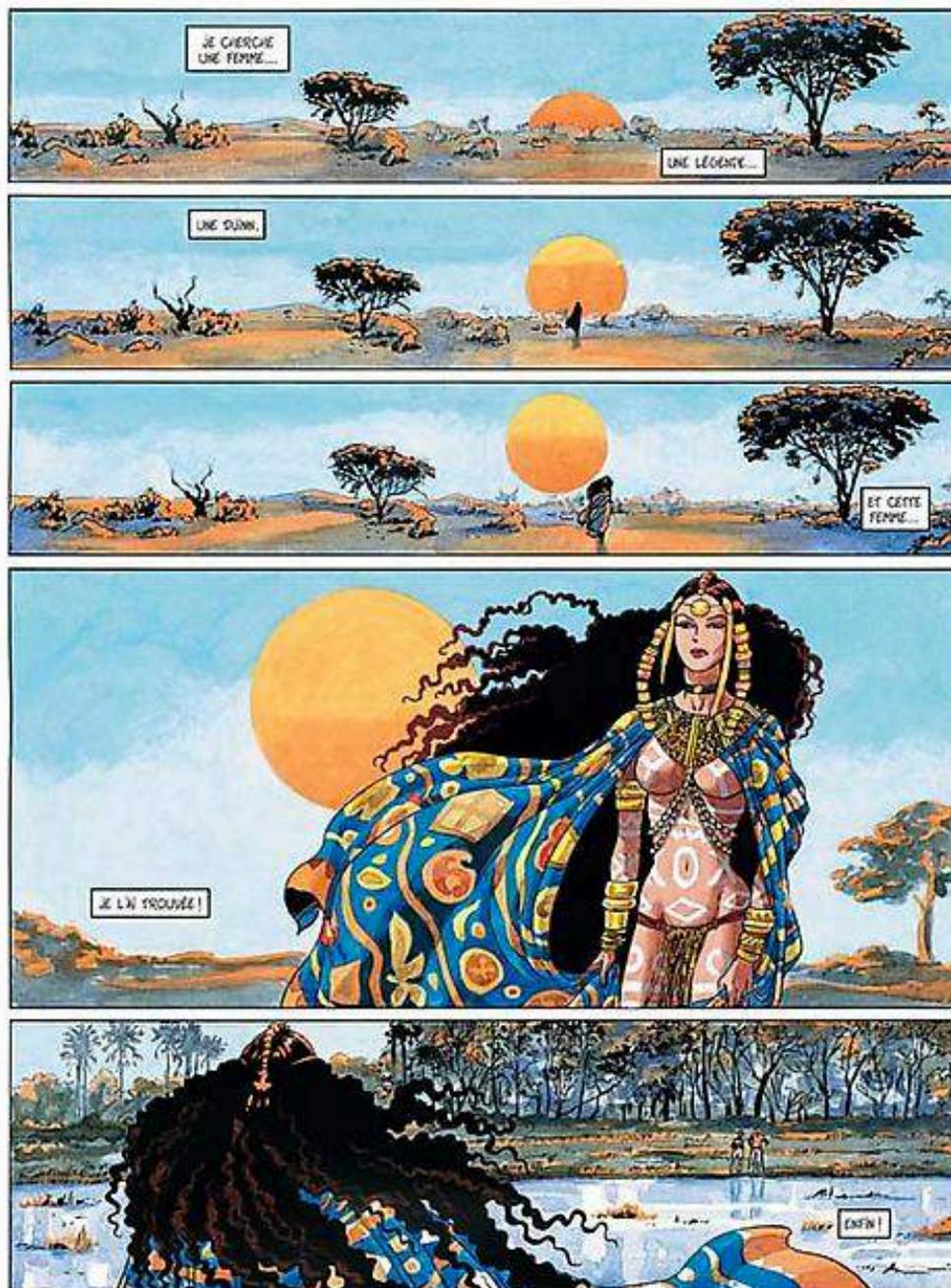
Parallèlement à ces durées (durée nécessaire à l'action, durée pour lire les éléments textuels), **la forme d'une case** peut influencer la perception qu'en a le lecteur, notamment en ce qui concerne le temps. Un cadre tout en hauteur peut ainsi être utilisé pour hacher l'action, un cadre horizontal joue souvent la contemplation ; les cases sans bords qui se perdent dans la page semblent « en dehors du temps »...



McCloud se livre à une expérience intéressante dans *l'Art Invisible* : il multiplie les cases, les allonge, enlève les bords... pour tenter de définir si ces modifications ont un impact sur la durée perçue par le lecteur.

⁶⁸ Will EISNER, *Les clés de la Bande dessinée. T2 La Narration*, Paris, Delcourt, 2010, p. 70.

Une fois maîtrisée cette idée de *cases de différentes durées*, l'auteur de bande dessinée les articule entre elles pour *jouer avec le temps* et *mettre en valeur les moments-clés*. Les recettes sont maintenant connues : pour des tempos rapides, il peut fragmenter l'action et multiplier les cases, les étirer dans le sens vertical, utiliser peu de texte. Pour des tempos lents il préférera des cases plus grandes et riches en détails, présentant davantage de texte, et plutôt étirées dans le sens de la largeur.



Une séquence assez courte, mais au rythme lent dans *Djinn*

Au-delà du rythme propre qu'ils insufflent à telle ou telle séquence, c'est dans leur alternance que ces procédés permettent de mettre en valeur telle ou telle composante du récit. Ainsi une case sera particulièrement remarquable si elle est encadrée de cases au rythme différent !



Dans ce récit de Will Eisner, le rythme très haché des premières vignettes est interrompu par une vraie « pause » avec l'arrivée de la case allongée du téléphone.

A l'exception notable de la forme des cases, le cinéma utilise les mêmes outils que la bande dessinée pour rythmer un récit. Un plan est lui aussi défini par une durée, et dès lors les mêmes effets s'appliquent : une succession de plans longs et lents semble parfaitement adapté aux séquences contemplatives, tandis que des plans plus courts filmant des actions plus rapides dynamisera la narration. Le film d'épouvante joue d'ailleurs admirablement de cette alternance, en ménageant des moments de répit qui s'étirent dans le temps et font monter l'angoisse entre les séquences vraiment effrayantes...

Avant de terminer ce chapitre consacré au temps, il est intéressant de relever un point assez fondamental : la relation au temps est un fait culturel. Un blog⁶⁹ en a fait un terrain d'investigation, en mesurant la durée moyenne d'un plan tout au long de la carrière de plusieurs cinéastes. Bien souvent, celle-ci varie assez peu. Ils privilégient leur relation personnelle au temps plutôt que de plier le rythme de leurs films aux sujets qu'ils traitent.

B) Ce que le montage révèle de notre conception du temps

Dans l'*Art invisible*, Scott McCloud établit un classement très personnel des « types d'enchaînements » entre les vignettes⁷⁰. Il s'y appuie, non sur les valeurs de plan ou les mouvements, mais sur leur contenu narratif. Il distingue ainsi les catégories suivantes :

1 : « De moment à moment » : les cases se ressemblent, elles sont cadrées d'une manière relativement similaire. L'écoulement du temps est marqué par de petites différences entre les cases (un personnage a les yeux fermés puis ouverts, un mobile s'est déplacé). Au cinéma on pourrait penser à la figure du plan fixe à titre de comparaison... mais elle ne fait pas appel au raccord.

2 : « D'action à action » : une action se déroule, on la suit depuis son début jusqu'à sa fin. Les cases ont des relations de consécution les unes avec les autres. Le même problème se pose quand on cherche un équivalent cinématographique à ce type d'enchaînement : pourquoi le cinéma devrait-il utiliser deux plans plutôt qu'un seul, alors qu'il peut enregistrer le mouvement ? On peut rattacher à cette catégorie les raccords dans le mouvement et les raccords de direction.

3 : « De sujet à sujet » : en restant dans la même séquence, le dessinateur propose de changer de focalisation. On peut voir ainsi une action en plan serré, puis un plan large

⁶⁹ VASHI sur le blog Vashivisual, <http://vashivisuals.com/category/one-sheets/average-shot-length-one-sheets/>

⁷⁰ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 78.

dans lequel quelqu'un observe cette action par exemple. Le champ-contrechamp peut être rattaché à cette catégorie.

4 : « De scène à scène » : le changement de case permet de passer à une scène totalement différente, parfois très éloignée dans l'espace ou le temps. Le cinéma utilise beaucoup cette technique entre les différentes séquences d'un film.

5 : « De point de vue à point de vue » : ces transitions ne sont pas forcément liés au temps. Descriptives, elles promènent le regard du lecteur et servent à décrire un lieu, une idée ou une atmosphère – on trouve le même type de raccord au cinéma, notamment dans les séquences introduisant un nouveau décor.

6 : « Solution de continuité »: les cases se suivent sans s'appuyer sur aucun rapport logique. Ce type d'enchaînement est plutôt utilisé par le cinéma expérimental.

Cette catégorisation lui permet ensuite de réfléchir à ce que provoquent ces différents types d'enchaînement, et à leur usage statistique en bande dessinée. Après avoir disséqué bon nombre de bandes dessinées venant du monde entier, il en arrive au tableau suivant :

| | Types de raccord | | | | | |
|--------|------------------|-----|-----|-----|-----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Hergé | 0% | 68% | 25% | 7% | 0% | 0% |
| Kirby | 0% | 65% | 20% | 15% | 0% | 0% |
| Tezuka | 5% | 42% | 30% | 8% | 15% | 0% |

Les types 2, 3 et 4 sont donc très largement plébiscités par la bande dessinée américaine et européenne. Ils concrétisent selon McCloud notre conception du récit comme « des suites d'événements reliés entre eux »⁷¹, en permettant des enchaînements rapides et efficaces. Ils privilégient *le mouvement*. A l'inverse, la bande dessinée orientale fait notamment la part belle à la catégorie 5 (« de point de vue à point de vue » pour des séquences contemplatives qui semblent arrêter le temps), tout en offrant une petite place à la catégorie 1 (« de moment à moment » pour des actions lentes racontées en plusieurs cases). Elle préfère le moment à l'action, privilégie *l'état*.

⁷¹ Idem, p. 85.

Pour McCloud, cette différence repose sur un trait culturel fondamental : « *En occident, {...} généralement notre culture se donne des buts. Mais en Orient, il existe une tradition d'œuvres d'art qui constituent des cycles et des labyrinthes* »⁷². Les notions d'intervalle, d'espace négatif, de fragmentation du temps y sont omniprésentes.

S'il n'existe aucune étude statistique comparable pour le 7^{ème} art, force est de constater que des différences majeures existent entre les cinémas occidentaux et orientaux au niveau du rythme... Le montage, en BD comme au cinéma, est donc non seulement un outil au service de la narration, mais également un art imprégné de ses influences culturelles. Pour autant, le succès énorme qu'ont eu les mangas en France dément l'hypothèse selon laquelle un lecteur serait hermétique à un autre art du récit que celui auquel il est habitué. Ce constat optimiste ouvre la voie à des tentatives formelles nouvelles en orient comme en occident, ainsi qu'à des « effets de citation » entre auteurs du monde entier qui réjouissent déjà les bédéphiles – la BD n'a donc pas fini de se réinventer !

⁷² Idem, p. 89.

Si on s'en tient au montage « linéaire », cinéma et bande dessinée ont énormément en commun - les effets provoqués par la succession de deux vignettes de bande dessinée peuvent très largement être apparentés aux effets produits par les raccords de cinéma.

Inspirés l'un par l'autre, les deux arts ont conçu de façon concomitante une grammaire narrative faite d'enchaînements plus ou moins logiques, plus ou moins sensibles, plus ou moins percutants du point de vue du rythme. Après s'être appuyés longtemps sur les référentiels de leurs lecteurs et spectateurs (le rapport au temps, les habitudes de lecture), ils profitent aujourd'hui de leur diffusion mondiale pour enrichir cette grammaire de ce que *l'Autre* a inventé de son côté.

Mais la bande dessinée n'est pas seulement un enchaînement linéaire de vignettes... Elle s'appuie en plus sur une organisation dans l'espace de ses composants, selon ce que nous appellerons le *montage tabulaire*.

Chapitre II : La planche de BD, un *espace* difficile à transposer au cinéma

Réduire la planche de bande dessinée à une succession de vignettes revient à nier une bonne partie de ce qui fonde sa singularité - la disposition des cases sur l'espace de la page (ou de la double page) étant à la fois un phénomène sans équivalent et un procédé consubstantiel de la BD.

«Au cinéma les plans s'enchaînent dans la durée, tandis qu'en bande dessinée les images subissent un double principe d'organisation : à la fois dans le temps et dans l'espace. Cette double articulation (...) a pour effet de complexifier le dispositif et de substituer à la «mise en chaîne» ce qui apparaît désormais préférable de nommer une «mise en réseau».⁷³

Benoît Peeters a beaucoup théorisé sur les caractères particuliers de cette mise en réseau. Il remarque notamment certaines implications :

- D'abord, sur le **rythme de la lecture** ; dans notre entretien, il m'a ainsi déclaré : « *En BD on peut revenir en arrière, s'arrêter sur une image... ça fait partie du plaisir du lecteur. La justification d'une BD, c'est de la relire !* ». A l'échelle d'une page ou d'un ouvrage entier, le lecteur a donc un vrai pouvoir sur le rythme, que seule la vidéo (et a fortiori le jeu vidéo) peut proposer par ailleurs.

- Ensuite, sur le **concept de « prévisualisation »** à l'œuvre quand le lecteur découvre une planche : selon lui « *tout ce qui est vu est pour ainsi dire toujours prévu* »⁷⁴, de par la contiguïté des images. Il propose dans plusieurs ouvrages le concept de **périchamp** (en complément de ceux, déjà existants, de champ et de hors-champ) pour décrire cet espace perçu par le lecteur avant qu'il ne lise véritablement. Will Eisner confirme que cette prévisualisation est un enjeu majeur pour le dessinateur de

⁷³ Thierry GROENSTEEN, *Du 7eme art au 9eme art : l'inventaire des singularités*, in : Gilles CIMENT (dir.), *Cinéma et bande dessinée*, CinémAction H.S., Saint Denis, Corlet et Télérama, 1990, p. 26.

⁷⁴ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 39.

BD, à la fois menace et opportunité narrative: « *L'obstacle le plus important à surmonter est la tendance au vagabondage de l'œil du lecteur* »⁷⁵. Si la page est bien une « machine à convertir un espace en successivité »⁷⁶, conduire le regard est un défi majeur.

- Enfin, sur **les figures originales** que permet le « montage tabulaire », quand il est exploité dans toute sa singularité.

Benoît Peeters distingue plusieurs types de pages, dont l'organisation est déjà matière à récit. Après avoir analysé les effets produits par ces différents types d'organisation, on se demandera ce que le cinéma peut offrir d'équivalent quand il transforme l'écran en espace de jeu.

II-1 : La page comme méta-case

Benoît Peeters aborde la question de la mise en page de BD en relevant une tension intéressante entre le *récit* et le *tableau* : « *le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l'isolant, permet qu'on s'y arrête* »⁷⁷. Partant de cette distinction, il distingue quatre grands modes d'utilisation de la case et de la page :

| | Autonomie récit/tableau | Dépendance récit/tableau |
|----------------------|-----------------------------|--------------------------|
| Dominance du récit | Utilisation conventionnelle | Utilisation rhétorique |
| Dominance du tableau | Utilisation décorative | Utilisation productrice |

L'utilisation conventionnelle, ou régulière, remonte historiquement à l'époque où les bandes dessinées étaient publiées sous forme de *bandes* – trois ou quatre images au format strict et constant. On parle souvent de disposition des cases « en gaufrier » ; la lecture se fait de façon régulière depuis le haut à gauche jusqu'en bas à droite. C'est l'utilisation qui s'approche le plus d'un déroulé de plans cinématographiques.

⁷⁵ Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 47.

⁷⁶ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 69.

⁷⁷ Idem, p. 39.



Chez Manu Larcenet, cette disposition en gaufrier rappelle un plan fixe de cinéma

L'utilisation décorative quant à elle, privilégie très nettement le tableau au récit. Chaque planche y est conçue comme un objet harmonieux, esthétique ; et d'une page à l'autre le dessinateur se donne pour mission de toujours surprendre d'un point de vue formel. Elle recourt à des effets de style spectaculaires : incrustations de cases, débordements hors du cadre... Peeters met toutefois en garde contre ce genre d'utilisation, qui oublie parfois le récit au profit d'une beauté formelle exacerbée – à la manière des films qui jouent davantage sur leur plastique que sur leur dramaturgie.



Druillet est connu pour l'aspect très décoratif de ses planches

L'utilisation rhétorique est la plus répandue. Elle consiste à mettre cases et planches au service du récit, en adaptant les dimensions des cases à l'action qui y est décrite. Benoît Sokal remarque ainsi que « les cases horizontales – qui ralentissent le rythme – conviennent à merveille pour des moments de grande intensité psychologique et qu'une succession de cases verticales – donnant un sentiment de rapidité – est idéale pour un dialogue nerveux, fait de réparties percutantes »⁷⁸. On retrouve avec cette utilisation la notion de rythme développée au chapitre précédent. Les cases les plus vastes permettent de marquer les moments forts du récit, avec toutefois une dimension nouvelle : la position des cases au sein de la page et par rapport aux autres cases, qui les hiérarchise et donne l'ordre de lecture.



Chaque case est donc dessinée selon trois logiques différentes : son impact graphique, la durée à laquelle elle correspond, et sa mise en réseau avec les autres cases. Ici, le *méchant* est d'abord magnifié par une contre-plongée; puis le mouvement de XIII est restitué par une case allongée. Enfin, la mort du méchant est fractionnée, et permet un insert sur le pistolet qu'il lâche en tombant.

⁷⁸ Benoît SOKAL, *Pensées*, in Benoît PEETERS (dir.), *Autour du scénario : cinéma, bande dessinée, roman-photo, publicité, littérature*, Bruxelles, Ed. de l'université de Bruxelles, 1986, p. 23-24.

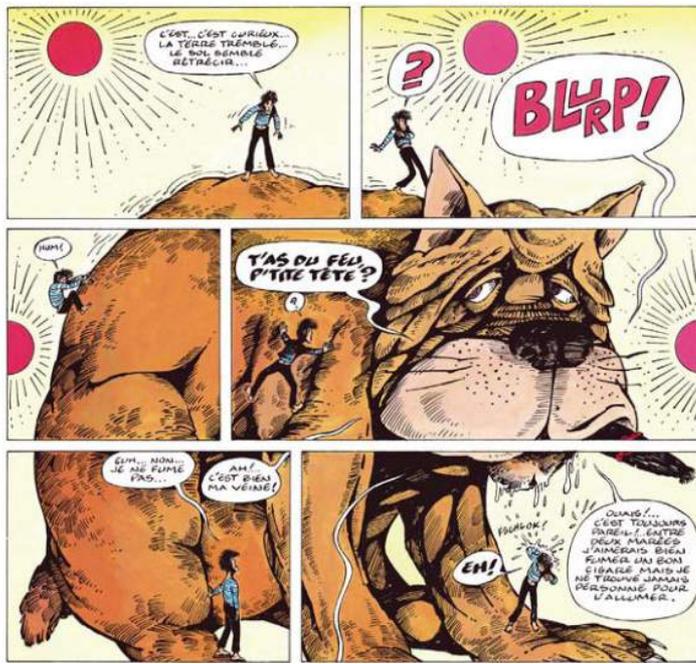
Une case vient ainsi parfois *s'intégrer à une autre image*, procédé qui peut être au service de la vignette englobante (« toile de fond » sur laquelle les autres actions se décomposent), ou servir à souligner les liens entre plusieurs vignettes « englobées »⁷⁹. On verra plus tard si cet effet pourrait être utilisé au cinéma. La bande dessinée joue aussi de ce que Benoît Peeters m'a décrit comme « le phénomène de la page tournée » : la vignette en bas à droite d'une double page a ainsi un statut tout particulier. Elle peut mettre la touche finale à une séquence (procédé utilisé pour les effets de « chute » notamment), ou au contraire créer un « effet d'appel » qui permettra une surprise une fois la page tournée.



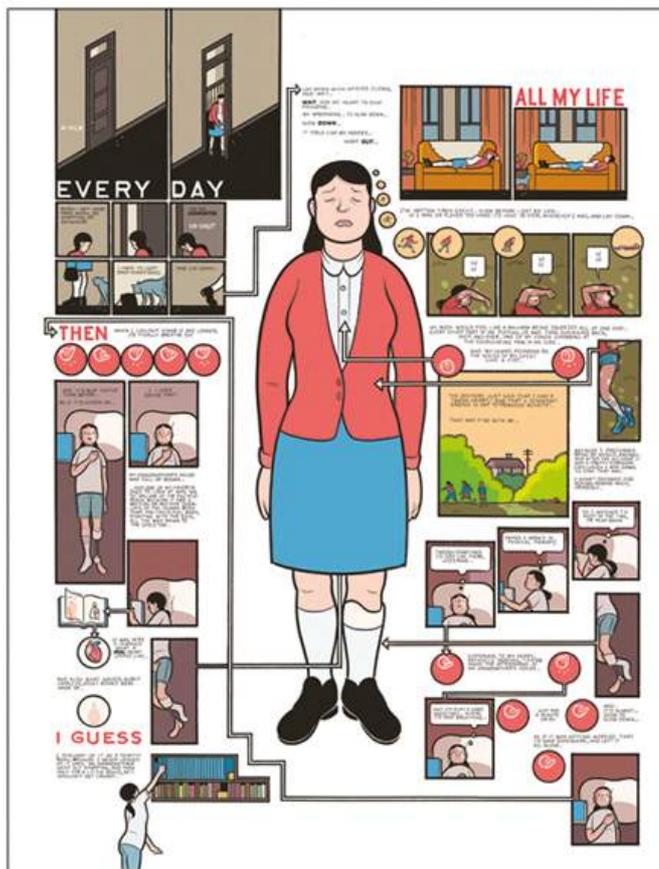
Will Eisner manie en virtuose le montage tabulaire : ici par exemple, le journal déchiré par le personnage dans la « case » 2 se transforme en pluie dans la case 6...

⁷⁹ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris : Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011, p. 100-103.

Enfin, l'utilisation productrice met la planche à l'honneur : c'est son organisation elle-même qui semble dicter le récit, la figure qui engendre la narration. Parmi les auteurs ayant exploité ce procédé, Fred a su en tirer des planches particulièrement exceptionnelles. Chris Ware, dans un style très différent, conçoit ses planches comme autant de jeux de pistes – charge au lecteur de reconstruire la narration.



Une page de Fred « sans queue ni tête », que le lecteur lit en même temps qu'il construit l'image de fond mentalement... Il semble impossible d'imaginer un tel montage au cinéma !



Une page typique de Chris Ware, dans laquelle le lecteur a la charge de reconstruire tout seul le récit à partir d'éléments dispersés.



Dans cette page de *Le Bleu est une couleur chaude*, les scènes quotidiennes vécues par l'héroïne se déploient autour de son corps. La jeune fille vient d'être chassée de chez elle : cette position fœtale rappelle sa léthargie, son impression de ne pas être présente à sa vie. La superposition fait la synthèse entre sa vie et son ressenti.



Dans *Asterios Polyp*, c'est le trajet d'un insecte qui construit cette page graphiquement et narrativement.

II-2 : Concevoir l'écran comme un espace

En partant de ces différentes utilisations de la planche, est-il possible d'imaginer leur transposition au cinéma ? Les procédés de multi-écrans, de split-screen, de surimpression, peuvent-ils reproduire les effets produits par le montage tabulaire ?

A) Le split-screen

L'idée de morceler l'écran, ou d'utiliser plusieurs écrans en même temps pour projeter des images différentes et complémentaires, existe depuis des décennies. Ainsi Abel Gance, dans son *Napoléon*, utilise trois caméras puis trois écrans... en 1927 ! Il obtient ainsi plusieurs effets différents pendant le film :

- Une seule image, trois fois plus large que le format habituel;
- Une même image, affichée trois fois ;
- Une image différente par écran (trois points de vue différents sur la scène);
- Une image centrale encadrée par deux images symétriques (l'une est inversée).

Ce procédé lui permet de passer facilement du général (des plans de bataille très larges) au particulier (tel ou tel soldat en train de combattre), tout en donnant au film un souffle épique. Malgré le succès du film, ce « split-screen avant l'heure » reste une exception dans l'histoire du cinéma.

Il me semble pourtant que le multi-écran offre un certain nombre d'intérêts, parfois comparables à ceux que permet le montage tabulaire en bande dessinée. Il partage en tout cas avec lui l'aspect « périchamp » dont parle Benoît Peeters, ainsi qu'une éventuelle tendance à former un « tout » graphique. J'ai établi un classement des missions qu'il me semble pouvoir remplir :

1) Mettre en parallèle plusieurs actions concomitantes :

C'est la fonction pour laquelle il est le plus souvent utilisé ; elle peut être déclinée en de multiples situations et provoquer des effets très différents.

- La figure la plus emblématique du split-screen est la conversation téléphonique, un grand classique du cinéma muet. Repris avec bonheur par Michel Hazanavicius dans *OSS 117, Rio ne répond plus*, il devient un procédé rythmique avec la multiplication des interlocuteurs.

- Dans *L'Apollonide* (Bertrand Bonnel, 2013), un personnage quitte l'un des espaces du split-screen... puis apparaît quelques secondes plus tard dans un autre de ces espaces, révélant ainsi que les différents lieux dramaturgiques sont en fait proches les uns des autres.

- Dans le clip *After ever after*, Jon Cozart apparaît dans chaque sous-espace de l'écran, et interagit avec ses doubles dans un long plan-séquence...une performance qui impressionne le spectateur pour la synchronisation qu'elle présuppose.



Michel Hazanavicius orchestre 12 coups de téléphone simultanés dans OSS117



After ever after : une parodie dans laquelle Jon Cozart se met en scène avec ses doubles...

2) Proposer plusieurs points de vue sur une même action

Quand les actions ont lieu dans le même espace, le split-screen peut présenter simultanément des plans de valeurs très différentes, resserrant l'intérêt de la scène sur tel ou tel détail tout en montrant l'ensemble. Il peut également donner à voir un champ et son contrechamp, un personnage et un plan subjectif... Les écrans de surveillance, mis côte à côte, peuvent tout-à-fait relever de cette catégorie. Cette utilisation de l'écran peut être rattachée à *l'utilisation rhétorique* en bande dessinée quand elle cherche à maximiser, dans chaque espace et pour l'espace total de l'écran, la lisibilité et la dramaturgie de l'action. On trouve plusieurs exemples de ce type dans le clip de Stromae *Alors on danse*. Les deux plan-séquences qui forment le split-screen de l'explosion dans *Phantom of the Paradise* peuvent également y être rattachés.



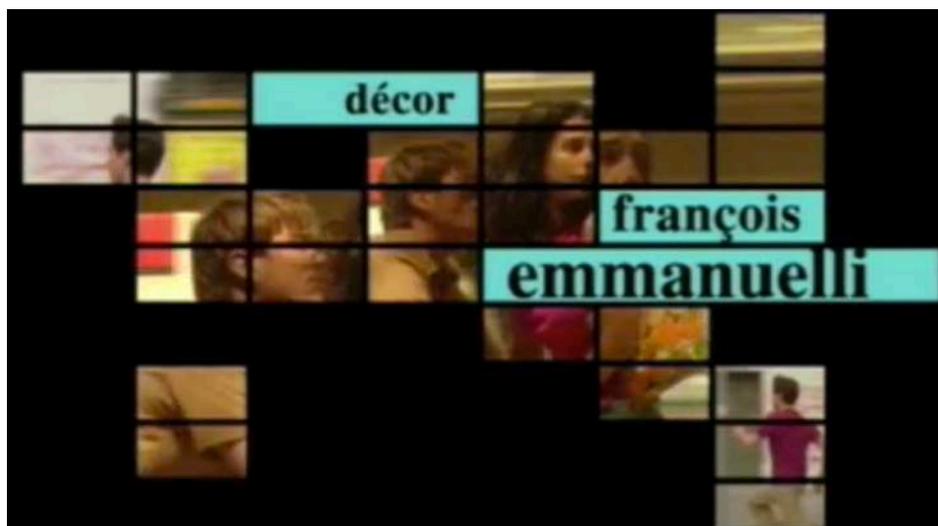
Plan large et plan serré, plan subjectif et contrechamp... Le clip de Stromae *Alors on danse* est tout entier construit sur ce principe de split-screen.

3) Faire de l'écran un espace purement graphique :

C'est un parti pris assez rare, assimilable à l'utilisation décorative dont parle Benoît Peeters, et qui livre parfois de véritables pépites. L'artiste David Hockney, comme JP Goude d'ailleurs, a beaucoup exploité ce procédé dans ses photographies. Dans le cinéma de fiction, Cédric Klapisch l'a utilisé dans le générique de *L'auberge espagnole*.



David Hockney expose l'espace en modifiant légèrement son point de vue et sa « focale »



Le générique de *L'Auberge espagnole* : une utilisation très innovante du split-screen

Récemment, Bertrand Bonnel s'est réapproprié cette figure. Ainsi dans *Saint Laurent* il fait exploser l'écran et donne à percevoir, plutôt qu'à voir, un défilé de haute couture. Dans le registre du clip enfin, *The Bay* est également un excellent exemple d'espace morcelé devenu toile de peintre.



Bonnel réinvente le défilé haute couture dans *Saint Laurent*.

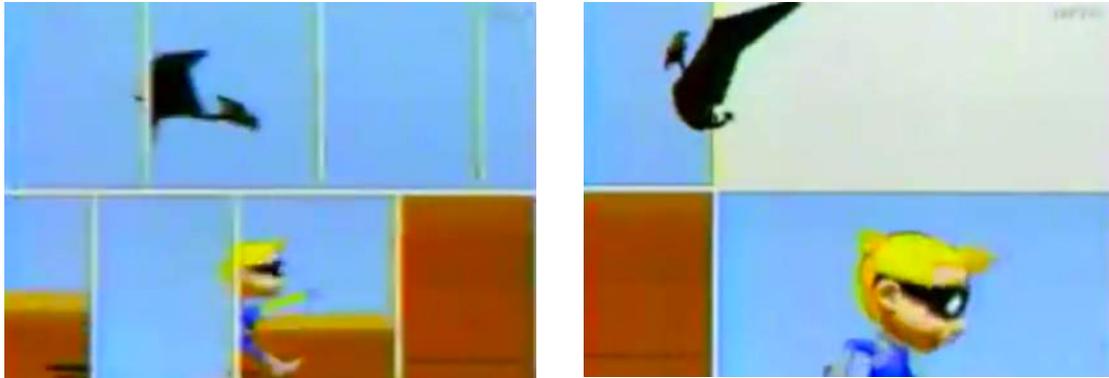
4) Morceler artificiellement un espace continu

Un même espace peut être simplement entrecoupé de bandes noires, qui le divisent ainsi en plusieurs sous-sections. L'intérêt narratif peut alors être divers :

- On peut donner l'impression que les personnages sont séparés, comme chez Metronomy ; cette division introduisant par ailleurs une verticalité bienvenue dans l'image ;



- En poussant le procédé, on peut donner à ces lignes « entre les espaces » une valeur diégétique. Le court-métrage d'animation *Comics Trip* fait ainsi se heurter un oiseau contre le bord d'un cadre.



Créer des espaces...pour jouer avec : une idée très originale qui n'est pas sans rappeler les travaux de Victor Hussenot dans son album *La Casa*

- En occultant une partie du cadre (en gardant par exemple les espaces de droite et de gauche, de part et d'autre d'un bloc laissé noir), on se réserve la possibilité de créer la surprise... Une fois que le cache disparaît, le spectateur réalise avec stupeur que les deux espaces n'en formaient qu'un. Je n'ai encore jamais vu cet effet au cinéma, mais la PPM sera peut-être l'occasion de le mettre en œuvre.

5) Introduire un espace imaginaire

Le film *Scott Pilgrim VS The World*, adaptation très réussie de la bande dessinée éponyme, recourt à plusieurs reprises à ces « projections mentales ». Quand Scott se voit poser une question à laquelle il ne veut pas répondre, une roulette apparaît ainsi dans une partie de l'écran : elle tourne sur elle-même et le spectateur peut lire les différentes options qui s'offrent à lui (« je passe », « je dois aller aux toilettes », « tu connais l'histoire de Pac Man ? »). Dans le film l'effet est moins onirique que comique, et c'est peut-être la limite de cette figure... En effet, voir à la fois le héros et son inconscient est finalement moins « immersif » qu'un écran non partagé dans lequel on partage sa vision des choses.

6) Dupliquer une action

Sideways, d'Alexander Payne, utilise cet effet au début du film : l'un des personnages passe la main en dehors de la voiture, et ce mouvement est dupliqué dans plusieurs écrans séparés. L'effet, hypnotique, fait penser aux « raccords-sensations » décrits plus haut.



Reproduite comme en miroir, l'action devient hypnotique

7) Montrer des actions qui n'ont pas la même temporalité

Un autre effet est possible : jouer un véritable écart temporel. Je n'ai jamais vu cet effet au cinéma, mais il pourrait être tout-à-fait intéressant. Le split-screen pourrait alors donner au lecteur, sans qu'il s'en rende vraiment compte, une « pré-science » de ce qui va arriver... assimilable à la « pré-vision » en bande dessinée.

Maîtriser un split-screen impose de bien en comprendre les principes de fonctionnement. Ainsi il ne faut pas que les actions décrites soient trop complexes, ou alors pas simultanément. Guider le regard du spectateur vers « l'espace le plus important » devient un enjeu majeur, et le cinéma peut alors faire appel à des procédés identiques à la bande dessinée. Il peut utiliser des cadres plus ou moins grands pour hiérarchiser l'espace ; il peut attirer le regard par des jeux de forme, de couleur, de mouvements, de lumière (l'œil est toujours attiré par les zones les plus lumineuses d'une image) ; enfin il peut jouer d'effets sonores.

Rythmiquement et esthétiquement, de nombreuses options différentes s'offrent aux réalisateurs. Ainsi, l'effet produit sera très différent selon que les coupes se font toutes au même moment par exemple, ou si les coupes ont lieu à des moments différents selon les sous-espaces. Il en va de même pour le cadre : changent-ils de forme, ou restent-ils toujours identiques? De Bonnelo apporte une réponse, Gance une autre. Enfin, la question de *la formation du cadre* est également fondamentale ! Voir se dessiner des lignes noires dans l'espace, ou une image arriver par un côté et « pousser » l'autre, rappelle fortement les procédés des arts graphiques et attire l'œil du spectateur sur la forme elle-même. A l'inverse, une liaison de type « cut », voire un split-screen diégétiquement justifié, peuvent davantage faire oublier le procédé.

Car voilà bien souvent la limite du split-screen : il apparaît comme un procédé. Alors que le morcellement de l'espace est la nature même de la bande dessinée, au cinéma ce morcellement semble mis en scène, voire artificiel – à moins qu'il ne soit utilisé d'un bout à l'autre du film, ce qui le fonde alors comme élément intrinsèque de la narration. Le mémoire d'Alice Daumas le mentionnait d'ailleurs :

“Le split-screen engage aussi d'autres réflexions liées à la narration. Il met à distance le spectateur en même temps qu'il l'implique, car c'est un procédé visible qui affirme la présence du metteur en scène en tant que chef d'orchestre, mais qui invite le spectateur à établir ses propres connexions entre les images.”⁸⁰

B) La surimpression

La surimpression, en ce qu'elle permet de faire apparaître plusieurs scènes simultanément, partage bon nombre de caractéristiques avec le split-screen. Toutefois, le cinéma s'en empare finalement davantage pour des séquences chargées d'onirisme que pour la narration elle-même.

⁸⁰ Alice DAUMAS in Benoît TURQUETY (Dir.), *Le split-screen. Usages de l'écran partagé, de son utilisation ponctuelle à sa radicalisation au sein du cinéma de fiction*, Paris, p. 170

Le procédé se prête très bien à l'évocation, de par la nature mixte de l'image qui est projetée. Résultant de la superposition de plusieurs images d'opacités réduites (on peut d'ailleurs décider de donner plus d'importance à un des plans en le rendant plus opaque que l'autre), elle n'est pas aussi définie que les images « normales », et les cinéastes préfèrent jouer de cet effet que le nier. Rien de surprenant donc à ce que la surimpression soit utilisée pour des flashbacks, des hallucinations, ou plus largement à des séquences dans lesquelles on voit à la fois le visage d'un personnage en plan serré, et la scène à laquelle il pense en plan large. Murnau utilise d'ailleurs plusieurs fois cette technique dans *L'Aurore* (1927).



Voir à la fois un personnage et ses pensées : *L'Aurore*

D'autres exemples plus récents méritent d'être relevés. L'un des plus connus est le plan d'ouverture d'*Apocalypse Now* : on y voit se superposer des images de guerre impliquant des hélicoptères, et un plan en plongée totale au-dessus du lit d'un militaire. La surimpression est pour ainsi dire, double : les images se superposent en effet, tandis que le son des pales des hélicoptères remplace celui que devrait faire le ventilateur du soldat. L'impact est très fort sur le spectateur : tout en devinant que le soldat repense à ces scènes de guerre, il comprend déjà que cette guerre est encore la sienne, qu'elle l'obsède dans son quotidien.

Dans le clip *Crazy in Love* mettant en scène la chanteuse Beyoncé⁸¹, la surimpression a également une place de choix. Il a bien souvent la fonction décorative décrite par Peeters ; mais certains effets de style sont très réussis. Ainsi on voit successivement des effets de matières (des gouttes d'eau...) donner une texture particulière à l'image ; des « faux split-screens » dans lesquels l'écran semble vraiment partagé en deux, des dédoublements de l'image... Le clip est assez hypnotique et joue parfaitement des accélérations et ralentissements de rythme. Le recours au noir et blanc est un atout indéniable pour la surimpression, car il simplifie l'image en la ramenant à des masses et des contrastes.



Un clip qui joue sans cesse de la surimpression : *Crazy in Love*. Remarquable également, le jeu sur le texte qui s'écrit et s'efface en permanence

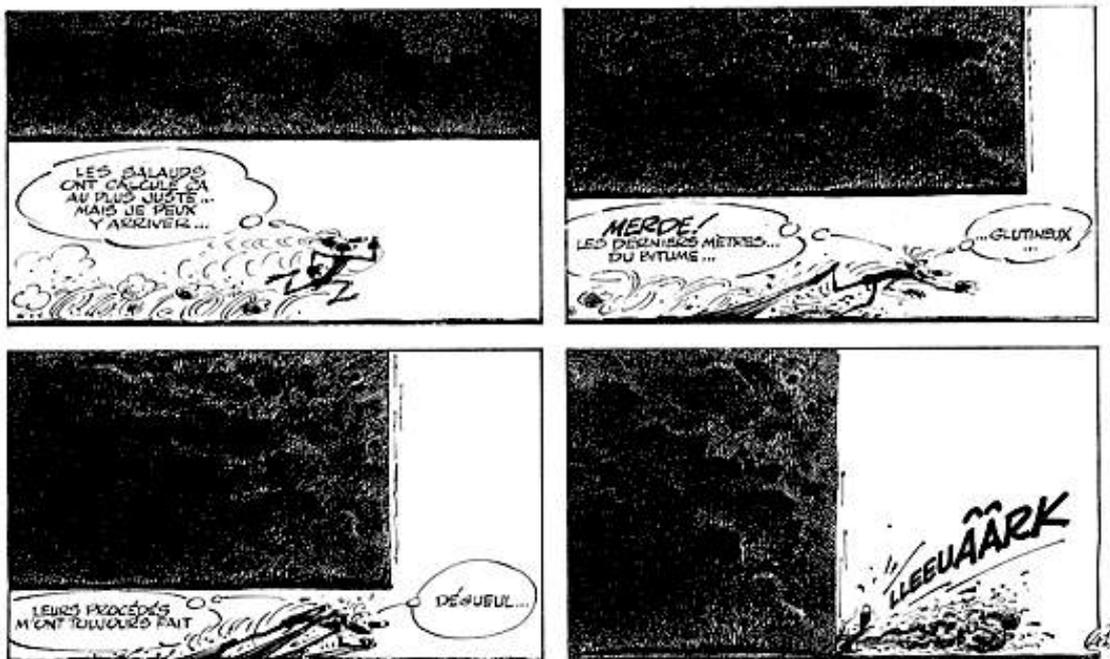
⁸¹ *Crazy in Love - Fifty Shades of Grey remix*, Beyoncé (2014) : <https://www.youtube.com/watch?v=4-SMS1aMHHg>

C) Autres

Enfin, l'espace de l'écran peut *se transformer en temps*. C'est ce qu'il se passe dans le film *Old Boy*, au cours du mythique plan-séquence de combat dans le couloir... Un lent traveling latéral accompagne le déplacement du combattant, de la gauche vers la droite bien sûr, dans un jeu de référence assumé aux jeux vidéo en deux dimensions comme *Street Fighter*. Comme dans le jeu, le personnage ne pourra *finir la partie* qu'en quittant l'écran par la droite – comme si l'espace disparaissait derrière lui. Ce procédé m'évoque cette planche de Franquin :



Le traveling latéral dans *Oldboy* : l'espace et le temps ne font plus qu'un.



Dans ce gag de Franquin aussi, *l'espace disponible* peut être assimilé à du temps.

Le montage tabulaire est une caractéristique fondatrice de la bande dessinée, tant pour l'aspect « prévisualisation de la planche » qu'il implique que pour les figures graphiques et narratives qu'il permet. Pourtant le cinéma peut, en transformant l'écran de projection en un *espace* ludique et élastique, emprunter à la bande dessinée certaines figures qui lui semblent propres. Le split-screen, la surimpression, convoquent ainsi des mécanismes similaires à ceux que la BD a inventés.

Les effets produits sont toutefois différents : le split-screen propose ainsi plusieurs images simultanément, comme la BD... Mais ce ne sont pas des images qu'on survole : au cinéma elles s'animent, participant activement à la narration dans la durée. Par ailleurs, le procédé lui-même est ostentatoire. Toute œuvre qui se détourne de la norme, même si elle n'érige pas ce détournement en principe fondateur, attire inmanquablement l'attention dessus. La forme se donne alors à voir en tant que forme, en ce qu'elle surprend le spectateur; et il est alors difficile de dissocier l'effet que produit la forme « en tant que forme » de celui qu'elle produit pour la narration. L'effet produit dépend donc énormément de celui qui reçoit le récit : en l'occurrence le lecteur de bande dessinée ou le spectateur de cinéma.

Ces derniers sont impliqués très différemment par le 7^{ème} et le 9^{ème} arts. La BD notamment, par sa nature « encore plus séquentielle » (ou encore plus lacunaire) que le cinéma, fait du lecteur un complice qui *fait avancer l'intrigue lui-même* – notamment autour de la figure de l'ellipse.

Chapitre III : La figure de l'ellipse

Le Larousse définit l'ellipse comme suit : « *Dans certaines situations de communication ou dans certains énoncés, omission d'un ou de plusieurs éléments de la phrase, sans que celle-ci cesse d'être compréhensible* ». Par extension le mot désigne un « *raccourci, sous-entendu, procédé allusif* ». La bande dessinée, en fragmentant le réel, procède par *métonymie* : la partie figure le tout. Le lecteur, par son imaginaire, recrée ce qui lui manque. Will Eisner exprime d'ailleurs ainsi son point de vue de conteur :

« Il s'agit d'organiser la séquence d'événements afin de jeter un pont entre les vides de chaque action. A partir de là, le lecteur peut remplir les événements intermédiaires en puisant dans son expérience. »⁸²

La cause est entendue : sans la participation active du lecteur, point de bande dessinée. Créateur et lecteur sont liés par un contrat tacite, « partenaires dans l'invisible »⁸³.

⁸² Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p. 52.

⁸³ Scott McCLOUD, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000, p. 213.

III-1 : L'ellipse en BD et le rôle du lecteur

« La véritable magie de la BD c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. »⁸⁴

Benoît Peeters

En bande dessinée, le concept d'ellipse est déjà intrinsèquement à l'œuvre au sein d'une action continue. Entre deux cases, l'imaginaire du récepteur travaille à *reconstituer ce qui manque*. On l'a vu, la bande dessinée s'appuie sur l'ellipse pour figurer le mouvement, en ne figurant que le début et la fin d'une action. Elle l'emploie également pour marquer le temps qui passe, en choisissant de représenter des *moments* particuliers. Ainsi dans le cas d'un dialogue (pour lequel on a vu que la case n'était pas un instantané), l'auteur ne peut utiliser qu'une seule expression faciale pour son personnage. Il doit alors choisir de l'adosser à un mot ou à un moment ; et le lecteur fera lui-même la synthèse. L'ellipse s'appuie alors sur un système de conventions : le spectateur ne voit pas le mouvement, il le comprend ; il ne voit pas le temps passer mais intègre l'idée que la case a une durée. On pourrait, dans le cas d'une action courte, parler de « micro-ellipses ». Employée non plus au sein d'une action, mais entre deux actions, l'ellipse peut également être utilisée selon son sens de « raccourci ». Dans l'espace inter-image (*gutter* en anglais, « caniveau »), le lecteur ne se contente pas de fournir les images manquantes : il *imagine* librement, projette ses propres phantasmes dans le récit.



Entre ces deux images, chaque lecteur imagine ce qu'il veut : qui a crié, où le coup a porté, sa force... Faire mourir quelqu'un entre deux cases, c'est le condamner à être tué de 1000 manières différentes !

⁸⁴ Benoît PEETERS, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998, p. 31.

Lors de notre entretien, Benoît Peeters a évoqué l'exemple d'une séquence dans laquelle le capitaine Haddock court vers un avion, emprunte le mauvais escalier, et tombe. La scène recourt fortement à l'ellipse : la chute elle-même est occultée. Peeters relève qu'elle devient pourtant une image mentale, une « case fantôme » : le lecteur se rappelle l'avoir vue ! Des années après, on peut revenir chercher dans un album des cases dont on a un souvenir très fort...pour découvrir qu'elles n'existent que dans notre imagination. Il a alors eu cette formule remarquable :

« Le travail de l'auteur de bande dessinée est en bonne partie de *produire des images qui n'existent pas.* »



Tintin au Tibet, un bel exemple de « case fantôme ».

L'ellipse, non seulement temporelle mais également « de contenu », devient alors ce que le cinéma appelle **le hors-champ**. Or, le principe est bien connu – tout ce qui n'est pas montré, tout ce qui n'est pas dit, provoque la frustration mais convoque l'imaginaire. Gustave Parking, humoriste, terminait un spectacle sur ces mots : « *Tout ce qui est achevé est désespérant ; tout ce qui est inachevé est porteur d'espoir* ». La formule s'adapte particulièrement bien au rôle de l'ellipse dans une narration.

III-2 : L'ellipse au cinéma

L'ellipse est également constitutive du cinéma : les photogrammes alignés sur la pellicule sont les entités de base d'un film. Ils sont projetés à la cadence de 24 images par seconde pour restituer *l'illusion d'une continuité*, mais comme on le mentionnait plus haut *les images elles-mêmes sont immobiles*.

A l'intérieur d'une séquence d'actions, le cinéma procède lui aussi à de nombreuses ellipses de contenu : les événements les moins signifiants sont évacués, on ne filme que ce qui importe pour la narration. Il est ainsi assez rare de voir un déplacement en entier, ou des gestes quotidiens sans effet de « coupe » : le temps réel existe à l'intérieur du plan, mais les raccords marquent des ellipses temporelles.

Au concept de micro-ellipse, la Nouvelle Vague a inventé une forme de répondant : le *jump cut*. Ainsi dans *A bout de souffle* (Jean-Luc Godard, 1960), il n'est pas rare que quelques images aient été purement et simplement enlevées d'un plan, provoquant ainsi un effet de « saute » temporelle. Le spectateur fait lui-même la synthèse de ce qui manque, comme en BD – mais le procédé est ostensible, comme le split-screen, et crée déjà un effet *en soi*.

Dans un registre semblable, des cinéastes comme Steven Soderbergh ont tenté des expériences intéressantes autour de cette figure de l'ellipse. Dans *The Limey* par exemple, il n'est pas rare d'assister à des sautes temporelles, éventuellement assorties de sautes spatiales. Ainsi, entre deux plans montés pourtant à la suite l'un de l'autre, un personnage peut tout-à-fait ne plus être à la même place, ou alors plus dans la même position...

Enfin, le cinéma fait surtout appel à l'ellipse entre différentes scènes. Il jouit pour cela d'un atout considérable par rapport à la bande dessinée : chaque plan chassant le précédent, tout nouveau plan est une **surprise**. Ainsi une ellipse peut provoquer des réactions très fortes, en fonction de ce qu'elle occulte. Les effets peuvent être dramatiques, comiques... Dans le registre comique, le film *Kiss Kiss Bang Bang* de Shane Black fait une ellipse qui joue particulièrement de cet effet de surprise. Dans le premier plan, le personnage incarné par Robert Downey Jr en menace un autre : « Réfléchis pas et dégage, ou alors on sort tous les deux. Choisis. ».

Le spectateur s'attend à ce qu'il lui donne une bonne leçon ; mais dans le plan suivant, monté cut, c'est lui qui est passé à tabac ! Le court-métrage *Je suis tambour battant* (Antoine Martin, 2015), s'appuie lui aussi sur une ellipse intéressante : le personnage est mis face à un choix dans la première séquence... et on ne découvre qu'à la fin du film ce qu'il a vraiment choisi.



Kiss Kiss Bang Bang : une ellipse qui joue la surprise

Elargir la notion d'ellipse à celle de hors-champ serait fascinant et riche de nombreux enseignements, mais ce travail pourrait faire à lui seul l'objet d'un mémoire. On retiendra donc simplement que l'ellipse temporelle et l'ellipse de contenu font partie du vocabulaire du cinéma, au même titre que de celui de la bande dessinée. En obligeant le spectateur à reconstituer mentalement ce qu'elles refusent de montrer, elles le stimulent et l'investissent d'un rôle primordial. De *récepteur passif d'une histoire qu'on lui raconte*, il devient *acteur de l'histoire* et en invente une version forcément personnelle.

De l'étude des **signes**, nous sommes passés avec cette seconde partie à l'étude de leur articulation, de leur **grammaire** : « *Ensemble des structures linguistiques propres à telle ou telle langue* » selon le Larousse. De nombreuses analogies peuvent être faites, en dépit de la nature différente des deux média.

Le cinéma se déploie uniquement dans le temps ; la bande dessinée, à la fois dans le temps et dans l'espace. Cette différence intrinsèque fonde une partie de leurs spécificités ; mais ne peut-on pas imaginer des chemins de traverse ? Certaines bandes dessinées font ainsi un usage très limité de la page comme méta-case - elles se bornent à reproduire des cases de tailles similaires, comme les photogrammes. Le montage *tabulaire* s'efface alors au profit d'un montage *linéaire*, proche à tous points de vue du montage de cinéma. A l'inverse, certains cinéastes jouent de *l'écran comme d'un espace*. Split-screen, surimpression, leur offrent ainsi des possibilités graphiques qui ne sont pas sans rappeler certaines caractéristiques de la bande dessinée. On peut largement rapprocher les effets produits par tous ces procédés : effets *de sens*, effets *sur les sens*, que le raccord se donne à voir ou non. Enfin, les deux formes de montage font largement appel à l'ellipse, en fonction notamment du degré d'implication qu'elles cherchent chez le spectateur.

Dans la dernière partie de ce mémoire, interrogeons-nous plus largement sur *tout ce que le cinéma peut emprunter à la bande dessinée d'un point de vue formel*. Après avoir identifié certaines spécificités narratives (la durée des récits, le statut particulier des personnages, etc), on se demandera comment adapter une bande dessinée au cinéma ; enfin on étudiera un film profondément influencé par la culture BD, *Kill Bill*. Cette dernière analyse nous permettra de définir plus précisément les composantes de « l'esprit BD au cinéma » ; il sera alors temps de mettre à l'épreuve d'un tournage tous les enseignements théoriques de ce mémoire, en réalisant le film *A Lucky Day*.



Troisième Partie :

**INSUFFLER UN ESPRIT BD AU
CINEMA**

Après avoir disséqué la case et la planche, l'objet de notre étude se déplace vers le *récit*. BD et cinéma utilisent des procédés semblables pour conter des histoires mais peuvent-ils, doivent-ils raconter les mêmes histoires ?

Depuis les premières heures du cinéma, le 7^{ème} et le 9^{ème} art n'ont cessé de s'observer et de s'influencer, se nourrissant à la fois des thèmes et des formes utilisés par l'autre médium. L'histoire est connue : *L'Arroseur arrosé*, un des tout premiers films des frères Lumière, est déjà l'adaptation d'un gag de bande dessinée.



L'arroseur par Hermann Vogel, 1887

Les adaptations d'un médium à l'autre sont nombreuses tout au long du XX^{ème} siècle. Les œuvres de Outcalt et de Winsor McCay furent très tôt portées sur grand écran, puis les serials et les films de super-héros (dès les années 30) achevèrent d'en convaincre les producteurs : au cinéma, la BD fait vendre. Adapter une bande dessinée reste malgré tout un exercice périlleux... A chaque fois, les mêmes questions se posent au réalisateur d'une adaptation : que doit-il garder du personnage de la bande dessinée? Doit-il privilégier le graphisme ? L'intrigue ? Faut-il nier l'aspect BD original, le revendiquer ? Il existe autant de solutions que d'adaptations.

En examinant d'abord plusieurs processus narratifs propres à la bande dessinée, on se demande rapidement s'il existe des *types d'histoires*, ou des *genres*, plus propices que d'autres à la transposition vers le cinéma. Autour de plusieurs exemples d'adaptations récents, on analysera les différentes stratégies dont dispose un réalisateur désireux de porter une œuvre de bande dessinée sur le grand écran. Après avoir fait émerger le concept de « ton », on s'intéressera à un film basé sur un scénario original, mais qui présente de nombreuses similitudes avec les films issus de bandes dessinées : *Kill Bill*. En s'appuyant sur le concept d' « esprit BD » que le mémoire aura fait émerger, je décrirai enfin le scénario et les intentions de réalisation du film *A Lucky Day*. Ce dernier moment permettra de rappeler les concepts et les idées développés tout au long du mémoire.

Chapitre I : La bande dessinée au cinéma, état des lieux

« Un dessinateur de BD est forcément un cinéaste refoulé »⁸⁵

Jean-Claude Mézières

Il est surprenant d'entendre cette sentence définitive de la bouche d'un dessinateur comme JC Mézières, dont la route a souvent croisé celle de réalisateurs de cinéma. Auteur notamment de la série d'albums *Valérian et Laureline* (bientôt adaptée au cinéma par Luc Besson), son univers graphique extrêmement riche a fait de nombreux émules en BD comme dans le 7^{ème} art. Créateur des dessins qui ont préfiguré les décors du *Cinquième Élément*, il considère que les *Star Wars* de George Lucas, s'ils n'empruntent aucun élément narratif à ses albums, ont pourtant largement copié certaines inventions picturales.

Cette controverse appelle un constat : l'adaptation d'une bande dessinée au cinéma ne passe pas toujours par la transposition d'un récit. D'abord, parce que certains types de récit sont inadaptables ; mais aussi parce que bien souvent l'univers, le personnage, signent beaucoup plus une œuvre que l'histoire elle-même.

I-1 : Récits de BD, récits de cinéma

A) Formes narratives spécifiques

Le constat est sans appel : la bande dessinée est beaucoup plus riche que le cinéma en matière de *formats d'histoires*. Ce dernier, contraint par des normes liées à son exploitation (durée notamment) et à sa production (coût notamment), se cantonne

⁸⁵ Entretien exclusif avec JC Mézières, le 15 mai 2015.

dans la plupart des cas à des films de 100 ou 110 minutes, racontant une seule histoire. En marge de cette production se déploient le cinéma de court-métrage, la vidéo, et le cinéma expérimental.

En bande dessinée, les choses sont très différentes. Longtemps, les contraintes de diffusion ont limité la liberté formelle de la BD : la parution des bandes a été déterminante dans le développement des pages « en gaufrier », de nombreux auteurs ont préféré le noir et blanc aux piètres couleurs dont disposait la presse, les albums européens ont très longtemps été normés du point de vue de la taille et du nombre de pages... Toutes ces contraintes ayant disparu, la bande dessinée investit aujourd'hui des formats de narration très variés – sans même parler de l'objet « livre de bande dessinée », qui se décline en de nombreuses formes différentes.

Une première catégorie rassemble les ouvrages de BD pour lesquels *un album correspond à un récit*. Ce type de narration (une histoire longue et originale à chaque nouvel album) peut être rapproché de la démarche de la plupart des cinéastes. Toutefois, des auteurs comme Craig Thomson font voler en éclat cette comparaison : son album *Habibi* se développe sur près de 670 pages...

Un même récit peut également être découpé en plusieurs volumes. A la manière des chapitres en littérature, les tomes d'une bande dessinée segmentent les moments importants d'un récit. Ils peuvent le faire pour des raisons économiques (un éditeur privilégiera le fait de sortir deux albums plutôt qu'un), mais également pour la narration elle-même : ainsi la série *Djinn* se construit en plusieurs cycles de plusieurs albums, pour autant de lieux et d'époques différents ; *XIII* exploite à merveille le fait que le héros et le lecteur découvrent de nouveaux éléments à chaque nouvel album ; enfin, la figure du *spin-off* permet de suivre un personnage en particulier et éventuellement de revivre une partie du récit de son point de vue. Au cinéma, la saga *Star Wars*, récit-fleuve constitué de six films, rappelle ce genre de « découpage » en volumes.

A l'inverse, certaines bandes dessinées privilégient des récits courts, notamment dans la bande dessinée d'humour. La figure du gag y est récurrente, telle que Bernard Duc la décrit dans *L'Art de la BD* : « *Effet comique produit par l'arrivée dans le cours d'une histoire, d'un événement totalement imprévu et inattendu* ». La

figure n'a pas besoin d'un grand nombre de cases pour s'épanouir : après une exposition rapide et un développement logique, elle joue finalement la surprise. Si la littérature offre, avec les nouvelles, un répondant presque parfait à ce type de narration, cet effet « sketch » est rare au cinéma. Le film *Les nouveaux sauvages*, de Damián Szifron, pourrait éventuellement être rattaché à cette catégorie, ou bien le récent *Les Infidèles* - mais chaque histoire dure un certain temps... Les courts métrages en revanche, jouent souvent de leur courte durée. La figure de la chute y est récurrente, le dernier plan faisant souvent basculer la compréhension du récit ; ils peuvent en cela être rattachés à ce type de narration très particulier.



Garfield : un humour très pince-sans-rire décliné sur des centaines de bandes...

Encore plus court, et tenant beaucoup de l'exercice de style, on trouve en bande dessinée un certain nombre d'« intrigues-éclair ». L'histoire est comprimée en deux cases à peine, créant parfois des effets de raccourcis fulgurants. Erigeant leur concision en clé de voûte, les « cases uniques » de Voutch ou de Sempé ne sauraient par contre être rattachées à la bande dessinée – elles ne sont pas séquentielles !



Jusqu'à quel point peut-on réduire une histoire ? Scott McCloud s'essaie à l'exercice dans *L'Art Invisible*.

Pour terminer sur l'idée du *format*, Patrice Leconte m'a fait remarquer lors de notre entretien qu'en littérature ou dans la bande dessinée, le lecteur sait toujours *où il en est dans le récit*. Inévitablement, cette conscience modifie son rapport à l'histoire. Le cinéma joue assez peu de cet effet, à part à la toute fin du film - le rythme baisse, la musique prépare le spectateur... A l'inverse, la série TV exploite cette idée à l'échelle de la « saison » : le spectateur sait que tout sera dénoué dans deux épisodes, et cette conscience le pousse à accélérer (ou à ralentir, comme lorsqu'il veut profiter d'un livre) son rythme de visionnage.

B) Les personnages, les genres

Un nombre important de bandes dessinées s'appuie sur un personnage récurrent, héros intemporel qui ne meurt jamais et dont les albums déclinent les « aventures » - on pense à *Tintin*, *Lucky Luke*, *Corto Maltese*, *Valerian*, *Astérix*... Le lien affectif entre un héros et son public devient très fort au fur et à mesure des albums, atteignant parfois un stade iconique qui dépasse l'auteur lui-même.

Très peu de personnages bénéficient de ce statut au cinéma. Si certaines figures deviennent éternelles en un seul film (Kaiser Söze dans *The Usual Suspects*, M dans *M le Maudit*), la plupart du temps elles ne réapparaissent jamais à l'écran. Le film unique est la norme ; la franchise (ou la déclinaison en série TV - récemment : *Minority Report*), l'exception. La franchise la plus impressionnante dans l'histoire du cinéma est la saga des James Bond. Les aventures du célèbre agent secret se déclinent en presque trente films, réalisés par des auteurs très différents. Plus surprenant encore, le personnage lui-même a été incarné successivement par huit acteurs... Aujourd'hui les films mettant en scène les super-héros incarnent cette tendance à faire vivre un personnage indépendamment de l'acteur qui l'incarne. Eternel, le héros perd son côté immuable. Les auteurs y projettent leur vision propre, lui insufflant tel ou tel trait de caractère en même temps qu'ils glissent dans la narration les effets de style qui seront leur « patte ».

Une nuance peut toutefois être introduite quant à l'aspect immortel du héros. Ainsi, dans l'album *Mister I* de Lewis Trondheim, le personnage meurt à la fin de chaque page ! L'effet produit par la répétition de ces très courtes histoires

inéluçtables, est profondément comique – et le lecteur s'attache bien malgré lui à ce héros sans avenir. Mortel, le héros reste finalement éternel... La figure du sketch autorise par ailleurs des libertés importantes avec le personnage : celui-ci peut être grièvement blessé dans une bande, et n'en porter aucune trace dans le gag suivant. Le lecteur accepte cette idée, sans chercher d'explication rationnelle. De telles conventions n'existant pas au cinéma, un auteur reprenant une franchise s'oblige presque toujours à justifier comment le récit en est arrivé là...ou à proposer des *prequels*. Exception notable, le film *The Amazing Spider-Man*, qui reprend l'histoire de Peter Parker au tout début.

Abordons à présent la notion de **genre**. Jean-Claude Mézières en est convaincu : « *Il y a des genres de récits qui se prêtent mieux à la BD, et d'autres mieux au cinéma* »⁸⁶. Il semble pourtant nécessaire de nuancer son propos, la bande dessinée ayant récemment investi avec succès des champs où on ne l'attendait pas : le documentaire, la politique, la « Nouvelle bande dessinée » portée par des auteurs aussi divers que Satrapi, Blain, Delisle, Winshluss... Statistiquement, on peut cependant remarquer que certains genres (le fantastique, les récits épiques ou historiques, la science-fiction) se sont beaucoup plus développés en bande dessinée qu'au cinéma. L'explication réside toute entière dans les coûts de fabrication qu'implique le 7^{ème} art, ce que confirmait JC Mézières lors de notre entretien:

« Passer 80% du temps à batailler pour de l'argent, c'est triste. Au moins nous {les dessinateurs de BD}, on est sûrs d'avoir toujours du papier et un crayon. Au cinéma, dès que l'on donne dans un domaine où le graphisme a beaucoup d'importance, c'est un tel boulot de transposer tout ce que l'on a dans la tête que, presque toujours, on jette l'éponge »

Pourtant, je ne crois pas qu'un des deux media soit plus indiqué que l'autre pour ce type de récit. Quand le cinéma s'en donne les moyens, il accouche de films épiques éblouissants. L'incarnation des acteurs rend peut-être même la réalité de l'écran plus *sensible* pour le spectateur, tandis que la musique apporte un souffle et une émotion sans équivalents chez les héros de papier.

⁸⁶ Entretien exclusif avec JC Mézières, le 15 mai 2015

Certains genres semblent réservés à la bande dessinée: les personnages-animaux de *Blacksad* ou de *Maus* deviendraient ainsi ridicules en prise de vues réelles... Toutefois ce dernier propos peut être nuancé : dans le film *Gainsbourg, vie héroïque* de Joan Sfar, la « gueule » (un personnage en papier mâché) cohabite étonnamment bien avec les personnages « normaux ». L'avenir nous réserve probablement des surprises ! A l'inverse, il me semble que le genre horreur/angoisse est bien plus puissant au cinéma qu'en bande dessinée – ceci grâce à la surprise que provoque l'arrivée de chaque nouveau plan. En bande dessinée, tant qu'il ne tourne pas la page le lecteur reste dans un « horizon d'attente fini »⁸⁷. Au cinéma, où le rythme est cadencé par le montage et où le spectateur *subit* forcément le récit, l'angoisse de ne pas savoir ce qui va suivre semble bien plus facile à installer.

En dehors de ces genres très particuliers, BD et cinéma ont la capacité de porter tous les genres de projets, et tous les modes d'énonciation : action, aventure, réflexion ; récits autobiographiques, narrateur à l'intérieur ou à l'extérieur du récit... Voyons toutefois comment, en partant d'une BD existante, le cinéma peut ou non en proposer une adaptation intéressante.

I-2 : Stratégies d'adaptations de la BD vers le cinéma

Pourquoi adapter, voilà peut-être l'enjeu essentiel quand se pose la question de l'adaptation. Que va-t-on chercher : une bonne histoire ? Un personnage ? Un univers ? Faire simplement passer une histoire d'un médium à un autre n'a selon moi que peu d'intérêt – sinon celui, mercantile, de toucher un plus vaste public. Une bonne adaptation s'empare de ce qui fait l'essence d'une œuvre : son ton, son énergie, son discours sur le monde. Elle opère des choix, et transpose ensuite au mieux des possibilités du médium d'arrivée, ce qu'elle avait trouvé de singulier dans le médium de départ.

Dès lors, plusieurs possibilités s'offrent au réalisateur : revendiquer la plastique BD de l'œuvre originale, l'oublier au profit du récit, ou bien encore mettre le *ton* au cœur de sa démarche.

⁸⁷ Entretien exclusif avec Benoît Peeters, le 9 avril 2015

A) Revendiquer l'aspect BD

Dans l'histoire des adaptations récentes, plusieurs films ont fait le choix d'assumer leurs origines de papier. On l'a développé dans la partie 1 : adopter un graphisme de type BD est bien souvent une gageure pour un film de prise de vues réelles. Mais dans le cas de l'adaptation, le défi est encore complexifié par la nécessaire fidélité à un graphisme et à des personnages qui préexistent... D'*enjeu*, l'incarnation des personnages devient facilement un *problème* : comment faire accepter à des générations de lecteurs que leur héros sera à jamais associé à tel ou tel acteur ? Jusqu'à quel point faut-il justement transformer cet acteur pour le *fondre dans le personnage* ?

Le récent *Les aventures de Tintin : Le secret de la Licorne*, de Steven Spielberg, a trouvé une réponse technologique aux problèmes posés par l'adaptation du style « ligne claire ». En utilisant le motion capture, le film *déshumanise* les acteurs, les amenant dans une dimension qui n'est ni l'espace de la bande dessinée, ni celui du cinéma de prise de vues réelles. Devenus iconiques, les personnages peuvent prétendre à la même universalité que le Tintin et le Haddock originaux. Le film joue aussi la carte de l'inventivité formelle : les raccords s'inspirent souvent des « raccords par le trait » décrits plus hauts, de vertigineux plan-séquences et des angles de caméra insolites dynamisent la narration... Quoiqu'un peu trop orienté « action » par rapport à l'album original, le film constitue un hommage réussi à l'œuvre de Hergé.



Pas tout-à-fait réalistes, Tintin et Haddock conservent leur côté iconique.

Dans un registre différent, le film *Sin City* (Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005) est pour moi la référence la plus aboutie à ce jour en matière d'adaptation. Pourtant, les BD originales avaient de quoi faire peur... Le graphisme superbe, en aplats noir et blanc sans la moindre nuance de gris, laissait présager un travail de lumière titanesque. Les décors, invraisemblables, appelaient une maîtrise parfaite des intérieurs et des extérieurs – impossible à obtenir ailleurs que sur des fonds verts de studio. Les personnages, caricaturaux, souvent figés dans des attitudes ultra-stylisées, allaient avoir du mal à trouver des incarnations crédibles. Les histoires, systématiquement courtes et dissociées les unes des autres, devaient pourtant être rassemblées pour arriver à une durée de film acceptable... Robert Rodriguez, en collaboration avec Frank Miller, a su trouver des solutions originales à tous ces défis. Visuellement et narrativement, le film est une réussite qui prolonge et enrichit la bande dessinée dont elle s'inspire.



Sin City : le pari réussi d'une adaptation jusqu'au-boutiste.

Tout-à-fait différent, le film *Scott Pilgrim vs The World* de Edgar Wright adopte lui aussi des partis-pris esthétiques très forts. En prise de vues réelles, il recourt régulièrement à des effets spéciaux ostensibles, inspirés de la bande dessinée : textes qui s'écrivent en direct à l'écran, incrustations, split-screen... D'abord surpris, le spectateur accepte progressivement ces procédés comme faisant partie intégrante de ce récit très référentiel (aux univers de la BD et du jeu vidéo notamment). Le côté hybride du film reste cependant une limite à mes yeux : certains effets fonctionnent très bien, d'autres sont tellement ostensibles qu'ils peuvent déranger le spectateur.



Texte à l'écran, tracés de mouvement, pictogrammes...le film reprend à son compte une partie du « vocabulaire » jugé spécifique à la bande dessinée

Enfin, certains films font ouvertement référence à la bande dessinée dont ils sont issus en recourant au film d'animation. C'est le cas de *Kick-Ass* (Matthew Vaughn, 2010), qui l'utilise ponctuellement et invente des façons tout-à-fait singulières de passer d'un type d'image à l'autre. Marjane Satrapi a quant à elle décidé d'employer l'animation d'un bout à l'autre de *Persepolis*, reprenant ainsi les codes graphiques qu'elle avait mis en place dans la bande dessinée.

Dans chacun de ces exemples, l'envie de ressembler au médium de départ, en s'attachant notamment à ne pas trahir sa signature graphique, est érigé en principe fondateur. Il est frappant de constater que cette démarche, qui nécessite des moyens techniques et financiers importants, se tourne toujours vers des films difficiles... Ce n'est d'ailleurs pas si surprenant. C'est quand un univers graphique est fort *au point de créer une partie de la narration*, qu'on sent la nécessité de le transposer.

B) Privilégier le récit et inventer un ton nouveau

Au premier type d'adaptations qui transforme l'acteur pour l'adapter au personnage, le second oppose une démarche singulièrement différente. En privilégiant le récit par rapport à l'univers, le cinéaste prend des libertés sur le graphisme et impose son propre ton. Il peut d'ailleurs choisir des acteurs surprenants, qui apportent aux personnages leur propre passif : ainsi Gérard Depardieu incarne Obélix, avec tout ce qu'il représente pour le public français ; ainsi Robert Downey Junior, abonné aux rôles de anti-héros un peu rebelle, amène d'emblée cette dimension au personnage d'Iron Man dans les films de Marvel.

La Vie d'Adèle (Abdellatif Kechiche, 2013) s'est ainsi beaucoup éloigné du *Le bleu est une couleur chaude* de Julie Maroh. La trame est conservée, mais le réalisateur a décidé *d'explorer à partir du récit initial*. Cinéaste attaché à une esthétique profondément réaliste, Kechiche n'a pas du tout souhaité reprendre les éléments graphiques de la bande dessinée originale. Le résultat final, quoique loin de l'univers et du ton mêmes de Julie Maroh, lui a valu la récompense suprême à Cannes en 2013. Preuve s'il en est que l'on peut trouver, et projeter, des choses très différentes et riches dans un même récit.

Le film *Quai d'Orsay* (Bertrand Tavernier, 2013) est pour moi un cas d'école en matière d'adaptation *selon le récit*. Le scénariste, Abel Lanzac, relève ainsi que :

« Les personnages de la BD ont un côté monstrueux, à l'image du ministre, quelque part entre X-Or et le Minotaure. En les humanisant, Bertrand Tavernier rejoint mon intention de départ : montrer que ces gens, diplomates et politiques, sont des hommes comme les autres, tantôt médiocres, tantôt grandioses. »⁸⁸

Le cinéma a donc rapproché le récit du spectateur, favorisé l'empathie en remplaçant le Minotaure par Thierry Lhermitte. Mais Christophe Blain, le dessinateur qui avait justement pris un parti volontairement expressionniste, reproche au film d'avoir « adouci les angles de la BD »... L'adaptation a finalement fait perdre en burlesque ce qu'elle a gagné en réalisme. On peut toutefois relever quelques procédés délibérément expressionnistes dans le film : à chaque fois que le ministre entre dans une pièce, toutes les feuilles s'envolent ; à chaque mouvement violent de caméra, un son renforce l'idée que le ministre est sans cesse en action.



Thierry Lhermitte face au « Minotaure »...deux versions différentes d'un même personnage

⁸⁸ Mathilde BLOTTIERE, “*La Vie d'Adèle*”, “*Snowpiercer*” et “*Quai d'Orsay*” : quand le ciné s'inspire de la BD, *Télérama*, 14 octobre 2013 : <http://www.telerama.fr/cinema/la-vie-d-adele-snowpiercer-et-quai-d-orsay-trois-bd-pour-le-cine,103407.php>

Le film *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* enfin, salué partout comme un exemple d'adaptation réussie, est pour moi à la croisée des chemins. S'il reproduit quelques procédés graphiques présents dans les albums de Goscinny et Uderzo (les coups donnés aux romains, l'effet de la potion sur Astérix), il s'éloigne volontairement du graphisme et du ton de l'album original. Cette prise de liberté n'est d'ailleurs pas étonnante ; la bande dessinée était déjà un clin d'œil à la superproduction américaine *Cléopâtre* (Joseph L. Mankiewicz, 1963). D'adaptation en adaptation, on assiste ainsi à un va-et-vient très riche entre le cinéma et la BD. Pour cette dernière mouture, Alain Chabat a réussi un film drôle et référentiel – mais le spectateur y retrouve-t-il ce qu'il avait apprécié dans l'album ?

C) Recréer le ton de l'original

Une troisième catégorie de films prend un parti encore différent, en cherchant avant tout à capter et à retranscrire le ton d'une bande dessinée. Le réalisateur doit alors comprendre ce qui est constitutif de ce ton, et préserver ou non le graphisme, les personnages...

Le film *Gainsbourg, vie héroïque* est de ce point de vue une belle réussite. Adaptant pour le grand écran sa propre BD-fleuve (430 pages !), Joann Sfar n'en a gardé que l'épure. Contraint d'abandonner le graphisme très simple de son dessin, il a tout de même tenu à ce que le film ne soit pas trop réaliste. En inventant à Gainsbourg un double en papier mâché qui le suit partout, en s'appuyant sur la musique, il a réussi son pari. Onirique, poétique, le film marche très bien.



La « gueule », un double qui suit Gainsbourg partout...

De ces différentes approches de l'adaptation, il est difficile d'établir un bilan définitif. Quand le cinéma a de gros moyens, il peut transposer presque tout ce qui fait une bande dessinée, et offrir à l'œuvre originale le mouvement et le son. S'il ne dispose pas des moyens nécessaires, ou s'il a envie de prendre davantage de libertés, il peut choisir de ne reprendre que ce qui l'inspire le plus : la forme, le ton, le récit... On juge ensuite le film en fonction de ce qu'il a su retranscrire de l'œuvre originale, mais aussi bien sûr de ce qu'il a créé de singulier à partir de cette œuvre.

Parallèlement à ces adaptations, il arrive que des films basés sur des scénarii originaux m'évoquent fortement la bande dessinée, que ce soit dans leur ton ou dans leur forme. A la lumière des procédés identifiés dans ce mémoire, il m'a semblé intéressant d'analyser plus attentivement un de ces films (*Kill Bill*, de Quentin Tarantino), afin de définir ce qu'est finalement « l'esprit BD au cinéma ».

I-3 : L'esprit BD à l'œuvre : *Kill Bill*

Kill Bill utilise un certain nombre de procédés identifiés dans le mémoire comme « proches de la bande dessinée ».

D'un point de vue narratif, le film est découpé en deux « volumes » (deux films) de cinq chapitres chacun. Un découpage qui n'est pas sans rappeler les serials, ou les grands récits d'aventure des héros de bande dessinée... Chez Quentin Tarantino, cette astuce permet surtout de jouer des temporalités très différentes. Le récit, morcelé, joue avec le temps en proposant alternativement des flash-backs (la formation de tueuse de La Mariée, son mariage...), des récits enchâssés dans l'histoire principale (notamment les présentations des autres personnages), et l'intrigue elle-même (La Mariée cherche à se venger, à Tuer Bill). Les personnages sont caricaturaux : ils ne servent pas à créer de l'empathie mais à surprendre et à réjouir le spectateur par leurs choix radicaux. Tarantino joue ainsi du plaisir que ce dernier prend à voir évoluer des *vrais* méchants, et à dédramatiser la mort et le meurtre.

D'un point de vue esthétique, le film s'autorise également toutes les libertés. La séquence pré-générique est ainsi en noir et blanc ; la séquence présentant l'enfance d'O-Ren est tournée entièrement en animation ; l'entraînement de la Mariée utilise des couleurs très désaturées, le combat au Japon est filmé en ombres chinoises... Par ailleurs Tarantino joue avec le cadre : il utilise le format 4/3 pour la séquence de l'enterrement, recourt au split-screen quand une fausse infirmière vient assassiner la Mariée.



Trois moments différents, et autant de chartes graphiques très fortes mais profondément divergentes :
du dessin animé, des aplats colorés, du noir et blanc...

Tarantino s’amuse avec le temps. Certaines actions très lentes cherchent à provoquer l’impatience du spectateur : quand Bill prend son temps pour raconter une histoire à la Mariée par exemple, la tension monte à *cause de l’absence d’action*. Le réalisateur utilise également des ralentis (l’entrée d’O-Ren au club par exemple), fait des arrêts sur image... Il soigne ses raccords, comme dans ce long passage qui évoque les surimpressions de bande dessinée :



Enfin, le film est très référentiel. Il joue des codes classiques à tout moment : les échanges de regards en plans très serrés, accompagnés d'une musique récurrente, sont un hommage au western spaghetti. Quand la Mariée sort de terre, c'est le film de zombie qui est évoqué. Les zooms accompagnés d'arrêt sur image font penser aux films de genre des années 80... Enfin, Tarantino manie en virtuose l'art de surprendre systématiquement avec ses choix musicaux: ainsi le duel au katana opposant, à Tokyo, la Mariée et sa rivale japonaise, est rythmé par une musique espagnole... pour un effet des plus réussis !

Cette étude rapide permet de dresser un bilan de ce qui définit « l'effet BD au cinéma ». Il me semble que **cet esprit est l'association d'une stylisation extrême, d'une volonté de jouer avec les codes, et enfin de donner du plaisir au spectateur.** Quand le cinéma casse ses propres conventions, il provoque des effets d'un genre nouveau. Si en plus il s'approprie les codes d'un autre médium, il y fait alors des références ostensibles qui sont autant de clins d'œil pour le spectateur averti. Au fond, la plupart des effets qui *font penser* à la bande dessinée, ne ressemblent pas véritablement à la bande dessinée. Les procédés, qu'ils soient graphiques ou narratifs, ne reproduisent pas les effets de la BD mais en inventent de nouveaux, à haute valeur référentielle. L'important n'est pas tant d'imiter, que d'évoquer.

Chapitre II : Une expérimentation personnelle, la Partie Pratique de Mémoire (PPM)

En complément de ce mémoire, mon objectif a toujours été de réaliser un court-métrage imprégné de ce que j'ai appelé « l'esprit BD ». L'étude menée dans la partie théorique a révélé un certain nombre de ressemblances entre les deux médias, en même temps qu'elle a fait apparaître des différences irréductibles. Elle a livré plusieurs pistes de réflexion relatives aux procédés BD transposables au cinéma, et m'a permis de mieux comprendre les mécanismes de « l'esprit BD au cinéma ».

J'ai choisi de tourner mon film assez tard, préférant laisser mûrir ma réflexion plutôt qu'écrire un film quelconque et simplement y projeter des « effets ». Dans ce projet, tout a été pensé à partir des concepts développés dans le mémoire - qu'il s'agisse du fond (la situation, le type de narration) ou de la forme (le style, les effets). L'idée n'était plus, comme au début de la rédaction du mémoire, de chercher à transposer des procédés pour découvrir leurs éventuels effets – mais plutôt de partir des effets produits par la bande dessinée, et de trouver des solutions innovantes pour les proposer au cinéma.

Ce mémoire m'a permis de relever que finalement, c'est bien souvent en jouant sur les codes, et la surprise, qu'on bouscule l'expérience du spectateur et qu'on fait avancer un médium. Ma réflexion s'est progressivement orientée vers la notion de codes, et du plaisir qu'on prend à les détourner ou à les voir détournés. J'ai donc voulu faire un film ludique, très référentiel, qui jongle avec les codes du cinéma et de la bande dessinée. Le synopsis est en annexe du mémoire ; j'ai repris ci-dessous, sous la forme d'un cahier des charges, l'ensemble des éléments à partir desquels j'ai construit le film.

Présentation de la PPM

A la genèse du projet, je me suis inspiré d'une publicité télévisée pour le journal Britannique *The Guardian*⁸⁹. Elle se déroule de la manière suivante :

→ Dans un premier plan, on voit un jeune skinhead se mettre à courir à l'approche d'une voiture. La voix-off commente : « *An event seen from one point of view, gives one impression.* » (« Un événement, observé depuis un certain point de vue, donne une certaine impression »). Arrêt sur image, noir.

→ Dans un second plan (le contrechamp du premier), on voit que le jeune skinhead court en fait vers un homme âgé et le bouscule. Il ne semble pas vouloir échapper à une voiture ; on a plutôt l'impression qu'il agresse le vieillard. La voix-off reprend alors : « *Seen from a different point of view, it gives quite a different impression* » (« Observé depuis un autre point de vue, il donne une impression très différente »). Arrêt sur image, noir.

→ Dans le troisième et dernier plan, beaucoup plus large, on constate qu'en fait le skinhead n'agresse pas la personne âgée - au contraire il la pousse pour lui éviter d'être écrasée par un échafaudage qui s'effondre. La voix conclut : « *But it's only when you get the whole picture, that you can truly understand what's going on* » (« Mais c'est seulement quand vous avez une vision globale, que vous pouvez vraiment comprendre ce qui se passe »). Arrêt sur image, noir. Puis le titre du journal : « The Guardian ».

Cette publicité, très simple mais très astucieuse, m'a beaucoup marqué quand je l'ai découverte (il y a plusieurs années de ça). Elle m'avait alors donné l'envie de concevoir à mon tour un film autour de cette idée de « point de vue ». Or ces notions de point de vue, de perception, de jeux avec l'espace, sont au cœur de mon mémoire. J'ai donc décidé de les ériger en principes d'écriture.

L'action principale de mon film de partie pratique se déroule en une demi-journée ; elle s'appuie surtout sur deux grandes séquences. Dans chaque séquence, quatre personnages s'observent, ne se comprennent pas, et finissent par se tuer à la suite de quiproquos en chaîne... Le film s'appuie sur un découpage en chapitres,

⁸⁹ *Points of View*, Paul Weiland, 1986: <https://www.youtube.com/watch?v=E3h-T3KQNxU>

chaque chapitre accompagnant un personnage depuis le début de sa journée (sa « séquence d'introduction ») jusqu'à sa mort. Les deux séquences principales sont donc vues plusieurs fois ; à chaque fois elles proposent un point de vue différent sur les mêmes événements, et à chaque fois la compréhension du spectateur s'enrichit de nouveaux indices. Ce jeu sur les différents niveaux d'énonciation devrait, je l'espère, transformer le film en un excitant jeu de piste pour le spectateur.

Plusieurs choix de réalisation ont été motivés par l'idée d'un deuxième visionnage, comme la bande dessinée qui mise souvent sur une seconde lecture. Pour donner au spectateur un maximum de plaisir lors de cette vision « éclairée », j'ai introduit des éléments « clin d'œil » dans le décor (les portraits de chien sur tous les bureaux par exemple) ; et j'ai beaucoup joué avec les apparitions et disparitions des différents personnages. Après avoir regardé le film en entier, le spectateur pourra ainsi avoir envie de revoir certains passages et d'y chercher les personnages auxquels il n'avait pas fait attention – c'est du moins ce que je souhaite.

Pour enrichir formellement ce récit à tiroirs, que je trouve proche de la BD d'un point de vue narratif, j'ai pu piocher dans les nombreux *effets de style* identifiés dans le mémoire. Je me suis ainsi constitué une forme de « cahier des charges » avant de passer à l'écriture et à la réalisation du film, qui rappelait les enjeux auxquels je voulais le confronter.

Le tournage a eu lieu entre le 25 avril et le 3 mai 2015, et je n'ai pour l'instant pas eu le temps de monter le film. L'expérience n'est pas encore complète ; la soutenance du mémoire sera l'occasion de présenter plus en détails les résultats obtenus. Je propose toutefois de revenir ici sur le « cahier des charges » que je mentionnais plus haut. Enrichi de commentaires, ce document rappelle les enjeux identifiés dans le mémoire en même temps qu'il dresse un premier bilan de ce qui a ou n'a pas fonctionné dans ma partie pratique.

II-1 : Jouer avec l'espace

A) L'espace dans le cadre

→ Poser une charte graphique forte

Sans le recours des effets spéciaux, il est difficile de faire un film qui ne soit pas profondément photo-réaliste... mais au moins la lumière permet de lutter contre le naturalisme. Avec le chef-opérateur, nous avons décidé de changer d'esthétique pour chaque personnage, de jouer avec la pénombre d'un bout à l'autre du film. Ainsi le détective privé est associé au jaune/ocre, et à des plans quasiment fixes. La voleuse est associée à la couleur rouge, elle est toujours cadrée à l'épaule. Et l'agent secret est associé à la couleur bleue ; de petits mouvements panoramiques accompagnent tous les plans dans lesquels il apparaît. Je me suis également entouré d'un dessinateur/animateur, pour concevoir les cartons et assortir (beaucoup plus tard) le film d'un générique de début. Enfin, le film est très référentiel, et n'hésite pas à faire des clins d'œil aux canons du genre : ainsi la scène où l'agent secret sort de la pénombre fait forcément penser au film noir ou au polar.

→ Jouer sur la présence/absence des décors

Faire un usage non conventionnel de l'échelle des plans : commencer par des plans serrés plutôt que par des plans larges, jouer la surprise, la découverte progressive. Cette consigne a été respectée dans presque toutes les séquences. Par exemple, chaque chapitre s'ouvre sur un mouvement de caméra qui part d'un plan serré et dévoile ensuite le décor et les personnages. Par cet effet, j'ai essayé de reproduire le mécanisme de « chute » (la dernière case en bas à droite, qui provoque la surprise) dans la présentation du détective privé.

→ Jouer les graphismes en 2 dimensions, les aplats de couleur

On l'a vu, il est difficile de tenir cette contrainte en extérieur. J'en ai tenu compte au moment de la rédaction du script, et j'ai essayé de cantonner l'action dans des séquences de type « Intérieur » ou « Extérieur Nuit ». L'aspect bidimensionnel de la composition se retrouve dans plusieurs effets de trompe-l'œil : la baignoire dont émerge une créature de rêve par exemple. Rétrospectivement, je pense que j'aurais pu davantage utiliser la frontalité. J'aurais pu faire davantage d'inserts par exemple,

filmés en plongée totale sur fond de couleur, qui produisent des effets de style assez fortement associés aux arts picturaux en général, et à la bande dessinée en particulier.

→ **Jouer sur des points de vue inhabituels**

Je pensais recourir à des angulations particulières comme la plongée totale, mais le temps a manqué pour ce type de plan, toujours long à mettre en place sur un plateau.

B) Les raccords entre les espaces

→ **Faire des raccords graphiques.**

J'avais imaginé un plan qui n'a pas pu être tourné : un zoom avant en plongée totale sur une tasse de café (finissant par un cercle noir donc), raccordant ensuite sur un zoom arrière depuis l'œil du détective privé (commençant par un cercle noir de même taille donc). En revanche, le raccord « affiche » appartient à cette catégorie.

→ **Faire des raccords « sensitifs »**

Ce n'est pas à l'image, mais au son, que ce type de raccord sera utilisé – les sonneries de téléphone doivent jouer ce rôle au début de chaque chapitre par exemple.

→ **Faire des raccords qui dynamitent l'espace**

Je pensais faire un raccord regard entre un personnage dans la grange et un autre personnage dans le bar, mais j'ai finalement renoncé à cette idée quand m'est venue celle des cartons. Je n'ai pas non plus, et c'est un regret, fait des raccords « dans le mouvement » entre deux espaces qui n'ont rien à voir – le film *Cashback* était pourtant une de mes sources d'inspiration, tout comme le clip *Rip-tide*... Je compte essayer de reproduire certains de ces effets en post-production.

C) Les projections de l'espace mental dans l'espace du récit

Pendant la rédaction du mémoire, j'ai relevé ou imaginé de nombreux procédés permettant d'obtenir cet effet onirique de *projection mentale*. J'avais dans l'idée, pour le film, de faire varier la texture de l'image (passage au noir et blanc, changement de contraste, ajout de grain...), d'utiliser la surimpression, et surtout

d'utiliser au moins une métaphore visuelle. Dans une version précédente du script, une séquence de délire permettait ces projections... mais elle a été abandonnée pour que le film gagne en efficacité et en homogénéité. Nous avons tourné quelques pelures pour d'éventuelles surimpressions ; je verrai au moment du montage final si je les intègre.

D) L'écran comme un espace

→ Faire varier la forme de l'image

Adapter le format à l'action vécue par un personnage, voilà une des idées avec lesquelles j'ai imaginé le film. Le détective privé a été cadré de manière à pouvoir être « ramené » dans un écrasant 4/3. La « vision subjective » de son appareil photo sera en 3/2. De nombreux effets de caches viendront s'appliquer aux images : ouvertures et fermetures à l'iris, œillette du sniper... Ces caches pourront être placés de façon ostensible, comme un clin d'œil, ou au contraire discrètement. L'idée de démarrer le film avec une image étroite qui s'élargit (révélant que ce qu'on croyait être le monde n'est qu'une partie du monde) sera finalement peut-être plutôt utilisée pour une des séquences d'introduction de personnages.

→ Faire varier la taille de l'image

Si on décide que l'image n'occupe qu'une partie de l'écran, que faire de l'espace laissé vide ? Doit-il être noir, blanc, coloré – se montrer comme un élément graphique, ou se faire oublier ? Peut-il servir de prolongation expressive à l'image elle-même ? Auquel cas, pourquoi ne pas intégrer du texte, voire des dessins, qui apparaîtraient éventuellement en temps réel ? On peut d'ailleurs jouer sur le contour de la « case », comme le fait Will Eisner, pour le rendre expressif...

J'avais imaginé une séquence que nous n'avons pas pu tourner faute de temps, qui se basait sur un petit jeu rythmique. Quand l'agent secret allume sa cigarette, je voulais que l'on voit successivement des petits cadres qui « naissent puis meurent » très rapidement, à des endroits différents de l'écran. Il y aurait eu un gros plan de l'allumette qui s'embrase, un gros plan de la cigarette qu'on allume, un gros plan de la bouche... puis l'écran se serait progressivement rempli d'un plan plus large sur son visage satisfait. J'ai renoncé à jouer avec le bord du cadre qu'on dépasse ou qu'on tord ; tous les autres effets peuvent s'obtenir en salle de montage.

→ Utiliser le split-screen

Je pense recourir à plusieurs formes de split-screen : écran morcelé à la manière de David Hockney pour la mort de chaque personnage, assorti d'un arrêt sur image. Ecran-spectacle donnant une « impression générale graphique », à la manière de Bertrand Bonello, pour la séquence du bar ou pour le générique. Ecran divisé en actions concomitantes pour les coups de téléphone. Ecran divisé en points de vue sur la même action dans la grange. Ecran qui superpose un plan large et un plan plus serré (selon le phénomène d'« incrustation » décrit par Thierry Groensteen) pour le livre que lit Dimitri. Faux split-screen (l'image est simplement entrecoupée de fines bandes verticales) à plusieurs reprises pour introduire de la verticalité. Faux split-screen qui dévoile, une fois l'artifice escamoté, que deux personnages sont en fait dans le même espace ? Ce dernier effet me semble potentiellement très riche, mais je ne pense pas pouvoir l'utiliser dans ce film.

→ Trouver un équivalent à la page blanche

Utiliser l'écran blanc, ou noir, pour marquer des césures et rythmer la narration.

II-2 : Jouer avec le temps

→ Jouer sur des temporalités différentes dans le récit.

La PPM ne respecte pas de chronologie... A la manière de *Pulp Fiction*, on termine l'histoire sur un personnage plutôt en confiance – tout en connaissant déjà le destin funeste qui l'attend. A titre personnel, je suis friand de ce type de narration en tant que lecteur ou que spectateur. J'aime qu'une œuvre me surprenne et me perturbe, et j'aime la dimension ludique du « jeu de piste » qui m'est ainsi proposé.

→ Respecter le temps réel pendant un *plan séquence*.

La séquence dans laquelle la voleuse, furieuse, menace de tuer Julien, est tournée en improvisation et en plan séquence.

→ Distendre le temps

Au tout début du film, je pense entrecouper les mouvements de la pièce (qui tourne sur elle-même avant de s'arrêter) de nombreux autres plans. La pièce continuera ainsi

de tourner pendant un temps invraisemblablement long... Le ralenti a été utilisé à cet effet ; j'espère donner ainsi l'impression d'un temps presque arrêté, figé.

→ Accélérer le temps

Je n'ai finalement pas trouvé pertinent de recourir à cet effet dans le film.

→ Exploiter l'ellipse !

L'ellipse sera présente sous de multiples formes : jump cuts au sein d'une même action (dans la séquence de présentation de l'agent secret), ellipse très forte entre la fin de la présentation du détective et la scène du bar (on passe d'une voix-off qui indique « je préfère rester coucher » à la scène du bar où il est finalement venu), ellipses invraisemblables dans la scène où l'agent secret est au bar (à chaque nouveau plan il s'est changé, devenant ainsi successivement serveur, barman, cuisinier, contrebassiste...). D'autres ellipses plus classiques servent à économiser du temps (les déplacements) ou à préserver une énergie (Julien et Natalia quittent leur table ; dans l'image suivante ils sont à moitié nus et se plaquent contre un mur)

II-3 : Jouer avec le mouvement

→ Arrêter le mouvement

L'agent secret a, d'un bout à l'autre du film, une allure de playboy qui « pose »... La plupart de ses attitudes sont étudiées, travaillées, c'est quelqu'un qui se regarde et qui se met en scène. Par ailleurs, plusieurs arrêts sur image viennent ponctuer le récit : les photos prises par le détective, les fins de séquence d'introduction des personnages... Dans ce dernier cas, l'image figée sera en plus redessinée en aplats noir et blanc.

→ Utiliser des mouvements de caméra « signature »

Nous n'avons malheureusement pas de travelling pour ce film ; les seuls mouvements de caméra sont des mouvements épaule (spécificité cinématographique donc), des panoramiques... et des zooms, souvent très violents. Ces derniers en font *volontairement trop*, jouant ainsi de leur connotation « kitsch ». Références à un cinéma de genre tombé en désuétude, ils veulent également rappeler les comics de super-héros par exemple, qui tombent facilement dans l'excès graphique.

→ Utiliser des effets de mouvements particuliers

J'avais pensé un moment utiliser un effet que Wong-Kar Wai emploie dans *Chungking Express* : l'obturation lente, qui laisse des traînées derrière les personnages en mouvement. Ce procédé, éventuellement couplé à une surimpression, m'évoque les planches les plus noires de Manu Larcenet – un personnage seul au milieu d'une foule d'ombres qui passent à un rythme effroyablement lent... Mais le film ne s'y prêtait finalement pas (le personnage de détective privé ayant perdu son côté misanthrope), je garde donc cette idée pour un film plus introspectif.

II-4 : Jouer avec le texte et le son

→ Utiliser le texte comme élément graphique dans l'image

Ce procédé sera utilisé dans un générique en animation, conçu après le montage. Par ailleurs, chaque chapitre s'ouvrira sur un banc-titre avec le nom du personnage. Des sous-titres viendront peut-être s'ajouter dans un des plans « téléphone », en russe alors que la voix est française. Enfin, il n'est pas exclu d'insérer du texte autour des images si tout l'écran n'est pas utilisé.

→ Le discours et les images

Jouer sur l'opposition : dans la séquence d'introduction du détective privé, son discours (en voix-off, comme une adresse directe au spectateur) est totalement opposé à ce qu'on voit à l'écran.

→ Provoquer des effets sonores

Un jeu sonore a lieu quand tout le monde répète, en cascade, la phrase « ils ont des plans russes » ; à mon avis j'aurais dû écrire une série de phrases qui « redescend la chaîne » pour que vraiment l'effet produit soit maximum. Bien plus tard, un silence se fait de façon tout à fait artificielle quand la cigarette tombe au sol et met le feu à l'essence. Il sera peut-être prolongé quand la grange prend feu, bien qu'on voie Julien hurler à l'écran. Je voulais essayer de reprendre l'effet consistant à faire entendre une voix très distinctement alors que le personnage est hors-champ, mais j'y ai renoncé. En effet il me semble que l'effet est vraiment maximum quand on utilise des plans vraiment larges, filmés en extérieur... et je n'en avais pas. Enfin, les voix ont été

travaillées avec beaucoup de soin, comme les lettrages de bande dessinée : en plus du discours direct le film utilise une voix-off, et des voix filtrées par un dictaphone, un talkie-walkie, des téléphones...

→ **La musique**

Une musique originale sera composée pour le film et le générique.

CONCLUSION

Ce mémoire s'ouvrait, rappelons-le, par une question. Qu'est-ce que le langage cinématographique peut emprunter à la liberté formelle de la bande dessinée ? Sous-entendue, l'idée que la bande dessinée, médium épargné par les contraintes liées au financement, à la production et à la diffusion des films de cinéma, avait plus librement exploré ses spécificités. Sous-jacente, la question qui allait présider à l'écriture de la partie pratique : peut-on faire un film comme on fait une BD ? Peut-on traduire un langage sans en perdre la richesse et l'originalité ?

Une première partie toute entière consacrée à l'étude des *signes*, plus petites entités signifiantes du récit (la case, le plan), a confirmé l'intuition initiale : bande dessinée et cinéma ont beaucoup en commun. On ne peut toutefois nier leurs différences : dans leur plastique évidemment, mais également dans leur rapport au monde. Le cinéma *prélève* du réel, la bande dessinée le *recrée*. Le cinéma *enregistre* le mouvement et les sons, la bande dessinée les *représente en les synthétisant*. Même s'ils s'appuient sur l'association d'images et de mots (ou de sons), les vocabulaires du 7^{ème} et du 9^{ème} art sont donc intrinsèquement différents. Un linguiste avancerait peut-être que la relation signifié/signifiant est plus forte, ou du moins plus instinctive, au cinéma. Le processus à l'œuvre chez le spectateur y est de l'ordre de la *reconnaissance*. La bande dessinée à l'inverse, requiert de la part du lecteur une *connaissance de ses codes* : un *aniconète*, pour reprendre l'expression de Peeters, ne sait pas la déchiffrer.

Une fois assemblés, les signes s'articulent, se répondent, et prennent valeur de langage. Cet assemblage se fait selon des modalités très différentes dans les deux média : assemblage dans le temps pour le cinéma, assemblage dans l'espace pour la bande dessinée. S'il est possible de jeter des ponts entre ces deux dimensions, il serait absurde de prétendre qu'elles trouvent l'une en l'autre une *correspondance*. Car minimiser le caractère spatial de la bande dessinée, c'est nier la singularité du

montage tabulaire – un montage qui lui est propre, et qui nourrit expressivement le récit en plus de lui donner son rythme.

Tout langage invente des figures dites « intraduisibles » - mais ne peut-on pas, au prix d'une fidélité moindre, leur trouver des équivalents ? Les traducteurs sont habitués à ce genre de défis ; souvent ils cherchent à préserver le ton de ces figures, plutôt qu'à les traduire littéralement. Un réalisateur peut ainsi aborder l'écran de cinéma comme un auteur aborde une planche de BD : une page blanche, un espace à remplir. Il peut alors, à son tour, imaginer un style de montage spatial propre au cinéma, dont le split-screen et la surimpression ne seraient que les prémices.

A ce stade également, bande dessinée et cinéma ont des manières différentes d'impliquer le « récepteur » de l'histoire. Tandis que la persistance rétinienne fait oublier les ellipses constitutives du cinéma, le lecteur de bande dessinée a la charge, case après case et page après page, de reconstituer ou d'inventer ce que l'auteur ne dessine pas. Actif (il décode, imagine, décide du rythme), le lecteur est un complice – passif, le spectateur est un témoin. Il faut toutefois relativiser cette conclusion : avec la diffusion télévisuelle des films de cinéma, et leur enregistrement sur des supports tels que le DVD ou le Blu-Ray, le spectateur peut prendre le contrôle du rythme. Comme en bande dessinée, il peut faire des pauses, revenir en arrière, sauter les passages qui ne l'intéressent pas.

Il est important de le rappeler, les deux arts poursuivent les mêmes objectifs : créer du sens, de l'émotion, du rythme. Les possibilités graphiques et narratives qu'ils partagent leur ont ouvert tous les types de récits, tous les genres, toutes les formes. Bloqué par sa nécessaire diffusion en salle, le cinéma a néanmoins trouvé des déclinaisons heureuses dans le court-métrage, les séries TV et le clip. Libérée des contraintes liées à l'impression et à la diffusion par la presse, la bande dessinée a elle aussi inventé des formes nouvelles.

En s'appuyant sur leurs forces communes, il est tentant d'imaginer transposer des histoires, ou des univers, de la bande dessinée vers le cinéma. De fait, les adaptations sont nombreuses, et parfois très réussies – qu'elles reposent sur une transposition « littérale », ou qu'elles choisissent de ne transposer qu'une partie de l'œuvre originale. Par ailleurs, un certain nombre de films sont selon moi imprégnés

d'un « esprit BD ». Qu'il s'agisse d'une volonté assumée du réalisateur (avec éventuellement des références explicites) ou bien d'un simple glissement opéré à son insu, cet esprit rayonne, et devient lui-même référentiel pour d'autres films.

Ainsi la plupart des effets qui *évoquent* la bande dessinée dans l'esprit du spectateur, n'y ressemblent pourtant pas du tout. Ce que j'ai appelé « l'esprit BD au cinéma », se manifeste finalement davantage dans la volonté, perçue par le spectateur, de jouer avec les codes du 7^{ème} et du 9^{ème} art, que dans les images elles-mêmes. Les procédés, qu'ils soient graphiques ou narratifs, sont un prétexte : l'important est ailleurs, dans l'art invisible de *l'évocation*.

Au terme de notre entretien, Benoît Peeters concluait :

« Bande dessinée et cinéma font appel à des codes assez différents. Toute traduction d'un médium à l'autre, comme toute traduction d'une langue à l'autre, suppose du talent et de l'invention. Reprendre littéralement un procédé n'est généralement pas très intéressant, mais passer d'un médium à l'autre pour y introduire une transformation, ça peut être extrêmement riche ! C'est en tout cas une excellente piste de stimulation... à condition de retourner vers la spécificité du médium d'arrivée. »

Telle est la clé : adapter, c'est traduire ; traduire, c'est adapter. Comprendre le médium de départ, comprendre le médium d'arrivée ; accepter leurs spécificités et les considérer non comme des freins, mais comme les moteurs d'un renouveau à inventer. En m'emparant à mon tour des codes qui m'amuse et me stimulent dans les deux médias, j'ai écrit une petite comédie drôle et référentielle. Erigeant en principes fondateurs les idées de plaisir (plaisir de narrateur, plaisir de spectateur) et de jeu (jeu de dupes, jeu sur l'espace, jeu sur les points de vue), j'espère exprimer autant que possible cet « esprit BD » auquel le film aspire.

La porte est ouverte pour qui voudra s'emparer de cet « esprit BD ». Le 7^{ème} et le 9^{ème} art se fécondent, se nourrissent, se citent ; leurs évolutions (communes et séparées) ouvrent de part et d'autres d'excitantes perspectives. Ainsi la bande dessinée investit de plus en plus de champs (le documentaire, la politique), en même temps qu'elle s'empare de nouveaux supports (la BD numérique ou BD animée notamment). Le cinéma invente de nouveaux effets spéciaux (la *motion capture*, la doublure numérique), ouvrant un univers de possibilités nouvelles aux films qui en auront les moyens financiers. A la croisée des chemins, le jeu vidéo devient de plus en plus cinématographique – mais il laisse un contrôle total de la narration à ses joueurs, comme la bande dessinée à ses lecteurs. Le web, espace de diffusion planétaire et capable d'absorber tous les types de contenu, transforme profondément la façon dont le grand public aborde ces deux médias. Les plates-formes de consultation de bandes dessinées, les blogs d'auteurs et de dessinateurs, les sites de streaming transforment non seulement la façon dont le cinéma et la bande dessinée se montrent au public, mais également la manière dont ils échangent l'un avec l'autre.

La convergence annoncée suit son cours... Mais dans le même temps, en BD comme au cinéma, des auteurs exploitent un peu plus les singularités de leur médium - dans des directions qui rendent leur œuvre à jamais inadaptable. La BD a encore de beaux jours devant elle, en tant que BD – et l'esprit BD, tant qu'il se trouvera des réalisateurs désireux de jouer avec les codes, a de beaux jours devant lui au cinéma.

BIBLIOGRAPHIE

Mémoires d'étudiants de Louis Lumière :

LAMBOTTE Alexis, *Caches animés : façonner son cadre*, 2001

BOUTIN Marion, *La verticalité au cinéma. Penser différemment la forme du cadre*, 2008

BOURVEN Laurent, *Un cadre dynamique pour la narration au cinéma*, 2009

BLANCHARD Coralie, *BD et cinéma: de l'histoire à la pratique à travers le montage*, 2013

DAUMAS Alice, *Le split-screen. Usages de l'écran partagé, de son utilisation ponctuelle à sa radicalisation au sein du cinéma de fiction*, 2009

Essais :

AUGUSTA PIRES Camila, *Hollywood goes Graphic : The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films*, Belo Horizonte, UFMG, 2010

BOILLAT Alain (Dir.), *Les cases à l'écran*, Chêne-Bourg, L'Équinoxe, août 2010

BRIAND Olivier (Dir. Philippe DUBOIS) *Etude comparée des mécanismes d'énonciation et de narration entre le cinéma et la bande dessinée*, Paris, S.I., 1991

DAYEZ Hugues, *La nouvelle bande dessinée : Blain, Blutch, David B., de Crécy, Dupuy-Berberian, Guibert, Rabaté, Sfar*, Niffle, 2002

DUC Bernard, *L'Art de la BD, T1*, Grenoble, Glénat, 1988

DUC Bernard, *L'Art de la BD, T2*, Grenoble, Glénat, 1988

CIMENT Gilles (dir.), *Cinéma et bande dessinée*, CinémAction H.S., Saint Denis, Corlet et Télérama, 1990

COHN Neil, *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Paperback, 2014

EISNER Will, *Les clés de la Bande dessinée. Tome 01 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2010

EISNER Will, *Les clés de la Bande dessinée. Tome 02 La Narration*, Paris, Delcourt, 2010

EISNER Will, *Les clés de la Bande dessinée. Tome 03 Les Personnages*, Paris, Delcourt, 2011

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires

- de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011
- GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée, T2, Bande dessinée et Narration*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011
- KAENEL Philippe et Lugin Gilles (dir.), *Bédé, ciné, pub et art, d'un média à l'autre*, Dijon, Infolio, 2007
- KOLP Manuel, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Edition de l'université de Bruxelles, 1992
- LACASSIN Francis, *The Comic Strip and Film Language*, Film Quarterly, 26(1), p11-23, 1972
- LACASSIN Francis, *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1971
- McCLOUD Scott, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, édit. Vertige Graphic, 2000
- McCLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2000
- McCLOUD Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York : Harper&Collins, 2006.
- MITRY Jean, *La Sémiologie en question*, Paris, Editions du Cerf, 1987
- MORTON Drew, *Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Bands and Film*, SAGE, 2010
- PAUVERT Michel (Ed.), *La Bande dessinée*, Dossier Actualquarto, Gerpinnes, n°46, 1985, p. 26
- PEETERS Benoît (dir.), *Storyboard, le cinéma dessiné*, Angoulême, Yellow Now, 1992
- PEETERS Benoît, *Case, planche, récit – Lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, 1998
- PEETERS Benoît, *Autour du scénario : cinéma, bande dessinée, roman-photo, publicité, littérature*, Bruxelles, ed. de l'université de Bruxelles, 1986
- POSTEMA Barbara, *Narrative Structure in Comics : Making Sense of Fragments*, Paperback, 2013
- SADOUL Numa, *Tintin et moi : Entretiens avec Hergé*, Flammarion, Paris, 2003

Bandes dessinées et assimilées

Aventure, Action

HERGE, *Les Aventures de Tintin*

BLAIN Christophe et LANZAC Abel Lanzac, *Quai d'Orsay*, 2010

JACOBS Edgar, *Blake et Mortimer*

PRATT Hugo, *Corto Maltese*

MEZIERES Jean-Claude, *Valérian et Laureline*

VAN HAMME Jean, *Largo Winch*

VAN HAMME Jean, *XIII*

MOORE Alan, *The Watchmen*

MILLER Frank, *Sin City*

DUFAUX Jean et MIRALLES Ana, *Djinn*, Paris, Dargaud, 2001-2015

Humour

GOSCINNY René et GOTLIB Marcel, *Les Dingodossiers*,

GOTLIB Marcel, *Rubrique à Brac L'intégrale*, Paris, Dargaud, 2014

FRANQUIN André, *Gaston Lagaffe*

FRANQUIN André, *Les Idées Noires*

GOSCINNY René et UDERZO, *Les aventures d'Astérix le Gaulois*

MORRIS, *Lucky Luke*

LARCENET Manu, *Le retour à la terre*

MENU Jean-Christophe et TRONDHEIM Lewis, *Moins d'un quart de seconde pour vivre*, Paris, L'Association, 1990.

Inventions formelles et narratives

ALFRED, *Come Prima*, Paris, Delcourt, 2014

GUIBERT, LEMERCIER, LEFEBVRE, *Le photographe*, 2003-2006

THOMSON Craig, *Blankets, manteau de neige*, Casterman, 2004

THOMSON Craig, *Habibi*, Casterman, 2011

MAZZUCHELLI David, *Asterios Polyp*

MATTOTTI Lorenzo, *Feux*

RAMADIER Mathilde et BONNEAU Laurent, *Rêves syncopés*, Paris, Dargaud, 2013

LARCENET Manu, *Le combat ordinaire*, Tomes 1 à 4,

LARCENET Manu *Blast*, Tomes 1 à 4

PEDROSA Cyril, *Portugal*, Paris, Dupuis, coll. Aire Libre, 2011
VIVES Bastien, *Polina*, Paris, Casterman, coll. KSTR, 2011
PANACCIONE Grégory et LUPANO Wilfrid, *Un océan d'amour*
MAROH Julie, *Le bleu est une couleur chaude*, Paris, Glénat, 2010
TANIGUCHI Jirō, *Quartier Lointain*, Paris, Casterman, 2003
McCAY Winsor, *Little Nemo in Slumberland*
OUTCAULT R. F., *The Yellow kid and his Phonograph*, New-York, New York
Journal, 25 Oct. 1896
MARIE Damien et BONNEAU Laurent, *Ceux qui me restent*, Paris, Bamboo Ed,
2014
WARE Chris, *Jimmy Corrigan*, Paris, Delcourt, 2004

Articles sur internet

<http://gciment.free.fr>

<http://neuviemeart.citebd.org>

CHAVANNE Renaud, *Les 3 modalités du déplacement du regard sur une bande dessinée*, <http://www.composition-de-la-bande-dessinee.net>, 2010

BLOTTIERE Mathilde, “*La Vie d'Adèle*”, “*Snowpiercer*” et “*Quai d'Orsay*” :
quand le ciné s'inspire de la BD, *Télérama*, 14 octobre 2013 :

<http://www.telerama.fr/cinema/la-vie-d-adele-snowpiercer-et-quai-d-orsay-trois-bd-pour-le-cine,103407.php>

FILMOGRAPHIE

Films de fiction en prise de vues réelles

300, Zack Snyder, 2006

99F, Jan Kounen, 2007

After ever after, Jon Cozart, 2013 (clip)

Alors on danse, Paul Van Haver et Jérôme Guiot, 2010 (clip)

The Amazing Spider-Man, Marc Webb, 2012

Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979

L'Aurore, Friedrich-Wilhelm Murnau, 1927

Avatar, James Cameron, 2009

Battle of the Jazz Guitarist, Mark Columbus, 2012 (court-métrage)

The Bay, David Wilson, 2011 (clip du groupe Metronomy)

Les Beaux Gosses, Riad Sattouf, 2008

Being John Malkovitch, Spike Jonze, 1999

Le Cinquième Élément Luc Besson, 1997

Chungking Express, Wong Kar Wai, 1994

Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004

Gainsbourg, vie héroïque, Joann Sfar, 2010

Ghost World, Terry Zwigoff, 2002

La Grève, S . M. Eisenstein, 1925

The Gunfighter, Eric Kissack, 2014 (court-métrage)

Hero, Zhang Yimou, 2003

Les Infidèles, Jean Dujardin, 2012

Je suis un vague souvenir, Romain Quirot, 2013 (court-métrage)

Kick Ass, Matthew Vaughn, 2010

Kiss Kiss Bang Bang, Shane Black, 2005

The Limey, Steven Soderbergh, 1999

Matrix, Larry and Andy Wachowski, 1999

Mon oncle d'Amérique, Alain Resnais, 1980

Napoléon, Abel Gance, 1927

Natural Born Killers, Oliver Stone, 1994

Les nouveaux sauvages, Damián Szifron, 2014

OSS 117 : Rio ne répond plus, Michel Hazanavicius, 2008

Peindre ou faire l'amour, Arnaud Larrieu, 2004
Le Petit Nicolas, Laurent Tirard, 2009
Les Petits Ruisseaux, Pascal Rabaté, 2010
Points of View, Paul Weiland, 1986 (Publicité)
Quai d'Orsay, Bertrand Tavernier, 2013
Quartier Lointain, Sam Garbaski, 2010
Redacted, Brian de Palma, 2007
Riptide, Laura Gorun, 2013 (clip de Vance Joy)
Saint-Claude, JACK, 2013 (clip de Christine and the Queens)
Sideways, Alexander Payne, 2004
Scott Pilgrim vs The World, Edgar Wright, 2010
Sin City, Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005
Spiderman, Sam Raimi, 2002
Spring Breakers, Harmony Korine, 2012
Tamara Drewe, Stephen Frears, 2010
Les Temps Modernes, Charlie Chaplin, 1936
La vie d'Adèle, Abdellatif Kechiche, 2013
Wanted, Timur Bekmambetov, 2008
Watchmen, Zack Snyder, 2009
X-Men, Bryan Singer, 2000

Films de fiction en animation

Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne, Steven Spielberg, 2011
Comics Trip, Christophe Barnouin, Nathalie Bonnin et Luc Degardin, 2001
Là-Haut, Pete Docter, 2009
Le joueur d'échecs, Jan Pinkaya, 1997
Persepolis, Marjane Sartrapi et Vincent Paronnaud, 2007
Ratatouille, Brad Bird, 2007
The Prodigies, Antoine Charreyron, 2010
Valse avec Bachir, Ari Folman, 2008

Films documentaires

René Goscinny : Profession humoriste, Michel Viotte, 1999
Gotlib Trait pour trait, Jacques Pessis, 2006
Signé Franquin, Hugues Dayez, 1996

Franquin, Gaston et Cie, Laurent Boileau, 2005
Pilote - Et Moi, et moi, et moi, Philippe Picard et Jérôme Lambert, 2009
La BD s'en va-t-en guerre, Mark Daniels, 2009
Art Spiegelman, traits de mémoire, Clara Kuperberg et Joëlle Oosterlinck, 2009
Sex in the comics, Joelle Oosterlinck, 2012
Chris Ware, un art de la mémoire, Benoît Peeters, 2004
Profession mangaka, Benoît Peeters, 2004
Lorenzo Mattotti, le triomphe de la couleur, Ludovic Cantais, 2004
Fred – Derrière le miroir, Jérôme de Missolz, 2004
Les secrets d'Asterix, Jérôme de Missolz et Eric Sandrin, 2004
Joan Sfar & Associés, William Karel, 2004
Largo, Yves Legrain-Crist, 1998
Loisel et Tripp, traits complices, Patrick Foch, Adeline Le Guellaud et Dominique Tripier-Mondancin, 2009
Joann Sfar – dessins, Mathieu Amalric, 2010
L'affaire Desombres, François Schuiten et Benoît Peeters
Enki Bilal – Au-delà de l'image, Gloria Campana

TABLE DES ILLUSTRATION

- P24 : Jacamon, Matz, *Le Tueur : Les liens du sang*, Paris, Casterman, 2002
- P26 : Will EISNER, *Les Clés de la bande dessinée, T1 L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009, p54-55.
- P27 : Hergé, *Objectif Lune*, Paris, Casterman, 1953, p41-42.
- P28 : Max Ophuls, *Lola Montès*, 1955.
- P29 : Wes Anderson, *The Grand Budapest Hotel*, 2014.
- P30 : Bill Viola, *Ascension de Tristan, Ascension d'Yseult*, 2005
- P32 : Juergen Teller, Publicité pour Marc Jacobs
- P34 : Jean Giraud aka Moebius, *Arzach, Blueberry*
- P35 : Jean-Pierre Gibrat, *Le Sursis l'intégrale*, Paris, Dupuis, 2008
- Hergé, *Le crabe aux pinces d'or*, Bruxelles, Casterman, 1943
- Hugo Pratt, *Sous le signe du Capricorne*, Paris, Casterman, 2001
- Jason, *Chhht !*, Paris, Atrabile, 2003
- Chris Ware, *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*, Chicago, Acme Novelty Library, 2000.
- Jean Van Hamme, William Vance, *Le jour du soleil noir*, Paris, Dargaud, 1984
- Joann Sfar, *Le Chat du rabbin T2*, Paris, Dargaud, 2002
- Enki Bilal, *Le sommeil du monstre*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 1998
- Craig Thompson, *Blankets*, New York, Top Shelf Productions, 2003
- P37 : Cyril Pedrosa, *Portugal*, Paris, Dupuis, 2011
- P38 : Jean-Pierre Jeunet, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001
- P39 : Zhang Yimou, *Hero*, 2002
- P41 : Warren Beatty, *Dick Tracy*, 1990
- P42 : Lars von Trier, *Dogville*, 2003
- P43 : Alain Resnais, *Smoking, No Smoking*, 1993
- P44 : JACK, *Saint-Claude*, 2014 (clip du groupe Christine and the Queens)
- P45 : René Goscinny et Albert Uderzo, *Asterix et les Goths*, Paris, Hachette, 1963
- P46 : Laurent Tirard, *Le Petit Nicolas*, 2009
- Romain Quirot, *Je suis un vague souvenir*, 2013 (court-métrage)
- P47 : Georges Méliès, *L'Homme orchestre*, 1900
- Hergé, *Coke en Stock*, Bruxelles, Casterman, 1958

- P48 : Jean-Pierre Jeunet, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001
- P52 : Eadweard Muybridge, « *Annie G. » au galop* (v. juin 1884 -11 mai 1886, tiré en novembre 1887), phototype, 21,9 x 33,1 cm.
Winsor McCay, *Petit Sammy éternue*, Paris, Delcourt, 2008.
- P53 : Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier n°2*, 1912. Huile sur toile. 146 x 89cm.
- P54 : B. Krigstein, *Murder Dream*, in *B. Krigstein : Comics*, Fantagraphics, 2004
Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Tundra Publishing, 1993
- P55 : René Goscinny et Morris, *Les Dalton se rachètent*, Paris, Dupuis, 1965
- P57 : Jean Menu et , Lewis Trondheim, *Moins d'un quart de seconde pour vivre*, Paris, L'Association, 1990
Pierre Christin et JC Mézières : *Sur les Terres truquées*, Paris, Dargaud, 1977
- P58 : Moore et Gibbons, *The Watchmen*, Paris, Delcourt, 1998
- P59 : Alan Moore et David Lloyd, *V pour Vendetta*, Paris, Delcourt, 1999
- P61 : Frank Miller, *Sin City : A Dame to Kill For*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 1993
- P63 : Larry et Andy Wachowski *Matrix* (1999)
- P65 : R. F. Outcault, *The Yellow kid and his Phonograph*, New York, New York Journal. 25 Oct. 1896
- P68 : Manu Larcenet, *Le combat ordinaire*, Paris, Dargaud, 2003
- P69 : Edgar P. Jacobs, *La Marque Jaune*, Bruxelles, Le Lombard, 1956
- P70 : Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Tundra Publishing, 1993
- P71 : Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985
Franquin, *Idées Noires*, Paris, Fluide Glacial, 1981
Hergé, *Tintin et les Picaros*, Bruxelles, Casterman, 1976
- P74 : Moore et Gibbons, *The Watchmen*, Paris, Delcourt, 1998
- P75 : David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, Pantheon, 2009
- P76 : Franquin, *Le géant de la gaffe*, Paris, Dupuis, 1972
Greg, *Achille Talon – Intégrales*, Paris, Dargaud, 2009
- P77 : Graton, *Michel Vaillant*, 1993
- P78 : Charlie Chaplin, *Les temps modernes*, 1936
- P79 : Sergio Leone, *Le Bon, la Brute et le Truand*, 1966
Otto Preminger, *The Man with the Golden Arm*, 1955

- P80 : Pierre Schoeller, *L'Exercice de l'Etat*, 2011
Paolo Sorrentino, *Il Divo*, 2008
- P83 : Jean Van Hamme, William Vance, *Le jour du soleil noir*, Paris, Dargaud, 1984
Luc Besson, *Le cinquième élément*, 1997
- P84 : Bastien Vivès, *L'amour T3*, Paris, Delcourt G Productions, 2012
- P86 : Jason in *Funny Book*, Fantagraphics, 2006
- P87 : Moore et Gibbons, *The Watchmen*, Paris, Delcourt, 1998
- P92 : Hergé, storyboard préparatoire pour *Le Thermozero* (non paru), 1977
Gess et Fred Blanchard, *Dante 01*, Paris, delcourt, 2008
- P95 : Quentin Tarantino, *Kill Bill Vol. 2*, 2004
- P97 : Manu Larcenet, *Le combat ordinaire : intégrale*, Paris, Dargaud, 2014
Hugo Pratt, *La Maison dorée de Samarkand*, Paris, Casterman, 1986
- P98 : Bastien Vivès, *Polina*, Paris, Casterman, 2011
- P99 : Hergé, *Le crabe aux pinces d'or*, Bruxelles, Casterman, 1943
- P101 : Charlie Chaplin, *Les temps modernes*, 1936
David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, Pantheon, 2009
- P102 : Lorenzo Mattotti, Inédit pour l'exposition « Cent pour Cent », 2010
- P103 : David Wilson, *The Bay*, 2011 (Clip pour le groupe Metronomy)
- P105 : Alfred, *Come Prima*, Tournai, Delcourt, 2013
Moore et Gibbons, *The Watchmen*, Paris, Delcourt, 1998
- P106 : Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985
- P107 : Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Tundra Publishing, 1993
- P108 : Jean Dufaux et Ana Miralles, *Djinn – Intégrales Tome 2*, Benelux, 2013
- P109 : Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985
- P116 : Jean-Yves Ferri et Manu Larcenet, *Le retour à la terre - T5 : Les Révolutions*, Paris, Dargaud, 2008
- P117: Jean Van Hamme, William Vance, *Le jour du soleil noir*, Paris, Dargaud, 1984
- P118 : Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985
- P119: Fred, *Philemon, Intégrale Tome 1*, Paris, Dargaud, 2011
Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon, 2012
- P120 : Julie Maroh, *Le bleu est une couleur chaude*, Paris, Glénat, 2010
David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, Pantheon, 2009

- P122 : Michel Hazanavicius, *OSS 117, Rio ne répond plus*, 2009
 Jon Cozart, *After Ever After*, 2013
- P123 : Paul Van Haver, Jérôme Guiot, *Alors on danse*, 2010 (clip de Stromae)
- P124 : David Hockney, *Still Life Blue Guitar*, 4th April 1982, composite polaroid, 24
 1/2 x 30 in.
 Cédric Klapisch, *L'Auberge espagnole*, 2002
 Bertrand Bonello, *Saint Laurent*, 2014
- P125 : David Wilson, *The Bay*, 2011 (clip pour le groupe Metronomy)
- P126 : Christophe Barnouin, Nathalie Bonnin et Luc Degardin, *Comics Trip*, 2001
- P127 : Alexander Payne, *Sideways*, 2004
- P129 : Friedrich-Wilhelm Murnau, *L'Aurore*, 1927
- P130 : *Crazy in Love, Fifty Shades of Grey remix*, 2014
- P131 : Park Chan-Wook, *Old Boy*, 2003
 Franquin, *Idées Noires*, Paris, Fluide Glacial, 1981
- P134 : Scott McCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York,
 Tundra Publishing, 1993
- P135 : Hergé, *Tintin au Tibet*, Bruxelles, Casterman, 1960
- P137 : Shane Black, *Kiss Kiss Bang Bang*, 2005
- P140 : Hermann Vogel, *L'arroseur*, 1887
- P144 : Jim Davis, *Garfield*
 Scott McCLOUD, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York,
 Tundra Publishing, 1993
- P148 : Steven Spielberg, *Les aventures de Tintin : le secret de la Licorne*, 2011
- P149 : Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, *Sin City*, 2005
- P150 : Edgar Wright, *Scott Pilgrim vs The World*, 2010
- P151 : Bertrand Tavernier, *Quai d'Orsay*, 2013
 Abel Lanzac et Christophe Blain, *Quai d'Orsay*, Paris, Dargaud, 2010
- P153 : Joann Sfar, *Gainsbourg, vie héroïque*, 2010
- P155 : Quentin Tarantino, *Kill Bill Vol. 1* et *Kill Bill Vol. 2*, 2003-2004.

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Partie Pratique de Mémoire de Master-2

Spécialité cinéma, promotion 2012-2015
Soutenance en juin 2015

Pierrick ROLAND

Cette partie pratique accompagne le mémoire intitulé : *D'un art séquentiel à l'autre: Ce que le langage cinématographique peut emprunter à la liberté formelle de la bande dessinée.*

Directeur de mémoire : Alexandre MENSAH
Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

SOMMAIRE

| | |
|-------------------------------------|-----|
| CV..... | 185 |
| Note d'intention..... | 187 |
| Synopsis..... | 190 |
| Liste du matériel souhaité..... | 191 |
| Plan de travail tournage..... | 199 |
| Plan de travail postproduction..... | 200 |
| Liste technique..... | 201 |
| Liste artistique..... | 202 |
| Etude technique et économique..... | 203 |
| Synthèse des résultats..... | 204 |

Pierrick ROLAND

5 rue Baudin 92300 Levallois-Perret
Tel : 06 61 22 96 48
Email : pierrick.roland@gmail.com

28 ans
Nationalité Française
Permis E
Habilitation électrique

Formation :

| | |
|----------------|---|
| 2012-2015 | ENS Louis Lumière , Paris Formation aux métiers de la prise vue cinématographique |
| 2006-2011 | ESSEC MBA , Paris Chaire internationale de marketing sportif |
| 2009 4 mois | Schulich School of Business , Toronto Participation aux cours du MBA Arts&Media – Score au GMAT 750/800 |
| 2004-2006 | Lycée Chaptal , Paris Classe préparatoire aux grandes écoles de commerce, filière ECS |
| 2001-2004 | Lycée Galilée , Cergy-St-Christophe (95) Bac scientifique avec mention très bien et mention européenne allemand |

Expériences professionnelles :

Longs métrages

Nov 2014 *L'odeur de la Mandarine*, de Gilles Legrand, Production Epithète Films : Stagiaire électricien et machiniste

Courts métrages

Avril 2015 *A Lucky Day (12')*, de Pierrick Roland, Production ENSLL : Réalisateur et cadreur
Mars 2015 *Z (10', scope anamorphique)*, de Clément Claretton, Production ENSLL : Cadreur
Juin 2014 *Nightcall (16', 35mm)*, de Pierrick Roland, Production ENSLL : Réalisateur
Avril 2014 *Dîner d'affaires (3', 35mm)*, de Raphaël Auger, Production ENSLL : Chef Opérateur
Avril 2014 *Ragtime (2', plan-séquence)*, de Pierrick Roland, Production ENSLL : Réalisateur et cadreur
Sept 2013 *Croyez-moi, j'ai l'œil (8')*, de Clément Claretton, Production ENSLL : Chef Opérateur
Mars 2013 *Mot compte Triple (4')* de Raphaël Auger, Production ENSLL : Chef Opérateur
Mars 2013 *Lagrimas Negras (4')*, de Pierrick Roland, Production ENSLL : Réalisateur

Autres

Depuis 2011 **Photographe et vidéaste freelance**, Paris
Photographie sociale et institutionnelle
Vidéos diverses : captations d'événements, courts reportages

2006-2011 **Babel Press** : Stagiaire chargé de développement (4 mois)
Fox Pathé Europa : Stagiaire assistant Chef de produit DVD (6 mois)
La Chauve-Souris Production : Stagiaire assistant de production (4 mois)

Matériel maîtrisé

| | |
|----------------|---|
| Caméras | Arri Alexa standard et studio, Phantom HD Gold, Sony F-3, RED Dragon, Canon C300, Canon 5D Mark II, Moviecam, Arriflex 35 III, Arriflex 35 BL |
| Dollies | Chapman Super Peewee III+, Super Peewee IV, Magnum, Elemack, Argus |

Compétences informatiques et linguistiques :

Maîtrise du Pack Office (Word, Excel, PowerPoint), des logiciels Adobe (Photoshop, Lightroom, After Effects), des logiciels de montage (Première Pro, Avid, Final Cut Pro), de Da Vinci Resolve.

| | |
|-----------------|---|
| Français | Langue maternelle |
| Allemand | Bon (plusieurs séjours dont un échange de 6 mois à Stuttgart) |
| Anglais | Courant (échange de 4 mois à Toronto, stage de 3 mois en Inde, TOEIC 900/990) |
| Espagnol | Niveau scolaire |

Centres d'intérêts:

| | |
|---------------|--|
| Sport | Badminton en compétition ; squash, course à pied, volleyball en loisir |
| Cinéma | Amateur notamment de films de genre américains et asiatiques |

NOTE D'INTENTION

Mon mémoire s'intitule *D'un art séquentiel à l'autre: Ce que le langage cinématographique peut emprunter à la liberté formelle de la bande dessinée*. Je m'y intéresse aux relations entre le cinéma et la bande dessinée; et plus précisément aux procédés formels que la bande dessinée a inventés et que le cinéma de fiction pourrait essayer de s'approprier.

En effet, si le cinéma a souvent puisé des *idées scénaristiques* du côté de la bande dessinée, il s'est finalement assez peu intéressé à ses *inventions formelles*. Il est vrai qu'au delà de leur volonté commune de raconter des histoires en associant des images, ces deux média sont par nature profondément différents. Avec, pour commencer, un gouffre qui pourrait sembler insurmontable : l'un se raconte dans l'espace (celui de la page), l'autre dans le temps (celui du défilement du film).

La liste des disparités est d'ailleurs longue... Dessin contre *captation photo-réaliste*, personnage contre *acteur incarnant un personnage*, prévisualisation de la planche contre *découverte en temps réel de chaque nouveau plan* – certaines différences sont irréductibles. Mais qu'en est-il d'autres éléments-clés comme le rapport au temps, le mouvement, le son ? Si certains procédés inventés par la bande dessinée semblent à première vue inadaptables, n'est-ce pas tout simplement parce qu'on se cantonne à une vision trop restrictive du cinéma ? Pourrait-on, par exemple, modifier les cadres au cinéma comme on fait varier le format des cases en BD ? Pourrait-on proposer au spectateur une *expérience de visionnage* nouvelle, qui lui permettrait de choisir où et quand poser son regard ? Le cinéma pourrait-il faire cohabiter plusieurs styles graphiques très différents au sein d'un récit, en stimulant nos perceptions sensorielles plutôt que notre intellect ?

Mon mémoire se veut prospectif; il cherche une nouvelle façon de faire du cinéma, plus proche de la bande dessinée (j'y étudierai notamment la place toute particulière de Quentin Tarantino). Je commencerai par identifier et analyser

quelques *procédés inventés par la bande dessinée et dont le cinéma ne s'est pas encore emparé*, puis je profiterai de ma PPM pour justement essayer d'adapter ces procédés. A l'issue de cette réflexion théorique et pratique, j'espère pouvoir dresser un bilan établissant ce qui est transposable d'un médium à l'autre, et ce qui leur est définitivement singulier.

Mes recherches préliminaires et mes discussions avec mes directeurs de mémoire m'ont permis d'établir une première liste de problématiques auxquelles il me faudra réfléchir :

- Comment « casser » le photoréalisme au cinéma ?
- La *charte graphique* du cinéma suffit-elle à traduire un *style graphique* en BD ?
- En BD les cadres peuvent varier (en taille, en forme) d'une planche et d'une image à l'autre; le peuvent-ils au cinéma ?
- Quelles transpositions pour l'ellipse, et notamment les micro-ellipses qui séparent deux cases?
- En BD plusieurs cases peuvent cohabiter sur une grande image "de fond"; offrant au lecteur de choisir la grille de lecture qui lui plaît le plus. Cet effet est-il rendu par la surimpression ? Le split-screen ?
- En bande dessinée le décor peut être très présent dans une image, puis totalement éclipsé du plan suivant (on le remplacera par un fond rouge par exemple)...peut-on essayer de rendre cette abstraction ?
- Les types d'enchaînements entre cases de BD peuvent-ils être rendus par les raccords habituels du cinéma, ou faut-il en inventer de nouveaux ?
- Le texte est-il forcément rendu par du son ?
- Certains types de narration sont très particuliers en BD : comics-strips de quelques cases VS histoires progressant sur plusieurs tomes...quels répondants au cinéma ?

Ces problématiques sont de natures très différentes (elles s'appuient sur des spécificités graphiques, rythmiques, narratives...), et je ne sais pas encore lesquelles seront les plus intéressantes pour le tournage de ma PPM. Mes lectures à venir, ainsi que les rencontres que mon directeur de mémoire et moi essayons d'organiser en ce moment (avec Benoît Peeters et Patrice Leconte notamment) devraient me permettre d'y voir plus clair et d'orienter au mieux l'écriture de ma PPM.

Je sais toutefois que je veux tourner un film répondant au « cahier des charges » suivant :

- Ancré dans une époque contemporaine ;
- Mettant en scène des personnages forts, éloignés d'un quelconque quotidien ;
- Faisant cohabiter plusieurs temporalités ;
- Mêlant prises de vue en extérieur et en studio ;
- Utilisant une charte graphique forte (décors et costumes notamment)
- Recourant à des procédés tels que le ralenti, le plan-séquence, le split-screen ;
- Usant d'effets lumineux « déréalissant », comme ceux utilisés dans *Kill Bill* ou *Sin City* ;
- A forte composante musicale (ce pourrait d'ailleurs être un clip).

SYNOPSIS

Un grenier en flammes. Une pièce de monnaie qui tourne sur elle-même au ralenti. Au sol, trois corps sans vie: LOIC, détective privé, la cinquantaine bedonnante. NATALIA, voleuse professionnelle, beauté blonde et froide. YANN, agent secret à l'allure de mannequin. Tous ont le même air surpris. Un jeune homme à moitié-nu, JULIEN, essaie en vain de défaire les liens qui le retiennent attachés à une chaise. Le feu progresse, il est foutu.

Noir.

Chapitre par chapitre, et personnage par personnage, le film dévoile la manière dont s'est nouée cette situation absurde et dramatique.

Références :

Burn after reading, Joel et Ethan Coen, 2008

Le grand blond avec une chaussure noire, Yves Robert, 1972

Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994

The Usual Suspects, Bryan Singer, 1995

Inception, Christopher Nolan, 2010

La véritable histoire du petit chaperon rouge, Todd Edwards, 2004

Hero, Zhang Yimou, 2003

OSS 117 : Rio ne répond plus, Michel Hazanavicius, 2008

LISTE DE MATERIEL CAMERA

J'ai choisi de tourner avec l'Alexa Standard car c'est une caméra que je connais bien, et qui me plaît autant pour sa qualité d'image que pour son ergonomie. Nous avons choisi avec mon chef-opérateur de tourner en ProRes 4444.

| | |
|--|--|
| A01 | Caméra |
| ARRI Alexa Standard n°K1. 71000-0-7114 | |
| | Viseur numérique |
| | Semelle de décentrement |
| | Réhausse arrière |
| | Support loupe longue |
| | Plaque de fixation V-lock |
| | Câble alimentation XLR 3 broches |
| | Câble court alimentation viseur KC 150 |
| | Câble moyen alimentation viseur KC 151 |
| | Câble alimentation accessoire 12V |
| | Tournevis 6 pans |
| | Clé 6 pans |
| | 2 tiges courtes 15mm |
| | 2 tiges courtes 19mm |
| | + 2 x Tiges longues 19mm |

| A02 | Optiques | | | | | | |
|---------------------------------|-----------------|------|------|------------|------|--|--|
| Série ZEISS Std | | | | | | | |
| Monture PL | Focale | Ømin | Ømax | MAP min | N° | | |
| Gravé en mètre et en pied | | | | | | | |
| | 16mm | 2,1 | | | | | |
| | 24mm | 2,1 | 22 | 0,35 | 80mm | | |
| | 28mm | 2,1 | 22 | 0,6 | 80mm | | |
| | 32mm | 2,1 | 22 | 0,4 | 80mm | | |
| | 50mm | 2,1 | 22 | 0,45 | 80mm | | |
| | 85mm | 2,1 | 22 | 0,9 | 80mm | | |

| | |
|----------------|---------------------------------|
| A02 bis | Zoom 28 - 76 (Angénieux) |
|----------------|---------------------------------|

| | |
|------------|---|
| A03 | Follow Focus n°1 pour tiges 15mm |
| | 3 disques |
| | Tige de déport de point |

| | |
|------------|---------------------------------------|
| A04 | Mattebox 4x5,6 pour tiges 15mm |
| | 2 tiroirs portes filtres |
| | Pont 19mm |

| | |
|------------|------------------------------|
| A05 | Pare-soleil moustique |
|------------|------------------------------|

| | |
|------------------------|-----------------------|
| A06 | Transvidéo n°2 |
| Cable alimentation 12V | |
| Spigot doré | |
| Platine pas congrès | |
| Mini BNC | |
| | Mini-bras magique |
| | Pare-soleil |

| | |
|------------|-----------------------|
| A07 | Sony OLED 22'' |
|------------|-----------------------|

| | | | |
|------------|--------------------|-------------------|--|
| A08 | Filtres 4x6 | | |
| N3 | LC 1/2 | Dégradé N3 | |
| N6 | LC 1 | Dégradé N6 | |
| N9 | LC 2 | Clear | |
| N9 IR | LC3 | Filtre polarisant | |
| LC 1/8 | LC 4 | | |
| LC 1/4 | LC 5 | | |

| | |
|--------------------------------------|--------------------|
| A09 | Batteries |
| 4 batteries V-Lock BEBOB (n°5 à n°8) | |
| Chargeur | |
| | Cable alimentation |

| | |
|------------|---------------------|
| A10 | Batterie 24V |
| Câble XLR | |
| | Câble chargement |

| | |
|----------------------|-------------------------------|
| A11 | Ordinateur BACK-UP n°2 |
| Alimentation secteur | |

| | |
|--------------------|------------------|
| A12 | Tour RAID |
| Alimentation | |
| Cable Firewire 800 | |

| | |
|----------------------|--|
| A13 | 1 Disques dur navette La Cie 1T |
| 1 Câble Firewire 800 | |

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| A14 | Lecteur de carte SxS |
| Câble USB3 | |
| + 2 cartes SxS 64Go | |

| | |
|------------|------------|
| A15 | BNC |
| 2 longs | |
| 2 moyens | |
| 2 courts | |
| + touret | |

| | |
|------------|------------------|
| A16 | Bonnettes |
|------------|------------------|

| | |
|------------|----------------------|
| A17 | Commande Zoom |
|------------|----------------------|

| | |
|------------|--------------------------------------|
| A18 | Poignées bleues |
| | +bouée de prise de vue épaule |

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| A19 | Valise opérateur |
| 1 chercheur de champ | |
| 1 cellule Spectra | |
| 1 spotmètre | |
| 1 thermocolorimètre Minolta | |
| | 1 verre de contraste |
| | |

| A20 | Valise assistant |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1 décamètre | |
| 1 charte Macbeth | |
| 1 gris 18% | |
| 1 table de profondeur de champ | |
| 1 dust-off | |
| 1 sachet de papier bleu | |
| 1 lens cleaner | |
| 2 gaffers 25cm | |
| 1 gaffers 50cm | |
| 1 permacel | |
| 1 voile caméra | |
| 1 housse pluie caméra | |
| Mire de Foucault | |
| Chaussette | |
| | 2 spigots dorés |

| A21 | Caisse de face |
|---------------|-----------------------|
| 1 grand clap | |
| 1 petit clap | |
| 3 multiprises | |

LISTE DU MATERIEL D'ECLAIRAGE

| SOURCES | Quantité | |
|---------|----------|--|
| | | <u>Tungstène 3200K</u> |
| | 2 | 2kW |
| | 2 | 1kW |
| | 4 | 500W |
| | 2 | 300W |
| | 2 | 2kW Blonde |
| | 1 | 800W Manda |
| | 1 | Valise 35W + câble allume cigare |
| | | |
| | | <u>HMI 5600K</u> |
| | 1 | 4kW Fresnel |
| | 1 | 2,5kW Fresnel |
| | 2 | 800W Joker + chiméra |
| | 1 | 400W Joker + chiméra |
| | | |
| | | <u>Fluo D et T</u> |
| | 2 | 4T 120 |
| | 2 | 4T 60 |
| | 2 | 2T 120 |
| | | |
| | | <u>LED</u> |
| | 1 | 30x30 Lite Panel avec allume cigare |
| | 1 | Valise mini-LED |

| CONTRÔLES | Quantité | |
|-----------|----------|---------------------------------------|
| | 2 | Cadre 1,20 x 1,20 |
| | 2 | Cadre 1,00 x 1,00 |
| | 2 | Cadre 0,60 x 0,60 |
| | 2 | Plaques de polystyrène |
| | | Chutes de dépron |
| | 1 | Jeu de mamas |
| | 1 | Jeu de drapeaux |
| | 1 | Floppy |
| | 1 | Réflecteur LastoLight |
| | 1 | Ecran Hard-Soft |
| | 1 | Toile de spi + Cadre 4x4 + Piquets |

| ALIMENTATION | Quantité | |
|--------------|----------|---|
| | 1 | Epanouie tri |
| | 1 | Epanouie mono |
| | 1 | Piquet de terre |
| | 1 | Boîte de distribution 32A tri vers mono |
| | 2 | Ligne 32A tri |
| | 15 | Lignes 32A mono |
| | 3 | Boîte M6 |
| | 20 | Prolongateur 16A |
| | 2 | Dimmer 3kW |
| | 1 | Groupe électrogène 2kW + jerricane |
| | 1 | Batterie ceinture 12V et câble XLR (alimentation panneau LED) |

| INSTALLATION | Quantité | |
|--------------|----------|-----------------------|
| | 12 | Rotules |
| | 4 | Grands Cyclones |
| | 4 | Petits cyclones |
| | 5 | Bras magique |
| | 10 | Clamps |
| | 1 | Embouts 16/28 |
| | 4 | Presse bastaings |
| | 2 | Mains de singe |
| | 2 | Rotules Jumbo |
| | 2 | Support polystyrène |
| | 2 | Bras de déport 1m |
| | 2 | Bras de déport 0,50cm |
| | 10 | Pieds de 1000 |
| | 5 | Pied U126 |
| | 3 | Wind up |
| | 2 | Pieds Baby |
| | 2 | Low boy |

| GELATS | |
|--------------------------|--------------------|
| CTO : 1/8 – ¼ – ½ – Full | |
| CTB : 1/8 – ¼ – ½ – Full | |
| DN : 0,30 – 0,60 - 0,90 | |
| Diff : 216-250-251-252 | |
| | Gélatines colorées |

| AUTRE | Quantité | |
|-------|----------|--------------------|
| | | Pinces à linge |
| | | Ciné foil |
| | | Spares |
| | 1 | Lampe torche Xenon |
| | 15 | Balles de tennis |

LISTE DU MATERIEL DE MACHINERIE

| Quantité | |
|----------|---|
| 1 | Tête fluide Sachtler Studio 9x9 + manche et contre-manche |
| 1 | Grandes branches |
| 1 | Petites branches |
| 1 | Triangle |
| 1 | Base 120 |
| | |
| 1 | Slider |
| 1 | Valisette accessoire slider |
| 1 | European Coupling |
| 1 | Coupole droite 120 |
| | |
| 8 | Cubes 15x20x30 |
| 1 | Jeu de cubes de base |
| 1 | Praticable 1m + 4 pieds |
| 1 | Jeu de cales |
| 1 | Jeu de cales sifflets |
| 2 | Barres alu 3m |
| 2 | Barres alu 2m |
| 8 | Sangles |
| 10 | Elingues |
| 15 | Gueuses vides |
| 20 | Pinces Stanley |
| 4 | Colliers simples |
| 4 | Colliers double |
| 1 | Borgniols 4x4m |
| 5 | Taps |
| 3 | Presses menuisiers |
| 3 | Coulisseaux |
| 6 | Bouts |
| 2 | Moquettes |
| 1 | Caisse machino |
| 3 | Boudins |
| 3 | Marques T |
| 1 | Machine à fumée |
| 2 | Grand parapluies |
| 1 | Extincteur |
| 3 | Etagères pour camion |

PLAN DE TRAVAIL POUR LE TOURNAGE

| SEM | | | | | | | | SEMAINE 2 | |
|-------------|---|--|--|--|---|-----------------|----------------|----------------|--|
| MOIS | MAI | | | | | | | | |
| JOUR | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| DATES | DIM 26-avr | LUN 27-avr | MAR 28-avr | MER 29-avr | JEU 30-avr | VEN 01-mai | SAM 02-mai | DIM 03-mai | |
| Horaires | 14h-19h | 9h-20h | 9h-20h | 9h-20h | 9h-20h | 9h-20h | 9h-20h | 8h-16h | |
| | | | | | | | | | |
| DÉCORS | MEZEAU : Bureau de Police + Prelight Grange | MEZEAU : Chambre Hotel n°1 + Grange avec Natalia et Julien | MEZEAU : Grange Natalia et Julien, grange Julien et Yann | MEZEAU : Grange Julien et Loïc + Grange plans fixes + Chambr | FOND BERNARD : Chambre d'hotel n°2 + Arrivées grange + Sniper | POITIERS: Bar | POITIERS : Bar | POITIERS : Bar | |
| SÉQUENCES | 9,(1) | 6,1 | 1 | 1,1Bis | 8, 10 | 2,2Bis,5,11 | 2,4 | 2,3 | |
| EFFETS | INT JOUR | INT JOUR/NUIT | INT NUIT | INT NUIT/JOUR | INT/EXT JOUR/SOIR | INT/EXT JOUR | INT JOUR | INT JOUR | |
| Durée utile | 2'00 | 2'30 | 2'30 | 3'00 | 3'00 | 2'00 | 2'30 | 2'00 | |

PLAN DE TRAVAIL POUR LA POSTPRODUCTION

Le montage image, sur Avid, aura lieu du 21 mai au 4 juin.

Un montage son et un mixage son auront lieu du 5 juin au 9 juin.

L'étalonnage, sur Resolve, aura lieu du 5 juin au 9 juin.

Les exports seront faits le 9 juin.

EQUIPE TECHNIQUE

| MISE EN SCENE | | | |
|---------------------------------------|---------------------------|----------------|------------------------------|
| Réalisateur | Pierrick ROLAND | 06 61 22 96 48 | pierrick.roland@gmail.com |
| Assistant réal. | Maxime ROUX | 06 82 19 22 00 | rouxmaxime@yahoo.fr |
| Assistante réal. / scripte | Emilie FRETAY | 06 07 10 71 99 | emilie.fretay@hotmail.fr |
| IMAGE | | | |
| Chef opérateur | Loeiz PERREUX | 06 08 05 36 55 | loeiz.perreux@gmail.com |
| Cadreur | Pierrick ROLAND | 06 61 22 96 48 | pierrick.roland@gmail.com |
| 1er assis. cam | Magda HERITIER- SALAMA | 06 79 74 42 07 | magda.heritier@wanadoo.fr |
| 2nd ass. cam | Arthur SCOTTI | 06 79 06 66 44 | a.scotti@orange.fr |
| Chef élec. | Olivier PATRON | 06 78 83 48 35 | olivier.patron@gmail.com |
| Electro | Vivien FRADIN | 06 30 22 46 46 | fradin.vivien@gmail.com |
| Renfort Régie | Marco SEGUI | 06 18 33 10 80 | seguimarco@yahoo.f |
| Renfort Régie | Maxime HUBERT | 06 17 59 24 08 | |
| SON | | | |
| Ingé son | Olivier ROMARY | 06 84 03 96 39 | nonoxprod@hotmail.com |
| DECOR | | | |
| Chef déco | Sophie GUILLOTEAU | 07 81 35 87 08 | guillots@live.fr |
| HMC | | | |
| Costumes | Eva Alam | 06 22 63 67 12 | alam.eva15@gmail.com |
| Maquillage | Sarah Da Silva | 06 27 40 14 35 | sarahgds@laposte.net |
| REGIE | | | |
| Régisseur | Julien FEUILLATRE | 06 42 91 26 85 | julien.feuilleatre@gmail.com |

EQUIPE ARTISTIQUE

| LISTE ARTISTIQUE | | | |
|------------------------------|---------------------|----------------|------------------------------|
| Loïc | Christophe HAMON | 06 73 50 32 13 | toflesaltimbanque@gmail.com |
| Natalia | Virginie NAUDILLON | 06 88 74 69 11 | virginie.naudillon@gmail.com |
| Yann | Nicolas PHILIP | 06 87 50 32 53 | nico.philip.mail@gmail.com |
| Julien | Sergueï PHILIPPENKO | 06 17 44 40 99 | sergei.philippenko@gmail.com |
| Militaire | Oliver NICOLAS | | |
| Chef services secrets | Renaud HEINE | 06 24 63 08 45 | heinerenaud@yahoo.fr |
| Président | Jacques MARIE | | |
| Dimitri | Olivier RIGAUD | 06 66 15 80 08 | / |
| Créature de rêve 1 | Hannah IV | 06 78 93 81 07 | / |
| Créature de rêve 2 | Letitia WIELVEN | 06 38 16 94 89 | / |
| Créature de rêve 3 | Marie DE LASSEE | 06 60 07 07 12 | marie.delassee@gmail.com |
| Figurant bar | Franck CHASSAT | 06 36 86 60 07 | / |

ETUDE TECHNIQUE ET ECONOMIQUE

| POSTE | DEPENSES |
|------------------------|--------------|
| Location camion | 680 |
| Essence et péages | 635 |
| Courses | 975 |
| Déco | 185 |
| Costumes | 250 |
| Maquillage | 100 |
| Transport en plus | 180 |
| Autres | 10 |
| Renvoi zoom | ? |
| Remerciements | 45 |
| Frais liés aux dégâts | 100 |
| Frais conso électrique | 55 |
| TOTAL | 3215€ |

Déplacer toute une équipe en province a un coût...

La ligne « dégâts » correspond à un congélateur débranché par accident.

SYNTHESE DES RESULTATS

L'écriture

Je n'ai commencé que tardivement à réfléchir au scénario de mon film, privilégiant avant tout le fait de bien documenter la partie théorique du mémoire. Au fur et à mesure de mes lectures, mes intentions se sont affinées. J'ai décidé que je voulais un film « à récits enchâssés », pour pouvoir jouer avec différents niveaux de narration et éventuellement leur associer des chartes graphiques différentes. J'ai successivement développé un script dans lequel un personnage évoluait dans les souvenirs de quelqu'un d'autre, et un autre script dans lequel deux personnages de livre tentaient de rejoindre le monde réel. A chaque fois, ces récits étaient teintés d'onirisme et se prêtaient à un certain nombre de procédés « esprit BD ».

C'est en visionnant un grand nombre de court-métrages, et en analysant ce qui me plaisait dans ce format que je ne connaissais assez mal, que j'ai finalement réorienté mon travail d'écriture. Il me semble que bien souvent, les films des étudiants de Louis Lumière essaient *d'en faire trop*. Au lieu d'embrasser pleinement les possibilités offertes par le format court, nous essayons de faire des « mini longs métrages » ; et le résultat est souvent bancal.

Plusieurs principes supplémentaires ont donc présidé à l'écriture de ma PPM. J'ai notamment voulu que le film soit :

- *fun*, c'est-à-dire réjouissant et ludique pour le spectateur du début à la fin;
- *efficace*, en concentrant l'action sur deux scènes importantes ;
- *très référentiel*, non seulement à l'univers BD, mais également au cinéma de genre.

Je l'ai ensuite ajusté en fonction des données matérielles : j'ai essayé de minimiser les scènes en extérieur, et j'ai réfléchi aux lieux que je pouvais obtenir avant d'écrire les scènes à y tourner.

La préparation, le tournage

Je savais depuis janvier que je voulais faire le film en province, pour que tout le monde vive « au rythme du tournage ». Une expérience récente m'avait montré que les transports épuisent et énervent l'équipe, en plus de faire perdre un temps précieux chaque jour. J'avais d'abord imaginé tourner le film en Bretagne, et loger tout le monde dans une vieille maison familiale... L'opportunité s'est finalement présentée de tourner dans les environs de Poitiers, où le logement – dans un monastère - nous était proposé à titre gracieux.

La préparation a été très intense, à tous les niveaux. Réunir l'équipe technique a été difficile, le repérage a également posé quelques soucis logistiques. Le premier assistant réalisateur a été trouvé trois jours avant le départ. L'actrice principale s'est désistée la veille du tournage, nous faisant perdre une journée de travail. Nous sommes partis en pensant trouver des figurants sur place, mais la tâche s'est avérée plus complexe que prévu. Enfin, le régisseur a été obligé de rentrer à Paris pendant deux jours au milieu du tournage.

Malgré les difficultés, le tournage s'est de mon point de vue très bien passé. Nous avons souffert du manque de préparation, et d'une dynamique de plateau parfois un peu molle – la fatigue n'y étant pas étrangère. Mais l'équipe, très agréable et investie tout au long du projet, a accepté de faire de longues journées de travail pour que nous tournions tous les plans prévus (85 plans tournés en 7 jours). Le fait de vivre ensemble a probablement beaucoup compté! La collaboration avec Loeiz, chef-opérateur sur le projet, a été à la fois très plaisante et très fructueuse.

Artistiquement et techniquement, je suis plutôt satisfait de ce que nous avons tourné – mais je n'ai pas encore eu le temps de visionner tous les rushes. J'ai trouvé très agréable le fait d'être à la fois cadreur et réalisateur. J'ai pris beaucoup de plaisir à mettre en scène des clichés, à constater que tel ou tel effet comique fonctionnait, à jouer avec des codes qui m'amuse (les zooms marqués, le jeu d'acteur très distancié...). Les comédiens ont également aimé tourner dans ce projet un peu atypique, et je suis très content de mes choix de casting.

Je regrette toutefois de n'avoir pas pu tourner certains plans ; la faute au manque de temps et peut-être à cette fameuse journée de travail perdue. Ainsi :

- Il n'y a pas de plongée totale dans le film, alors que cet effet peut être très fort graphiquement et narrativement (et permet de faire des plans en 2D) ;
- Je regrette de ne pas avoir pu faire de travelling (le slider ne m'a pas du tout convaincu et nous ne l'avons pas utilisé) ;
- J'ai oublié de faire des « mouvements qui créent le raccord » comme dans le clip *Riptide*;
- D'une façon générale, certains raccords entre séquences auraient gagné à être plus soignés : raccords graphiques, raccords très elliptiques... Je regrette de n'avoir pas pu prendre plus de temps pour la mise en scène en amont du tournage, la préparation ayant été monopolisée par son organisation humaine et matérielle ;
- Je suis déçu de n'avoir pas pu tourner de scène plus onirique, faisant appel aux « métaphores visuelles » – mais le film devait être efficace et je suis sûr d'avoir pris la bonne décision ;
- J'ai réalisé qu'un tournage sans scripte est un tournage qui prend des risques (oublis et petites erreurs) ;
- Enfin, j'aurais évidemment adoré avoir la possibilité de préparer les décors beaucoup plus en amont. La dimension photo-réaliste du film aurait pu être davantage estompée, notamment dans la scène du bar.

Le montage et la post-production

Le montage et l'étalonnage

Le montage commencera au lendemain du rendu de mémoire, le 21 mai. J'ai passé beaucoup de temps à chercher un monteur, ou un étudiant en montage, pour m'aider sur le projet – mais pour le moment je n'ai encore trouvé personne. L'étalonnage se fera avec Loeiz, probablement en-dehors de l'école.

Il me tarde maintenant d'essayer :

- les jeux sur le cadre (sa forme, sa taille, les caches de forme singulière – sniper, appareil photo, signe « pause » ou signe « play »...)
- le split-screen ;
- les raccords entre les séquences ;
- les faux sous-titres ;
- des « défilés » très rapides d'images, comme dans la série *Bref* ou dans *Lola rennt*.

Le dessinateur d'animation

Le dessinateur d'animation sera chargé des cartons du film. Il créera par ailleurs un générique, et reprendra plusieurs photogrammes du film sous forme de dessins. Eventuellement, il m'aidera à imaginer des dessins ou des textes qui seront projetés autour de l'image, quand celle-ci n'occupe pas tout l'écran.

La musique

Le compositeur avec lequel j'ai l'habitude de travailler n'est pas disponible avant cet été, je m'occuperai donc de la musique à ce moment-là.