

BANDE DESSINÉE ET CINÉMA :  
ARTS DU MOUVEMENTS,  
ARTS SÉQUENTIELS.

Pierrick Le Borgne  
2001

Maîtrise de cinéma

# Avant Propos :

**Bien que le cinéma et la bande dessinée soient considérés comme des parents proches, peu d'ouvrages s'intéressent à l'apport théorique provenant d'une considération égales de ces arts.**

Ainsi, la masse d'ouvrages théoriques prenant en compte aussi bien l'un que l'autre est très restreinte, ce qui m'a permis avec une relative facilité d'obtenir la majorité d'entre eux, même si je dois admettre que les petits éditeurs très spécialisés (comme les éditions de l'université de Bruxelles) ne sont pas très faciles d'accès.

En ce qui concerne les ouvrages ne traitant que d'un seul des sujets, ceux théorisant la bande dessinée sont des raretés, et les quelques revues désirant accomplir cette gageure sont introuvables, car la plupart du temps distribuées de façon très restrictive et à de faibles tirages. C'est le cas par exemple des « *cahiers de la bande dessinée* » et de « *9ème art* ». De plus, si l'on a la chance d'en trouver un, la recherche n'est pas facilitée par l'absence d'index et de référencement en bibliothèque.

Le cinéma quant à lui est très largement représenté chez divers éditeur, en général dans des collections spécifiques, et les revues le concernant se compte par dizaines.

Il est donc bien plus évident de travailler la bande dessinée par rapport au cinéma, profitant ainsi de la somme d'informations disponibles.

Cet état de fait se ressent dans l'approche des rares théoriciens s'étant intéressés au sujet. Le cinéma ne regarde pas vers la bande dessinée. Pourtant, dès qu'un ouvrage théorise le neuvième art, un parallèle est automatiquement effectué avec le cinéma. C'est le manque de considérations intellectuelles vis à vis de la bande dessinée qui l'a ainsi laissée dans l'ombre de la popularité, voire du populisme. Longtemps la bande dessinée s'est donc contentée d'être le cinéma du pauvre, composée de récits enfantins et d'intrigues légères.

Plutôt que de me consacrer à un aspect maint fois travaillé, c'est à dire une mise en valeur des différences entre cinéma et bande dessinée, je m'intéresserais aux points communs, à ce qui permet de situer les deux arts dans une même catégorie.

Pour cela, je me concentrerais donc plus sur les ouvrages traitant de la bande dessinée, ceux-ci effectuant une première approche en s'intéressant au moins de manière anecdotique au cinéma.

Ainsi j'éviterais les polémiques des théoriciens du cinéma, et apporterais une vision neuve sur celui ci en le mettant en correspondance avec une autre technique narrative.

Se pose alors la question du corpus. Mes propos étant théoriques, n'importe quel film ou bande dessinée aurait convenu pour les illustrer. Nous nous limiterons donc autant que possible aux œuvres ayant un lien avec les deux arts, c'est à dire principalement des adaptations et des œuvres auxquelles ont participées des personnalités des deux milieux.

En ce qui concerne les illustrations, seules des planches de bandes dessinées sont représentées. En effet, il aurait été incongru de montrer des photogrammes, ceux ci n'ayant aucune valeur représentative par rapport aux mouvements qui définissent l'audiovisuel.

Enfin, certaines citations sont des illustrations extraites de « *L'art invisible ; Comprendre la bande dessinée* » de **Scott McCloud**. Il me semblait en effet impossible, au vu de la forme particulière de cet ouvrage, de citer le texte en dehors de son contexte graphique.

## Table des matières :

<b>Introduction :</b> .....	<b>5</b>
<b>Échanges :</b> .....	<b>7</b>
Premiers échanges.....	8
Le split-screen : une bande dessinée dans un film ?.....	11
Un découpage du cadre :.....	12
Une mise en relation d'images :.....	14
Le story-board ou le film dessiné :.....	17
Comparaisons :.....	18
De la recherche d'une écriture du temps :.....	22
Le style bande dessinée au cinéma :.....	24
Esthétique du mainstream et des blockbusters :.....	25
Thématiques :.....	28
L'anime-comic, le film mis en cases :.....	30
Origine :.....	30
Une pratique de la traduction :.....	32
Animation et Bande dessinée :.....	33
Amalgame :.....	34
Conséquences :.....	35
<b>De l'art séquentiel :</b> .....	<b>38</b>
Définitions :.....	39
Juxtaposition d'images :.....	42
Grammaire et vocabulaire :.....	42
Le montage :.....	47
Images fixes, images en mouvement :.....	49
Cadre statique et cadre dynamique :.....	49
Splash page :.....	53
Lectures dirigées et imposées :.....	56
Le temps de lecture :.....	56
Nouveaux médias, nouvelles lectures :.....	58
Les espaces interstitiels :.....	60
Coupe et gutter :.....	61
L'effet phi : Persistance rétinienne et cérébrale.....	64
Ellipse :.....	67
<b>Conclusion :</b> .....	<b>70</b>
<b>Bibliographie :</b> .....	<b>72</b>
<b>Corpus et inspirations :</b> .....	<b>74</b>
<b>Annexes :</b> .....	<b>81</b>

# Introduction :

## **Pourquoi séparer des médias pourtant si proches ?**

**Tout le monde s'accorde à dire que bande dessinée et cinéma font partie de la même famille, mais personne ne s'y intéresse en tant que telle.**

Le 7ème et le 9ème arts ont déjà été rapprochés par **Will Eisner** sous le nom d'art séquentiel ; Certains ouvrages s'intéressent aux différences entre les deux médias, mais c'est toujours en gardant une différenciation qui, si elle est justifiée, les deux arts étant différents, n'est pas toujours judicieuse, les deux arts étant tout de même très comparables. Par exemple, on constate facilement que la théorie sur la bande dessinée est rare, anecdotique. Surtout lorsqu'on la compare à la théorie sur le cinéma, pour laquelle le nombre d'ouvrage est faramineux.

Mais faites donc une expérience :

Prenez n'importe quel ouvrage de théorie du cinéma, ouvrez le à une page au hasard, et remplacez le mot « *cinéma* » par le mot « *bande dessinée* ». A moins d'être tombé sur un chapitre de pure définition, bande dessinée et cinéma ayant tout de même leurs différences, vous risquez d'être surpris par la justesse de la nouvelle phrase.

Mon propos n'est pas ici de reprendre la théorie cinématographique déjà existante et de l'adapter à la bande dessinée, ni de faire un inventaire des différences et des points communs entre les deux médias, encore moins de faire une analyse de l'adaptation. Mais toutes ces recherches peuvent éclairer mon étude. C'est pourquoi je ferai d'abord un inventaire des échanges existant entre bande dessinée et cinéma, afin de développer des outils conceptuels. Je tenterai de m'attacher aux échanges les plus riches, ceux qui révèlent dans un des arts comme dans l'autre ses faiblesses et avantages sur l'autre, ainsi que la nature de leurs relations. Ainsi je démontrerai par des exemples variés que, malgré leurs spécificités, bande dessinée et cinéma font partie de la même famille artistique.

Ayant mis en valeur cette relation et développé des outils de travail théorique, je m'attacherai à cette nouvelle famille pour en définir les points nodaux. Je ne négligerai pas pour autant les différences révélées par la précédente partie. Au contraire, je montrerai comment par des caractéristiques qui leur sont propres les deux médias remplissent les mêmes objectifs, voire les mêmes effets. J'espère ainsi mettre en valeur les caractères qui permettent de considérer l'art séquentiel comme un art englobant cinéma et bande dessinée.

# Échanges :

Nous nous attacherons d'abord aux échanges formels entre bande dessinée et cinéma, afin d'en détacher les points communs, les concordances, et les discordances. En effet le 7ème et le 9ème art sont régulièrement mis en relation, la bande dessinée étant considérée comme un juste compromis entre littérature, peinture et cinéma. Ces relations sont souvent considérées comme historiques. En effet la bande dessinée serait née vers 1830-1845, avec les travaux de **Rodolphe Töpffer**. Moins de quarante ans après, les premières recherches visant à mettre en mouvement des images commencent. Le cinéma et la bande dessinée auraient donc des origines historiques proches. Mais nous ne parlons là que des formes modernes. En effet la bande dessinée, si elle est considérée dans un sens plus large, c'est à dire comme un langage de la juxtaposition, remonte à bien plus longtemps. Les tapisseries médiévales, et bien avant cela les fresques précolombiennes et égyptiennes, utilisent la succession d'images accompagnées de texte afin de narrer les récits de leurs batailles aussi bien que leurs légendes. Si l'on connaît quelque peu la vie quotidienne de ces civilisations perdues, c'est souvent grâce à la bande dessinée !

Le cinéma n'a pas d'origine aussi ancienne, si on lui recherche un passé antique, il faut étudier la photographie, car avant qu'il y ait reproduction du mouvement, il a d'abord fallu reproduire l'immobile. Étonnamment, alors que l'animation était possible sans les découvertes technologiques d'**Edison** ou des frères **Lumière**, peu de personnes tentèrent la voie du dessin pour reproduire le mouvement. Certes, les pistes qui nécessitaient le talent d'un marionnettiste, comme pour les théâtres d'ombres, remplissaient un rôle proche, mais mis à part les expériences d'**Émile Reynaud** (1844-1918) et ses inventions (praxinoscope et théâtre d'image), il fallut attendre l'arrivée de la pellicule pour que cette technique se répande<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Plus de détail sur l'Histoire et les techniques du cinéma d'animation ici : <http://www.moonlight-whispers.com/francais/tutorials/>

## Premiers échanges.

**Depuis leurs origines modernes, bande dessinée et cinéma se sont constamment croisés, en majorité par le biais d'adaptations.**

Ainsi « *l'arroseur arrosé* » de **Louis Lumières** (1895) est-il adapté d'une bande dessinée de **Christophe**, et l'on retrouve très vite des acteurs célèbres ou leur personnage (**charlot** par exemple) dans des revues spécialisées. Les serials américains des années 40-50 inspirent la forme moderne du comic-book : un fascicule contenant une histoire la plupart du temps complète, mais avec des personnages récurrents. On retrouve ce format d'histoires courtes, à suivre, dans les « *Fantômas* » de **Louis Feuillade** (1912-1914). Mais l'adaptation emprunte aussi le chemin inverse. Ainsi *Superman* est-il très vite adapté en feuilleton et en dessin animé.

Nous ne nous étalerons pas plus avant sur ces échanges de contenus<sup>2</sup>, les échanges de formes nous intéressant bien plus, mais l'on peut tout de même annoncer le retour en force des adaptations, notamment grâce au succès et à la réussite de celle du comic-book trentenaire « *X-Men* ».

Les échanges entre bande dessinée et cinéma dépassent cette idée de contenus. Là où le roman est littéralement adapté par la transformation de mots en images, la bande dessinée possède un vocabulaire et un registre commun avec l'audiovisuel par le biais de l'image. Ainsi certaines formes de l'un ne peuvent s'empêcher de nous rappeler l'autre. Ainsi **Manuel Kolp** conclue-t-il son ouvrage (« *Le langage cinématographique en bande dessinée* ») en annonçant que « (...) si le cinéma et la bande dessinée ont leurs spécificités, sans le cinéma, la formalisation de la bande dessinée telle qu'elle a évolué au cours de ce siècle n'aurait pas été la même ». Nous verrons que le phénomène inverse est en cours et que le cinéma emprunte de plus en plus au 9ème art.

On notera simplement que deux grands mouvements co-existent dans l'élaboration d'une planche de bande dessinée, celui issu des arts plastiques (**Druillet, McCay, Fred,...**) et celui inspiré par le cinéma, (la majorité des

---

<sup>2</sup> L'ouvrage « Bande dessinée et Cinéma » dirigé par Gilles Ciment, (Cinémaction HS, Télérama, Herlet, 1991) remplit très bien ce rôle, même si ses informations peuvent sembler obsolètes.



bandes dessinées américaines et japonaises).

► La bande dessinée issue des arts plastiques se base sur des valeurs visuelles très précises. La mise en page ne fait pas que soutenir la planche, elle est la base de la planche. Tous les aspects de composition spatiale et colorimétrique sont basés sur des traditions picturales ayant un historique bien plus développé que celui de la bande dessinée ou du cinéma. C'est l'image qui compte le plus, au détriment de l'histoire (même si parfois les deux vont de paire, en général avec l'aide d'un bon scénariste).

► Dans la bande dessinée inspirée par le cinéma ce qui compte c'est le rythme et l'histoire. Le dessinateur doit guider le lecteur d'un point à l'autre de la planche en lui faisant suivre un chemin logique en accord avec le récit, le complétant, voire en accentuant les caractères principaux. La planche n'est plus l'unité, c'est la séquence qui prime. Le lecteur doit à peine se rendre compte qu'il tourne les pages, celles-ci ne devant servir qu'à créer le fameux suspens de bas de page.

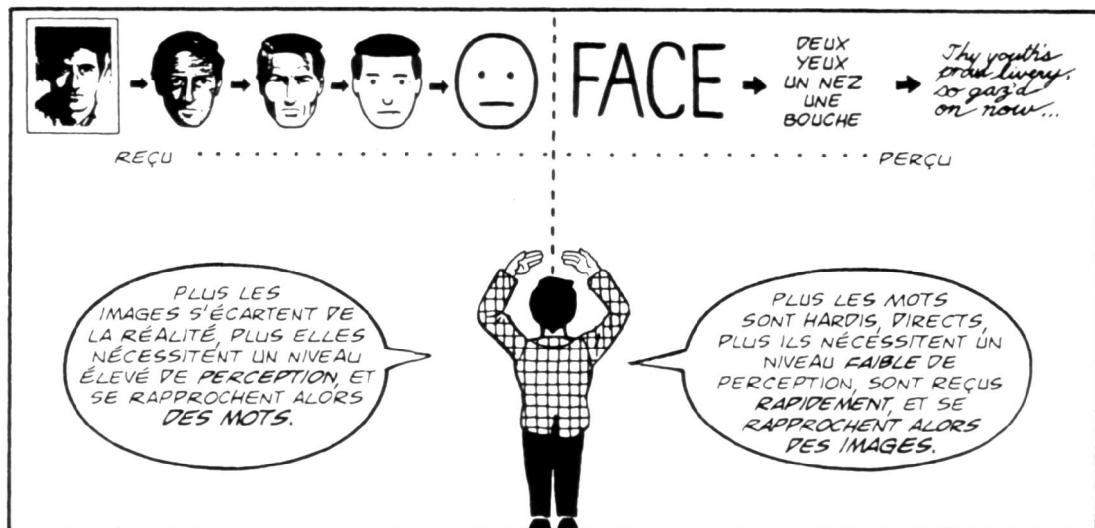
Ces imprécations ne doivent pas faire croire que le cinéma n'est pas pictural. Il puise aussi son inspiration dans la peinture, et certains réalisateurs composent leurs cadres de façon très picturale. Mais la plupart du temps c'est dans les plans fixes que l'on retrouve ces références aux arts plastiques. Il existe donc des bandes dessinées très travaillées graphiquement, mais recherchant en même temps un mouvement cinématographique. Dans ce cas, la planche est une unité d'action **et** une unité graphique.

C'est le modèle inspiré par le cinéma qui nous intéresse le plus dans la recherche d'échanges, car c'est celui qui met le mieux en évidence les similitudes des deux arts. Il recherche en priorité une dynamique de la lecture un enchaînement fluide, voire invisible, des cases, se rapprochant du montage cinématographique (ce qui ne veut pas dire que la recherche plastique est inexistante). L'unité de la planche n'ayant aucune correspondance réelle au cinéma, le fait de la minimiser rapproche la bande dessinée de ce médium de la continuité temporelle. Chaque planche n'est plus un moment important, mais

un instant quelconque de la narration. Son importance ne dépend plus de critères graphiques, mais de critères narratifs.

Si les aspects graphiques et narratifs des deux médiums sont sujets aux échanges, par contre tout le domaine sonore échappe à la bande dessinée. C'est là qu'intervient le plus gros de l'adaptation. Pas de musique si ce n'est celle qui accompagne notre lecture, du texte en lieu et place de voix, ainsi que des onomatopées stylisées remplaçant les bruits. Bien que nous ne négligions pas l'importance du son au cinéma, ainsi que celle du texte en bande dessinée, nous ne parlerons que très peu de leur influence dans l'art séquentiel. En effet, comme nous étudions principalement les phénomènes issus des espaces interstitiels, le son et le texte prennent une moindre valeur. Il est vrai qu'ils possèdent un rôle primordial, facilitant certaines transitions au cinéma, et ayant une forte valeur graphique en bande dessinée, mais la force de l'image fait passer leur rôle à un arrière plan qui ne rentrera pas dans notre étude. « *Les lettres d'un alphabet, quand elles sont écrites en un style donné, modifient le sens. Il en va de même des paroles, qui sont affectées par les changements de la modulation et du niveau de la voix* »<sup>3</sup>.

De plus Scott McCloud précise que :



La relation image/texte est donc une technique complexe propre à la bande dessinée, et mériterait à elle seule qu'on y consacre un ouvrage. Le seul élément notable dans le cadre de notre analyse concerne la fonction du son (réel ou graphique) en tant que lien entre deux images. Le son remplis

<sup>3</sup> Will Eisner « La bande dessinée, art séquentiel », 1985.

l'espace interstitiel, car il n'utilise pas les mêmes unités que l'image. Le son réel utilise une échelle de mesure extrêmement précise. De la même façon, dans le texte de bande dessinée l'unité dépend du temps de lecture, et pas uniquement de sa taille et de sa longueur<sup>4</sup>.

Il existe sans doute d'autres types d'échanges formels dans le domaine des arts séquentiels, mais nous ne répertorierons ici que les principaux. Peut-être d'autres expérimentations ont-elles eu lieu, mais c'est dans des domaines de recherche plus anecdotiques, dans la bande dessinée et le cinéma expérimental, par exemple, genres très peu accessibles.

## Le split-screen : une bande dessinée dans un film ?

Le split-screen est un outil cinématographique qui consiste à diviser une image en plusieurs parties, afin de montrer plusieurs événements en parallèle. Dans « *Esthétique du film* » (par **Jacques Aumont**, **Alain Bergala**, **Michel Marie** et **Marc Vernet**, 1983-1999), il est défini comme le « *partage de la surface (du cadre) en plusieurs zones, égales ou non, occupées chacune par une image partielle* ».

Il y a donc, en raison de la nature même du split-screen, un découpage interne du cadre en plusieurs autres cadres, contenant chacun leurs propres images, reliées ou non entre elles. Cela présuppose aussi une juxtaposition d'images<sup>5</sup> dans un même cadre comparable à la planche de la bande dessinée. On peut donc ainsi créer une relation entre deux images qui n'aurait aucune raison d'être dans un autre contexte. Mais ce rapport pictural est différent de celui du montage. En effet, les images étant juxtaposées, et donc visibles simultanément, le lecteur perçoit les deux images comme possédant une valeur temporelle identique. On ne considère pas le rapport entre ces deux

---

<sup>4</sup> Eisner nous rappelle que l'importance spatiale du texte est amoindrie par notre connaissance du temps qu'il faut pour formuler une certaine phrase.

<sup>5</sup> Pour plus de détails sur la juxtaposition, voir la seconde partie.

images de la même façon. Il n'y a plus l'image d'avant et l'image d'après, mais une définition de l'image de façon spatiale (image du dessus, de gauche, etc...).

Le split-screen insert donc dans le cinéma une juxtaposition spatiale qui s'ajoute à la dimension temporelle du montage. Une nouvelle dimension est mise en place, mais laquelle suivra le spectateur ? Le temps prime-t-il sur l'espace ?

## Un découpage du cadre :

**Le split-screen peut prendre de nombreuses formes. En effet, la juxtaposition d'images dans un même cadre est possible de façons très diverses, dépendantes de la circonstance du split-screen et de son rapport au temps.**

Nous allons donc tenter de définir le split-screen en considérant son rapport à la diégèse, c'est à dire le fait qu'il soit inscrit ou non dans le déroulement de l'action, et le rapport de temps de chaque cadre entre eux, c'est à dire la façon dont chacun des sous cadres s'articulent autour des autres dans la continuité temporelle.

Du point de vue de la diégèse, on peut donc distinguer trois types de split-screen :

► Le **split-screen provoqué** est mis en place dans le plan en décomposant celui-ci en plusieurs espaces dans lesquelles se déroulent des actions différentes. **Jacques Tati** les utilise énormément dans ses films, découpant l'espace par l'intermédiaire de lignes imaginaires ou par celui d'éléments de l'images (poteaux, baies vitrées, portes...). Ainsi il peut montrer plusieurs actions simultanées à différentes échelles de plans. Dans « *The Matrix* » (1999), les frères **Wachowski** utilisent cette figure pour mettre en avant un choix (prendre la pilule bleue ou la rouge). Le visage de Morpheus est en gros plan, et celui de Neo se reflète dans les verres de ses lunettes. Le verre de gauche laisse voir la main droite de Morpheus, avec la pilule rouge, et le verre

de droite la main gauche, avec la pilule bleue. Trois images sont ainsi montrées dans le même plan, incluant les deux solutions possibles pour Neo.

► Le **split-screen synthétique**, qui dépend d'un découpage électronique du cadre en plusieurs parties grâce aux techniques de *compositing*<sup>6</sup>. On le retrouve dans la scène du casse de « *L'Affaire Thomas Crown* » (« *The Thomas Crown Affair* », **Norman Jewison**, 1968), ainsi que dans la plupart des films de **Brian De Palma**. Il est là aussi utilisé pour montrer des actions simultanées, par exemple deux personnages en train de se téléphoner.

► Le **split-screen synthétique provoqué** est aussi possible. Ainsi lorsque **Brian De Palma** filme plusieurs écrans de vidéosurveillance, dans « *Snake Eyes* » (1998), il provoque le split-screen, puisqu'il est dans l'espace diégétique, mais le moyen de l'obtenir est synthétique, étant donné que les images sont sûrement tournées à l'avance puis montées sur les écrans de surveillance en simultané.

C'est le split-screen synthétique qui nous intéresse le plus. Ne peut-on voir dans ce découpage un hommage explicite à la bande dessinée? En effet, comme en bande dessinée, le support unitaire (planche pour la bande dessinée, cadre pour le cinéma) est décomposé en plusieurs parties, séparant des images de valeurs différentes. Ainsi, si l'on effectue un arrêt sur image on obtient une planche de bande dessinée au format du cadre.

Mais ce n'est pas pour autant qu'il faille négliger les autres types de split-screen. Les formes de la bande dessinée sont variées, et on peut retrouver une figure employée en bande dessinée pour chacun d'entre eux.

Ainsi une image n'est pas forcée d'être encadrée et le découpage d'une planche peut être fait par le biais d'éléments de décor, ce qui revient au split-screen provoqué, et la bande dessinée peut aussi montrer des écrans de surveillances, reproduisant l'effet du split-screen synthétique provoqué<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Le *compositing* est un découpage électronique de l'image en plusieurs parties. C'est une technique très employée dans le domaine des effets spéciaux, car elle permet d'intégrer une image dans une autre, avec l'aide d'un fond bleu.

<sup>7</sup> N'ayant pas trouvé d'exemples dans des bandes dessinées en rapport avec le cinéma, je propose un exemple personnel en annexe.

Le rapport temporel entre chaque cadre du split-screen est bien moins évident à analyser. Son utilisation réfléchie est très rare car il a été peu expérimenté. En général c'est le rapport à la diégèse qui intéresse les utilisateurs de cette figure de style.

La plupart du temps le split-screen sous-entend une simultanéité des actions visibles dans chacun des sous-cadres. Mais il peut aussi mettre en parallèle deux actions temporellement distantes, pour, par exemple, les mettre en relations (même mouvement de personnage, actions similaires, etc...). On distingue donc plusieurs relations temporelles possibles :

► **La simultanéité** : C'est le cas le plus classique. Les actions des différents sous-cadres ont lieu au même moment. Les conversations téléphoniques utilisent régulièrement ce procédé, ainsi que les actions mises en parallèle.

► **L'écart temporel** : Les actions des différents sous-cadres ne correspondent pas au même moment. En générale, il s'agit là de mettre en relation deux événements étant liés de façon diégétique.

► **L'absence de relation** : C'est le cas le plus rare. Il correspond plus à des expérimentations, visant à forcer la mise en relation de deux événements. Ainsi deux actions très différentes se retrouvent liées dans le cadre. Le lecteur crée un lien là où il n'y en avait logiquement aucun.

Lorsque plus de deux sous-cadres sont mis en place, les relations temporelles peuvent être des différents types, créant ainsi une combinatoire et des connexions inter-cadres complexes.

## Une mise en relation d'images :

**La technique de mise en relation dans une même image qu'utilise le split-screen et la bande dessinée a beau être graphiquement identique, le résultat est très différent.**

Le découpage de la bande dessinée décompose le temps, tandis que le split-screen simultanise les séquences. C'est généralement le cas, tout simplement parce que l'action commence et se termine dans chaque case du split-screen en

même temps.

Ainsi le split-screen se lit comme simultané parce que deux choses différentes temporellement ne peuvent pas se situer dans un même espace au cinéma (à moins d'un scénario très particulier justifiant la figure de style).

Une seule indication permet dans le split-screen classique de déterminer quelle est l'image principale. Celle dont le son prime sur les autres est en effet mise en avant<sup>8</sup>. Mais en général les séquences splittées sont accompagnées d'un son off prédominant (musique ou autre) qui rend difficile la détermination de l'origine des sons de chaque case.

Si l'on faisait commencer les séquences les unes à la suite des autres l'effet serait sans doute différent. C'est un peu ce que l'on trouve dans le vidéo-clip « *Supreme* » interprété par Robbie Williams et réalisé par **Vaughan Arnell** (2000). Outre un hommage au cinéma américain des années 80, dont l'esthétique n'hésitait pas à user du split-screen, **Arnell** utilise une approche de cette figure de style qui en rend la lecture proche de celle de la bande dessinée. Les cases ne se lisent pas en même temps, mais dans un ordre précis qui est dirigé par le montage. Cette lecture dirigée, on le verra, est caractéristique de la bande dessinée.

Comment le réalisateur opère-t-il ? D'abord le regard est attiré par une image très nette, celle qui est contenue dans le plus grand cadre, les autres cadres étant flous ou en très gros plan, c'est à dire à la limite du lisible.

Nous nommerons l'image qui est destinée à être lue au moment de la lecture générale du split-screen, l'**image active**, et le cadre qui la contient le **cadre actif**. Les autres images et cadres seront alors **inactifs**. En cas de simultanéité on peut ainsi avoir plusieurs cadres actifs.

Si l'on regarde cette image active à défaut des autres, outre les problèmes de lisibilité, c'est souvent parce qu'elle est la plus grande. Du moins c'est la plupart du temps le cas pour la première image active du split-screen. En effet l'œil lira d'abord de gauche à droite et de bas en haut avant de s'arrêter sur la

---

<sup>8</sup> « Timecode » de Mike Figgis (2000) est entièrement construit sur le découpage en quatre sous-cadres de l'écran. On suit ainsi quatre images en simultané, mais c'est toujours celle dont le son est mixé le plus fort vers laquelle se tourne le spectateur.

première image faisant sens<sup>9</sup>. Le choix de la première image du split-screen comme image la plus grande et comme première image active facilite la lecture en évitant de balader le regard du spectateur sur toute l'image. La vue s'y attache, et, n'arrivant pas à percevoir ce qu'il y a autour, y reste. Mais lorsque cette image devient à son tour illisible, désactivée, l'œil cherche un autre point d'ancrage. C'est en générale à ce moment là qu'un autre cadre gagne en lisibilité, et devient donc le nouveau cadre actif.

Quel est alors l'intérêt d'un split-screen si c'est pour que l'on n'en regarde qu'une image ? Ainsi, on peut à la fois utiliser la méthode de simultanéité classique, et déplacer le regard du spectateur pour mettre en place dans le même plan un déplacement du regard. Car du point de vue du découpage, les plans se chevauchant dans le même cadre, il est difficile de ne pas considérer comme une unité complète le split-screen dans son entière durée. Cela dynamise la lecture de l'image, et permet de dynamiser chacun des sous-cadres en lui attribuant des caractéristiques propres.

Le lecteur gagne en interactivité avec l'image, il y a un échange plus complet, car on utilise à la fois la dimension temporelle propre au cinéma, et la dimension spatiale caractéristique de la bande dessinée.

C'est aussi une question d'habitude de lecture : le cinéma ne nous a pas habitués à choisir. L'ordre de lecture est celui que l'on nous propose, que l'on subit pourrait on dire si ce n'était tant connoté. En bande dessinée l'œil se déplace librement sur la planche, guidé par le dessin et une habitude, une méthode de lecture reconnue et assimilée par le plus grand nombre.

L'adaptation stricte de la bande dessinée au cinéma par l'usage du split-screen n'est donc pas envisageable, car il y a un ajout ou un déplacement de dimension (temporelle ou spatiale) qui transforme forcément l'image finale. Par contre le split-screen permet l'utilisation des méthodes et techniques propres à la bande dessinée pour diriger le regard du spectateur d'un cadre vers l'autre. On obtient ainsi une transposition des effets, mais pas de la lecture au sens propre, car le changement d'image dans le cadre inactif peut très bien détourner l'attention du cadre actif.

---

<sup>9</sup> Du moins dans les pays occidentaux, les orientaux lisant de droite à gauche.



Une autre possibilité consisterait à utiliser des cadres mouvants. Si les cadres changent de formes, de dynamiques, ils utilisent alors les possibilités de mouvements dans le temps du cinéma. Les cadres internes peuvent s'étirer, passer de rond à carré, mettant en valeur de façon plus marquée l'image active, et annonçant plus facilement la suivante par son anamorphose. Peut-on envisager un film utilisant cette technique ? Pourquoi pas ? Malheureusement le spectateur serait probablement perturbé par le rôle actif qui lui serait alors confié. On ne va pas au cinéma pour agir.

On retrouve un effet proche de celui-ci dans le générique de la série d'animation « *Tintin* », par le studio **Ellipse**.

L'écran est découpé par des bandes blanches tel une bande dessinée. Une grande case remplit les deux tiers inférieurs du cadre, tandis que la bande supérieure est découpée en trois cases. Chaque case du haut représente un moment de l'action de Tintin. La première montre Tintin sortant du train ; la seconde nous le montre attrapant son chien Milou avant de sortir du train ; la troisième montre la rivière défilant en contrebas des rails ; la case inférieure nous présente le train roulant sur un pont.

Au moment où Tintin saute du train en marche, les cases supérieures glissent vers le haut, en dehors du cadre, laissant la place à la case principale. Tintin tombe, filmé en contre plongée. Le mouvement de sa chute est accentué par la prise de vue et par la disparition de la bande supérieure.

## Le story-board ou le film dessiné :

**Voici ce que dit le dictionnaire Larousse multimédia à l'entrée « story-board » :**

« [*Anglicisme déconseillé*] Suite de dessins correspondant chacun à un plan et permettant, lors de la préparation d'un film, de visualiser le découpage. *Recommandation officielle : scénarimage.* »

Dans cette définition, la part écrite du story-board est négligée. Pourtant elle a une importance telle que son absence rendrait la lecture du story-board peu évidente.

Le story-board est un outil de réalisation. Il s'agit de représenter sur un support papier les différents plans du futur film, ainsi que toutes les indications sonores, techniques et de mouvements (caméras, acteurs).

Certains réalisateurs s'en passent, ce qui montre bien qu'il n'est pas indispensable, d'autant plus que cet outil est loin d'être parfait. En dehors de l'usage que peut en avoir le réalisateur, il sert aussi à établir un dialogue avec le producteur pour décider de ce qui est de l'ordre du possible d'un point de vue financier. Cela fait donc aussi du story-board un fantastique instrument de censure à l'usage des majors de l'industrie cinématographique.

Pourtant son usage est par ailleurs indispensable dès que l'on veut régler une scène avec minutie, par exemple pour la mise en place de cascades ou autres effets spéciaux.

Le story-board est donc encore très utilisé, et certains cinéastes n'envisagent pas un film sans avoir au préalable pensé en détail tout le découpage technique sur un morceau de papier.

## Comparaisons :

Lorsque cinéma et bande dessinée sont mis en relation, on pense très rapidement au story-board. N'est-ce pas une bande dessinée qui sert à faire un film ? On y retrouve la juxtaposition de cases et les mentions textuelles en parallèle, comme dans les œuvres de **Töpffer**<sup>10</sup> ainsi que dans les fresques antiques<sup>11</sup>. Tous les codes visuels principaux de la bande dessinée sont utilisés.

---

<sup>10</sup> Rodolphe Töpffer est considéré à ce jour comme le père de la bande dessinée moderne. Il est en effet le premier à avoir réfléchi théoriquement sur la mise en relation de textes et d'images dans les *illustrés*. Son ouvrage « Essai de physiognomonie » (1845) reste donc une référence pour comprendre la perception de la bande dessinée à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle.

<sup>11</sup> Les gravures précolombiennes, certains hiéroglyphes, ainsi que certaines tapisseries (la tapisserie de Bayeux), sont comparables à des bandes dessinées par leurs formes et parfois même par le rapport texte / images. Les mayas par exemples employaient le phylactère des centaines d'années avant Jésus Christ.

Ainsi on retrouve dans le story-board la juxtaposition d'images accompagnées de texte, ainsi que le découpage par planches<sup>12</sup>.

Pourtant le story-board à cela de limitatif qu'il se borne au cadre relatif du film. La juxtaposition est figée par les contraintes techniques du cinéma.

Scénaristiquement d'abord, car il est impossible de se permettre le budget du dessinateur, limité seulement par ses capacités techniques et son imagination. Ensuite, d'un point de vue du cadre, le story-board institutionnel se limite au cadre du film, même si, nous le verrons, certains effets peuvent altérer ce cadre. Celui-ci est donc toujours rectangulaire alors que les possibilités de la bande dessinée offrent une très grande multiplicité, avec pour seule limite la planche que s'impose l'auteur, qui correspond au cadre général, et non au cadre des images.

De plus, paradoxalement à son intention première, le story-board s'éloigne de son référent car il est incapable de gérer graphiquement le temps. En effet, les annotations de durée des plans sont plutôt anecdotiques du fait de la place égale de chaque plan sur le papier.

Là où la bande dessinée traduit le temps par une mise en espace utilisant toutes les possibilités de son support, le story-board est fixe, inaltérable, du moins dans sa conception classique et hollywoodienne.

Une autre distinction entre le story-board et la bande dessinée peut être faite vis à vis du contenu. Le story-board comme la bande dessinée doivent faire des choix parmi de nombreux moments. Si le story-board montre en générale la première image du plan avec des indications fléchées sur l'évolution de celui-ci (déplacements des personnages, mouvements d'appareils,...), la bande dessinée doit, malgré les possibilités de son langage, choisir un moment *figé*, ce que l'on appelle **l'instant prégnant**. Ce doit être un moment représentatif de l'action en cours, une posture presque symbolique, rendant la compréhension

<sup>12</sup> Même s'il n'est pas censé être pensé autrement que dans une certaine continuité: un story-board idéal serait dessiné sur un long rouleau de papier.

de ce qui s'est passé avant et après l'instant figé évidente. Pour **Will Eisner**, « *il y a un accord tacite entre ce que le lecteur perçoit comme le flot des évènements et ce qui est gelé dans la case* »<sup>13</sup> :: le choix de l'auteur est fait d'après sa propre expérience de l'action qu'il doit montrer, des éléments qui décrivent au mieux une situation précise selon lui, puis est confronté à l'expérience du lecteur qui replace les éléments perçus dans leur contexte. Le mouvement est ainsi créé inconsciemment dans l'esprit du lecteur, qui reconstitue l'action intérieurement.

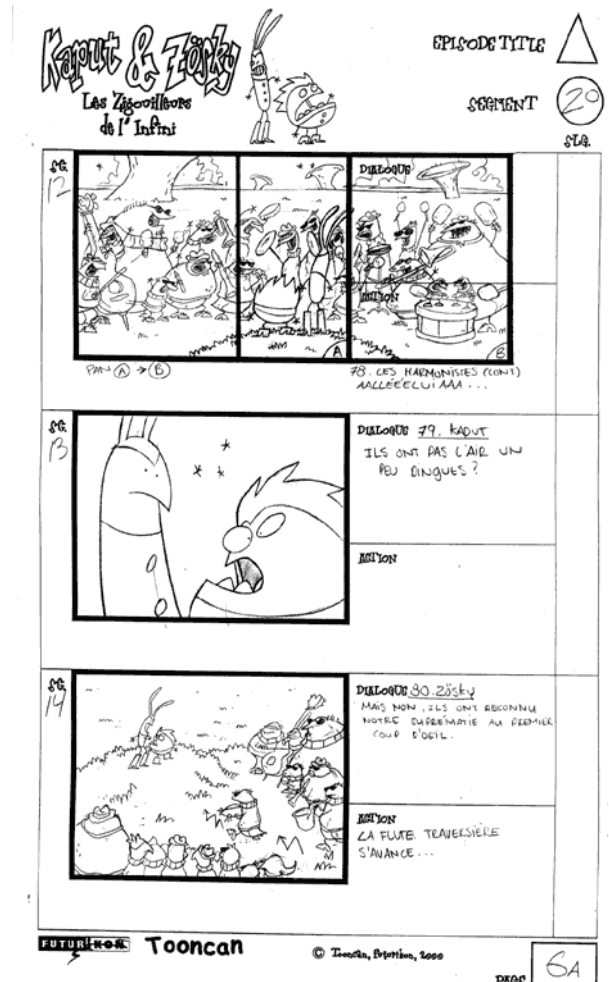
Parlons maintenant du contenant : Les buts des deux supports sont différents, ce qui légitime leurs différences. La bande dessinée doit posséder une valeur narrative complète, tandis que le story-board est une ébauche de narration.

La forme asiatique du story-board, le **e-konte** (principalement utilisé en animation), utilise la première et la dernière image des plans en mouvement. Plusieurs images sont donc utilisées pour une action. Cette redondance sert la description de l'action, mais pas sa narration. Car c'est bien là que le story-board pêche : Il n'a aucune volonté narrative. Il est seulement une description d'un film en devenir.

D'autres formes que les deux précédentes ont été tentées, mais elles sont trop anecdotiques pour rentrer dans le cadre de cette étude. Pourtant toutes essayaient de gérer la narration, en respectant les contraintes cinématographiques.

Malgré cela, certains auteurs de bande dessinée mis à contribution sur des story-board utilisent certaines techniques du 9ème art. Un plan large pour un panoramique (comme dans cet extrait du story-board de « *Kaput et Zösky* », d'après une bande dessinée de **Lewis**

<sup>13</sup> « La bande dessinée, art séquentiel », 1985.





**Trondheim**) ; ou la mise en évidence d'un détail en médaillon, pour un travelling ou un zoom. Mais ce ne sont là que les notions d'espaces qui sont détaillées. On ne sait jamais combien de temps va durer le panoramique dessiné, ni la vitesse du travelling. Celle-ci peut être sous-entendue par des méthodes de bande dessinée en créant une scansion, un rythme, faisant apparaître alors un autre niveau de découpage. Mais la durée précise de l'action n'est toujours pas révélée (à moins de penser le film à l'avance, à l'image près, et de noter le nombre d'images du plan, ce qui est de l'ordre de l'improbable).

Dans « *Ultimate X-Men* » #3 (dessin : **Adam Kubert** ; scénario : **Mark Millar** ; avril 2001) un effet de panoramique est ainsi sous-entendu. On suit la voiture de police de l'horizon jusqu'à nous, en passant devant un personnage. Même si l'on a une idée du temps qu'il faut au véhicule pour traverser la rue, la répétition et les positionnements du véhicule sous-entendant une conduite rapide, on n'a tous de même pas une idée précise de celui-ci. De plus, les phylactères induisent en erreur par le temps de lecture qu'ils nécessitent, et notre regard s'arrête facilement sur le personnage central.

La description précise du temps reste l'apanage du cinéma, car en bande dessinée c'est le lecteur qui crée son propre temps.

## De la recherche d'une écriture du temps :

Nous parlerons ici des tentatives d'améliorer le story-board, via la bande dessinée et d'autres techniques graphiques.

De nombreux réalisateurs insatisfaits par ce qu'apportait le story-board, la plupart du temps pour les raisons précédemment citées, ont cherché de nouveaux moyens d'écrire le cinéma.

Le point le plus important, c'est le temps. En effet une histoire ne peut pas se dérouler autrement que dans une certaine durée. Il faut donc simuler le temps. Ceci est déjà fait d'une certaine façon dans un film, car le temps réel y est très rare, les films ayant un temps diégétique égal au temps du récit étant relativement anecdotiques. Il est donc nécessaire d'établir une méthode afin de montrer la durée réelle d'un plan via le story-board.

La plupart du temps le réalisateur se contente d'une durée relative et précise celle-ci en post-production. Pourtant certains d'entre eux apprécieraient de pouvoir écrire leur film de façon ultra-précise et de le faire tourner par un autre. C'est du moins ce que semble penser **Hitchcock**<sup>14</sup>. Il faudrait donc trouver une nomenclature précise afin de matérialiser cette volonté. Mais comment représenter le temps sur le papier ? Plusieurs solutions ont été envisagées.

Le chronométrage permet d'évaluer de façon précise la durée que doit avoir le plan, à quelques images près. On peut considérer que cette mesure du temps, si elle n'a pas une précision rigoureuse, suffit pour penser le film. Mais entre voir une durée, la vivre d'une certaine façon, et la lire, il y a une grande différence. En effet, le temps étant relatif à la personne qui le subit, et à son état mental, une scène paraissant de la bonne longueur à la première vision pourra sembler trop longue par la suite. Cette méthode, celle qui est la plus utilisée à l'heure actuelle, convient donc si on est près à repenser le temps au montage. Mais le film n'a toujours pas été écrit précisément.

Les méthodes s'inspirant de la bande dessinée ont aussi beaucoup été employées. Bons nombres de story-boarders sont issus du milieu de la bande

---

<sup>14</sup> « Hitchcock / Truffaut » cité dans « Story-board : le cinéma dessinée », 1991.

dessinée, afin d'apporter leur touche créative et leur sens de la reproduction du mouvement sur une image fixe. Ils se permettent donc, lorsqu'on leur en laisse la possibilité, d'utiliser des cadrages dynamiques. Mais, comme on l'a vu, la précision de la mesure du temps est encore inférieure à celle de la méthode précédente. Pourtant l'écriture est plus précise car l'on ressent bien mieux les effets narratifs que dans un story-board aux cadres fixes. Mais le temps de la bande dessinée est subjectif : Chacun le lit à son propre rythme. On obtient donc qu'une approximation de la durée réelle, mais une meilleure perception du temps relatif.

Doit-on comme le suggère **Lam Le**<sup>15</sup> poser les images sur du papier à musique ? Plus ou moins haute en fonction du ton que l'on recherche, avec pause, silence, images blanches ou noires en fonction de leurs durées... Cette solution peut sembler raisonnable, mais demande un travail de ré-apprentissage et de réécriture des codes de l'image qui paraît démesuré lorsque l'on sait toutes les caractéristiques qui composent le cinéma<sup>16</sup>.

Une autre solution consiste à prendre une petite caméra, et à faire un pré-tournage, un brouillon de film. **Roberto Rodriguez** usa de cette méthode pour les repérages des scènes d'actions son film « *Desperado* » (1989). Mais cela revient à admettre que seul le cinéma peut écrire le cinéma, que seul le temps peut nous montrer le temps. La bande dessinée, d'une certaine façon, nous montre pourtant le contraire. Mais comme cela a été dit précédemment, ce n'est qu'un temps relatif à notre perception de la planche, et la durée n'est qu'une évaluation imprécise de ce que serait la réalité filmique.

---

<sup>15</sup> Dans un entretien issu de « Story-board : le cinéma dessiné ».

<sup>16</sup> La taille d'un fichier vidéo numérique convainc facilement du nombre d'information que peut contenir un film.

## Le style *bande dessinée* au cinéma :

On entend parfois dire d'un film qu'il est très *bande dessinée*. La critique cherchant en effet à faire correspondre à un genre toute œuvre cinématographique, recherche de la même façon à définir une esthétique commune à plusieurs films. On s'éloigne alors de la notion de genre pour s'approcher d'une notion très proche, celles de mouvement. Ainsi plusieurs œuvres très éloignées par leurs genres sont souvent considérées comme issues du même mouvement.

« *The Matrix* » (**Andy et Larry Wachowski**, 1999) rentre dans le cadre du fantastique, et la série des « *Indiana Jones* » (1981, 1984 et 1989, **Steven Spielberg**) est catalogué film d'aventure. Pourtant ces œuvres se voient mises en relation par des critères dépassant le genre. Pour beaucoup elles doivent énormément à la bande dessinée. Quelle est donc la légitimité de ce terme ? Il est clair que l'on est dans un même cinéma spectacle, pourtant il existe de nombreuses différences entre les deux réalisations.

« *The Matrix* » est donc considéré comme un film bande dessinée. On peut noter, pour aller en ce sens, que de nombreuses personnalités issues du milieu de la bande dessinée sont associées au projet. Le story-board est de **Steve Skroce**, dessinateur américain ayant officié sur des best-sellers du comics, tel « *X-Men* » ; le design est, entre autres, de **Geoff Darrow**, un autre auteur de bande dessinée. De plus le site Internet du film regroupe plusieurs travaux écrits ou dessinés par des personnalités de la bande dessinée américaine et britannique. Enfin les réalisateurs admettent apprécier et s'inspirer de ce médium.

Cela suffit-il ? Les films de **Renais** et **Fellini**, alors que leurs réalisateurs sont très attachés à la bande dessinée, en tant qu'anciens artistes ou lecteurs assidus, ne seront pas pour autant considérés comme des films *bande dessinée* par le public.

En fait ce genre de film dépend plus d'une esthétique et d'une thématique proches que d'un réel rapport entre les deux médiums.

Ainsi ces considérations s'effectuent principalement autour des comics



mainstream et des blockbusters américains, qui suivent une même logique commerciale d'attraction du public, d'investissements importants, et d'images chocs.

C'est pourquoi l'on retombe souvent sur des thématiques proches, les thématiques riches en spectaculaire et s'éloignant d'un réalisme parfois ennuyeux. C'est la toute puissance du rêve américain, les choses vues en grand, et avec des moyens démesurés.

## Esthétique du mainstream et des blockbusters :

C'est d'abord un juste retour des choses : Après que la bande dessinée a puisé dans l'esthétique cinématographique, c'est le phénomène inverse qui a désormais lieu. En effet la bande dessinée a développé ses propres outils, se démarquant ainsi du cinéma. La plupart des personnes s'étant penchées sur le sujet au début des années 90 ne voyaient dans les rapports existant entre la bande dessinée et le cinéma qu'une récupération des figures du cinéma par la bande dessinée, et l'utilisation des univers graphiques de la bande dessinée dans le cinéma. La tendance tend à s'inverser.

### *Une esthétique commerciale :*

Le genre mainstream, littéralement « *flux principal* », correspond à ce que l'on nomme familièrement le « *commercial* ». Il renvoie aux plus grosses ventes de bandes dessinées depuis des décennies. La plupart du temps ces comics<sup>17</sup> sont peuplés de super héros en collant multicolores qui sauvent le monde à chaque épisode. Ces bandes dessinées changent régulièrement de dessinateurs et de scénaristes, selon le bon vouloir de l'éditeur, et existent en général depuis plusieurs dizaines d'années. Il en résulte des histoires au passé riche et aux intrigues en gigogne. Les plus représentatifs de ces comics sont sans aucun doute « *Superman* » (créé par **Joe Shuster** et **Jerry Siegel** en 1938 dans « *Action Comics* » #1), « *Batman* » (créé par **Bob Kane** en 1939 dans

---

<sup>17</sup> Comics : bandes dessinées américaines, généralement publiées sur du papier de faible qualité au format 17x26 cm.

« *Detective Comics* » #27), « *X-Men* » (créé par **Stan Lee** et **Jack Kirby** en 1963) et « *Spiderman* » (de **Stan Lee** et **Steve Ditko**, depuis 1963)<sup>18</sup>.

En effet, tous existent depuis des dizaines d'années, sans que les personnages aient extrêmement vieilli, et ont été repris par de nombreux artistes. Ils appartiennent à leurs éditeurs, qui, profitant du succès de ces séries, en ont extrait des *spins-off*, c'est à dire des titres parallèles utilisant le même univers, voire les mêmes personnages. Rien que pour l'univers « *X-Men* » on a pu compter des dizaines de titres parallèles en dehors de la série originale « *The Uncanny X-Men* ». Ainsi « *X-Men* », « *Génération X* », « *X-Factor* », « *X-Man* », « *Cable* », « *X-Force* », « *Wolverine* », sont des titres utilisant le même univers, dans lequel les personnages peuvent donc se croiser selon le bon vouloir des scénaristes.

C'est en quelque sorte la transposition des séquelles cinématographiques. Le suivi étant une notion établie dans la bande dessinée américaine, il fallait bien trouver un autre moyen de profiter du succès d'un produit.

### *Une esthétique de l'excès :*

Afin d'attirer l'attention du lecteur (en général dans une optique très commerciale), la bande dessinée mainstream privilégie l'excès. Des couleurs très vives et des promesses de jamais vu ornent la couverture et remplissent le fascicule. Les *splash-pages* sont légions (définition plus loin), et l'action est privilégiée à travers tout le récit.

On rejoint là la logique des blockbusters américains qui, pour faire venir le public dans les salles, promettent des cascades inédites et des effets spéciaux spectaculaires.

C'est une méthode de poudre aux yeux, qui n'empêche pas la qualité de l'œuvre, mais limite les aspirations plus intellectuelles des auteurs<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup>Tous ces comics ont eu droit à une adaptation cinéma récente, sauf *Superman*, mais cela ne saurait tarder.

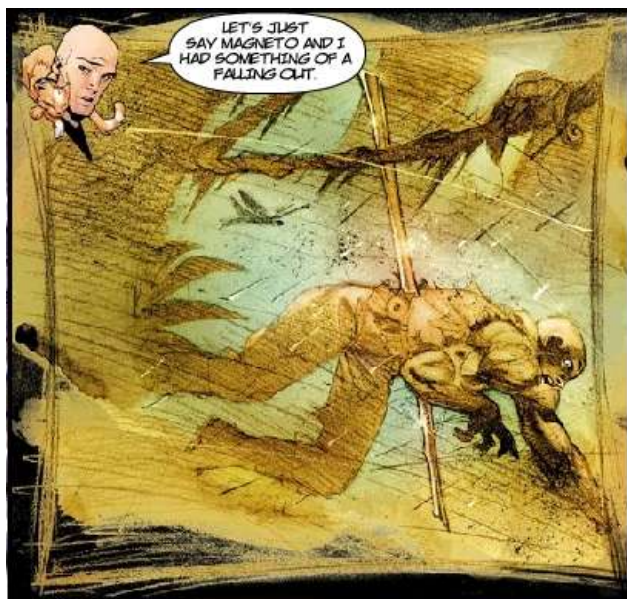
<sup>19</sup> De nombreux auteurs de comics travaillent un temps sur des titres mainstream avant de créer des titres plus confidentiels grâce à la notoriété ainsi gagnée.

Ainsi le récit évolue lentement, les images prévalant sur l'histoire<sup>20</sup>, l'action est omniprésente et les dialogues peu nombreux. Ainsi, pour expliquer l'étonnante longévité de personnage comme « *Spiderman* », qui était adolescent dans les années 70 et qui a tous juste la trentaine en l'an 2000, il a été déterminé qu'il fallait sept années réelles pour qu'une seule se passe dans la bande dessinée. Le personnage reste ainsi une icône quasi inaltérable, évoluant avec ses lecteurs. Au cinéma le problème ne se pose pas de la même façon, car le suivi est moindre, et que les acteurs vieillissent. De plus la production d'un film demande bien plus que le mois nécessaire à la réalisation d'un comic de 22 pages.

Mais la logique narrative est soumise aux mêmes contraintes, faire rêver le lecteur par l'image et l'action, sans lui demander aucun effort de réflexion. Pour plaire à un maximum de personnes, l'histoire doit être compréhensible par la majorité.

### *Une composition picturale plus libre :*

Malgré des effets négatifs, cette optique commerciale pousse aussi à une certaine créativité graphique. Les compositions picturales sont plus libres. En effet les dessinateurs comme les réalisateurs doivent s'efforcer de toujours



impressionner le spectateur. Ce dernier s'habituant aux techniques devenues classiques, l'artiste se voit dans l'obligation d'inventer de nouveaux procédés tape-à-l'œil.

Les cases sont bouleversées, posées dans tous les sens, et la recherche d'inspiration picturale s'élargit. Ainsi dans « *Ultimate X-Men* » #1, **Adam Kubert** (sur un scénario de **Mark**

<sup>20</sup> Les difficultés commerciales du comic-book ont tous de même contribué à un renouveau de l'intérêt pour le scénariste, alors que jusqu'à la fin des années 90 un titre pouvait fonctionner uniquement grâce à la notoriété du dessinateur.

Millar, février 2001) se permet de sortir des sentiers battus et propose des pages non encrées, les crayonnés étant directement colorisés, afin de mettre en valeur flash-back, images de télévision, et projections mentales. La technique dite de couleur directe<sup>21</sup> est de la même façon bien plus employée, afin de mettre en évidence le côté réaliste de certaines histoires.

Les blockbusters suivent la même logique, s'inspirant des chorégraphies du cinéma de Hong Kong pour donner une nouvelle jeunesse au cinéma d'action. Les chorégraphies sur câble<sup>22</sup> deviennent monnaie courante, comme on peut le voir dans « *The Matrix* » ou « *Lara Croft : Tomb Raider* » (Simon West, 2001).

L'important étant de surprendre le lecteur, tous les moyens sont bons, et cela peut être un formidable moteur de recherche picturale, même si la plupart du temps le mainstream et les blockbusters se contentent de reprendre des formes développées dans d'autres domaines, tels la publicité, les arts modernes, et les milieux expérimentaux.

## Thématiques :

En général, les films dits *bande dessinée* sont des films d'aventures ou de science-fiction, puisant dans les univers *pulps*<sup>23</sup> ou bien l'univers graphique d'un dessinateur. A la base ces œuvres sont donc totalement indépendantes d'un quelconque budget. Le passage au cinéma suppose des modifications en fonction de l'argent disponible pour la réalisation.

► L'inspiration pulp a donné lieu à des films comme la série des « *Indiana Jones* ».

---

<sup>21</sup>En BD, la plupart du temps la planche et d'abord crayonnée, puis encrée, et enfin colorisée. Chaque étapes pouvant être effectuée par une personne différente (c'est très souvent le cas dans les comics). La mise en couleur directe consiste à peindre directement sur la planche, ce qui crée une cohérence uniquement altérée par le lettrage.

<sup>22</sup>Les câbles sont utilisés pour soulever l'acteur, créant ainsi des déplacements surréalistes et fluides. La plupart du temps les câbles sont ensuite *gommés* numériquement.

<sup>23</sup> Le style pulp est un dérivé des dime novels. Il correspond à des romans bon-marché, sur papier recyclé, de faible qualité littéraire. Il privilégie l'évasion, le rêve et le fantastique dans des univers manichéens remplis de méchant savants fous allemands, de jeunes filles en détresse, et de bases secrètes hi-tech. C'est à dire toutes les valeurs positives de l'après guerre. Ce sont les romans de gare des américains.

► Celle issue d'un univers graphique, ou le talent originel de l'auteur référent était autrefois trahi, s'est développée grâce aux énormes possibilités qu'offrent les nouvelles technologies en matière de prises de vue et d'angles de cadrage.

Évidemment, les films d'animations entrant dans cette catégorie respectent fortement l'univers graphique originel. Mais il faut noter quelques exceptions, comme *Papyrus*, dont le style graphique a complètement changé en passant à l'animation afin de plaire à un public plus jeune et de correspondre aux critères graphiques de l'animation contemporaine. Pour ce qui est du film avec acteur réel, on peut noter les deux premiers « *Batman* », de **Tim Burton** (« *Batman* » 1989 ; « *Batman, le défi* » 1992), qui respecte bien l'univers graphique distillé par **Frank Miller** lors de son passage en tant qu'artiste et scénariste sur ce comic. Mais cela ne correspond qu'à une période bien précise de l'histoire du Dark Knight, et de nombreux autres univers graphiques auraient pu lui convenir. Ainsi les films de **Joël Schumacher** (« *Batman Forever* » 1995 ; « *Batman et Robin* » 1997) correspondent bien plus au personnage des années 50.

Tous ces films sont des films d'actions, où le mouvement est essentiel. La bande dessinée est par définition immobile, seul le talent de l'artiste peut donner un semblant de mouvement, une illusion de déplacement. Dire de « *The Matrix* » que c'est un film bande dessinée est donc presque une aberration ! Il est étonnant de constater que l'on peut comparer des films très dynamiques, aux montages très découpés, à des supports statiques<sup>24</sup>.

Si l'on met de côté les phénomènes de persistances, que nous étudierons plus loin, on peut donc remarquer qu'il existe un amalgame entre deux choses censément non comparables. Pourtant la rythmique nécessaire à la définition de l'action est restituée par la bande dessinée par des moyens qui lui sont propres. Celle-ci est donc facilement assimilable par le lecteur à du mouvement, même s'il n'en est rien. De plus la succession de cases pauvres en texte, nécessaire à la description d'une série d'actions rapides, favorise une

---

<sup>24</sup> Même s'il est vrai que le cinéma n'est aussi qu'une illusion de mouvement, il s'appuie sur un phénomène scientifique peu dépendant de notre imagination. En effet, lorsque l'on comble les manques en bande dessinée, c'est un travail d'imagination, tandis qu'au cinéma c'est principalement un phénomène optique (cf. l'effet phi : persistance rétinienne et cérébrale).

lecture qui correspond au montage saccadé des films d'actions.

Le montage du film est alors assimilé au rythme effréné des comics mainstream et autres bandes dessinées populaires où l'action prime sur la réflexion. Les thématiques sont quasi identiques entre les deux genres ce qui met en évidence la comparaison.

Nous avons donc une définition du style *film bande dessinée* : un film où l'action est prépondérante et mise en évidence par un montage rythmé, et dont l'esthétique est axée sur une charte graphique marquée. On peut classer dans ce genre la plupart des films de science fiction, d'action (« *Star Wars* », « *Aliens* », et autres...), les films d'aventure à la « *Indiana Jones* », et la plupart des films de série Z ; bref, tous ce qui rentre dans la catégorie des blockbusters et de leurs copies, hors comédies et films sentimentaux.

## L'anime-comic, le film mis en cases :

### Origine :

Ce genre de bande dessinée a vu son apparition au Japon avec la prolifération de dessins animés (les *animes*, à ne pas confondre avec le *manga* qui ne désigne que la bande dessinée nipponne). Mais les adaptations demandant du temps et de l'argent, les éditeurs résolurent le problème en créant les anime-comics.

Ces livres reprennent les images originales du film en les recadrant et en les mettant en pages au format bande dessinée, les textes étant ajoutés dans des cadres et des bulles par-dessus le photogramme ainsi transformé.

À l'origine, l'anime-comic était utilisé uniquement dans l'adaptation de film d'animation. Nous reviendrons dans le chapitre suivant sur le lien qui unit bande dessinée et cinéma d'animation, mais l'on peut d'ores et déjà constater l'apparenté graphique entre les deux genres. C'est pourquoi il a dû sembler

évident aux premiers adaptateurs d'utiliser les images du film d'animation pour en faire une bande dessinée. Les problèmes de qualité d'adaptation sont pourtant les mêmes que pour un film avec acteur (recadrage, gestion du mouvement sur une image fixe, intégration des phylactères et onomatopées...).

L'anime-comic ne fait pas appel à la créativité graphique de l'adaptateur, mais à ses facultés de décomposer l'action et de la mettre en page. C'est un des rares cas en bande dessinée où l'on a une reconnaissance du talent narratif, et non du talent plastique. En effet c'est souvent ce dernier qui prime dans la reconnaissance de la compétence de l'artiste, en dépit de l'importance primordiale de la narration.

Mais les anime-comics sont des produits 100% commerciaux, d'un faible coût de production, et d'une qualité plutôt mauvaise (si l'on excepte celle du papier). En effet, la transposition directe de photogrammes ne possède pas la qualité expressionniste du dessin. Tous les effets de vitesses et de mouvements, symbolisés par des lignes, toutes les expressions suggérées par le travail de la couleur et des exagérations, sont totalement absents de l'anime-comic. Seul le cadrage peut suggérer de façon graphique toutes ces qualités du mouvement. Mais la plupart du temps les adaptateurs ne prennent pas la peine de remanier les cadrages et fournissent une série d'images légendées au format cinéma.

Un produit avec un budget promotionnel important sera la plupart du temps adapté par des dessinateurs réputés plutôt que par le recours à l'anime-comic. Ainsi le lectorat du dessinateur se tournera vers le film. C'est le cas de « *The Shadow* » (**Russell Mulcahy**, 1994) adapté à la sortie du film par **Mickael Kaluta**.

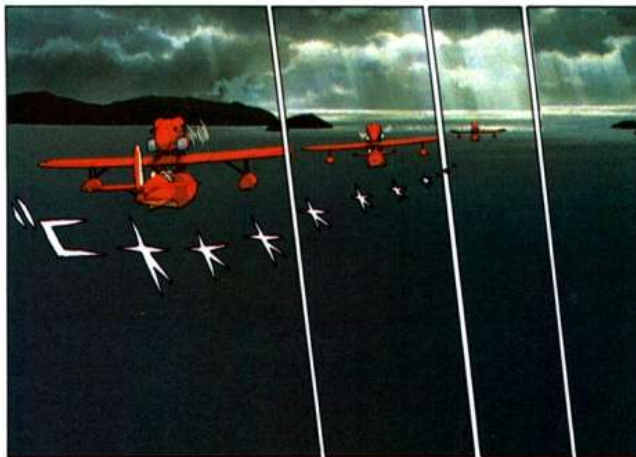
L'anime-comic est clairement destiné aux amateurs du film. Des produits à haut pouvoir mercatique, comme « *Star Wars* », ont ainsi eu plusieurs adaptations en bande dessinée. On peut ainsi lire la version comic, manga, et anime-comic de chaque épisode. Chaque version ciblant un public précis (*Comics* : Lecteurs de bande dessinée en général / *mangas* : lecteurs de manga / *anime-comics* : amateurs du film en particulier).

## Une pratique de la traduction :

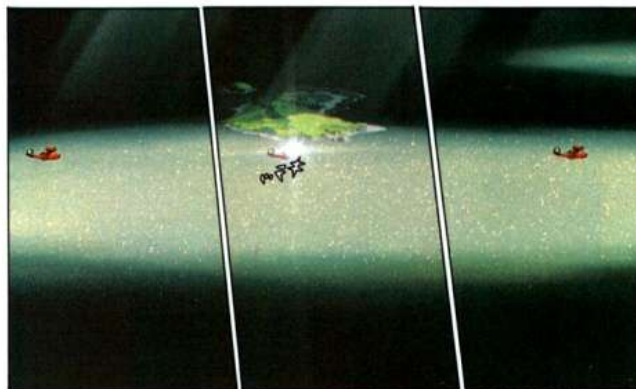
L'anime-comic est l'adaptation littérale du film dont il est issu. C'est sans doute la meilleure adaptation possible, car elle se colle au langage de la bande dessinée tout en conservant l'image originelle. Ensuite tout dépend de l'adaptateur, car c'est à lui de faire le choix de chaque image et de son nouveau cadre, du moins s'il fait l'effort d'en choisir un nouveau.

C'est donc un travail de traduction. Bande dessinée et cinéma sont deux langages différents ayant les mêmes bases. C'est un peu comme mettre en relation deux langues latines : leurs structures sont proches, mais leurs vocabulaires sont différents. L'adaptateur doit donc maîtriser deux langages : il lui faut assimiler le cinéma, et le transcrire en bande dessinée.

Mais certains termes existent dans une langue et pas dans l'autre. Ainsi il se voit dans l'obligation, non plus de traduire mais d'adapter : utiliser le vocabulaire d'un langage pour faire ressortir une impression, un effet issu du vocabulaire personnel et intraduisible de l'autre langage.



On le voit dans cet extrait de l'anime-comic de « *Porco Rosso* » (« *Kurenai no buta* », **Hayao Miyazaki**, 1992) : Le *traducteur* a transformé les travellings d'accompagnement en bandes découpées en trois ou quatre cases. Les séparations obliques entre les cases restituent un semblant de mouvement à l'avion, et la continuité du décor sur chaque bande met en valeur le mouvement de la caméra.



\* SON DU SCINTILLEMENT DU SOLEIL FRAPPANT LE FUSELAGE

Malheureusement la qualité de la traduction n'est pas universelle, et dépend de la sensibilité de l'adaptateur. S'il ne comprend pas le film qu'il met



en page, la traduction sera médiocre. Et c'est par malheur souvent le cas, l'adaptateur ne faisant ce travail que par pur intérêt alimentaire, car il ne peut espérer aucune reconnaissance de son travail, celui-ci n'étant que le développement d'une œuvre préexistante.

Ainsi il arrive régulièrement que l'adaptateur ne prenne pas la peine d'effectuer de recadrage. Il se contente de mettre plusieurs images du film sur la même planche, en conservant le cadre originel. Il rajoute phylactères, onomatopées, et, la plupart du temps, un commentaire sous l'image. L'œuvre n'est pas trahie, elle se trahit elle-même ; le passage d'un médium à l'autre demande un effort de traduction que l'on ne retrouve que rarement.

## Animation et Bande dessinée :

On fait souvent le rapprochement entre dessin-animé et bande dessinée. On retrouve ce rapprochement dans la désignation populaire des créations japonaises, qui sont nommées « manga » pour désigner l'un comme l'autre<sup>25</sup>. Pourtant des termes spécifiques existent : le manga, c'est la bande dessinée asiatique ; l'anime, c'est le dessin-animé asiatique. Ces divergences de termes sont surtout là pour appuyer des divergences culturelles. En effet bandes dessinées et dessins-animés ne sont pas consommés au Japon comme dans le reste du monde, d'où l'existence d'une démarcation de ces expressions.

En France bande dessinée et dessin-animé sont très fortement connotés. Ce sont des produits destinés à un public jeune, rien de bien sérieux. Mais les créations récentes, profitant d'un léger changement dans les mœurs, ont permis l'apparition de film plus « adultes » dans les salles de cinéma, sans pour autant proposer de la pornographie. Car un autre poncif veut que la bande dessinée adulte soit pornographique, et il en est de même pour le dessin-animé. Quelle surprise pour les parents, qui, croyant amener leur enfant à un spectacle pour enfants, assistent aux scènes de vulgarité de « *South Park* » (Trey

---

<sup>25</sup> Avec de plus un amalgame entre toutes les productions asiatiques ou s'en rapprochant graphiquement.

**Parker**, 1999), ou au scénario alambiqué de « *Ghost in the Shell* » (« *Kokaku kidotai* », **Mamoru Oshii**, 1995) !

L'animation n'est donc plus un genre infantile, et le grand public, sans doute grâce aux expériences citées précédemment, commence à admettre l'existence d'un pan entier de l'histoire du cinéma jadis laissé dans l'ombre de la méconnaissance.

## Amalgame :

Mais pourquoi cet amalgame entre bande dessinée et cinéma d'animation ?

D'abord par apparenté graphique. Le style des personnages et des décors est proche, simplifié. Malgré les tentatives de réalisme nous avons visiblement toujours affaire à du dessin. Ensuite, d'un point de vue culturel la plupart des réalisateurs d'animation ont eu un travail parallèle dans la bande dessinée. Il en fut ainsi de **Walt Disney**<sup>26</sup>, **Winsor Mc Cay**<sup>27</sup>, **Osamu Tezuka**<sup>28</sup>, **Hayao Miyasaki**<sup>29</sup>, et de bien d'autres. Même si ces passages d'un médium à l'autre sont parfois anecdotiques, l'influence de **Disney**, à la fois sur l'animation et sur la bande dessinée, est telle que le lien s'est fait de façon naturelle en Europe et aux États-Unis. Au Japon l'influence de **Disney** est plus centrée sur la bande dessinée par le biais de **Tezuka**, inventeur du manga moderne et fan de **Disney** (d'où les grands yeux !), qui a ensuite influencé toute l'animation de son archipel natal.

Ces considérations graphiques créent un rapport qui pourrait paraître absurde entre bande dessinée et animation. Cela correspondrait à comparer le cinéma au roman photo, ce qui est choquant pour beaucoup de puriste. Mais la correspondance est tout aussi valide. Le fait est que le roman photo est souvent associé aux histoires à l'eau de rose, d'où le dénigrement du genre. Mais

---

<sup>26</sup> Bande dessinée : les comics Mickey ; Film : « Steamboat Willie » (1922).

<sup>27</sup> Bande dessinée : « Little Nemo in Slumberland » (hebdomadaire de 1905 à 1926) ; Film : « Gertie the dinosaur » (1914).

<sup>28</sup> Bande dessinée : « Blackjack » ; Série : « Le roi Léo » (« Jangaru Taitei Reo », 1984).

<sup>29</sup> Bande dessinée : « Kaze no tani no Naushika » ; Film : « Princesse Mononoké » (« Mononoke Hime, 1997).

pourquoi pas un roman-photo d'auteur ? On ne peut pas juger une technique exclusivement sur les thématiques qu'elle explore le plus couramment !

Nous travaillons sur les techniques narratives de la bande dessinée et du cinéma. Ces considérations sont donc invalidées par le fait que nous ne nous intéresserons pas au genre. On peut donc envisager de façon égale le cinéma (et tout autre produit filmé) et l'animation, ainsi que le roman-photo et la bande dessinée.

## Conséquences :

La principale conséquence de cet amalgame est un cloisonnement des genres. On adapte les bandes dessinées comiques en séries animées pour enfant (qui deviendront un long métrage en cas de succès), et les séries plus sérieuses en film *live*, c'est à dire avec acteurs de chair et de sang.

La forme sérielle correspond d'ailleurs très bien à l'adaptation de la bande dessinée, qui suit la plupart du temps un découpage en plusieurs volumes ; et l'animation permet de ne pas trahir graphiquement les personnages (même si le *Papyrus* animé ne ressemble en rien au *Papyrus* figé des albums originaux).

De plus les histoires infantiles se prêtent plus aisément à un style simplifié, car celui-ci facilite l'identification, comme le montre **Scott McCloud** en se basant sur les travaux de **Marshall McLuhan**<sup>30</sup>.



<sup>30</sup> Dans « Pour comprendre les médias » (1977).

Jusqu'ici, la plupart des bandes dessinées adaptées en film live étaient anecdotiques et n'utilisaient leur référent que comme source d'inspiration. Ainsi les « *Men in Black* » (**Barry Sonnenfeld**, 1997) du film ont été entièrement repensés pour le cinéma, et « *Blade* » (**Stephen Norrington**, 1998) est inspiré par un personnage secondaire du comic « *Tomb of Dracula* ». De cette façon il y a peu de chance de trahir les rares fans. Si le scénario et les personnages du film sont parfois très proches de leurs référents dessinés, c'est souvent l'univers graphique qui est trahi, la plupart du temps par manque de moyen technique (« *Barbarella* », **Roger Vadim**, 1968). Une adaptation d'une oeuvre peu connue s'arrange généralement pour faire oublier ses origines, afin d'éviter les préjugés concernant la bande dessinée, ce qui est totalement compréhensible d'un point de vue commercial.

Pourquoi choisir une adaptation animée plutôt que live ? C'est surtout dû aux contraintes publicitaires. Un dessin-animé ne se vend pas à des adultes, même si, grâce à la virtuosité de certaines œuvres asiatiques, le public commence à se détacher de ses préjugés. Mais un film issu d'une bande dessinée inquiète le spectateur sur la qualité probable du produit. « *C'est pour les enfants !* » pense-t-on des bandes dessinées, et forcément des films qui en sont issues. Heureusement l'animation prend maintenant des marques indéniables de reconnaissance, la présence de « *Shrek* » (**Andrew Adamson et Vicky Jensen**, 2001) dans la sélection officielle du festival de Cannes 2001 en est une, et l'on ressort des cartons des vieux films passés inaperçus lors de leur sortie discrète en France. Ainsi « *Mon voisin Totoro* » (« *Tonari no Totoro* », **Hayao Miyazaki**, 1989) a été préalablement diffusé sur Canal Plus, avant que **Jean-Pierre Dionet**<sup>31</sup> ne convainque la chaîne privée de le distribuer en salle. Même si l'importance qualitative de l'animation est encore loin de surpasser aux yeux du public celle du film live, elle possède un potentiel non moindre que certaines œuvres ont su exploiter pleinement.

La bande dessinée sera donc encore longtemps adaptée en live, même si ce n'est pas forcément le support le plus approprié à des univers graphiques riches

---

<sup>31</sup>**Jean-Pierre Dionet** est également scénariste de BD, et l'ancien rédacteur en chef du magazine *Métal Hurlant*.

et colorés. Ainsi, les costumes des X-Men ont perdu leur bleu et or en devenant réels, sombres, noirs.

## De l'art séquentiel :

Nous allons maintenant étudier à travers les relations mises en valeur dans cette première recherche, les particularités communes de la bande dessinée et du cinéma, en utilisant les concepts que nous avons développés pour l'occasion.

Nous venons de le voir, bande dessinée et cinéma sont associés selon des angles très variés, et parfois inattendus. Leurs points communs sont nombreux dans le fond et dans la forme, malgré le dénigrement de la bande dessinée, jugée peu noble par la grande majorité du public.

On retrouve ce mépris dans l'affaire de « *l'Express* ». Ce magazine effectue chaque semaine une liste des meilleures ventes littéraires. Celle-ci est très réputée et utilisée dans le milieu professionnel. Mais lorsque la bande dessinée rejoignit le classement, surpassant la plupart des best-sellers par la quantité d'ouvrage vendu, le public réagit très négativement. On mettait sur le même pied d'égalité le dernier **Werber** et « *Dragon Ball Z* » ! Pire, ce dernier se vendait mieux qu'une œuvre littéraire. Ce classement a vite cessé, sous prétexte que cela avait été une erreur de considérer deux médias différents dans le même classement. Pourtant d'autres magazines suivent toujours ce modèle. Il ne faut pas se leurrer : c'est bien le côté infantile présumé par le support de la bande dessinée qui était rejeté, pas la forme.

Malgré l'intérêt que cela peut représenter, nous ne nous étalerons pas plus sur les relations de la bande dessinée avec le roman, même si la bande dessinée est souvent considérée comme le juste milieu entre littérature et cinéma. En effet, cela serait élargir notre réflexion sur un troisième niveau, car elle engloberait toutes les recherches précédemment effectuées sur la relation entre le cinéma et la littérature.

Nous allons donc maintenant nous attacher de façon plus théorique aux relations entre ces deux médias, à travers l'étude d'un concept les regroupant : la notion d'**art séquentiel**.

Ainsi nous mettrons en relations les valeurs narratives et temporelles de ces deux médias, pour comprendre comment fonctionne l'art séquentiel, comment passe-t-on d'un cadre à l'autre, en quoi deux supports ayant deux bases si différentes (espace et temps) font partis du même ensemble, et ce qui se passe dans cette espace temporel commun aux deux arts : **l'interstice**.

A une époque où *Largo Winch*<sup>32</sup> remplace les égéries de **Dior**, la bande dessinée acquiert enfin une reconnaissance (même si c'est à travers la série télévisée qui a été adaptée des albums, eux même adaptés de romans) qui l'élève dans l'esprit du public au même niveau que le cinéma. Peut-être verrons-nous donc bientôt plus d'études se faire sur la bande dessinée, et ce sera sûrement en s'appuyant sur les recherches bien plus avancées qui ont été faites sur le cinéma.

## Définitions :

L'expression d'art séquentiel a été créée et définie par **Will Eisner** dans son livre « *La bande dessinée, art séquentiel* » (1985).

Cet ouvrage a pour but de mettre en valeur les mécanismes inconscients de l'écriture de la bande dessinée afin de donner des outils d'écritures aux futurs auteurs. Par ce biais il devient aussi un vecteur de concepts apte à permettre une analyse d'un art qui est la plupart du temps considéré comme trop populaire pour être intellectualisé.

Dans son avant propos, **Eisner** défini l'art séquentiel ainsi : « *L'art séquentiel allie mots et images dans le but de raconter une histoire ou de dramatiser une idée. Il est à la fois un moyen d'expression créatif, une discipline distincte, un art et une forme littéraire* ».

Cette définition semble rejeter le cinéma en s'appuyant sur l'expression « *forme littéraire* ». En effet, le cinéma est totalement antithétique de la littérature en raison de son aspect imagé. De plus **Eisner** sépare l'art séquentiel

---

<sup>32</sup> Héros de la bande dessinée éponyme scénarisée par Jean Van Hamme et dessinée par Philippe Francq depuis 1990.

du cinéma en précisant que « *il est intéressant de noter que l'art séquentiel n'a été que récemment reconnu comme discipline parallèle à l'industrie cinématographique, alors qu'il en est un véritable précurseur.* » L'art séquentiel serait donc antérieur au cinéma et ne l'inclurait pas en raison de son parcours parallèle. Pourtant cette antériorité présuppose un lien ténu entre le 7ème et le 9ème art, car il semble évident que le développement de ceux-ci n'est pas dénué d'échanges.

Scott McCloud, dans « *l'art invisible* » (1993) part de l'expression d'Eisner pour définir la bande dessinée. En effet, il juge trop peu restrictive cette définition. Il fait référence au dessin-animé, pour l'exclure du cadre de sa définition, mais semble vouloir parler du cinéma en général. En effet il explique que « *avant d'être projeté, un film n'est qu'une très très très très lente BD !* ». Le mot « *film* » est généralement employé pour prendre en compte aussi bien le cinéma live que le cinéma d'animation<sup>33</sup>. De plus cette définition du film englobe toutes les formes structurales que celui ci peut prendre, qu'elles soient narratives ou non.

La différence entre les deux médias est donc surtout mise en avant par le support du médium, « *l'espace est à la bande dessinée ce que le temps est au cinéma* ». En bande dessinée chaque case à une situation spatiale, tandis qu'en cinéma c'est la place temporelle qui prime, car la projection se fait sur un support fixe ou chaque image est égale aux autres.

Le cinéma rentre donc dans la définition large de l'art séquentiel. C'est une juxtaposition d'image en séquence. La différence se fait donc par rapport au support de cet art. Le cinéma est un art séquentiel dans le temps, la bande dessinée est un art séquentiel dans l'espace.



<sup>33</sup> Il désigne d'ailleurs le support pellicule, mais nous élargirons ce terme à la vidéo pour des raisons d'apparenté évidente.





Ainsi je considère au même niveau les représentations du réel reproduites par des moyens techniques (cinéma et photo) et les retranscriptions de la réalité (dessin, peinture,...). Ce sont en effet des translations de la réalité sur un autre support, sujettes à une interprétation en fonction des conditions et des choix de reproductions. Une photo est toujours une représentation subjective de la réalité effectuée par un photographe. En déterminant un angle de prise de vue, une obturation et un objectif, il connote le résultat futur. De plus, le développement augmente encore le nombre de variables, et donc de choix propre au photographe. Les choix du photographe correspondent au style du dessinateur.

Cinéma et bande dessinée peuvent donc être considéré de la même façon dans le cadre du concept d'art séquentiel, mais pour bien définir celui ci, nous utiliserons la définition de **Scott McCloud** de la bande dessinée en l'élargissant afin d'inclure le cinéma<sup>34</sup>.

**Art séquentiel** : *Images volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou provoquer une réaction esthétique chez le lecteur*<sup>35</sup>.

<sup>34</sup> Le texte est aussi inclus, car chaque lettre peut être considéré comme une image. Une phrase écrite est donc une séquence au même titre qu'un film ou une bande dessinée. (« L'art invisible : comprendre la bande dessinée » page 8)

<sup>35</sup> On considère ici que le spectateur d'un film en est aussi le lecteur.

## Juxtaposition d'images :

Nous avons donc un art qui dépend de la mise en relation d'éléments distants soit de façon temporelle, soit de façon spatiale. Mais dans quel but ?

La plupart du temps, il s'agit de raconter une histoire. Parfois non, mais l'on quitte alors le champ narratif<sup>36</sup> et on se lance dans le domaine de l'expérimental.

Le phénomène de montage intervient dès que l'on effectue cette juxtaposition. Il correspond à la façon dont ont été agencés les deux éléments juxtaposés. On le retrouve donc de façon évidente dans l'art séquentiel en général, même si on en parle plus volontiers pour le cinéma, préférant utiliser le terme de mise en page pour la bande dessinée.

Si la bande dessinée et le cinéma sont tous deux considérés comme des arts séquentiels, c'est parce qu'ils dépendent de la juxtaposition d'images. Nous allons donc dans les pages qui viennent nous intéresser à la juxtaposition comme base de la narration, ainsi qu'au phénomène de montage qui en résulte.

## Grammaire et vocabulaire :

Pour créer un effet de narration il faut au moins deux éléments. Une histoire, même la plus simple doit contenir plusieurs parties mises en relation. Sans cela, l'association d'idées nécessaires à une création de sens n'a pas lieu.

La mise en relation peut tout aussi bien se faire sur une base simple, unique et contiguë comme pour les illustrations humoristiques<sup>37</sup>, mais aussi par un rapport entre deux éléments distants. C'est le cas en art séquentiel.

Le cinéma et la bande dessinée, même s'ils peuvent utiliser les confrontations internes au plan ou au cadre, rajoutent une dimension à celle unitaire de l'image. La juxtaposition de plusieurs images est donc la base de la narration séquentielle.

---

<sup>36</sup> Champ qui inclus aussi le documentaire et l'actualité.

<sup>37</sup> Souvent associées par apparenté graphique à la bande dessinée, les illustrations humoristiques ne font qu'en emprunter le langage du phylactère.

Elle constitue la grammaire de l'art séquentiel, tandis que son vocabulaire comprend toutes les figures de styles propres à chacun des deux arts.

Deux images successives suffisent à créer une histoire. Ce qui compte, c'est cette mise en relation. Un dessin n'est pas une bande dessinée, tout comme une photo n'est pas un film.

Mais le même phénomène de juxtaposition est aussi utilisé de façon non narrative, afin de transmettre une émotion, ou, comme l'énonçait notre définition de l'art séquentiel, provoquer une réaction esthétique. C'est ce que l'on peut retrouver dans certains films expérimentaux qui cherchent plus à provoquer une réaction chez le spectateur, qu'à lui conter une histoire. Dans ce genre d'œuvre ce qui compte c'est exclusivement la transmission d'une émotion. Et si ces expériences peuvent servir une narration, il est logique de les retrouver dans des œuvres narratives. Ainsi, la série « *Lucky Luke* » produite par **Marc du Pontavice** (2001), utilise-t-elle les confrontations de couleurs que l'on pouvait voir dans la bande dessinée originelle. Non seulement c'est un emprunt à l'univers graphique de **Morris**, mais en plus cela soutient la transmission des émotions dans le film.

Ici **Morris** met en valeur *Lucky Luke* en Lui donnant une couleur jaune rappelant celle de la lune.



Les autres personnages, étant en arrière plan et dans l'ombre, sont en bleu. Ils correspondent à des silhouettes, et n'ont aucun autre rôle que de donner un

auditoire au héros. L'usage des couleurs ne suit ici aucune règle de lumières, c'est l'efficacité de la mise en place des personnages qui prédomine.

Le vocabulaire de l'art séquentiel se développe surtout dans un but narratif, en effet, les effets de juxtaposition expérimentaux n'aboutissent pas toujours, et lorsqu'ils sont réutilisés c'est souvent dans un but narratif.

Quoi qu'il en soit, en art séquentiel, c'est la juxtaposition qui crée la narration, le sens du produit. Car aucun segment (case ou plan selon le médium) ne dévoile son sens complet si on l'isole des autres.

L'effet induit par la juxtaposition est le montage, lui-même vecteur d'effets narratifs.

En cinéma il existe deux niveaux de juxtaposition :

- ▶ Chaque seconde correspondant à 24 images, il y'a donc 24 juxtapositions par seconde. (**Scott McCloud** : « *un film est une bande dessinée très (...) lente* »).

- ▶ Chaque plan est juxtaposé à un autre par le phénomène du montage, pour produire une séquence.

De même en vidéo :

- ▶ Chaque image est composée de deux trames (et, à un autre niveau, d'une succession de points), et est juxtaposée à 24 autres images dans une seconde.

- ▶ Chaque plan est juxtaposé à un autre par le phénomène du montage, pour produire une séquence.

En bande dessinée la juxtaposition est triple par le biais du support papier :

- ▶ Chaque case est collée à une autre.

- ▶ Un ensemble de case forme une planche qui sera juxtaposée à une autre.

- ▶ Les séquences juxtaposées sont composées indifféremment d'une ou plusieurs planches, intégrant une ou plusieurs cases.

Si la bande dessinée adopte une juxtaposition supplémentaire à l'audiovisuel, c'est uniquement un problème d'espace. Une bande dessinée ne peut pas en effet avoir une taille indéfinie pour des commodités de lectures. La planche est donc un cadre limitant, au même titre que le cadre audiovisuel. Mais les planches sont aussi des métas-cases avec lesquelles il est possible de jouer. Les

cases ne sont plus alors que des cadres dans le cadre, au même titre que le split-screen cinématographique, mais avec la notion de lecture spatiale en plus.

Les principales différences entre ces juxtapositions sont d'ordre formel. La bande dessinée est imprimée sur du papier, le film sur une pellicule, la vidéo sur une bande.

Une juxtaposition filmique est d'ordre temporel à tous les niveaux. Ainsi une image suit une autre dans un sens forcément unilatéral, et les plans se succèdent dans un ordre chronologique (de diffusion) obligatoire. Tel sont les contraintes du temps qui ne revient jamais sur lui-même.

Une juxtaposition en bande dessinée est d'ordre spatial. La lecture peut se faire dans n'importe quel ordre, même s'il est possible de guider le regard du lecteur. Si ce dirigisme est mené à bien, ce qui est la plupart du temps le cas, une contrainte temporelle se met en place. Mais celle-ci ne prend en compte que la chronologie, ignorant la durée qui reste purement subjective, propre à chaque lecteur.

Le cinéma doit gérer la compression du temps (accélérations, ralentissements, ellipses), c'est pourquoi il a développé un vocabulaire tendant à traduire celle-ci. La bande dessinée gère un ordre et un temps de lecture. Son vocabulaire est donc principalement accentué autour de la manipulation du lecteur, afin de le pousser à suivre un certain ordre et une certaine cadence.

Si les moyens employés sont différents, c'est dans un même but de continuité diégétique.

Car il est évident qu'une histoire se doit de suivre un ordre narratif temporel. Pour permettre la compréhension, chaque segment narratif doit être situé par rapport aux autres. Le cinéma étant un média du temps, cette gestion est intrinsèque à sa forme, inaltérable, même si des effets de flash-back et de flash-forward peuvent sembler déjouer ces règles. Pourtant celles-ci sont toujours suivies : en effet ce ne sont que des déplacements d'éléments servant la narration. Si le temps diégétique peut être déformé, le temps narratif reste continu.

En bande dessinée, la juxtaposition sert la lecture. Le temps de cette dernière étant plus ou moins le temps de l'action, il faut guider la vitesse de lecture. Ce

sont les méthodes de juxtaposition qui déterminent le temps d'une case. Ainsi une pleine page est souvent associée à un long plan contemplatif, une case en longueur à un panoramique. L'utilisation des cadres dynamiques (voir plus loin) augmente le nombre de possibilités, même si la plupart du temps ils sous-entendent une action rapide et un temps de lecture réduit.

Les codes de la bande dessinée se sont formés lentement, s'inspirant à la fois des arts graphiques et du cinéma, tout en développant leurs propres valeurs.



**Winsor McCay** peut être considéré comme un précurseur par la construction de ses planches. Ainsi son « *Little Nemo* » hebdomadaire (entre 1905 et 1915) explore presque toutes les formes de mise en pages par l'intermédiaire de cases aux formes variées, non limitées au carré préfabriqué que l'on retrouve dans la plupart des bandes dessinées de l'époque.

Mais le sens logique de lecture de la bande dessinée n'étant pas encore assimilé, les cases de ces bandes dessinées étaient encore numérotées. Ainsi aucun risque que le lecteur se trompe dans le sens de lecture. En effet, celui-ci n'était pas évident pour le néophyte. La bande dessinée étant surtout un art populaire, les numérotations ont disparu au fur et à mesure de l'apprentissage tacite des codes par le public<sup>38</sup>. Mais certaines personnes non habituées à la lecture des bandes dessinées sont parfois perdues par des mises en pages complexes, et ont du mal à suivre à la fois les images et

<sup>38</sup> Il en a été de même pour les textes descriptifs conjoints aux cases. Ainsi Winsor McCay les abandonne dès 1906.



les textes ; Ce problème est rare en audiovisuel, où l'omniprésence de la télévision et la linéarité de la lecture facilitent la compréhension et *happent* le spectateur plus facilement.

## Le montage :

Il y a donc en bande dessinée comme au cinéma un montage correspondant à la juxtaposition d'éléments différents. Le montage est donc le principal acteur grammatical de l'art séquentiel.

En bande dessinée on parle de montage de la planche. Les effets sont induits par la forme, la position, et le contenu de chaque case par rapport aux autres. Toutes les techniques classiques longuement développées dans le cinéma sont donc retrouvables, par adaptation, en bande dessinée. « *La BD ne copie pas le cinéma : matériellement, elle ne le pourrait pas ; mais elle s'inspire de ses techniques, comme le cinéma s'inspirait de la photographie et de la peinture. De toute évidence, la BD recrée souvent des effets cinématographiques* »<sup>39</sup>. L'effet Koulechov, les champs / contre-champs, les raccords d'axes, sont donc utilisés en bande dessinée, mais avec moins de contraintes.

En effet, comme c'est le lecteur qui crée le temps de la bande dessinée, une foultitude de petits événements a pu avoir lieu entre deux cases. De plus le hors champ n'étant presque pas sous-entendu, alors qu'il reste dans la dimension sonore du film, il n'est pas nécessaire de représenter les éléments non nécessaires au récit. Le lecteur complète ce que le dessinateur a oublié. Ainsi un personnage faisant de la figuration, immobile sur une case, devra bouger au cinéma, avoir un comportement, une attitude, que l'on doit retrouver de façon logique dans le plan suivant<sup>40</sup>. Même si certains détails restent important en bande dessinée, pour éviter les pinaillages<sup>41</sup> des lecteurs, le raccord nécessite moins d'attention. Ainsi le décor peut ne pas être représenté.

---

<sup>39</sup> Manuel Kolp : « Le langage cinématographique en bande dessinée » (1992). La façon dont la bande dessinée reproduit les figures cinématographiques est le propos de cet ouvrage.

<sup>40</sup> Du moins dans le cinéma classique narratif représentatif.

<sup>41</sup> De nombreux sites Internet répertorient les erreurs commises par les dessinateurs, entre autres [bodoi.com](http://bodoi.com) ([www.bodoi.com](http://www.bodoi.com)).

Au mieux il sera flou dans un film, nécessitant donc tout de même un effort de cohérence vis-à-vis des images passées ou à venir dans ce décor.

La bande dessinée est donc moins rigoureuse dans son montage, et offre plus de possibilités que le cinéma.

Au cinéma un plan peut être défini par trois variables :

- ▶ Les plans précédents et suivants (rapports d'axe, de mouvement, de sens,...).
- ▶ Le type de transition (cuts, fondus enchaînés,...).
- ▶ Le rapport son / image (audios splits, cuts, transitions musicales,...).

En bande dessinée, il en existe cinq :

- ▶ La position sur la page.
- ▶ La taille et la forme du cadre.
- ▶ Les cadres précédent et suivant.
- ▶ Le type de transition.
- ▶ Le rapport texte / image.

Plus les rapports avec les plans périphériques peuvent être complexes, plus le montage sera complexe, car impliquant un plus grand nombre de variables, donc de choix. La bande dessinée possède donc une richesse de montage supérieure à celle du cinéma, car elle prend en compte un plus grand nombre de dimensions.

Cela ne signifie pas que la bande dessinée est supérieure au cinéma en ce qui concerne le montage, mais simplement qu'elle offre des possibilités plus riches dans ce domaine. Le cinéma se démarque d'ailleurs de la bande dessinée par son rapport au son qui peut être considéré comme largement supérieur au rapport de la bande dessinée au texte<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> On peut tout de même noter que certains auteurs (Dave McKean ([www.dreamline.nu](http://www.dreamline.nu)), David Mack,...) s'inspirent énormément des expériences surréalistes de collages de textes pour composer des planches où textes et images sont mêlés de façon symbiotique. Mais dans ce cas le texte prend une valeur graphique qui n'est pas comparable au rôle du son, à la fois dépendant et indépendant de l'image.



## Images fixes, images en mouvement :

Le mouvement en audiovisuel n'étant qu'une illusion, on peut le mettre sur le même pied que la bande dessinée d'un point de vue théorique. En effet, au cinéma il n'y a pas de réel déplacement, mais une image tous les 24èmes de seconde. A la base, la matière première du cinéma est donc fixe.

Mais la bande dessinée a tout de même ses spécificités. Le cinéma est un art du temps qui dirige le regard du spectateur. La pellicule défile automatiquement, mécaniquement, et est projetée sur l'écran. Le signal vidéo est traduit électroniquement pour être imprimé sur l'écran. On a donc dans les deux cas un flot continu de données projetées sur un espace défini et fixe. La bande dessinée est un art de l'espace, ce qui implique plus de difficultés à canaliser le regard du spectateur, et une certaine pédagogie pour le guider. C'est le lecteur qui dirige sa lecture, tournant la tête, les yeux et les pages au rythme qui lui convient. Le flot d'information n'en est pas pour autant discontinu. Le lecteur régule en effet celui-ci mentalement, malgré la vitesse relative de sa lecture : il lira plus vite une scène d'action qu'une scène de dialogue. De plus, en fonction du rythme des planches, il accélèrera ou ralentira sa progression dans l'ouvrage. Mais sa lecture lui semble continue, sans aucune pause, même si parfois son regard s'attarde sur une illustration.

On subit un film, n'ayant d'autre choix que de suivre sa projection, tandis que l'on suit une bande dessinée, au gré de notre perception de l'histoire. En bande dessinée c'est à l'auteur de guider le rythme et le temps de la lecture.

## Cadre statique et cadre dynamique :

Le choix du cadre conditionne la lecture que l'on aura d'une bande dessinée. Sa forme n'étant pas dépendante d'un support de projection, il peut être aussi bien rectangulaire ou en parallélogramme, que circulaire, voire non défini.

Le cadre cinématographique, s'il semble fixe, peut pourtant faire preuve de dynamisme par l'usage de procédés de découpes internes. Ainsi, il arrive souvent que l'image soit allongée par des éléments sombres sur les bords supérieurs et inférieurs. Ce qui fait le cadre c'est ce qui est lisible dans l'image. Ainsi des contours flous peuvent recadrer l'image afin de la rendre plus énergique. On peut ainsi obtenir des semblants de cinémascope dans un cadre au format 3/4. C'est ce que l'on peut voir à la télévision lors de la diffusion d'un film en cinémascope. Mais dans ce cas la découpe a lieu sur toute la durée du film. Le phénomène que nous essayons de révéler ici prend en compte des changements de formes du cadre à l'intérieur du même film. Ce n'est pas une bande noire ajoutée en bas de l'image qui produit l'effet, mais une bande noire à l'intérieur de l'image, dans l'espace diégétique, dans le champ.

Dans « *The Matrix* », lorsque les héros du film s'enfuient par un conduit étroit, celui-ci est montré en plan large, les cotés gauches et droits de l'image étant dans l'obscurité. Ici l'image est donc limitée au visible, c'est à dire le conduit. Le cadre prend donc une valeur plus haute que large, ce qui accentue l'étroitesse du lieu où se déplacent les protagonistes

Ce phénomène est courant dans la bande dessinée, du moins la bande dessinée récente fortement inspirée des mangas et des comics. Mais à une nuance près.

Ici le cadre change littéralement de forme afin de soutenir le dessin, il fait partie du dessin, pouvant avoir une forme différente. Ainsi un cadre de bande dessinée peut être dessiné de façon représentative, c'est à dire en ne se limitant pas aux bandes blanches classiques. Il acquiert alors une valeur supplémentaire, ayant plus de sens que l'habituelle symbolique séparatrice. Le cadre devient une partie intégrante de l'image, il n'est plus son limitant. Qu'il soit représentatif ou abstrait, linéaire ou texturé, le cadre de bande dessinée a des valeurs potentielles plus variées que le cadre de cinéma, ce dernier étant imposé par le médium.



Ainsi dans « *Generation X* » #28 (juin 1997) **Chris Bachalo** utilise un cadre fait de tuyauterie afin de mettre en valeur l'ambiance maritime de l'histoire de **Scott Lobdell**. L'effet dynamique pose une atmosphère et situe le lieu de l'action. Un cadre non graphique aurait demandé plus de détails dans les décors afin d'établir de façon plus claire la situation des personnages.

Bien utilisé, ce type d'effet met en valeur le mouvement et l'ambiance d'une action. On peut le rapprocher du décadrage, qui

simule la plupart du temps une ambiance de mystère, de perte des repères. Si cette perte est claire au cinéma, ou le cadre est par essence immuable, et donc dont l'éloignement provoque un fort impact à la fois visuel et narratif, en bande dessinée on assiste souvent à une combinaison des effets dans un but purement dynamique, afin de diriger le regard d'une case à l'autre. La lecture est alors simplifiée, ce qui ne signifie pas forcément qu'il en soit de même pour la compréhension.

On peut donc déterminer deux types de décadrages. Le premier est représenté aussi bien dans le cinéma que dans la bande dessinée de façon naturelle. Il s'agit de ce que l'on appellera un **décadrage interne** : C'est lorsque l'axe de prise de vue est oblique par rapport à l'horizon.

Cette image de « *Batman : Year One* » (dessin : **David Mazzuchelli** ; scénario : **Frank Miller** ; 1998) fait la moitié de la page. Sa taille ainsi que le



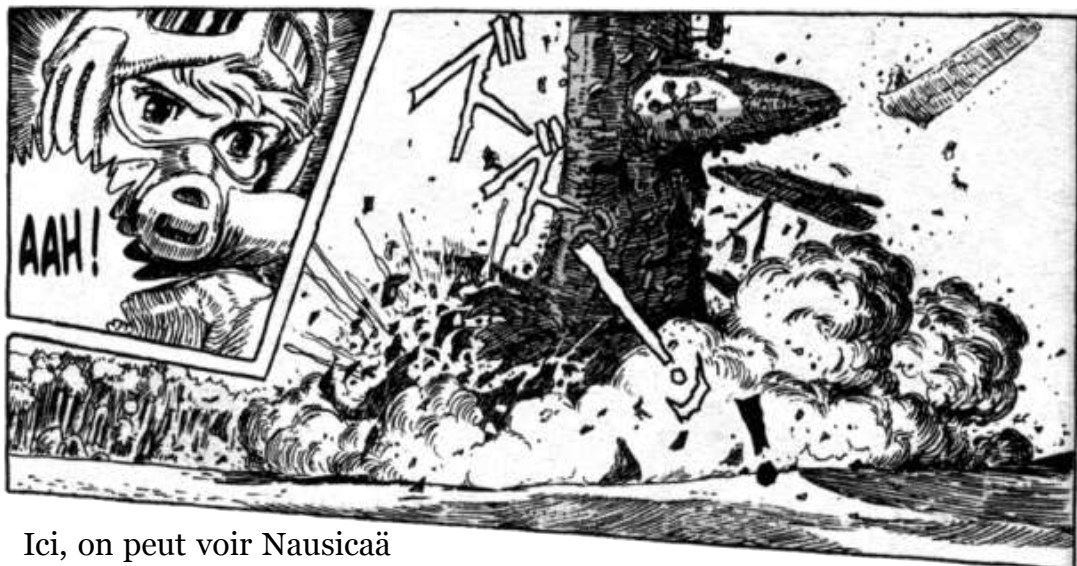
décadrage mettent en valeur le mouvement de chute de Batman, dynamisé par la trajectoire des décombres.

Lorsque, dans « *The Matrix* », Neo se fait réprimander par son patron, l'axe de la caméra suit une oblique descendante par la

droite, afin de mettre en valeur la position sociale instable du héros.

Le second correspond à une technique de base de la bande dessinée, et ne se retrouve dans le cinéma que de façon artificielle (voir plus haut) : c'est la mise en oblique du cadre lui-même par rapport à la prise de vue. On le nommera **décadrage externe**.

Dans le manga « *Nausicaä* », prépublié à partir de 1982 dans le mensuel « *animage* », Hayao Miyazaki utilise cette technique dès qu'il doit représenter une action. Pour les scènes de dialogues et de calme il préfère un découpage plus classique.



Ici, on peut voir Nausicaä dans un médaillon décadré qui met en valeur sa peur et son mouvement. Le contour du médaillon définit aussi celui de la case adjacente, mais il sert dans ce cas à mettre en évidence le mouvement de chute de l'avion. On notera que

**Hayao Miyazaki** combine avec ces effets de décadage externe des effets de décadage interne.

## Splash page :

La forme la plus abusive des effets de cadrage dynamique est ce que l'on nomme en bande dessinée la **splash-page**.

Il s'agit généralement d'une image unique s'étalant sur une ou deux planches concomitantes, avec une accentuation du mouvement par décadage externe (et parfois interne), et des effets de perspectives exagérées<sup>43</sup>. La plupart du temps ce procédé accentue la violence d'une page et est utilisé pour l'action. Ainsi, de nombreux auteurs de comics privilégiant la forme au fond, abusent de cette technique, créant des images ultra dynamiques, portées par des lignes de forces très puissantes, une découpe et une mise en page tape-à-l'œil. Ce sont ces artistes que **Will Eisner** décrit lorsqu'il affirme que *« il arrive que l'artiste fasse fausse route en concentrant tout son talent sur le style, la technique et les autres mécanismes graphiques dont le but est avant tout de séduire l'œil. La réceptivité du lecteur aux effets sensoriels ainsi que la valeur qu'il leur donne renforce cette tendance et encourage la prolifération d'athlètes artistiques qui produisent des pages dessinées étourdissantes racontant des histoires dénuées d'intérêt »*<sup>44</sup>.

Mais si l'usage de la splash-page est raisonné, il convient particulièrement aux moments de climax ou à la présentation d'une action. Tout y est mis en œuvre pour faire ressortir une unique action, les autres images de la planche, si elles existent, étant alors placées à la périphérie, dans l'ombre, ne servant que la narration.

Quoi qu'il en soit, dans ce cas ce n'est pas la narration qui est privilégiée par le dessinateur, mais l'impact visuel. La splash-page est un exemple extrême de l'utilisation du cadre et des lignes de forces graphiques, son usage pouvant blaser le lecteur. Il correspond à une volonté d'étaler ses compétences sur un

---

<sup>43</sup> Littéralement, le terme « splash-page » désigne toute image en pleine page, mais le sens a dévié pour ne considérer que les pleines pages d'actions.

<sup>44</sup> « Bande dessinée, art séquentiel » (1985).



marché difficile. En effet, on ne retrouve cette utilisation abusive quasiment que dans les comics mainstream. Le dessinateur espère ainsi se démarquer de ses pairs, et l'image imposante attire l'œil du lecteur curieux. C'est un bon moyen d'attirer l'attention.

Dans cette planche de « *Uncanny X-Men* » #358 (dessins : **Chris Bachalo** ; scénario : **Scott Lobdell** ; août 1998), c'est l'appareil de destruction qui est mis



en valeur. Un cadre de petite taille positionne les personnages en contre-champ. Ce qui doit être montré dans cette planche c'est l'importance et la puissance de l'ennemi : il est présenté en contre plongée, afin d'insister sur l'importance de sa taille, et l'on peut voir dans la périphérie du cadre le résultat de son action, c'est à dire la destruction des bâtiments. Les personnages semblent impuissants face à cette machinerie futuriste, écrasés par sa masse.

Au cinéma, il n'existe pas de phénomène identique dans la

forme. En effet, la mise en place de ce procédé dépend principalement de la possibilité de jouer sur la taille du cadre. Par contre des effets similaires peuvent être employés. Ils sont d'ailleurs souvent jugés comme tape à l'œil (l'effet MTV tant décrié...), et on les retrouve la plupart du temps dans les films de Kung-Fu et autre sport de combat, d'influence ou d'origine asiatique. Une série d'accélération se finissant sur un ralenti provoquera une insistance sur l'action ralentie. Si celle-ci est en plus accentuée par un **bullet-time** qui

consiste à simuler un déplacement de caméra autour d'une image fixe, l'effet est complet. « *The Matrix* » use, voire abuse de cette technique dans des scènes de combat extrêmement chorégraphiées, et fortement inspirées de la tradition nippone.

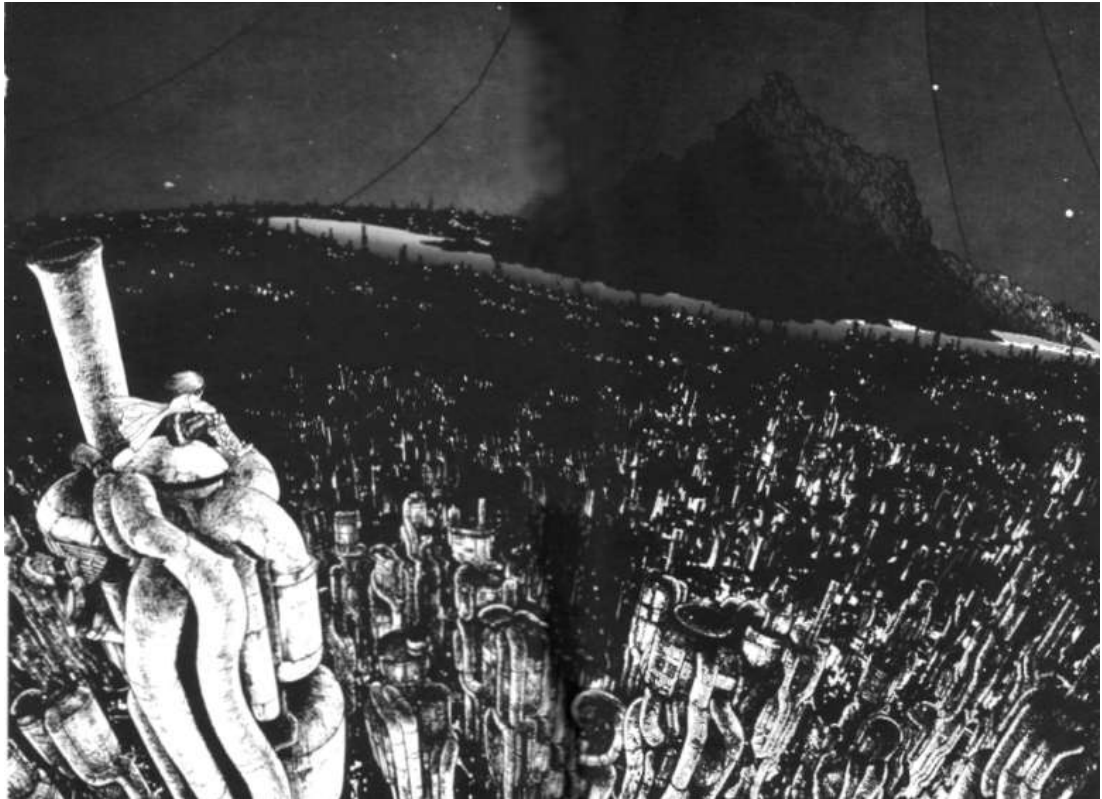
Lorsque Trinity affronte les agents de police au début du film, elle saute, la jambe en détente, prête à frapper le policier. L'image se fige, la caméra tourne autour des protagonistes, s'arrête dans l'axe opposé. L'image repart, Trinity donne un coup de pied au policier. L'action de Trinity est mise en valeur par ce procédé, prenant plus d'importance que les autres mouvements, alors que temporellement l'action de donner un coup de pied sauté est très courte.

La plupart du temps, c'est la volonté de créer une dynamique et de mettre en avant les mouvements des personnages qui justifie l'utilisation d'effets que l'on nommera effets de splash-page. C'est la réutilisation constante de ces méthodes qui provoque un effet négatif.

Il ne faut pourtant pas généraliser. Une image pleine page montrant un paysage sans action se veut plus contemplative que dynamique. L'effet est alors à rapprocher d'un plan large de grande durée comme on peut en voir au cinéma.

Dans « *Gunm* » (**Yukito Kishiro**, 1991), l'héroïne Gally est plongée dans ses pensées. Une double page la montre en pleine réflexion, la ville en contrebas.

Il n'y a pas ici d'effet splash-page, même si tous les éléments classiques de cette figure de style sont présents. L'absence d'action fait de cette double planche un moment de solitude, qui demanderait pour prendre une valeur cinématographique proche un plan long, voire un lent panoramique.



## Lectures dirigées et imposées :

Agir sur le temps est difficile. Il est le sujet de nombreuses recherches scientifiques qui, s'elles ont en partie permis de le comprendre, ne permettent toujours pas d'en changer le cours, si ce n'est en théorie. On peut donc considérer le temps comme continu, inaltérable, unilatéral.

L'espace quant à lui permet des aller-retours, peut se plier, s'étendre, se déformer, sans trop de difficultés. Pour aller d'un bout à l'autre d'une ficelle, on peut très bien la suivre, mais l'on peut aussi joindre les deux bouts ce qui permet de réduire la distance, donc l'espace entre ceux-ci.

## Le temps de lecture :

De ces considérations ressortent plusieurs conséquences :

Le cinéma est un art du temps, on ne peut le suivre que dans un seul sens. Tous les effets internes au film n'y changent rien, le temps suit son cours



inaltérable. Flash-back et flash-forward ne sont que des effets formels, fonctionnant dans le référentiel diégétique. Dans la réalité, le film dure le temps de déroulement de la bobine, ni plus ni moins, sans considérer de quelconques effets.

La bande dessinée est un art de l'espace, on peut se déplacer à volonté sur les pages et les cases, dans un chaos total. Les bandes dessinées en ligne (sur Internet) de **Scott McCloud**<sup>45</sup>, tous comme les bandes dessinées croisées de **Trondheim** et comparses<sup>46</sup>, démontrent que l'on peut utiliser cette espace pour proposer une lecture interactive multidirectionnelle. Les œuvres de **Marc-Antoine Matthieu** (dont « *L'origine* », 1990), en jouant sur des relations entre les cases et les planches, utilisant des techniques nouvelles de flash-back, flash-forward et mise en abîme entre aussi dans cette catégorie.

Mais la bande dessinée est limitée à son support, et doit donc respecter certaines règles de constructions pour diriger au mieux la lecture du spectateur. Quel que soit le potentiel de celui-ci, il est limitatif. On doit suivre la lecture dans un ordre donné, afin de comprendre le déroulement narratif. C'est à la fois une question de formation et d'habitudes de lecture, dépendant en plus du talent du narrateur pour nous amener d'une case à une autre.

Le cinéma s'impose au spectateur, l'emprisonnant entre les quatre angles de son cadre et suivant son cours inexorablement. Il est impossible d'en sortir. Si on ferme les yeux, le film continue sans nous. On n'arrête pas un film en marche. Le spectateur n'a pas d'autre choix que de suivre la lecture qui lui est imposée. Le talent du narrateur est alors de capter l'attention du spectateur afin que celui-ci ne quitte pas la salle. Le temps du spectateur est donc le temps du film, avec une influence subjective selon que celui-ci ennuie ou intéresse. On rentre là dans le débat de la relativité du temps, mais le film garde quoi qu'il arrive la même durée réelle.

En bande dessinée la durée d'une case dépend de la sensibilité du lecteur. Nous l'avons vu, le dessinateur peut tenter de manipuler la lecture afin de donner une durée relative à chaque case. Ainsi il sait comment faire durer une

---

<sup>45</sup> [www.scottmccloud.com](http://www.scottmccloud.com).

<sup>46</sup> Travail dans le cadre de l'OuBaPo, publié de façon anecdotique dans Spirou Magazine.

case et comment la rendre courte, grâce au jeu du cadre par rapport à l'image et à la planche, et par l'emploi du texte. Ainsi, « *la disposition d'une image dans une case agit comme un catalyseur. La fusion des symboles, des images et des bulles crée une formulation. Avec certains cadrages, il arrive même que le contour de la case soit éliminé sans que la narration en soit affectée. L'acte d'encadrer sépare les scènes et donne à la narration sa ponctuation. Une fois définies et agencées en séquences, les cases deviennent le critère par lequel on jugera l'illusion de l'écoulement du temps.* »<sup>47</sup>

La subjectivité du spectateur rentre toujours en ligne de compte, mais son influence est bien plus importante que dans le 7ème art, car c'est le lecteur qui décide finalement du moment où il doit regarder la case suivante ou tourner la page.

## Nouveaux médias, nouvelles lectures :

Ces considérations ne concernent que les formes classiques de bande dessinée et de cinéma. L'apparition des nouveaux médias a énormément modifié les modes de lectures de l'art séquentiel.

Ainsi, la vidéo permet-elle de revenir sur une séquence, d'accélérer la lecture, de la ralentir, de faire un arrêt sur image. Le DVD outre ces options permet de rajouter un contenu interactif, de monter les séquences dans l'ordre voulu, ou d'accéder à des points clefs du film en un instant.

Le réseau Internet peut être considéré comme l'avenir de la bande dessinée. Accessible, avec une grande capacité de diffusion, on trouve un nombre conséquent de bandes dessinées téléchargeables, même si se pose alors le problème de la rémunération des auteurs<sup>48</sup>.

Pour ce qui est de la vidéo, le débit de données des réseaux actuels n'autorise que de courtes séquences d'une qualité médiocre, même si la vitesse des transmissions ne cesse de s'améliorer. On trouve déjà des émissions, courts

---

<sup>47</sup> Will Eisner in « La bande dessinée, art séquentiel », 1985.

<sup>48</sup> Scott McCloud traite ce sujet dans « Reinventing comics », ainsi que dans le comic online [« I Can't Stop Thinking »](#).

métrages, voire longs métrages plus ou moins librement diffusés, le réseau informatique étant aussi une formidable passerelle vers la non-reconnaissance du droit d'auteur.<sup>49</sup>

Pourtant les possibilités de ces médias sont rarement exploitées.

Les DVD se contentent la plupart du temps de transcrire le film en y ajoutant les options de langages et de sous-titres ainsi que des bonus ne consistant qu'en des interviews, making-off, etc... Bref rien de plus que ce que peut proposer le cinéma ou la vidéo, avec néanmoins l'interactivité en plus. Cette dernière est bien souvent fictive, car les choix du spectateur sont très limités, et ne concerne en fin de compte que l'ordre de diffusion de séquences prédéfinies.

Il existe pourtant des films interactifs, qui exploitent une partie de ce potentiel, mais on se rapproche alors du jeu vidéo, avec une liberté réduite, et au final les mêmes possibilités que celles énoncées précédemment, c'est à dire un choix de l'ordre et du contenu de la diffusion.

Les bandes dessinées sur Internet se plient la plupart du temps aux règles classiques de découpage en planches et cases, alors que ce nouveau support permet d'élargir les possibilités de façon extraordinaire. Ainsi certaines bandes dessinées ont pu proposer des contenus sonores, des animations, bref se rapprocher du cinéma.

D'ailleurs, vouloir rendre la bande dessinée interactive se résume souvent à la rapprocher du cinéma. Des animations simples et du son enrichissent la planche virtuelle, mais ce n'est là qu'une exploitation de données cinématographiques, sans prendre en compte les particularités de la bande dessinée.

Pourtant certaines expériences existent. **Scott McCloud** propose ainsi sur son [site](#) des bandes dessinées adaptées au support Internet, qui ne se limitent plus au format de la page et exploitent les possibilités de scrolling<sup>50</sup> de l'image.

---

<sup>49</sup> Cela donne aussi accès à des œuvres étrangères introuvables, sous-titrées par des fans, mais demeure tout de même illégales.

<sup>50</sup> Scrolling : défilement d'une image (ou ici du contenu d'une page Internet) plus grande que le cadre à l'intérieur de celui-ci. On parle de scrolling vertical, horizontal ou multidirectionnel en fonction de la directivité de celui-ci. Dans le cas qui nous intéresse, c'est le lecteur qui dirige le scrolling afin de guider sa lecture.

Ainsi elle s'étend avec un potentiel illimité aussi bien vers le bas que sur les cotés, la mise en page indiquant au lecteur vers où il doit se diriger. Quoi qu'il en soit, il n'a fait dans l'absolu que créer un nouveau cadre, externe celui-ci : l'écran de l'ordinateur.

## Les espaces interstitiels :

La bande dessinée comme le cinéma sont des arts séquentiels, dépendant d'une succession d'images (fixes en bande dessinée, en mouvement au cinéma). L'étude comparative de ces deux médias permet de dégager de nombreux points communs dans l'organisation narrative.

Ainsi la bande dessinée est découpée en cases, planches et séquences, tandis que le film est découpé en plans et en séquences.

Le rapport entre un plan et une case est évident, cette dernière correspondant (dans le cas idéal) au moment d'intensité maximum d'un plan, l'instant prégnant.

La relation entre les séquences des deux médias ne mérite aucune explication, si le terme est identique, c'est pour désigner exactement la même chose, c'est à dire un passage narratif correspondant à une action ou à un lieu précis, suivant les règles d'unités du théâtre classique. C'est la seule unité entièrement commune à la bande dessinée et au cinéma. Sans doute est-ce dû à la largesse de cette appellation, qui peut tout aussi bien regrouper un ensemble de diverses sous-unités, ou être égale à une seule unité. La durée ou l'espace de la séquence est donc très variable.

Mais la planche est une unité propre à la bande dessinée inhérente au support papier (même si l'unité est parfois double dans le cas des doubles-planches). En effet, la bande dessinée ne se référant pas directement au temps, mais à l'espace, il est normal que la contrainte spatiale se retrouve de façon unitaire. La contrainte temporelle ne possède en effet aucun caractère d'unité. Le temps s'écoule constamment dans un espace prédéfini au cinéma, l'espace de la bande dessinée, pour des commodités de lecture se doit d'être divisé.

La question est ici de savoir ce qui se passe entre deux cases, et entre deux plans.

En bande dessinée, c'est le lecteur qui imagine les images manquantes, ce qui fait que la plupart des lecteurs de bandes dessinées se remémorent celles-ci comme des films et non comme une succession de dessins, du moins pour ce qui est des œuvres narratives.

En film, on pourrait croire qu'entre deux plans il n'y a rien, que le temps est continu. Mais un monteur pourra vous dire que pour qu'un raccord soit bon, il faut rajouter ou enlever du temps, l'esprit fait le reste. De plus nous savons qu'il existe un interstice toutes les 24 images. Le temps réel est exceptionnel au cinéma.

Ce sont les interstices qui vont nous intéresser : que se passe-t-il entre deux plans, entre deux cases ? Comment la bande dessinée et le cinéma se sont-ils mutuellement enrichis dans la recherche d'une ellipse parfaite, invisible ?

## Coupe et *gutter* :

La coupe est le passage d'un plan à l'autre. C'est un moment durant 1/24ème de seconde au cinéma (ou 1/25ème à la télévision). La différence entre une coupe et le passage d'une image à une autre est infime. Le moment en lui-même ne change pas. En effet, une coupe n'est pas définie par sa nature même, mais par les deux images qui l'entourent. Elle n'existe que si celles-ci ont une grande différence. C'est à dire uniquement lorsque le passage de l'image antecoupe à l'image post-coupe est perceptible en dépit des phénomènes optiques de restitution du mouvement (voir plus loin).

Ceci est le point de vue dans la continuité du montage, la coupe correspondant en réalité au phénomène physique de couper la pellicule et de la joindre à un autre morceau de pellicule. Mais en fin de compte, du point de vue de la perception, c'est un phénomène visuel qui a lieu. La durée narrative d'une coupe peut donc correspondre à zéro seconde dans le cas d'une coupe dans la

même séquence, comme à un plus long moment si un changement de séquence s'opère.

Pour ce qui est de la *gouttière*, ou *caniveau*<sup>51</sup>, tel que la définit **Scott McCloud**, mais que l'on nomme aussi de façon moins poétique *espace inter-icnique*, c'est aussi un point de passage. Mais c'est un lieu correspondant à un moment. Il correspond au passage entre deux cases. C'est le lieu où l'on imagine tous ce qui se passe entre celles-ci. La gouttière correspond à un moment plus ou moins long, une seconde comme trois siècles peuvent se passer dans cette fine bande. La plupart du temps elle est blanche et bien délimitée, mais elle peut être de n'importe quelle autre couleur ou bien supposée.

Dans « *Machine qui rêve* » (novembre 1998), **Tome** et **Janry** ont voulu changer l'orientation de la bande dessinée *Spirou*. Recherchant un ton plus



sombre, une histoire et un graphisme plus réaliste (par opposition à l'orientation humoristique qui prévalait jusqu'ici), les auteurs ont décidé de faire baigner leur héros dans les ténèbres. La gouttière devient noire, dégageant un ton, une expression, qui met en évidence la mise en scène cinématographique, proche du thriller.

Il ne faut pas négliger, aussi bien pour la coupe que pour la gouttière, la possibilité d'un flash-back. En effet ces espaces, ou moments, entre les images peuvent très bien nous ramener en arrière dans le temps. Leur durée relative n'est donc pas limitée à un temps positif.

<sup>51</sup> *Gutter* en anglais.

Le rapport de sens entre ces deux outils essentiels est tout de fois à relativiser. En effet, en bande dessinée deux cases peuvent correspondre à un unique plan cinématographique : « *La notion de plan fixe pourrait donc, dans un certain sens, se rapporter à toutes vignettes. Mais une succession de case peut mieux se rapprocher de cette notion cinématographique. Le cadre, l'angle de prise de vues, le décor, la taille,... restent exactement les mêmes tout au long de la succession présentant une unité. Au contraire, les éléments primordiaux évoluent.* »<sup>52</sup>

La bande dessinée peut aussi se permettre des « *montages* » plus syncopés que le cinéma, passer d'une action à une autre sans aucune transition logique, en particulier dans les scènes d'actions. On retrouve tout de même ce type de montage dans des films récents, tel les filmographies asiatiques (**John Woo**, **Wong Kar-Wai**,...), ou chez les jeunes réalisateurs (**Gans**,...).

On retrouve donc aussi bien dans la coupe que dans la gouttière un rôle proche. D'abord il s'agit d'un procédé d'articulation de la narration, il découpe l'histoire en éléments grammaticaux mis en relation par un vocabulaire<sup>53</sup> ; ensuite d'un espace (temporel ou spatial) laissé à la libre interprétation subjective du lecteur, c'est ce dernier qui consciemment ou inconsciemment comble ce vide en se basant sur sa propre expérience.

Pour **Will Eisner**, « *La compréhension d'une image demande une somme d'expériences communes à l'auteur et au lecteur.(...) Lors de la lecture, une interaction doit se créer parce que l'artiste aura utilisé des images qui se trouvaient dans les esprits des deux parties. Le succès ou l'échec de cette méthode de communication dépend de la facilité avec laquelle le lecteur comprend le sens et l'impact émotionnel de l'image.* »<sup>54</sup> Cela est d'autant plus vrai lorsque c'est le passage entre deux images que doit comprendre le lecteur. Le remplissage de la gouttière est donc bien plus efficace s'il correspond à une expérience commune à l'auteur et au lecteur.

---

<sup>52</sup> Manuel Kolp « le langage cinématographique en bande dessinée », 1992.

<sup>53</sup> On retrouve ici l'analogie à l'écriture en tant qu'art séquentiel.

<sup>54</sup> In « La bande dessinée, art séquentiel », 1985.

Voilà en ce qui concerne coupe et gutter d'un point de vue conceptuel. Nous allons maintenant voir quels sont les phénomènes physiques qui régissent cette interprétation du vide.

## L'effet phi : Persistance rétinienne et cérébrale.

La persistance rétinienne est un des phénomènes optiques qui permettent la lecture du cinéma. On l'a vu, le film est composé d'une succession rapide d'images. L'œil interprète cette succession comme une continuité, car l'information de l'image, reste sur la rétine un certain temps, celui qu'il faut à celle ci pour être transmise au cerveau et interprétée.

Mais l'impression de linéarité dépend d'un autre phénomène moins connu appelé **effet phi**. Celui ci est dépendant de la persistance rétinienne, mais cette dernière ne suffit pas à donner l'illusion du mouvement Une continuité est donc créée, les images semblant se succéder sans à coup, se remplaçant les unes les autres à un rythme suffisant pour qu'il se rapproche de la vitesse de perception humaine. Ce phénomène est décrit sur le site [Moonlight Whispers](http://www.moonlight-whispers.com/francais/tutorials/histoire.html)<sup>55</sup>, dans le résumé d'un cours d'histoire de l'animation, de la façon suivante : « *Nous parlons du phénomène de phi (ou effet phi) lorsque nous associons une image à une autre sans que celles-ci ne soient superposées (deux dessins un à côté de l'autre) ; elle donne l'illusion du mouvement et de continuité dans les images.*

*« La persistance rétinienne (ou persistance de la vision) est une caractéristique de la vue qui permet au cerveau de retenir une image pendant un certain moment (ici, environ 1/5 de seconde, c'est très peu mais suffisant !) même si l'image n'est plus dans notre champ de vision.*

---

<sup>55</sup> <http://www.moonlight-whispers.com/francais/tutorials/histoire.html> : On y trouve aussi de superbes [illustrations](#) et un article sympa sur [les bases de l'animation](#).



*« Associez les deux et vous avez une base parfaite pour permettrent les gens d'apprécier le cinéma d'animation ! »*<sup>56</sup>

Pourtant dans *esthétique du film*<sup>57</sup>, il est dit que *« il ne faut pas confondre l'effet phi avec la persistance rétinienne. Le premier tient au comblement mental d'un écart réel, quand la seconde est due à la relative inertie des cellules de la rétine qui gardent, pendant un court temps, trace d'une impression lumineuse (...) »*.

*« La persistance rétinienne ne joue pratiquement aucun rôle dans la perception cinématographique, contrairement à ce que l'on a souvent affirmé. »*

Cela va à l'encontre des théories précédentes. Il semble malgré tout que sans la persistance rétinienne l'effet phi ne puisse être validé. L'effet phi fait le lien entre deux images, il ne comble pas un vide. C'est la persistance rétinienne qui remplit le noir. En effet, malgré l'effet phi les films en huit images par seconde apparaissent comme saccadés, les images ne restant pas assez longtemps fixées sur la rétine pour éviter le passage au noir.

On retrouve l'illusion du cinéma dans la bande dessinée à travers la perception du lecteur. En effet il est très difficile pour un lecteur de bande dessinée de ce souvenir de sa lecture comme de quelque chose de statique. Un phénomène parallèle à la persistance rétinienne s'opère : le lecteur crée mentalement les images entre les interstices, remplissant la gouttière ; Il rapproche ce remplissage du phénomène d'apprentissage de la perception : lorsqu'une mère se cache derrière quelque chose, l'enfant pense qu'elle n'est plus là. Il apprend rapidement que même s'il ne voit pas sa mère elle est toujours présente.

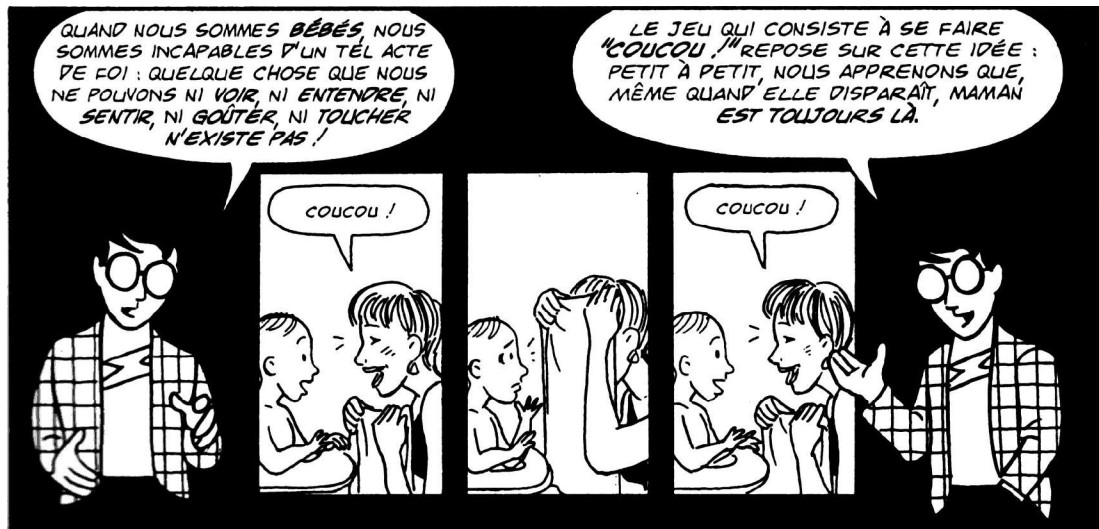
Le phénomène que je nommerais la persistance cérébrale, consiste à imaginer la personne cachée, à la place où elle est censée être. La gouttière correspond au moment où la mère est cachée. On la devine, on l'imagine, mais

---

<sup>56</sup> Le lien est fait avec le cinéma d'animation, car dans ce domaine le phénomène optique est la base même du travail de réalisation, tandis qu'en cinéma l'animation est le résultat d'un report optique entièrement automatisé.

<sup>57</sup> Page 106.

on ne la voit pas. L'esprit comble le vide de l'absence en devinant ce qu'il y a entre deux présences.



Ce phénomène peut être rapproché de l'effet phi, mais il est beaucoup plus dépendant de l'imagination et de l'expérience du lecteur.

Pour **Will Eisner** la lecture de la bande dessinée est possible à travers les expériences sensibles et perceptives communes au lecteur et à l'auteur. Cela inclut la connaissance du temps (en combien de temps telle action s'effectue-t-elle), de l'anatomie (tel visage suppose telle corpulence), de l'espace (tel objet fait telle taille), et de tous phénomènes perceptibles. L'interprétation de l'interstice dépend de ces connaissances. Ainsi une action et un moment auront-ils lieu selon la perception du lecteur. À l'auteur de se rapprocher d'une certaine universalité pour mieux diriger son public, être compris de tous.

Si les phénomènes de lecture de la bande dessinée et du cinéma s'éloignent donc logiquement par leurs divergences de fonctionnement, ils ont quand même un point commun, c'est de mettre au travail l'imagination du spectateur. Il est vrai que cela n'est réel qu'entre les coupes pour ce qui est du cinéma, mais, rappelons-le, si le passage d'une image à l'autre est intéressant d'un point de vue théorique, il est totalement invisible en pratique, du moins en dehors des coupes.

L'ellipse est donc essentielle au bon déroulement d'une bande dessinée comme au bon déroulement d'un film, car elle est génératrice de sens par

l'intermédiaire de l'effet phi, dans les deux arts séquentiels que nous étudions. Elle paraît donc comme un élément fondateur de la narration séquentielle.

## Ellipse :

Au cinéma il y a ellipse toutes les 24 images (ce phénomène étant rendu invisible par la persistance rétinienne et l'effet phi) mais aussi entre chaque coupe. En bande dessinée l'ellipse est présente entre chaque case.

### *Vide :*

L'ellipse est un vide nécessaire à la narration. Une histoire c'est un choix d'événement, une sélection de moment intéressant. Le fait de faire le choix de ce que l'on garde implique aussi que l'on fasse le choix de ce que l'on jette. C'est ce dernier élément qui fait l'ellipse.

Si au cinéma elle est peu visible, si ce n'est lorsque l'on change de séquence ou pour un effet précis, en bande dessinée elle est la base du langage. Car entre deux cases il n'y a rien. Seul un vide, que la gouttière nous rappelle mais ne nous montre pas, subsiste. Mais notre esprit rejette ce vide et le comble. C'est ainsi, la nature a horreur du vide, et nos perceptions aussi, il faut combler, et cela s'effectue par les phénomènes optiques et mentaux vus précédemment. Même lorsque l'on ressent un vide, c'est en fait une perception d'un concept que l'on veut nous transmettre.

Aussi bien dans la bande dessinée que dans le cinéma, les Asiatiques usent du vide comme d'un élément à part entière. Car dans les cultures orientales, un objet est autant ce qu'il nous montre de lui que ce qu'il nous cache. C'est cela le vide, mais dans ce sens il reste toujours quelque chose.

Il y'aurait donc au moins deux types de vide :

► Le vide diégétique est ressenti à la lecture. C'est le ciel nuageux qui attend le passage de « *Nausicaä* »<sup>58</sup> un élément visuel ne représentant rien

---

<sup>58</sup>« *Kase no tani Naushika* », Miyazaki Hayao, 1984

*d'important (mais qui peut tout de même être essentiel). Dans une bande dessinée en noir et blanc, le ciel est de la couleur du papier, c'est à dire ne correspondant à aucune valeur. Le fondu au noir cinématographique sert souvent de compression temporelle, en indiquant visuellement l'ellipse. Une case noire aura le même effet.*

► *Le vide invisible est issu du montage. C'est ce que l'on ne voit pas entre deux plans, ce que l'on rejette entre deux cases. C'est une ellipse spirituelle plus ou moins recherchée par le narrateur. C'est la transparence de **Bazin**, mais c'est aussi le phénomène de compensation, de complémentation<sup>59</sup>, que l'on retrouve en bande dessinée. Lorsque quelque chose devient invisible, notre esprit suppose qu'il est toujours là, quelque part, et donc suppose cet endroit, le crée à partir des données qu'ils possèdent. Les données de bases sont supposées acquises : c'est le mode de fonctionnement du média. Ensuite, c'est au narrateur de nous informer afin que l'on puisse combler les vides.*

### ***Remplissage :***

L'**effet Koulechov** se retrouve dans ce phénomène. On comble le manque entre deux images en les associant pour créer une relation inexistante entre ces deux images prises individuellement. Mais il y a aussi dans ce phénomène ce que décrit **Eisenstein** dans sa définition du montage : l'apparition d'une troisième image issue de la relation entre les images juxtaposées. Cela est d'autant plus vrai en bande dessinée, car l'espace temporel entre deux images peut être très grand.

L'ellipse n'est donc pas uniquement un vide. Car sa présence crée un plein. Cette absence, cette saute de temps peut donc prendre plusieurs valeurs :

► Elle peut être scénaristique, c'est à dire utile à la narration, et dans ce cas elle est située entre deux séquences ou alors elle montre une perte de connaissance. C'est alors une ellipse réfléchiée et pleinement assumée. Elle est

---

<sup>59</sup> Dominique Petitfaux, traducteur de « L'art invisible, comprendre la bande dessinée » : « (...) j'ai traduit *closure* par ellipse, mot astucieux et commode, mais qui ne rend pas compte de cet effort de *complémentation* que doit fournir le lecteur, qui reconstitue les phases intermédiaires que l'auteur n'a pas montrées(...) »

présente pour faire effet, amener le lecteur ou le spectateur dans un certain état, une certaine connaissance des éléments du récit. Soit ce que l'ellipse rejette est sans importance, et ne méritait donc pas d'être montré, soit le temps rejeté est une clé du récit, et elle est cachée pour mettre le public dans un état de questionnement, de mystère. Il y a là un remplissage effectué par le lecteur d'après des éléments diégétiques. Mais cette extrapolation s'effectue à partir du vide.

► Elle peut, comme on l'a vue précédemment être invisible. Dans ce cas le remplissage ce fait par effet de montage. On suppose un état transitoire entre les deux plans concernés, l'inventant. Un raccord dans le mouvement sera imaginé par repérage visuel. Une trajectoire commençant dans un plan et finissant dans l'autre sera supposée continue. Pourtant, elle peut avoir été tournée en deux fois, et elle sera toujours dessinée en deux temps.

L'ellipse est donc un outil indispensable de l'art séquentiel. Bien qu'elle ne soit pas toujours perceptible, elle crée le lien entre les différents éléments, les différentes unités, de l'œuvre.

## Conclusion :

L'art séquentiel est donc un art du mouvement, et ceux quelles que soient ses manifestations.

Malgré son aspect statique, la bande dessinée suit toutes les règles d'une image en mouvement, et l'esprit humain ne peut que difficilement se souvenir d'une bande dessinée comme quelque chose de fixe. Il est vrai que sans un apprentissage de la lecture séquentielle le mouvement n'apparaît pas de façon évidente, surtout en ce qui concerne le 9ème art. Mais comprendre les mots d'un texte nécessite ce même apprentissage. En art séquentiel, celui-ci est plus discret, car dicté par des règles tacites issues de millénaires d'Histoire de l'image.

Bande dessinée et cinéma font donc partie d'une même famille. Leurs fonctionnements dépendent des mêmes phénomènes primordiaux, de la même grammaire, et chacun a su prendre dans l'autre ce qui lui paraissait adaptable. Ainsi le phénomène de juxtaposition obéit aux mêmes principes, les coupes et les gouttières ayant un même rôle : ce sont tous deux des espaces inter-iconiques, des lieux d'ellipses, des interstices dans lesquels l'histoire prend forme. Cela n'a pas empêché chaque médium de développer un vocabulaire qui lui soit propre, et une dynamique personnelle, afin de mettre en valeur leurs ressources identitaires issues de systèmes de montage différents.

Non seulement la bande dessinée et le cinéma peuvent être considérés par leurs points communs comme un art unique, mais il semble qu'ils nourrissent cette relation, se cherchant l'un l'autre au travers des mêmes thématiques narratives, des mêmes effets de style, de la même volonté de représenter le temps.

On se retrouve avec des méthodes créatives proches, un scénario étant aussi bien adaptable en un film qu'en une bande dessinée.

Tous deux partent souvent de ce texte littéraire. Même s'ils peuvent s'en

passer, le scénario est à la base de la plupart des réalisations d'art séquentiel. Chacun l'adapte avec son propre langage, cela créant parfois des concordances, et d'autres fois des discordances pour ce qui est des effets. Mais on ne peut négliger les concordances, trop importantes pour que l'on puisse nier l'apparenté.

Dans les deux médiums l'imagination est mise en exergue. L'effet phi intervient de façon plus ou moins prégnante, afin de reconstituer une histoire en mouvement. Ce sont là encore des caractéristiques de l'art séquentiel.

L'un a déjà conquis le grand public, l'autre est en passe de le faire. Les tabous issus du cloisonnement des genres (et qui concerne surtout la bande dessinée à cause de son public d'origine) se brisant lentement.

Peut-être considérerons nous plus tard bande dessinée et cinéma comme un seul et unique art séquentiel, leur destin se croisant de plus en plus avec l'apparition des nouvelles technologies. La bande dessinée se meut, le film n'est plus à subir mais nous offre des choix.

Espérons que l'on n'assiste tout de même pas à une dilution de ces arts, car chacun possède ses particularités qui en font le charme. Mais nous rentrons là dans un débat qui n'est pas notre sujet et qui concerne l'avenir des arts imprimés, que ce soit sur le papier ou la pellicule, face aux médias informatiques, mais surtout le goût du lecteur pour le contact du vélin et l'obscurité de la salle de cinéma.

# Bibliographie :

## *Bande dessinée et cinéma :*

« *Le langage cinématographique en bande dessinée* »

**Manuel Kolp** Éditions de l'université de Bruxelles, 1992.

« *Bande dessinée et Cinéma* »

dirigé par **Gilles Ciment** Cinémaction HS, Télérama, Corlet, 1991.

## *Bande dessinée :*

« *Bande Dessinée, art séquentiel* »

**Will Eisner** Vertige Graphique, 1996.

« *Le récit graphique* »

**Will Eisner** Vertige Graphique, 1998.

« *L'art Invisible, comprendre la bande dessinée* »

**Scott McCloud** Vertige Graphique, 1999.

« *Case, Planche, Récit* »

**Benoît Peeters** Casterman, 1991, édition révisée en 1998.

« *Les aventures de la BD* »

**Claude Moliterni, Philippe Mellot et Michel Denni**

Découverte Gallimard 273, 1996.



***Cinéma :***

« *Esthétique du Film* »

**Aumont, Bergala, Marie, Vernet**

Nathan Université, 3<sup>ème</sup> édition, 1999.

« *Story-board : le cinéma dessiné* »

**Peeters, Faton et de Pierpont**

Yellow Now, 1991.

***Autres :***

« *Pour comprendre les médias* »

**Marshall McLuhan**

le seuil, 1977.

## Corpus et inspirations :

Ce mémoire est principalement issu de réflexions personnelles développées à partir de nombreuses œuvres, aussi bien en bande dessinée qu'en cinéma.

Pourtant certaines de mes sources d'inspirations ne sont pas citées dans mon travail, car cela n'était pas forcément pertinent dans mon développement. Mais il m'a semblé intéressant d'élargir la description de mon corpus aux œuvres qui m'ont guidé plus ou moins consciemment dans mon étude.

Vous trouverez donc dans cette partie un descriptif de toutes les œuvres citées précédemment, ainsi qu'un complément concernant tous les films, bandes dessinées, et ouvrages qui peuvent élargir une réflexion autour de l'art séquentiel.

« *Nausicaä de la vallée du vent* », **Hayao Miyazaki** (Mangas : glénat, 1982-2000 ; Film : indisponible en France, 1984) : Originellement une bande dessinée publiée dans le magazine *Animage*, la seule histoire complète de **Miyazaki**. L'histoire raconte comment Nausicaä tente de protéger sa vallée natale contre un empire voisin. Ce dernier, pour détruire la forêt toxique adjacente à la vallée, met en effet en danger l'écosystème mondial, et plus particulièrement la vallée du vent.

L'adaptation fait un rappel à l'univers dont elle est issue. Ainsi, le générique raconte la « genèse » de ce monde post-apocalyptique par le biais d'une pseudo tapisserie de type médiéval défilant latéralement sur l'écran, puis finissant en fondu enchaîné sur une scène qui n'existe que par les mouvements des nuages et de Nausicaä sur son planeur. On passe d'une scène figée, la bande dessinée, à une scène mouvante, le cinéma. L'emploi d'un des ancêtres avérés de la bande dessinée n'est sûrement pas anodin. En effet on peut prendre cela comme un retour aux sources, à l'origine du film. Le caractère graphique de celui-ci est d'ailleurs original, car calqué sur celui de la bande dessinée, c'est à dire riche en

traits, alors que le dessin animé privilégie en général une ligne plus claire pour les besoins d'une animation fluide.

« *Porco Rosso* », **Hayao Miyazaki** (Film : 1992 ; Anime-comic : glénat, 1995) : Il s'agit du premier film de **Miyazaki** à avoir été diffusé en France sur grand écran.

Il raconte les aventures d'un aviateur transformé en cochon humanoïde à la fin de la seconde guerre.

Il est à noter que même si le personnage du « cochon rouge » a déjà été utilisé par l'auteur dans un contexte proche en bande dessinée, le film ne fait que reprendre la figure graphique et son environnement aéronautique pour l'insérer dans un récit. Le lien avec la bande dessinée est donc trop ténu pour être réellement considéré.

« *Tintin* », **Hergé** (Casterman, 1929-1987) : *Tintin* peut être considéré comme l'archétype de la bande dessinée classique. Reconnu internationalement comme un monument de la littérature de bande dessinée, voire de la littérature en général, il a su imposer la ligne claire en Europe et a été repris et adapté à plusieurs reprises.

En tant que mythe de la bande dessinée de nombreuses adaptations en ont été faites. D'abord les films live qui sont des adaptations du personnage, les histoires étant originales (« *Tintin et le mystère de la toison d'or* », **Jean Jacques Vierne**, 1961 ; « *Tintin et les oranges bleues* », **Philippe Condroyer**, 1964 ;). Ensuite deux longs métrages d'animation « *Le temple du soleil* » (**Eddie Lateste**, 1969), adapté d'un album, et « *Tintin et le lac au requin* » (**Raymond Leblanc**, 1972), qui suit une histoire originale. Enfin la série animée qui reprend les albums en épisodes de 26 minutes, en se prévalant d'être la retranscription fidèle de l'œuvre d'**Hergé**. Fidèle c'est beaucoup dire, car les albums de *Tintin* ont connu de nombreuses versions, **Hergé** voulant les relier à leur époque, évitant ainsi un vieillissement prématuré de son œuvre en faisant appel à

des assistants qui modernisaient les véhicules, et revoyaient décors et costumes. Ainsi, l'adaptation en dessin-animé, basée sur les dernières versions, semble contemporaine, le décalage temporel étant de seulement une vingtaine d'année.

En quoi cette adaptation se veut-elle fidèle ? La ligne claire d'**Hergé** s'adapte très facilement à l'animation, les histoires quant à elles sont légèrement retravaillées, malgré la volonté de reprendre un maximum de cases de l'album original. Premièrement pour tenir dans 26 minutes, deuxièmement pour tenir compte des impératifs du mouvement.

Car les albums de Tintin, sont long, l'action n'y est pas vraiment trépidante, et le nombre d'enfant qui ont buté dessus, fatigués à la simple vue de la longueur des textes, est légion.

« *X-Men* », **Bryan Singer**, 2000 (Comic créé en 1963 par **Stan Lee** et **John Byrne** ; édité aux USA par Marvel et en France par Panini Comics) : L'adaptation en film de cette bande dessinée américaine était très attendue par les fans. En effet, « *X-Men* » est une des meilleures ventes de comics depuis des décennies. Après des débuts difficiles à sa création, elle devient rapidement une référence du genre super héroïque psychologique. Combat pour un idéal, dilemme dramatique et intrigue interne à l'eau de rose, sont donc par conséquent devenu le menu du comic mainstream.

Le thème en est simple : de jeunes gens possédant des pouvoirs issus d'une malformation génétique sont recueillis par le professeur Xavier, puissant télépathe, qui décide de les aider à survivre dans un monde où ils sont considérés comme des aberrations, et où bon nombre de leurs semblables usent de leur dons à des fins criminelles. C'est principalement le rejet qui est développé, et un parallèle avec le racisme est clairement établie.

**Bryan Singer** réussit le défi de ne pas se limiter aux combats qui sont devenus le lot commun de ces histoires, de mettre en évidence le parallèle

avec le racisme, et d'adapter un univers graphique haut en couleurs aux normes cinématographiques. De plus il est parvenu à plaire aux fans sans pour autant perdre le néophyte dans presque quarante ans d'historique.

L'intérêt de ce comic, en dehors de sa popularité, c'est le nombre de dérivations narratives qu'il compte. De nombreux titres annexes agrandissent la collection, puis une adaptation en dessin animé, les bandes dessinées de la série animé, le film, la bande dessinée du film (dont des épisodes servant de prologue au film), sans compter les produits dérivés de pur marketing (jouet, t-shirt, statuette, tasse, jeux vidéos, etc...).

« *The Matrix* », **Andy & Larry Wachowsky**, 1999 : Ce film affirme volontairement son apparenté avec la bande dessinée. En effet, les réalisateurs sont très fortement imprégnés par la culture comic. Ainsi ils font appels à des dessinateurs réputés pour imaginer graphiquement leur monde, et pour dessiner le story-board, qui sera d'ailleurs rigoureusement suivi.

De plus, ils prolongent leur film d'un site Internet [www.whatisthematrix.com](http://www.whatisthematrix.com), ou de nombreux artistes de bandes dessinées très réputés appliquent leurs talents sur l'univers du film et sur sa mythologie.

« *Gunnm* », **Yukito Kishiro**, 1991 (édité en France par Glénat) : Récit d'anticipation suivant les aventures de la cyborg Gally, *Gunnm* a été adapté en vidéo par **Fukutomi Hiroshi** en 1993. L'anime ne traite malheureusement que du premier volume du manga, délaissant les réflexions philosophiques Nietzscheennes des volumes suivant.

« *Spirou* », créé par **Rob Vel** en 1938, Spirou à été adapté en dessin animé en 1992, en s'inspirant des auteurs de l'époque, **Tome et Janry**. Mais un ton plus enfantin a été ajouté à la série afin de mieux convenir à un public

d'enfants. Depuis, **Tome et Janry** ont écrit « *Machine qui rêve* », une aventure plus réaliste, aussi bien graphiquement que scénaristiquement, afin de se détacher de leur spin-off humoristique « *Le petit Spirou* ».

**Marc-Antoine Matthieu** : Scénographe, auteur de bandes dessinées, il aime, au travers d'un dessin en noir et blanc très contrasté, explorer les possibilités de la bande dessinée en matière de narration. Flash-back et flash-forward s'accumulent dans des œuvres complexes où toutes les figures possibles, jusqu'au dépassement de la case et de la planche, sont employées. Le tout avec un humour absurde qui met en évidence la réflexion.

**Kevin Smith** : Alors qu'il n'arrivait pas à percer dans la bande dessinée, **Kevin Smith** vend sa collection de comic pour produire et réaliser « *Clerks* » (1994). Le film est un succès, ce qui lui ouvre au bout du compte les portes de la bande dessinée, suite à son troisième film, « *Chasing Amy* » (1997). Les personnages de « *Clerks* » deviennent un comic, ainsi que Jay et Silent Bob, les seconds rôles récurrents de sa filmographie. Grâce à cette reconnaissance, autant critique que publique, il entre dans les grands studios de bande dessinée et relance une série mainstream en perte de vitesse : « *Daredevil* ». Son scénario, inspiré de la grande époque du personnage, comble les attentes des lecteurs, et donc de l'éditeur. **Kevin Smith** devient donc une nouvelle référence scénaristique de la nouvelle génération de la bande dessinée américaine.

Si **Kevin Smith** semble être un très bon scénariste et un excellent dialoguiste, les scènes d'actions moribondes de « *Dogma* » (1999), sa quatrième réalisation, montre ses faiblesses en mise en scène. Cela met bien en évidence le fait qu'en bande dessinée c'est le dessinateur qui met en scène, d'où les scènes d'action très bien rendues de « *Daredevil* » (**Joe Quesada** au dessin, édité en France par Marvel France).

« *Little Nemo* », **Winsor McKay**, publié de façon hebdomadaire entre 1905 et 1926 (recueillies en deux volumes chez Pierre Horay éditeur, 1969) : **McKay** est un précurseur. Dans ses planches, tout est en mouvement. Le cadre peut tomber, le texte peut être attraper et manger, le monde onirique de Nemo se prête à toute les fantaisies, mais surtout à toutes les expérimentations. Ayant la chance d'être publié en couleur **McKay** en profite pour essayer des confrontations fortes, des échanges étranges. Pas étonnant que cet auteur inspire par la suite le mouvement Dada et les surréalistes, dont **Dali** qui reprendra ses éléphants échassiers.

**McKay** est aussi un des pionniers du cinéma d'animation, avec « *Gertie the Dinosaur* » (1914), qui impressionne encore beaucoup par ses qualités dans la création du mouvement.

« *The Shadow* », **Russel Mulcahy**, 1994 : « Créé en 1930, The Shadow fut d'abord le narrateur d'une série de dramatiques radiophoniques. Parallèlement, il devint dès 1931 le héros d'une multitude de romans populaires (ou «pulp») écrits sous le pseudonyme de Maxwell Grant par Walter B. Gibson, qui s'inspirait à la fois de Fantômas et du Mouron Rouge. À partir de 1937, The Shadow eut droit à son propre programme radiophonique. Orson Welles, qui avait alors 22 ans, lui prêta sa voix (...). Après avoir participé à 39 émissions, Welles laissa la place à d'autres acteurs (...). Dans les serials cinématographiques, The Shadow fut incarné par Victor Jory. Soutenue par d'innombrables fan-clubs, la popularité du personnage se prolongea jusqu'au milieu des années 50, époque à partir de laquelle il fut supplanté par d'autres super-héros, dont Batman, qui lui doit beaucoup. » extrait de [MonsieurCinema.com](http://MonsieurCinema.com).

De plus, comme pour beaucoup de personnage notoire, *The Shadow* eu droit à une version dessinée dans les années 50. Les plus récentes tentatives de ressorties du personnage ont été faites chez l'éditeur anglais Dark Horse.

« *Eklipse* » : Il s'agit d'un magazine de bandes dessinées essayant de traiter de façon égal comics, mangas, et bandes dessinées franco-belge. Pour cela, plutôt que de faire de la prépublication, comme la plupart de ses confrères, il s'axe sur des études théoriques et des entretiens, le tout richement illustré afin de mettre en valeur toutes les facettes des auteurs.

« *Comic Box* » est un magazine malheureusement défunt qui s'intéressait à la productions américaines et anglaises de comics. Avant tout un magazine d'actualités (entretiens et revus de presse), « *Comic Box* » consacrait aussi des dossiers à certaines facettes de l'histoire du comic-book, aussi bien en suivant un axe sociologique que purement historique. Désormais les rédacteurs de « *Comic Box* » participent à un magazine trimestriel de cinéma, qui s'intéresse principalement aux films dérivés de jeux vidéos et de bandes dessinées, « *Cinémix* ».

« *ScottMcCloud.com* » ([www.scottmccloud.com](http://www.scottmccloud.com)): Ce site est le centre d'information et d'expérimentation de **Scott McCloud**. Il y met en ligne ses travaux pour le support informatique, ainsi que la continuation de ses recherches sur la bande dessinée.

« *The Internet Movie Data Base* » ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)): Ce site référence tous les produits audiovisuels connus. Il est une véritable mine d'information, aussi bien anecdotique que pratique.



## Annexes :

Vous trouverez ici des exemples qui ont été dessinés sur mesure pour mon mémoire par **Yann Le Borgne**.(aka **Yannor**) Ne pouvant les intégrer dans mon travail, je les reproduis ici, accompagné de commentaires.

### *Travelling :*



Le travelling peut être reproduit en bande dessinée par l'usage d'un découpage du décor. Alors que celui-ci reste continu, sa segmentation en plusieurs cases permet de voir les différentes positions du personnage en fonction de son déplacement. La taille des segmentations permet de déterminer la vitesse relative du travelling et du personnage.

### *Split-screen Synthétique Provoqué :*

Voici ci-dessus un exemple de split-screen synthétique provoqué en bande dessinée. Bien entendu, il ne s'agit là que d'une correspondance avec la figure cinématographique, qui ne rend pas compte de toutes les données que le mouvement suppose.



# Remerciements :

Je tiens particulièrement à remercier :

**Frédérique Amiel**, pour m'avoir supporté durant la gestation de ce travail.

**Yann Le Borgne**, pour m'avoir envoyé les images qui me manquaient, et même plus.

**La famille Amiel**, pour m'avoir fourni un ordinateur avec lequel fusionner.

**Jean-Luc Lioult**, pour m'avoir fait découvrir les éditions de l'université de Bruxelles.

**Françoise Maunier**, pour m'avoir dit que non seulement c'était possible mais en plus intéressant.

**Tous mes amis**, pour avoir supporté mes longs monologues sur la bande dessinée et le cinéma.