

Université de Montréal

***L'adaptation de l'image fixe à l'image animée :  
une approche de recherche-crédation pour le cinéma  
d'animation d'auteur***

par Janice Nadeau

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté

en vue de l'obtention du grade de Maîtrise

en études cinématographiques

option recherche-crédation

Décembre 2017

© Janice Nadeau, 2017

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

L'adaptation de l'image fixe à l'image animée : une approche  
de recherche-crédation pour le cinéma d'animation d'auteur

Présenté par :  
Janice Nadeau

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Marta Boni, présidente-rapporteure  
Dominic Arsenault, directeur de recherche  
Emanuel Licha, membre du jury



## Résumé

*HARVEY* est un roman graphique que j'ai illustré en 2009. Au moment d'adapter ce livre illustré en cinéma d'animation, j'ai eu envie de questionner le passage entre ces deux médias dans le cadre d'un travail de recherche-crédation. Quels éléments de la source initiale sont conservés, transformés ou éliminés dans le processus? Avec le volet *recherche*, j'interroge le processus d'adaptation d'un premier système visuel (le roman graphique) vers un second système visuel (le film d'animation) en m'intéressant tout particulièrement au passage de l'image fixe à l'image animée dans les théories de l'adaptation. En plus de fournir les éléments créatifs issus du processus d'adaptation (*moodboard*, *story-board*, *posing layout* et animatique), le volet *création* expérimente directement avec les théories prônant le prolongement du geste créateur. À travers ce parcours, je démontre que l'auto-adaptation graphique vers l'animation est une pratique propice pour l'exploration d'une méthode de recherche-crédation, et que cette démarche suppose toujours de naviguer des tensions entre contrôle d'un message, propriétés spécifiques des médias, et narrativité intrinsèque dans le récit qui doit être adapté.

**Mots-clés** : cinéma d'animation, adaptation graphique, recherche-crédation, roman graphique, auto-adaptation.

## **Abstract**

*HARVEY* is a graphic novel that I illustrated in 2009. As I am adapting this illustrated book into an animated film, I want to question the transfer between these two media within the context of a research-creation study. Which elements of the original source will be kept, modified or excluded in this process? With the research part, my intention is to delineate the adaptation process from a first visual system (the graphic novel) towards a second visual system (the animated short), specifically in terms of aesthetic exchange between a still and an animated image, and in the light of adaptation theories. Besides supplying the creative elements from my process (moodboard, story-board, posing layout and animatic), the creation part also integrates an experimental component as a way of testing theories advocating the expansion of the creative gesture. Through this work, I demonstrate that graphic auto-adaptation towards animation is a suitable practice for the exploration of a method of research-creation, and that this approach always hinges on the navigation of tensions between the control of a message, the media specificities, and the inherent narrativity within the story that is adapted.

**Keywords:** Animated film, graphic adaptation, research-creation, graphic novel, auto-adaptation.

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Remerciements .....	vi
Introduction.....	1
<b>Chapitre 1. Survol des théories de l’adaptation cinématographique.....</b>	<b>5</b>
Les spécificités des médias .....	5
Le tournant socioculturel .....	8
Le tournant intertextuel.....	14
Analyse intertextuelle en pratique .....	17
<b>Chapitre 2. L’adaptation graphique .....</b>	<b>21</b>
L’adaptation dans les théories de l’animation .....	21
Le « cadrage réitéré » en pratique.....	29
Bande dessinée, roman graphique et adaptation .....	30
<b>Chapitre 3. L’auto-adaptation graphique en pratique.....</b>	<b>36</b>
Le processus de décomposition/recomposition .....	38
Du fixe à l’animé.....	40
Procédés pour animer <i>HARVEY</i> .....	44
Le rythme et la durée .....	47
L’image-ancrage .....	48
L’adaptation comme prolongement de l’esprit créateur .....	50
L’esprit créateur en pratique .....	53
<b>Conclusion .....</b>	<b>i</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>iii</b>
<b>Filmographie .....</b>	<b>vii</b>
<b>Annexe 1 : Première page du roman graphique <i>HARVEY</i> en version numérisée.....</b>	<b>i</b>

**Annexe 2 : Première page du *moodboard* de *HARVEY*..... i**  
**Annexe 3 : Page tirée du *story-board* de *HARVEY*..... i**  
**Annexe 5 : Image tirée de l'animation de *HARVEY*..... i**  
**Annexe 5 : Liste des tests d'animation réalisés pour *HARVEY* et référence visuelle..... i**

## Liste des figures

Figure 1.	Image tirée de <i>Fast Film</i> (Virgil Widrich 2003).....	16
Figure 2.	Tableau des avancées importantes dans les études de l'adaptation.....	19
Figure 3.	Image tirée du film <i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911).....	26
Figure 4.	Image tirée du film <i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911).....	26
Figure 5.	Image tirée du film <i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911).....	27
Figure 6.	Image tirée du film <i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911).....	28
Figure 7.	Image tirée du film <i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911).....	28
Figure 8.	Image tirée du roman graphique <i>HARVEY</i> (Bouchard et Nadeau, 2009).....	37
Figure 9.	Image tirée du roman graphique <i>HARVEY</i> (Bouchard et Nadeau, 2009).....	38
Figure 10.	Matérialité du livre <i>HARVEY</i> . .....	40
Figure 11.	Image tirée du film <i>Vocabulary 1</i> (Becky James, 2016). .....	42
Figure 12.	Image tirée du <i>moodboard</i> conçu pour mon film <i>HARVEY</i> . .....	45
Figure 13.	Première page du <i>story-board</i> conçu pour mon film <i>HARVEY</i> . .....	46
Figure 14.	Image tirée de l'animatique de mon film <i>HARVEY</i> . .....	47
Figure 15.	Exemple de montage imaginé à partir d'une image-ancrage. ....	49
Figure 16.	Image tirée du livre <i>Le hérisson dans le brouillard</i> (Yuri Norstein, 2002). .....	51
Figure 17.	Image tirée du film <i>Le hérisson dans le brouillard</i> (Yuri Norstein, 1975). .....	52
Figure 18.	Image linéaire tirée des tests d'animation pour mon film <i>HARVEY</i> . .....	55
Figure 19.	Image salie tirée des tests d'animation pour mon film <i>HARVEY</i> . .....	56
Figure 20.	Image tirée du roman graphique <i>HARVEY</i> (Bouchard et Nadeau, 2009).....	57
Figure 21.	Recherches pour la fabrication du pantin en papier découpé. ....	58
Figure 22.	Tests d'assemblage des pantins. ....	58
Figure 23.	Recherche de décor pour l'animation en papier découpé.....	59
Figure 24.	Image du dispositif pour le tournage en papier découpé (table multiplane rétroéclairée et éclairage frontal du dessus). ....	59
Figure 25.	Test d'animation pour la scène de combat entre l'araignée et Scott Carré. ....	60
Figure 26.	Image extraite du roman graphique <i>HARVEY</i> (Bouchard et Nadeau, 2009).....	60
Figure 27.	Recherche pour un plan en papier découpé.....	61
Figure 28.	Image tirée du <i>story-board</i> de mon film <i>HARVEY</i> . .....	63
Figure 29.	Image tirée du roman graphique <i>HARVEY</i> (Bouchard et Nadeau, 2009).....	63

## Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont accompagnées pendant la recherche et la création de mon mémoire : mon directeur de recherche Dominic Arsenault pour son encadrement constant et rigoureux, son approche dynamique du mentorat, et son immense respect pour le processus de recherche-cr ation ; Pierre Chemartin, pour sa g n rosit  intellectuelle et ses commentaires pr cieux sur la bande dessin e ; Mich le Lemieux pour son inspiration, Jean-Baptiste Garnero pour ses suggestions pertinentes ; mes amis, coll gues, cin astes, et producteurs de l'Office national du film du Canada (ONF) et du studio Folimage, avec qui j'ai la chance de pratiquer le cin ma d'animation, et ma famille, pour leur pr sence et leur amour. Un merci tout sp cial   Herv  Bouchard pour son magnifique texte HARVEY qui continue de m'inspirer des images.

## Introduction

Illustratrice depuis plus de quinze ans, *HARVEY*, (La Pastèque, 2009) est le dernier livre que j'ai mis en images avant de me tourner vers la pratique du cinéma d'animation. Quelques huit ans plus tard, alors que je travaille à adapter ce roman graphique en film, je souhaite analyser le passage entre ces deux médias dans le contexte d'un travail de *recherche-crédation*. Mon approche graphique est bien sûr influencée par le fait que j'exerce le cinéma d'animation après avoir longtemps pratiqué l'illustration de livre et c'est pourquoi il me semble naturel de chercher des points de connexion et des correspondances entre ces deux médias. Malheureusement, les théories de l'adaptation mettent plutôt l'accent sur les différences entre les médias et parlent peu de l'adaptation graphique.

Avec le volet *recherche*, mon objectif est de mettre en question le processus d'adaptation d'un système visuel vers un second système visuel. Par « système visuel », j'entends ici une configuration d'éléments visuels (typiquement les images), organisés selon un mode de réception spécifique, qui fait que l'on distingue, au-delà des médias « cinéma » et « roman graphique », des sous-ensembles de systèmes visuels : film d'animation, film en prise de vues réelles, roman graphique, *comics*, album illustré, sont autant d'expressions visuelles distinctes. Plus précisément, je vais questionner le passage entre deux états de l'image : fixe et animée. Bien que le terme « image animée » renvoie à « vues animées », qui à son tour réfère, selon André Gaudreault, au cinéma des premiers temps comme un « *magma indifférenciant* des diverses techniques de projection d'images animées » (2006, p. 26), j'emploie ce vocable dans le sens de « cinéma graphique » chez Dominique Willoughby, c'est-à-dire la synthèse du mouvement image par image, où chaque image est fabriquée et inscrite par une méthode graphique (2009, p. 18).

Quant au volet *création*, celui-ci sera accompagné de tous les éléments créatifs participant au processus de l'adaptation cinématographique, c'est-à-dire : des extraits du livre original, les premières recherches graphiques, le *story-board*, et l'animatique, tous ci-annexés. Des images

extraites des éléments créatifs seront aussi insérées dans ce mémoire et plus particulièrement dans le dernier chapitre. Entrelacer spatialement *recherche* et *création* fait sens selon moi, pour que les images rejoignent les idées qui les ont fait naître, et d'une certaine manière, pour rapprocher le lecteur de ce texte de ma démarche de création.

Mais avant tout, il est important de parler des spécificités de l'objet de départ pour mieux comprendre la source de l'adaptation. Publié en 2009 aux Éditions de la Pastèque, *HARVEY* est une collaboration entre l'auteur Hervé Bouchard, et moi comme illustratrice. Le livre de 160 pages raconte l'histoire d'Harvey, un garçon de neuf ans qui apprend la mort de son père un jour de printemps. Imprimé à 3500 exemplaires, le livre a également été traduit en anglais chez Groundwood Books à Toronto. Le récit intimiste et sa thématique — le regard poétique de l'enfant sur la disparition du père — s'adresse à un public adolescent et adulte. Le procédé de narration — c'est le personnage d'Harvey qui raconte l'histoire — me permettait un découpage éclectique avec alternance de textes en ballons, de blocs de textes isolés, et de textes occupant la page entière. Également doté d'un procédé de mise en abyme quand Harvey raconte son souvenir du superhéros Scott Carré<sup>1</sup>, *HARVEY* s'apparente davantage à un livre illustré pour enfant ou un roman graphique qu'à une bande dessinée. C'est que j'ai opté pour une formule où les images ne sont pas clairement délimitées : elles ne sont pas entourées d'un filet ou d'un cadre, comme c'est traditionnellement le cas en bande dessinée<sup>2</sup>. La nature intimiste et onirique du texte d'origine m'autorisait aussi une proposition graphique personnelle, c'est-à-dire un dessin qui ne cherche pas la perfection mais plutôt une certaine forme d'authenticité dans le trait et la mise en image. Ce parti pris graphique invitait également à une certaine indocilité dans la mise en page. Par exemple, certaines illustrations

---

<sup>1</sup> Un hommage au film *The Incredible Shrinking Man* (Jack Arnold, 1957) et à son héros Scott Carey.

<sup>2</sup> Traditionnellement, en bande dessinée, les images sont délimitées par un filet et séparées d'une « gouttière » (terme hérité de l'anglais « gutter »). Aussi appelé « les blancs intervignettaux » ou l'espace « inter-iconique » (Groensteen, 1999), ce terme renvoie à des pratiques de mise en page et d'édition particulières. Elle domine le paysage de la bande dessinée classique, mais elle n'est pas universelle. Aujourd'hui, les *mangas*, *comics* et autres romans graphiques prennent davantage de libertés avec le filet et l'espace inter-iconique (voir Menu, 2011). Dans l'univers du livre pour enfant, les images sont moins fréquemment délimitées (Van Der Linden, 2007).

sont volontairement mal cadrées, légèrement décalées par rapport à leur registre de couleurs, ou étirées exagérément sur plusieurs pages. En plus de ces caractéristiques formelles, le petit format du livre fait penser davantage au roman qu'à la bande dessinée traditionnelle, raison pour laquelle il me semble justifié de parler d'*HARVEY* en tant que roman graphique. Le théoricien et éditeur Jan Bætens montre que :

Le roman graphique pourrait se définir comme un fonctionnement qui se pense d'emblée en fonction du livre, plutôt que de la case ou de la planche, et qui par là même peut se construire davantage comme une unité, plutôt que comme la mise ensemble de sous-unités qui se succèdent en régime de feuilleton (Bætens 2012, p. 213).

Le terme « roman graphique » ne fait guère l'unanimité chez les critiques et historiens de la bande dessinée étant donné les limites poreuses qu'il entretient avec la bande dessinée classique et les différentes interprétations du terme selon les marchés américains ou européens. Quant au terme « bande dessinée », il désigne un objet d'édition qui, à bien des égards, ne me semble pas approprié pour *HARVEY*. Est-ce une bande dessinée, un roman graphique ou un livre illustré ? Les trois ! Par souci de simplicité, je vais malgré tout opter pour le terme « roman graphique » dans cette étude, sans toutefois me limiter à ce système pour étudier le processus d'adaptation visuelle.

Dans le premier chapitre, on verra que les théories de l'adaptation se sont trop centrées sur le passage du littéraire au filmique, ce qui laisse le passage de l'image fixe à l'image animée dans un état de sous-théorisation. Le deuxième chapitre abordera le déséquilibre entre le renouvellement constant du cinéma d'animation comme média et la faible quantité de littérature à ce sujet. Le corps du chapitre questionnera les deux systèmes — le roman graphique et le film d'animation — selon les spécificités respectives des médias dans un contexte d'adaptation. Plus précisément, je vais distinguer l'image graphique et l'image filmique en fonction de leur complexité et de leur temporalité, puis questionnerai l'adaptation en termes d'échange graphique, de la case à l'écran cinématographique. Enfin, ce chapitre me permettra de soulever la question de l'auto-adaptation, au sens où j'adapte une de mes propres créations antérieures. Dans le troisième chapitre, je parlerai de la grande différence que j'ai observée entre la mise en page spatiale du livre et le montage linéaire du film, au niveau de la

création. Par quel moyen prolonger la création d'un média à l'autre ? Est-il possible de signifier le livre autrement que par le type de renvoi classique à la Disney (où le passage du livre illustré au film d'animation est possible grâce au livre adapté comme objet physique qui s'ouvre magiquement par lui-même pour dévoiler, comme dans *The Many Adventures of Winnie the Pooh* (Walt Disney, 1977), une carte fixe qui s'anime ensuite) ? Pour répondre à ces questions, j'examinerai différentes formes de renvoi du film d'animation à l'image fixe, comme les « effets-BD » (Alain Boillat) et le « prolongement de l'esprit créateur » (Jérémy Pailler), et expérimenterai directement avec les plus pertinentes.

À travers ce parcours, je démontrerai que l'auto-adaptation est une pratique propice pour l'exploration d'une méthode de recherche-création, et que cette démarche suppose toujours de naviguer des tensions entre contrôle d'un message, propriétés spécifiques des médias, et narrativité intrinsèque dans le récit qui doit être adapté.

# Chapitre 1. Survol des théories de l'adaptation cinématographique

*Since the very beginnings of cinema, literature has provided an extraordinary range of source materials for film texts. Writing about this relationship has been fundamentally preoccupied with the ways in which 'the word' — something you read — becomes 'the image' — something you see — raising issues about the very nature and effect of 'adaptation' itself, as a narrative moves from the primacy of the literary text into the realms of the visual.*

— Paul Wells, 1999, p. 199.

Mes lectures des théories de l'adaptation m'ont révélé un champ divisé entre les études formalistes et culturelles. Les questions les plus abordées sont les spécificités des médias, la mauvaise réputation des études et de la pratique de l'adaptation, et la fidélité à une source littéraire. Situées au croisement de plusieurs champs (littérature, théâtre, cinéma, télévision, opéra, bande dessinée, etc.), — la source et le résultat de l'adaptation provenant généralement de différents médias — les études de l'adaptation sont modelées par divers courants et luttent constamment pour leur légitimité. En ce sens, et par souci d'économie d'espace, je me limiterai à un bref survol des principales théories modernes de l'adaptation en trois grandes vagues : « les spécificités des médias », « le tournant sociologique » puis « l'intertextualité ». J'emprunte ces trois grandes « vagues de théorisations » à Jorgen Bruhn dans *Dialogizing adaptation studies: From one-way transport to a dialogic two-way process* (2013, p. 75). *Rethinking the core questions* (2013) de Kamilla Elliott a aussi été d'une aide précieuse pour comprendre le chemin des idées et des arguments chez les différents chercheurs de cette discipline.

## Les spécificités des médias

Pour Jorgen Bruhn, la première vague de théorisation de l'adaptation débute en 1957 avec George Bluestone, « universellement reconnu comme le père des études de l'adaptation »

(Elliott 2003, p. 11, notre traduction.) et son livre *Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. Cette vague s'intéresse surtout aux questions sur les spécificités des médias (voir aussi James Monaco 1977 ; Mary Jacobus 1989 ; Robert Stam 2000 ; Linda Cahir 2008 ; Christa Albrecht-Crane et Dennis Ray Cutchins 2010 ; Anne Gjelsvik 2013). Kamilla Elliott nous rappelle que la théorie des spécificités des médias s'appuie sur la pensée de Gotthold Ephraim Lessing dans *Laocoön: An Essay upon the Limits of Painting and Poetry* (1766), soit une approche catégorique entre poésie et peinture. Lessing s'opposait à l'analogie entre les arts ou *l'ut pictura poesis*, « cette théorie qui, s'autorisant de citations empruntées à Horace et Aristote, postulait une analogie profonde entre la poésie et la peinture. Pendant quatre siècles environ (du 15<sup>e</sup> au milieu du 19<sup>e</sup>), la peinture a pris modèle sur la littérature, dont elle croyait partager la nature profonde et la finalité » (Groensteen 1998, p. 10). Comme l'écrit Elliott, Bluestone s'inscrit aussi dans cette posture d'opposition :

Just as Lessing had done, Bluestone presses for a separation of representational spheres on the basis of these differences: "The film and the novel [should] remain separate institutions, each achieving its best results by exploring unique and specific properties" (Bluestone cité par Elliott 2003, p. 11).

Les différences auxquelles Elliott réfère ci-dessus sont les suivantes : d'un côté le roman est conceptuel, linguistique, discursif, symbolique, et inspiré de l'imagerie mentale, avec le *temps* comme principe fondateur ; de l'autre côté, le film est perceptuel, visuel, représentatif, et littéral, avec *l'espace* comme principe fondamental (Elliott 2003, p. 11). Ce qui fait défaut dans ces théories, c'est que c'est l'expression médiatique qui est valorisée plutôt que le contenu des œuvres, et selon moi, le contenu ne peut pas être évacué puisqu'il inspire la forme. En ce sens, une analyse axée sur les spécificités des médias ne prendrait pas en compte mes intentions d'artiste, le contexte, ou mes influences esthétiques et conceptuelles, qui, ensemble, forment la substance essentielle où puiser des correspondances entre l'expression par l'image fixe et celle par l'image animée.

Elliott note que si Lessing en avait contre l'analogie entre les arts, Bluestone, lui, s'attaque à la pratique de l'adaptation littéraire afin de légitimer le cinéma : « Bluestone critiques the view

that “the novel is a norm and film deviates at its peril” » (Elliott 2013, p. 27). En insistant sur les déplacements rendus possibles grâce au médium cinématographique, « l’approche de *Bluestone* repose sur une métaphore implicite de translation », explique James Naremore (2000, p.7-8 ; traduction libre). Ainsi, les écrits issus de ce cadre théorique comparent le concept littéraire à la forme cinématographique, et traitent la question de la fidélité afin d’identifier les mérites formels du film. Comme le résume bien Robert Stam : « What can films do that novels cannot? » est la question cruciale posée dans ce cadre théorique (Stam 2005, p. 16).<sup>3</sup>

En somme, étudier l’adaptation de *HARVEY* en termes de spécificité des médias demanderait un travail de différenciation entre les deux systèmes. D’un côté les spécificités du roman graphique : le rapport texte-image, le livre et « l’espace feuilleté » (J.-C. Menu)<sup>4</sup>, la mise en page, le style du dessin, le procédé d’impression en trichromie, etc. De l’autre, les spécificités du film d’animation : la technique et le style d’animation en 2D, le rythme, le montage, la musique et le son, etc. En insistant sur les possibilités formelles du film par rapport au roman graphique, je pourrais comparer le résultat avec des critères de fidélité et noter les translations.

Ce travail de différenciation aurait certes le mérite de présenter une description détaillée des deux systèmes visuels, mais il pose problème. En révélant chacun des deux objets par ce qu’il partage de plus commun avec son média respectif, on creusera un écart certain entre eux. C’est qu’en insistant sur les différences, le roman graphique se rapprochera de plus en plus du livre, donc des *mots*, et le film d’animation de *l’image-mouvement*, au point de nourrir une rivalité entre les deux tenants de l’adaptation plutôt que d’en révéler les similarités. Effectivement, ce type d’approche catégorique nourrit des croyances : « differentiation (which includes categorical differentiation) feeds existing systems of belief, while analogy enables

---

<sup>3</sup> Cette question fait référence au titre de l’essai de Seymour Chatman: *What novels Can Do That Films Can’t (and Vice Versa)* (1980).

<sup>4</sup> Pour J.-C. Menu, ce concept englobe deux composantes : il réfère d’abord à la physicalité du livre dans son « pli central » et le geste de tourner la page, « la tourne », mais surtout, « la page du livre fait office d’ellipse » et remplace l’espace inter-iconique c’est-à-dire la gouttière entre deux cases (Menu 2011, p. 473).

understanding across systems and the rapid learning of new systems » (Elliott 2003, p. 15). Elliott prône le modèle analogique « in which one art takes on the primary and literal labels of another in a secondary and figurative sense » (2003, p. 9), car ce modèle offrirait une meilleure compréhension et un apprentissage de nouveaux systèmes : « analogy allows the application of preexisting conceptual structures to new problems and domains, and hence supports the rapid learning of new systems » (Gentner and D. Forbus cités par Elliott 2003, p. 15). Elliott considère l'approche analogique idéale pour aborder tout système interdisciplinaire. Je référerai néanmoins à la théorie des spécificité des médias au troisième chapitre, sans tomber dans l'approche dualiste, mais plutôt pour mieux me représenter les conventions spécifiques à chaque média. Selon Linda Hutcheon, le médium, en tant que moyen d'expression de l'adaptation, est critique et exige que l'on s'y intéresse :

[A]s a creative and interpretative transposition of a recognizable other work or works, adaptation is a kind of extended palimpsest and, at the same time, often a transcoding into a different set of conventions [...] sometimes, but not always, this transcoding entails a change of medium [...] the medium — as the material means of expression of an adaptation — is crucially important” (Hutcheon 2006, p. 33).

Avant toute chose, je poursuis ci-dessous le survol des théories de l'adaptation où, comme nous le verrons, l'approche catégorique de Lessing en 1766, sur laquelle se sont appuyés Bluestone et d'autres chercheurs, continuera d'inspirer de nombreux textes sur le *power couple* de l'adaptation : le roman et le film.

## **Le tournant socioculturel**

Jorgen Bruhn situe la deuxième vague des théories de l'adaptation autour des années 1980, avec Dudley Andrew et son essai *Adaptation* (1984). Andrew, un des auteurs les plus cités dans le domaine selon Elliott, s'éloigne alors de la métaphore de la translation de Bluestone pour proposer un « tournant sociologique » des études de l'adaptation. Ses contemporains incluent entre autres James Naremore 2000, Jeanne-Marie Clerc et Monique Carcaud-Macaire 2004, Dennis Cutchins, Lawrence Raw et James M. Welsh 2010. Décrite comme un bond en avant, mais surtout comme un processus de compréhension du texte antérieur et du contexte

qui l'a vu naître, l'approche d'Andrew voit l'adaptation comme un système assimilant sa source tout en s'imprégnant du contexte. Ce tournant sociologique s'incarne dans les questions suivantes : « comment l'adaptation sert le cinéma ? », « quelles sont les conditions inhérentes à l'esthétique et la culture cinématographique qui nécessitent le recours à des sources littéraires ? (Andrew [1984] 2000, p. 35, traduction libre). Selon lui, la pratique de l'adaptation est non seulement intégrée à un contexte social, mais elle dépend aussi d'un système cinématographique lié à une époque spécifique. En ce sens, adaptation et cinéma agissent comme les révélateurs de la société :

The choices of the mode of adaptations and of prototypes suggest a great deal about the cinema's sense of its role and aspirations from decade to decade. Moreover, the stylistic strategies developed to achieve the proportional equivalences necessary to construct matching stories not only are symptomatic of a period's style, but may crucially alter that style ([1984] 2000, p. 35).

Certes instructives, ces questions socioculturelles sont-elles utiles au moment de la création, dans une démarche de recherche-crédation? Je doute de leur pertinence pour trois raisons : premièrement, parce qu'elles prennent presque toujours pour acquis que la source de l'adaptation est littéraire ; deuxièmement, parce qu'elles décrivent un contexte social global qui peut bien concorder avec la production industrielle grand public, mais qui ne peut expliquer les démarches d'artistes et auteurs marginaux qui vont bien souvent à contre-courant des tendances sociales dominantes ; troisièmement, parce qu'elles négligent le processus de création. Ce cadre théorique met en relief le niveau du récit et de la narration, les contenus en quelque sorte, et les manières dont un contenu peut se transformer d'un média à l'autre. En effet, l'adaptation est ici définie comme : « une redistribution médiatisée, par l'écriture filmique et son contexte sociohistorique, d'une première médiation elle-même prédéterminée par un contexte souvent différent : la lecture » (Clerc et Carcaud-Macaire 2004, p. 92). Malheureusement, en négligeant les contenus d'origine visuelle et en insistant sur les questions de fable, de personnages, d'univers diégétique et d'écarts narratologiques, l'application de la théorie est restreinte à des adaptations traditionnelles du littéraire au filmique.

Le meilleur exemple des conséquences des limites de l'application de la théorie socioculturelle à un projet non traditionnel est la manière dont est vu le travail du créateur. Étant donné qu'un film est nécessairement un film industriel, les auteures opposent « l'imaginaire individuel » (de l'auteur du roman) à « l'imaginaire collectif » (de l'équipe du film), si bien que le cinéma d'auteur et les productions indépendantes sont totalement occultés du discours. Or, comme l'explique Dominique Willoughby « le cinéma graphique favorise ses appropriations individuelles et singulières, car il offre de réaliser un film entièrement seul de ses mains, voisin en cela des pratiques de l'écrivain, du dessinateur, du compositeur, du bricoleur, des singuliers de l'art » (Willoughby 2009, p. 180). Bien sûr, il arrive que la réalisation de productions artisanales rassemble deux ou trois personnes travaillant de concert sur le film (comme dans le cas de mes deux premiers films *Nul poisson où aller*, 2014 et *Mamie*, 2016), mais cette structure n'entre pas en conflit avec l'imaginaire du réalisateur, au contraire : il s'agit plutôt d'un processus d'émulation au profit du film.

Mais pour les auteures, l'adaptation du roman au film fonctionne comme un système où « l'imaginaire collectif » du film normalise « l'imaginaire individuel », au détriment de celui-ci :

[D]ans la mesure où l'adaptation cinématographique est devenue l'un des moteurs essentiels de l'industrie culturelle, le système intègre désormais des rapports d'échange entre un imaginaire individuel et un imaginaire collectif. Rien d'étonnant, dès lors, si ce système tend le plus généralement à la stabilité, l'image agissant comme une sorte de caisse de résonance, grossissant jusqu'à la caricature les données de l'imaginaire individuel en les ramenant au plus grand dénominateur commun (Clerc et Carcaud-Macaire 2014, p. 13).

Robert Stam, quant à lui, considère que l'adaptation cinématographique souffre d'un problème d'incompréhension face aux différents modes de production du roman et du film :

The shift, in adaptation, from a single-track, uniquely verbal medium such as the novel to a multitrack medium like film, which can play not only with words (written and spoken) but also with music, sound effects, and moving photographic images, explains the unlikelihood, and I would suggest even the undesirability, of literal fidelity (Stam 2005, p. 17).

Plus simplement, le roman est généralement produit par une seule personne et joue sur un seul niveau (verbal), alors que le film exige une collaboration d'au minimum cinq ou six personnes et joue, en plus des mots écrits et parlés, sur plusieurs autres pistes : la musique, les effets spéciaux, les images, etc. (Stam 2005, p. 17). Cette différence automatique rend selon lui le film automatiquement original et différent vis à vis sa source, et rend l'argument de la fidélité à l'œuvre originale complètement obsolète.

Même si son objectif est différent de celui de Carcaud-Macaire et Clerc, il n'en demeure pas moins qu'en analysant les mêmes cas classiques d'adaptation cinématographiques, Stam délaisse lui aussi un nombre incalculable d'œuvres qui multiplient les pistes et les registres. C'est notamment le cas du roman graphique dans lequel de nombreux niveaux entrent en jeu : verbal, mais aussi écrit, voire calligraphique, visuel, matériel, etc. De plus, quand Stam détermine que les romans ne sont pas affectés autant que les films par les questions de budget et d'infrastructure matérielle, c'est clair qu'il ne pense pas à un roman graphique de la teneur de *HARVEY*. Ses 160 pages illustrées et sa chaîne de création constituée de nombreuses étapes exigent un investissement financier considérable. Conception, recherche, esquisses, numérisations et coloration des dessins originaux, mise en page, choix du papier, conception de la page couverture et des affiches promotionnelles, impression, etc., sont autant de charges qui imposent une certaine pression sur le créateur qui doit tenter de financer son projet à l'aide de subventions, ou avec de maigres avances de droits d'auteur. À l'instar de Carcaud-Macaire et Clerc qui sélectionnent les modèles culturels les plus prototypiques pour éclairer les grands schémas de l'imagination collective, Stam omet l'analyse de créations hors normes qui pourraient certainement révéler des aspects plus singuliers ou marginaux de la société.

Du point de vue de Kamilla Elliott l'opposition visuel/verbal ne tient pas la route dès qu'on tente de l'appliquer à des œuvres hétérogènes : « visual/verbal categorizations break down at every level in the hybrid arts of illustrated novels and worded films: at the level of the whole arts, at the level of whole signs, and at the level of pieces of signs » (Elliott 2003, p. 17). C'est en voulant analyser l'adaptation d'un roman illustré vers un film muet avec intertitres qu'Elliott a constaté l'incapacité des oppositions à réellement rendre compte des échanges

entre mots et images ou toutes autres formes graphiques. Elle a donc cherché des points d'interéchange entre les mots et les images :

But when I turned to examine points of interchange between words and images and other verbal and pictorial forms, a lively exchange emerged in which categorical differentiations unraveled and new interdisciplinary dynamics emerged (Elliott 2003, p. 16).

Pour illustrer ces « échanges dynamiques interdisciplinaires », Elliott donne l'exemple du film *Vanity Fair* (1915) de Thomas Edison où chaque intertitre du film est encadré par une bordure blanche et signé « *The Edison Studios* » dans le coin droit inférieur. Cette pratique, courante dans les films des premiers temps, cadre les mots comme des images, précise-t-elle. En revanche, les scènes filmées n'ont pas droit à ces cadres : ce sont les gestes des acteurs filmés qui font office de langage :

[F]ingers point, « Get out! or « He went that way » ; heads shake “No” or “Yes”; open palms demand, “Give me that!” or offer, “Here, take this”; clenched fists denote “I’ll be revenged!”; and kisses say, “I love you.” In such early film conventions, film words cross-dress as pictures and film pictures cross-dress as words (Elliott 2003, p. 17).

Par surcroît, les mots et les images peuvent échanger de rôle temporel soutient Elliott. Pour arriver à ce constat, elle fait un parallèle entre les illustrations du roman illustré victorien — qui suspendent la lecture du texte en offrant une interruption visuelle et spatiale — et les intertitres des films muets des premiers temps — qui interrompent le flux cinématographique et obligent le lecteur à lire spatialement le texte. De cette façon, les images (des romans illustrés) et le texte (des films muets) occupent un rôle temporel statique : un moment qui fige l'action et la narration, amplifiant, annotant et illustrant la continuité de la prose ou des scènes du film. De ce fait, les scènes du film muet portent l'essentiel de la narration temporelle (les scènes montrent les événements et l'action) alors que le texte des intertitres est plus évasif et illustratif. Au fond, ce que nous dit Elliott c'est que les principes catégoriques, développés pour la poésie et la peinture par Lessing, ne sont pas appropriés pour parler des œuvres de nature hybrides.

Dans cet ordre d'idées, Thomas Leitch estime que l'objectif de catégorisation distincte entre les médias est en partie responsable du désintérêt des chercheurs pour les adaptations visuelles. La conviction selon laquelle les adaptations visuelles seraient tellement plus faciles à réaliser expliquerait aussi le peu d'intérêt des théoriciens. Dans un chapitre consacré à l'adaptation visuelle, *Streaming Pictures* (2012), Leitch argumente qu'adapter des livres illustrés engagerait beaucoup plus de problèmes que dans le cas d'une adaptation littéraire, surtout quand la relation entre les mots et l'image serait manifestement dialectique. Ainsi, Leitch identifie cinq problèmes spécifiques à ce type d'adaptation : 1. la difficulté de reproduire le rapport intime et interactif entre l'enfant et le livre ; 2. la difficulté de placer des voix sur les personnages muets du livre ; 3. la difficulté de traduire les lignes des dessins dans les masses colorées de l'animation ; 4. la différence entre la manière dont le livre et le film simulent une troisième dimension ; 5. la difficulté à rendre au cinéma la discontinuité des tableaux illustrés dans le flux continu des images au cinéma. Ce dernier problème serait le plus fondamental pour l'adaptation visuelle étant donné que la plupart des livres illustrés montrent une nouvelle illustration à chaque page, et que chacune de ces images représente la plupart du temps une nouvelle scène. À l'opposé, le montage cinématographique nous fait comprendre l'histoire en fractionnant l'action en petits bouts. Leitch donne l'exemple de l'adaptation cinématographique de *How the Grinch Stole Christmas!* (Theodor Seuss Geisel, 1957) par Chuck Jones en 1966, où le réalisateur a dû reconstituer les tableaux indépendants du livre original dans un flux temporel dans lequel le plan, plutôt que la phase<sup>5</sup>, est la plus petite unité de perception, en représentant le mouvement comme un processus plutôt qu'en sélectionnant seulement les moments les plus saillants (2012, p. 193). Non seulement l'adaptateur rencontre ces cinq obstacles, mais encore, un des plus grands défis dans la pratique de l'adaptation graphique réside, à mon sens, dans l'opération de fragmentation nécessaire pour passer de l'image fixe (une illustration avec personnages et décors combinés en une seule unité visuelle) à l'image animée (personnages, décor et objets séparés sur divers niveaux pour l'étape de

---

<sup>5</sup> La phase (traduite « frame »), que Sébastien Denis définit comme « un dessin ou une prise de vue qui seront utilisés pour un nombre plus grand de photogrammes » (2011, p. 18), est l'unité temporelle de base en animation, où chaque dessin doit être réalisé individuellement, et on en compte typiquement 24 par secondes dans le cinéma en prise de vues réelles.

l'animation). Cette étape de fragmentation sera évoquée au troisième chapitre lorsque je parlerai, entre autres, du *posing layout*.

## **Le tournant intertextuel**

Suite aux « spécificités des médias » et au « tournant socioculturel », Jorgen Bruhn qualifie la période actuelle de « tournant intertextuel » des études de l'adaptation, un tournant qui élargirait l'idée d'une relation « un à un » entre les médias à un échange dans les deux sens (Bruhn 2013, p. 75). Bruhn s'inclut lui-même dans cette vague, ainsi que plusieurs autres dont Keith Cohen 1979, Robert Stam 2000, Sarah Cardwell 2002, Christine Geraghty 2008, Anne Gjelsvik et Henriette Thune 2011, Thomas Leitch 2012. Pour bien saisir l'origine et les concepts du tournant intertextuel, l'introduction à *The Theory and practice of Adaptation* (2005) de Robert Stam est d'une grande aide pour suivre le parcours mouvementé des études de l'adaptation depuis les années 1960.

Selon Stam, le champ a principalement été façonné par deux mouvements théoriques : d'une part les « post », (c'est-à-dire le post-structuralisme, le proto-poststructuralisme, le post-celluloïd), et d'autre part les études culturelles. Ces deux influences ont selon lui permis de rétrograder indirectement le texte littéraire de sa position de supériorité en assouplissant plusieurs frontières entre les arts. Cela a eu un impact important sur les questions touchant l'adaptation, en permettant de reconceptualiser ses théories. C'est-à-dire qu'en révélant les structures profondes communes aux pratiques artistiques différentes, les films se sont aussi avérés dignes d'être analysés. « L'intertextualité » de Julia Kristeva et la « transtextualité » de Gérard Genette, toutes deux inspirées du « dialogisme » de Mikhail Bakhtin (1895-1975), ont simultanément souligné les transformations infinies de textualités, bien au-delà de la seule fidélité à un texte antérieur (Stam 2005, p. 8). L'œuvre de Bakhtine a été introduite dans les années 1960 en France par Tzvetan Todorov et Julia Kristeva. Depuis, elle occupe une place fondamentale dans la totalité du champ des sciences humaines dont font partie les études de l'adaptation :

« Le « dialogisme » (tel qu'il a été traduit en français) est un principe

qui domine la pratique langagière, car tout énoncé est pris dans un réseau d'interactions, et ce, dans deux sens au moins. D'une part, tout énoncé est en interaction avec d'autres énoncés, car notre discours rencontre les discours antérieurs qui ont été produits par rapport à ce même sujet [...] D'autre part, chaque prise de parole se fait en fonction de notre interlocuteur (in praesentia ou in absentia). Autrement dit, chaque fois que nous prenons la parole nous sommes, en quelque sorte, en situation de dialogue : « Se constituant dans l'atmosphère du "déjà dit", le discours est déterminé en même temps par la réplique non encore dite, mais sollicitée et déjà prévue » (Calabrese-Steinberg 2010, p. 2).

En se basant sur le dialogisme de Bakhtin, Kristeva propose donc le concept « d'intertextualité » pour « [...] lire le fini par rapport à une infinité en décelant une signification qui résulterait des modes de jonction dans le système ordonné du langage poétique » (Kristeva 1966, p. 119). Dans le contexte des études de l'adaptation, cela signifie qu'un texte (littéraire ou filmique) n'existe pas par lui-même, mais est relié à des textes antérieurs par une chaîne de textes, de manière visible ou invisible, grâce à un « système subtil de relais textuels indirects » (Stam). L'apport majeur de cette théorie aux études de l'adaptation serait la possibilité de transcender l'aporie de la fidélité en sortant des relations dyadiques source/adaptation et lecteur/spectateur : « Every text, and every adaptation « points » in many directions, back, forward, and sideways » (Stam 2005, p. 27). Robert Stam donne l'exemple d'un texte multiréférentiel comme *Don Quixote* (Cervantes, 1605 et 1615), qui peut à la fois référer à des œuvres chevaleresques antérieures, ou bien à un auteur espagnol de la même époque (Félix Lope de Vega), ou même pointer vers des auteurs ou réalisateurs contemporains comme Kathy Acker ou Orson Welles, de même qu'au film *Man of La Mancha* (Arthur Hiller, 1972) (Stam 2005, p. 27).

Dans *Palimpsestes* (1982), Gérard Genette poursuit cette idée avec la « transtextualité », qui réfère à « tout ce qui le met [le texte] en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (Genette 1982, p. 7). Il reconnaît cinq types de relations transtextuelles pour classer les formes de « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes », de l'incrustation la plus évidente à la référence la plus abstraite.

La première forme de relation identifiée par Genette est « l'intertextualité » soit « la présence effective d'un texte dans un autre » (1982, p. 8), par la citation, l'allusion ou le plagiat. Un exemple idéal en cinéma d'animation serait *Fast film* (Virgil Widrich 2003), un récit d'aventure qui se déploie littéralement d'un plan à l'autre grâce à une habile construction narrative, spatiale, et temporelle d'extraits de films classiques (*North By Northwest*, *Godzilla*, *Frankenstein*, *Psycho*, *James Bond*, *Raiders of the Lost Ark*, etc.). (Voir fig. 1).



Figure 1. « Image retirée ». Image tirée de *Fast Film* (Virgil Widrich 2003).

La « paratextualité » est la seconde relation qu'entretient le texte à proprement parler avec son « entourage » ou son « paratexte », c'est à dire : titre, préface, postface, dédicaces, illustrations, couverture de livre, etc.; bref, tout ce qui entoure le livre. Au cinéma, par extension, cela signifie le matériel proche du texte filmique comme le titre du film, le générique, la bande-annonce du film, l'affiche, les publicités, et les entretiens avec le réalisateur.

La troisième relation, la « métatextualité », est un « commentaire qui unit un texte à un autre dont il parle sans nécessairement le citer (le convoquer), voire, à la limite, sans le nommer (Genette 1982, p. 11). Cette forme de relation intertextuelle serait présente dans les adaptations qui correspondent à l'un des cas de figure suivants : des versions critiques de l'œuvre initiale ; des films ou des adaptations qui ont une relation non explicite avec un roman ou un autre film ; qui recontextualisent l'histoire pour accentuer un fait historique ; qui

racontent le récit du point de vue d'un personnage secondaire ou imaginaire. *Satie's Parade* de Koji Yamamura — version animée de *Parade* (Erik Satie, 1917) — présente un bel exemple de relation métatextuelle entre le film et l'œuvre initiale, alors que le personnage de Satie est intégré à même le ballet animé : « I was drawn to the personality of Satie, who was lonely, humorous and sarcastic [...] I wanted to depict him together with the ballet » (Yamamura cité par Kokaji, 2017).

Quatrièmement, « l'hypertextualité » est un « hypertexte » qui se greffe sur un texte antérieur (l'« hypotexte ») de manière à le transformer, l'élaborer ou le compléter. Stam argumente qu'en ce sens, c'est la forme de relation la plus pertinente pour l'analyse des adaptations, car les adaptations sont des « hypertextes » dérivés « d'hypotextes » préexistants.

Cinquièmement, l'architextualité désigne l'ensemble des catégories ou taxonomies (genre littéraire, types de discours, etc.) auxquelles peut se rattacher ou non un texte. Par exemple *HARVEY* fait partie de la catégorie « roman graphique », mais entretient aussi par ses éléments formels des liens avec le livre illustré et la bande dessinée.

Avec cette typologie, on a un vocabulaire pour décrire les cas où l'adaptation présente explicitement son statut d'œuvre issue d'une première œuvre : il s'agit d'une relation hypertexte/hypotexte, mais clairement signalée au lecteur/spectateur, ce qui peut modifier la donne selon Linda Hutcheon (2006, p. 21), car le lecteur est averti et reconnaît l'intertextualité. Mais cela peut-il nous renseigner sur le processus créatif de l'adaptation et la posture de l'adaptateur? Et que penser de l'auto-adaptation : est-ce un cas de production d'un deuxième texte qui renvoie à un premier texte, ou s'agit-il d'une extension du même geste créateur d'origine?

## **Analyse intertextuelle en pratique**

À mon sens, l'analyse intertextuelle exige un certain recul : dès que je déplace mon point de vue à l'intérieur même du processus de création, je restreins mes possibilités d'analyse, pour la simple raison que l'adaptateur est dans le moment *présent* de la création. Si une position

externe permet de déceler une infinité de significations, celle de l'adaptateur en revanche n'a pas ce regard et doit même s'en détacher pour se concentrer sur le travail à faire.

Pour révéler les relations dialogiques entre le film d'animation et sa source et comprendre comment les deux œuvres s'influencent mutuellement, il faudrait relire la source à la lumière de l'adaptation et vice versa. En effet, Bruhn rappelle que le processus d'adaptation procède dans les deux sens : ce ne sont pas seulement les aspects du roman qui sont transmis dans le film, mais aussi le roman qui est modifié ; son apparence est altérée et peut être interprété différemment à la lumière de l'adaptation (Bruhn 2013, p. 76). Feuilletter le roman graphique *HARVEY* pour en déceler des parallèles cinématographiques est un exercice aisé. Par exemple : les cinq premières doubles pages du roman graphique peuvent évoquer un lent *travelling* cinématographique ; lorsque la foule de voisins s'efface au fil des pages pour laisser la mère d'Harvey seule dans le coin gauche de la page, cela peut faire penser à l'effet d'un fondu enchaîné ; et on peut établir une correspondance entre la composition des pages et certains plans au cinéma (gros plan, plan d'ensemble ou large, etc.). Or, identifier les différences et les similarités médiales entre les deux objets exige également de regarder le développement du film pour en déceler les traces du roman graphique. Mais n'est-il pas prématuré de chercher la présence et l'influence d'un autre texte dans un film inachevé ? Bien sûr, suspendre la création du film pour procéder à l'analyse du film en train de se faire permettrait de contourner le problème, mais surgirait alors la question de différence de point de vue entre l'analyste et le créateur. C'est qu'il y a une différence entre l'étendue du réseau que l'on peut tisser en tant qu'analyste et le réseau que le créateur déploie, car ce dernier privilégie certains thèmes, sujets, et effets qu'il active avec son « imagination reproductrice »<sup>6</sup>, alors que le reste des transcendances textuelles (Genette) est plutôt implicite en arrière-plan. On peut donc employer cette approche pour étudier les adaptations en tant que textes constitués, mais pas pour comprendre le processus même.

---

<sup>6</sup> « L'imagination reproductrice » et « l'imagination créatrice » réfèrent à une opposition classique en philosophie, qui a notamment été traitée par Kant et Hegel au 18<sup>e</sup> siècle. « Le premier mode *reproduit* le réel en formant des images alors que le deuxième associe des images pour *créer* quelque chose de nouveau » (Archambault et Venet 2007, p. 7).

Consciente d’effleurer très brièvement les théories afin de poursuivre vers des recherches sur l’animation, je ressens le besoin de clore cette section par un tableau des avancées importantes dans la discipline depuis Georges Bluestone (dans la figure 2 ci-dessous). J’ai extrait et traduit ces informations à partir d’une liste autrement plus exhaustive formulée par Kamilla Elliott (2003, p. 26-28).

1957	Georges Bluestone critique l’idée que le film dévalue le roman.
1963-1965	Jean Mitry rejette le modèle de la translation en adaptation.
1979	Keith Cohen argumente que la littérature et le cinéma entreprennent un échange à double sens.
1979	Keith Cohen et Christopher Orr (1984) défendent l’intertextualité plutôt qu’une relation « un à un ».
1979	Morris Beja pose les questions suivantes : « le film devrait-il être fidèle à sa source ? », « peut-il l’être ? », et « fidèle à quoi ? », critiquant du coup l’idée moralisatrice d’une « trahison du roman » par le film.
1979	Morris Beja questionne la maxime « You can’t make a good film from a good book ».
1981	Dudley Andrew appelle à un tournant sociologique des études de l’adaptation.
1985	Joy Gould Boyum défend l’idée qu’il faudrait penser l’adaptation à partir des théories de la réception ( <i>reader response</i> )
1996	<i>Pulping fictions</i> (Cartmell et al.) met en doute la question de la fidélité sur des bases politiques et culturelles.
2000	James Naremore appelle les chercheurs de l’adaptation à considérer le dispositif commercial, le public, et « l’industrie culturelle universitaire » (Naremore emploie “academic culture industry” dans le sens que les chercheurs de l’adaptation sont inconsciemment eux-mêmes impliqués dans le système qu’ils tentent d’analyser en négligeant le processus (aussi André Bazin, 1948 ; Georges Bluestone 1957).
2002	Sarah Cardwell demande de considérer l’adaptation comme un processus, et non seulement comme un produit.

Figure 2. Tableau des avancées importantes dans les études de l’adaptation.

Ce survol des théories de l’adaptation doit être mis à l’épreuve dans le cadre de ma recherche : comment adapter un système visuel vers un autre, au moment d’une démarche de recherche-crédation ? Or dans ce cadre, ces théories ont une utilité limitée. C’est qu’en survolant ces trois grandes vagues de théorisation, certains constats s’imposent. Premièrement, les théories de l’adaptation priorisent les adaptations à partir de sources littéraires vers des

résultats cinématographiques, et la question du cinéma d'animation est sous-traitée. En effet, « les spécificités des médias » confrontent le film à sa source littéraire pour prouver la légitimité du cinéma. Les théories socioculturelles et intertextuelles négligent tout autant les contenus d'origine visuelle et privilégient les discussions sur les adaptations traditionnelles. Malheureusement, en prenant pour acquis qu'une adaptation est nécessairement d'une source littéraire vers le film, ces théories limitent l'application de leur modèle à d'autres sources non littéraires ou même hybrides.

Deuxièmement, « la spécificité des médias » et « le tournant socioculturel », parce que portés vers des approches catégoriques, creusent des écarts entre les médias plutôt que de favoriser des « nouvelles dynamiques interdisciplinaires » (Elliott). Troisièmement, le postulat de départ des théories rencontrées analyse les œuvres une fois celles-ci achevées. Or, le créateur qui est au cœur du processus d'adaptation n'est pas en position d'équilibre, avec un regard d'ensemble sur la source et son adaptation. Au contraire, le créateur est dans une zone transitoire, inconfortable et éphémère entre la source à digérer et le film à réaliser. Au terme de ce survol, il semble qu'il faille sortir des limites « du littéraire au filmique », pour paraphraser Gaudreault (1988), et aller chercher dans les textes sur l'animation, la bande dessinée et l'album illustré, afin de trouver des modèles plus près du système que j'adapte.

## Chapitre 2. L'adaptation graphique

### L'adaptation dans les théories de l'animation

Comics: Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence. Intended to convey information and/or aesthetic response in the viewer.

— Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, p. 9.

Depuis *Fantasmagorie* (Émile Cohl 1908), « premier véritable dessin animé » (Willoughby 2009, p. 86), jusqu'au premier long métrage d'animation numérique *Toy Story* (John Lasseter 1995), le cinéma d'animation ne cesse d'innover techniquement et esthétiquement. Dessin à l'encre sur celluloïd, totalisation, gravure animée, écran d'épingles, collage, papier découpé, animation sur sable, intervention directe sur pellicule, rotoscopie, pixilation, image de synthèse, etc. ; nombreux sont les procédés esthétiques et techniques ayant permis au média d'assurer sa pérennité : « une des caractéristiques du cinéma d'animation semble être son perpétuel renouvellement dans la façon de faire des films, autrement dit sa capacité à intégrer de nouvelles techniques » (Joubert-Laurencin 1997, p. 36). Le « cinéma graphique » est en constante mutation formelle parce que l'usage de méthodes graphiques est essentiel à la synthèse du mouvement. Comme l'explique Dominique Willoughby, en parlant des premiers dispositifs d'images animées au 19<sup>e</sup> siècle :

Le cinéma graphique se définit par un phénomène scientifique, fondé sur une méthode ou un principe technique commun, à savoir la synthèse du mouvement image par image, chacune de ces images étant produite, inscrite, par quelque méthode graphique, qu'elle soit manuelle ou issue d'un dispositif de traçage ou d'impression. Images et mouvements sont donc construits graphiquement, contrairement aux méthodes d'enregistrement sur le vif, les prises de vue au moyen de caméras chronophotographiques, qui apparaissent un demi-siècle plus tard (Willoughby 2009, p. 18).

Toutefois, malgré ses évidentes réalisations, la littérature sur l'esthétique du cinéma d'animation demeure très limitée en comparaison avec celle sur le cinéma en prise de vues réelles. Mon corpus est d'autant plus restreint que j'étudie la question de l'adaptation à partir d'une source d'origine visuelle. À preuve, le dépouillement de la revue universitaire *Animation: an interdisciplinary journal* ([adri.mdx.ac.uk.contentcurator.net/animation-journal](http://adri.mdx.ac.uk/contentcurator.net/animation-journal)), explorant la nature interdisciplinaire et l'impact culturel de l'animation, n'a offert que cinq articles portant sur l'adaptation de sources visuelles sur les 53 articles publiés depuis son premier numéro en 2006, dont l'article de Drew Morton auquel je référerai un peu plus loin.

À défaut de pouvoir limiter ma recherche au sujet qui me concerne précisément — l'adaptation d'un système visuel (le roman graphique) vers un second système visuel (le film d'animation) — je vais tenter de circonscrire ma problématique en combinant des études qui parlent d'adaptation vers l'animation avec d'autres qui partent de la bande dessinée vers le cinéma.

Dans *"Thou art translated": Analyzing animated adaptation* (1999), Paul Wells critique justement l'absence de textes sur l'adaptation vers le cinéma d'animation, média pourtant idéal selon lui pour adapter un texte : « animation is, after all, a distinctive film-form which offers to the adaptation process a unique vocabulary of expression unavailable to the live-action filmmaker » (Wells 1999, p. 199). Par son langage très libre et son processus d'adaptation constructif, l'animation permettrait une adaptation allant au-delà de la simple translation. Par « langage très libre », Wells entend un vocabulaire fait de couleurs, de formes, de lumières et de mouvements.

Ce parallèle entre cinéma d'animation et langage renvoie également à la notion d'un « Animated Esperanto », développée par Paul Morton et fondée sur l'idée du cinéma comme langue universelle chez Béla Balázs en 1924. Ces deux concepts réfèrent bien sûr à la langue internationale, l'esperanto, créée par Ludwik Zamenhof en 1887, et désignent l'idée que le cinéma (chez Balázs) ou l'animation (chez Morton) seraient une forme d'expression universelle transcendant les langues. L'interlangue animée ne serait pas véhiculée par

l'intrigue ou les dialogues, mais plutôt par le mouvement des corps et des paysages animés. Le point de départ historique selon Morton est *Mickey Mouse*, car alors que le studio Disney craignait que les dialogues anglais ne freinent le succès international de la petite souris, sa popularité en France et en Allemagne a prouvé que l'universalité du langage émanait du corps animé de Mickey plutôt que de ses paroles. Idem pour les films stylisés issus de l'École de Zagreb<sup>7</sup>, comme *Samac* (Vatroslav Mimica, 1959) et *Surogat* (Dusan Vukotic, 1961), où les personnages composés de formes géométriques simples suffisent à transmettre l'essentiel des émotions humaines (Morton 2016, p. 93).

Quant aux paysages, et c'est là que réside l'apport théorique de Morton, ceux-ci contiendraient aussi une forme d'universalité dans les relations qu'ils établissent entre fixité et mouvement, corps et paysages. À partir de l'exemple des films en collage du cinéaste hongrois Sándor Reisenbüchler, Morton montre comment le montage rapide de personnages en aplat sur des paysages fixes — ou très peu animés —, des décors foisonnants et une animation limitée laissent au spectateur le loisir de découvrir tout le caractère universel et intemporel des paysages en arrière-plan.

Pour revenir à Wells, c'est plutôt grâce à un « filtre hautement personnel », suivi d'une « redétermination du texte » que le cinéaste d'animation adapte le texte initial, offrant ainsi une « perspective sur des motifs dominants, les événements narratifs et les détails afférents » (Wells 1999, p. 205).<sup>8</sup> Ainsi, ce filtre agirait comme une « perception pénétrante » à travers laquelle le cinéaste interroge le texte initial pour le transformer dans un nouveau média grâce à

---

<sup>7</sup> Réfère à la fois à la création en 1956 d'un département d'animation au studio de film de Zagreb (Croatie), mais surtout à l'expression de Georges Sadoul « l'école de Zagreb » qui consacre, en 1959, le courant né de la rencontre entre la singularité des points de vue et le renouveau esthétique chez les cinéastes d'animation croates de cette époque.

<sup>8</sup> “The level of interrogation involved in first drawing “meaning” from the text, filtering it through a highly personalized creative consciousness, then redetermining the text, offers a perspective on its dominant motifs, narrative events and affecting detail” (Wells, 1999, p. 205).

la liberté du langage de l'animation. De ce point de vue, on se retrouve en opposition aux approches socioculturelles et de leur normalisation de l'imaginaire personnel par un imaginaire collectif (cf. supra, p. 10) ; le cinéma d'animation serait un site idéal pour le déploiement d'une imagination créatrice, plutôt que simplement reproductrice.

Comme nous l'avons souligné, Wells est un des rares chercheurs à parler d'adaptation au sein des études de l'animation et réciproquement ; cependant, il s'intéresse surtout aux sources d'origine littéraire. Lorsqu'il mentionne les premiers *cartoons* américains traditionnels des années 1920, leurs emprunts graphiques aux scénarios séquentiels des *comics strips*, ou l'autoréflexivité dans l'animation à cette époque (1999, p. 205), c'est pour mieux analyser leur impact sur l'interprétation des fictions littéraires plutôt que pour réfléchir au processus d'adaptation graphique. On ne peut toutefois pas blâmer l'auteur de vouloir insister sur l'apport du cinéma d'animation, car ce média est trop souvent laissé en plan par les études de l'adaptation.

À l'instar de Kamilla Elliott qui, au chapitre précédent, comparait l'approche catégorique à une dissection (c'est-à-dire une séparation et une analyse méthodiques du texte et de l'image), je crois qu'il me faille plutôt rechercher des points d'interchanges entre les deux systèmes visuels. Drew Morton va dans ce sens et ouvre « des dynamiques interdisciplinaires » entre les images fixes et les images animées.

Mais avant d'expliquer le concept de Morton, il faut rappeler quelques notions essentielles de l'image graphique : la vignette de BD n'est ni un photogramme (la durée interne de la vignette est souvent plus longue que la durée d'un photogramme, soit typiquement 1/24 de seconde), ni un plan cinématographique (la vignette a souvent une durée plus courte), ni un écran. C'est d'ailleurs ce qu'affirme Thierry Groensteen lorsqu'il écrit sur la variabilité de la case : « la forme et les dimensions du cadre BD peuvent varier à tout instant. Au cinéma, la constance du cadre est une donnée matérielle du médium (avec laquelle certains cinéastes se plaisent parfois à ruser) ; en bande dessinée, elle ne peut être que le résultat d'un choix esthétique » (1990, p. 24). Ceci étant dit, Morton propose un concept où la case de BD est *adaptée* à l'écran cinématographique.

À partir de l'exemple de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) que son créateur, Winsor McCay, a auto-adapté en film d'animation en 1911, Morton propose le « Re-enforced framing », (« cadrage réitéré », notre traduction) :

Re-enforced framing, like the frame and the gutter of the comic panel and the framing articulated in the cinema of attractions, asserts itself as a physical boundary. In the case of the film adaptation, it acts as a barrier between on-screen and off-screen space (Morton 2016, p. 304-6).

Le « cadrage réitéré » fonctionnerait en adaptant sur l'écran des caractéristiques spatiales de la BD. En fait, le plan est tourné vers l'intérieur grâce à une *barrière physique marquée* qui ne laisse aucunement croire à l'existence d'un hors-champ. Comme l'explique le bédéiste et théoricien Benoît Peeters, « en bande dessinée, il n'existe aucun effet de cache [qui masque une partie de la réalité] et, sinon dans un sens métaphorique, aucun hors-champ (Peeters 1998, p. 23). De plus, l'absence de décors et de débordement de l'image en dehors de l'écran (l'ensemble de l'image est visible en tout temps dans le champ) travaillent même à éliminer complètement le hors-champ.

Le meilleur exemple de « cadrage réitéré » selon Morton est la première section animée du court métrage *Little Nemo* (1911) où Little Nemo, Impy et Flip — les trois personnages issus de la bande dessinée éponyme — se matérialisent et subissent des étirements et des compressions, sans jamais dépasser les limites du cadre (fig. 3 à 5). Cette animation montre dans toute son élasticité le plus fameux des douze principes d'animation chez Disney : le « Squash and Stretch »<sup>9</sup>. Ce principe permet de donner l'illusion du poids et de la flexibilité aux objets dessinés grâce à une animation en phase avec les principes physiques de la compression et de l'étirement d'une forme.

---

<sup>9</sup> Les 12 principes de l'animation ont été introduits par Frank Thomas and Ollie Johnston dans *The Illusion of life. Disney Animation* (1981).



Figure 3. « Image retirée ». Image tirée du film *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911).



Figure 4. « Image retirée ». Image tirée du film *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911).



Figure 5. « Image retirée ». Image tirée du film *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911).

C'est justement pour cela que le concept de « cadrage réitéré » fonctionne si bien ici : le périmètre de l'écran vient — à l'instar de la vignette et de la gouttière en BD — délimiter l'image et insister sur ses propres limites spatiales en repoussant, de son arête mobile invisible, les personnages vers son intérieur :

Re-enforced framing is one of the formal characteristics that turn the spatiality of a composition inwards. By denying the existence of an off-screen, diegetic space, re-enforced framing essentially projects the traditional comic strip framing of McCay's earlier work on to the screen (Morton 2016, p. 304-6).

Par conséquent, ajoute Morton, s'engage une relation dialectique non seulement entre l'espace du film et celui des cases de la bande dessinée, mais également entre deux modes différents de construction de l'espace dans le film : construction de type « tableau » (négation du hors-champ) et construction « classique » (présence d'un hors-champ). C'est qu'à la dernière minute de *Little Nemo*, la construction de l'espace filmique est chamboulée quand Impy et Flip disparaissent de l'écran, et qu'un dragon entre par le hors-champ gauche, suivi de Impy et Flip au volant d'un bolide brimbalant, brisant ainsi la convention de l'effet tableau ressenti jusque là (fig. 6 et 7).



Figure 6. « Image retirée ». Image tirée du film *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911).



Figure 7. « Image retirée ». Image tirée du film *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911).

Morton voit dans cette séquence un parallèle évident avec la transition esthétique qui a eu lieu en cinéma dans la première décennie du XX<sup>e</sup> siècle, c'est-à-dire le moment où l'espace hors-champ quasi inexistant dans le « cinéma des attractions » devient présent dans le cinéma « classique ».

La construction du hors-champ cinématographique passe aussi par les décors. Les repères spatiaux (la ligne d'horizon, les ombres portées, les textures, la perspective), ainsi que les éléments du décor (la végétation, les montagnes, les maisons, le mobilier, le ciel, les nuages)

contribuent à fixer les limites de l'univers fictionnel. Quand ces repères sont absents, il est difficile d'imaginer que la réalité qu'ils représentent se poursuit au delà des limites du cadre.

## **Le « cadrage réitéré » en pratique**

L'échange graphique sur le plan de la construction de l'espace m'inspire beaucoup pour mon propre travail d'adaptation. Je pourrais par exemple utiliser le « cadrage réitéré » pour insister sur le passage entre le roman graphique et le film. Par exemple, dans le livre, les premières doubles pages introduisent le village de *HARVEY* en glissant d'un plan d'ensemble à un gros plan. Au fil de ces premières pages, les toits rectangulaires des maisons du village se chevauchent et introduisent un style en superposition et en transparence qui sera récurrent tout au long du livre. Similairement, le film pourrait s'ouvrir sur un jeu formel avec les toits des maisons. Mais alors que les toits dans le livre étaient fixes et que leur formes se poursuivaient au delà du pourtour de la page, les toits dans le film seraient animés et ne déborderaient pas du périmètre de l'écran qui, tel un étau invisible, viendrait comprimer ou dilater les formes des toits sur sa surface.

Ce protocole, en niant l'existence d'un hors-champ et forçant le regard du spectateur vers l'intérieur de l'écran, répondrait non seulement à la construction spatiale du roman graphique, mais permettrait surtout de sélectionner le moment opportun pour faire basculer la construction spatiale de style tableau à un cadrage classique. C'est-à-dire qu'à un moment donné, le film passerait du tableau statique avec une mise en scène orientée vers l'intérieur de l'écran, à un tableau animé, avec une mise en scène plus classique et ouverte à l'existence d'un hors-champ.

Il faut rappeler que par sa nature mixte, la mise en page du roman graphique est irrégulière dans le sens qu'elle bouleverse les codes et la mise en page traditionnelle de la bande dessinée. Ainsi, l'analogie entre la construction spatiale du plan cinématographique limité physiquement et celle de la case bédéique se transpose, dans le cas du roman graphique, au niveau de la page ou de toute autre unité visuelle.

## **Bande dessinée, roman graphique et adaptation.**

Avec l'adaptation d'*HARVEY*, le passage du roman graphique au film d'animation peut tomber sous le sens. Certains peuvent considérer, à tort, qu'il suffit d'insérer quelques intervalles entre des cases pour qu'une bande dessinée s'anime d'elle-même. Malgré un héritage commun et des similitudes plastiques indéniables, les deux formes d'expression exigent un travail complètement différent du point de vue de la création<sup>10</sup>. En ce qui a trait aux études, le sujet se situe dans l'angle mort de deux grandes tendances dans l'adaptation de la bande dessinée vers le cinéma : d'un côté la domination du genre superhéros tant dans la critique que dans la production, et de l'autre la priorité attribuée aux *comics* Anglo-Américains (Kennedy-Kappatt 2015, p. 68).

Dans un article majeur paru dans un numéro de *Cinémaction* dédié aux liens entre cinéma et bande dessinée, Thierry Groensteen montre que les ressemblances entre la bande dessinée et le cinéma ne sont qu'apparentes. L'historien et théoricien de la bande dessinée argumente que les différences sont telles qu'il est à peu près impossible de trouver des points d'équivalence. D'ailleurs, le titre de l'article *Du 7<sup>e</sup> au 9<sup>e</sup> art : l'inventaire des singularités* illustre bien l'ambition de l'auteur qui, sans vouloir déloger le cinéma de sa septième position dans la classification des arts, veut insister sur la nécessité de distinguer image graphique et image filmique :

Depuis leur apparition simultanée dans les dernières années du 19<sup>e</sup> siècle, le cinéma de fiction et la bande dessinée se sont imposés peu à peu comme les deux grandes formes concurrentes du récit en images. Les rapprocher est devenu un lieu commun. Hélas, lorsqu'il est souligné à bon droit leur apparentement, l'accent est toujours mis sur leurs seules similitudes, tandis que les différences sont minimisées ou passées sous silence, faute, sans doute d'une claire conception de ce

---

<sup>10</sup> Will Eisner (*Comics and Sequential Art*, 1985) et Scott McCloud (*Understanding Comics*, 1993), qui sont à la fois praticiens et théoriciens, ont souvent fait le lien entre bande dessinée et cinéma, notamment en ce qui concerne la représentation de l'action. Leur réflexion repose essentiellement sur la notion de séquence (« *sequential art* »).

qui fonde la bande dessinée comme langage spécifique (Groensteen 1990, p. 16).

La thèse de Groensteen est selon moi essentielle pour défaire la croyance générale que la BD a moulé ses formes narratives sur celles du cinéma, et, comme l'auteur l'espère, cesser de considérer la bande dessinée comme un « art du cinéma avec arrêt sur image » (Groensteen 1990, p. 28). Groensteen énumère et développe les formes narratives et les propriétés spécifiques aux images fixes et mouvantes comme la temporalité et la complexité de la lecture.

Au sujet de la temporalité, l'image graphique a « une durée élastique » (1990, p. 22) parce qu'elle peut « enfermer un segment temporel comprenant, par exemple, une action ou une réaction, ou un échange de répliques. La question photographique de l'« instant décisif » ne la concerne pas » (1990, p. 22). Par opposition, la propre temporalité de l'image mouvante est inexistante, car la durée et la vitesse de défilement des images est fixée à l'avance et imposée, ce qui lui donne une durée rigide.

Quant à la complexité de la lecture, cette possibilité qu'a l'image graphique d'encapsuler le temps lui permet aussi de complexifier sa lecture, car le lecteur de bande dessinée est responsable de la durée de la réception médiatique : son regard peut errer dans l'espace paginal sans que cela ne nuise à la narration. On parle d'un contexte « hétérochronique » tel que défini par Philippe Marion, c'est-à-dire que le temps de réception n'est pas programmé par le média. Puisque le temps de lecture n'est pas médiatiquement intégré, le lecteur peut revenir en arrière, sauter des pages, s'attarder sur une case, un texte, un détail, etc. Le roman, la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée : autant de lieu d'« hétérochronie ». En revanche, l'image animée — et je me permets d'y revenir puisque Groensteen est muet à ce sujet —, contrairement aux images fixes du roman graphique, est appréhendée dans un contexte de réception médiatique « homochrome ». Le média « homochrome » est caractérisé par le fait qu'il intègre le temps de réception dans l'énonciation de son message. Parmi les formes d'expression purement « homochrones », la musique, le discours, le film, c'est-à-dire toutes les formes d'expression reposant sur un flux temporel programmé. Le spectateur de film consomme donc l'image dans la même durée où

celle-ci est projetée à l'écran, d'où l'idée « d'homochronie » : le flux temporel du déroulement filmique et le temps de visionnement du film sont parfaitement synchrones (Marion 1997, p. 83).

On comprend que pour éliminer les malentendus causés par l'imposition de la pensée cinématographique sur la BD, Groensteen ait dû se concentrer sur le « cinématographique » le plus classique. Mais il est étonnant que Groensteen néglige le cinéma d'animation, alors qu'il représente une forme artistique hybride, à mi-chemin entre la bande dessinée et le cinéma. Inclure ce média l'aurait peut-être empêché de tracer une ligne de séparation aussi franche entre ce qui appartient au septième et au neuvième art ? Il faut dire que l'exercice de recontextualiser ses arguments avec l'image animée fait saillir des similitudes intéressantes entre les deux médias.

Premièrement, s'il est vrai que « l'image graphique n'est pas, comme l'image filmique, *prélevée par enregistrement sur un espace réel* » (Bonitzer cité par Groensteen, 1990, p. 26), la BD peut sans contredit accéder au mouvement par le cinéma d'animation image par image, qui construit le mouvement au moyen d'une série d'images graphiques.

Deuxièmement, l'image animée est tout autant « docile » que l'image graphique, que Groensteen oppose à la « résistance » de l'image cinématographique au moment du tournage. À preuve, la description qu'il fait de l'image dessinée pourrait tout aussi bien s'appliquer à l'image animée :

[L]a qualité première de l'image dessinée est d'être entièrement docile. Il n'y figurera rien qui n'y ait été introduit délibérément, rien qui ne puisse être entièrement contrôlé. Les interférences extérieures ne sont pas à craindre dans un processus qui ne connaît pas d'intermédiaire entre le centre de décision et de commande (le cerveau) et l'organe d'exécution (la main) (Groensteen 1990, p. 23).

De manière similaire, quand Groensteen oppose l'image graphique — *signée* par l'auteur de bande dessinée — à l'image *anonyme* du plan cinématographique — en tant que « résultat du travail d'équipe » — il néglige tout un lot d'œuvres singulières et personnelles en cinéma

d'animation. Peut-être serait-il intéressant de se tourner vers des auteurs qui parlent plutôt de la pratique et du processus d'adaptation ?

Dans *Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images* (2007), Pascal Lefèvre s'interroge justement sur la pratique de l'adaptation et identifie quatre problèmes qui se posent à l'adaptateur : 1. le processus d'addition et de soustraction qui survient lorsque l'on adapte une BD en film ; 2. les caractéristiques singulières entre la planche de bande dessinée et l'écran de cinéma ; 3. le passage de l'image dessinée à l'image photographique ; 4. l'importance du son au cinéma comparé au « silence » de la bande dessinée (Lefèvre 2007, p. 4, traduction libre). Si l'essai de Lefèvre ne traite pas directement des adaptations animées, les points 1, 2 et 4 peuvent nourrir ma réflexion sur l'adaptation du roman graphique vers le film d'animation.

Selon Lefèvre, la lecture d'une bande dessinée impose d'abord au lecteur, en plus de l'histoire, des images kinésiques visuelles très fortes : « Any filmic adaptation has to deal with these first personal interpretations and images : it is extremely hard to exorcise those first impressions » (Lefèvre 2007, p. 2). L'adaptateur doit se soustraire à l'empreinte visuelle prégnante de la bande dessinée pour éviter de réaliser une adaptation littérale qui n'exploiterait pas bien les possibilités expressives du média cinématographique.

S'engage alors une « conversation », au sens de Shelley Cobb, qui le définit comme un échange entre le créateur de la bande dessinée et l'adaptateur, pour déterminer ce qui sera conservé, ajouté ou retranché au texte initial. Fidélité visuelle et respect envers l'œuvre originale feront nécessairement partie des points abordés pendant cette conversation mais aussi au moment de la réception du film par le public. Cependant, l'auto-adaptation modifie la donne, nous signale Colleen Kennedy-Karpat, car l'auto-adaptateur occupe un double rôle dans cette chaîne de création : à la fois créateur de l'œuvre originale ET adaptateur. Cette double fonction confère une autorité à l'artiste sur son œuvre initiale car l'auto-adaptateur est sans contredit la personne idéale pour juger des choix qui respecteront son œuvre d'origine et permettront de la transposer de la meilleure manière qui soit dans un nouveau média (Kennedy-Karpat 2007, p. 82). Justement, il me semble peu probable que l'on critique mon

adaptation d'*HARVEY*, d'une part parce que j'avais déjà mis en images les mots de Hervé Bouchard, et que j'auto-adapte maintenant ces images fixes en images animées (avec l'accord de l'auteur et la collaboration de l'auteure Marie-Francine Hébert), et d'autre part étant donné la distribution limitée du roman graphique *HARVEY* (3500 exemplaires vendus). D'ailleurs, l'adaptation n'est pas toujours reçue positivement par les fans ou l'auteur de l'œuvre initiale. C'est un peu le cas de *Maus* (1987-1991), bande dessinée culte, où son auteur Art Spiegelman ne souhaite ni déléguer, ni auto-adapter son récit dans un nouveau média :

I don't want to see *Maus* as a movie [...] the fact that it took so long for me to find the proper way to get it told in panel form, thirteen years — it would have been eleven and a half if I hadn't tried to stop smoking for a year and a half. But thirteen years to learn about animation and adapt it again. And it required a lot of the abstraction that came with the comic medium (Spiegelman cité par Lefèvre [1998] 2007, p. 285).

Un autre point de tension, soulevé par Lefèvre, est le passage de l'image dessinée imprimée à l'image mouvante projetée sur un écran. Le passage de l'une à l'autre engendrerait deux différences majeures : 1. le lecteur consomme l'image dessinée de très près car il tient le livre dans ses mains, contrairement au spectateur qui regarde l'image mouvante à distance sur grand écran ou sur le téléviseur ; 2. la différence de réception médiatique, soit la nature hétérochrone ou homochrone du média, un point que nous avons déjà abordé précédemment.

Lefèvre mentionne aussi le problème de la dimension sonore dans l'adaptation d'un média silencieux (bande dessinée ou roman graphique) à un média sonore (le film). Dans la bande dessinée, la musique, le son et les voix sont absents, seulement suggérés par l'apparence des personnages, des signes et des onomatopées, mais dépendent en majeure partie de l'interprétation du lecteur, signale Lefèvre. Au cinéma, le son est un outil puissant : « sound engages a distinct sense mode and sound can actively shape how the spectator perceives and interprets the image » (Bordwell & Thompson, 2008 p. 265). En cinéma d'animation le son joue un rôle d'autant plus fondamental car toute la dimension sonore est à inventer pour permettre aux personnages d'exister.

En somme, toute adaptation exige la modification de l'œuvre originale pour la transposer dans un nouveau média : des choix difficiles devront être faits pour répondre aux caractéristiques et aux règles de cet autre média. À mon avis, le point important à retenir ici est qu'en auto-adaptant *HARVEY*, j'ai une certaine autorité sur l'œuvre initiale, ce qui me place dans une position avantageuse pour prendre les bonnes décisions. Je considère que c'est un privilège de pouvoir revisiter un univers riche dont les possibilités formelles et sémantiques sont suffisamment complexes pour se reformer et s'enrichir à l'intérieur d'un nouveau média.

Dans le troisième chapitre, je vais tenter de créer des transferts entre mon roman graphique et mon film d'animation sur la base de leurs différents moyens d'expression. J'espère que ces nouvelles relations me permettront de former des échanges créatifs entre deux systèmes qui ne communiqueraient pas autrement.

## Chapitre 3. L'auto-adaptation graphique en pratique

Ce qui se passe entre chaque image est plus important que ce qui est sur chaque image...l'animation n'est pas l'art des dessins qui bougent mais l'art des mouvements qui sont dessinés.

— Norman McLaren<sup>11</sup>

Cette célèbre citation de Norman McLaren évoque pour moi la grande différence entre la création d'une image pour le roman graphique et celle pour un film d'animation : la mise en page<sup>12</sup> spatiale du livre versus le montage temporel du film. En effet, pour McLaren, « la matière première de l'animation cinématographique [était] le mouvement » (Alexeïeff cité par Sifianos 2012, p. 50), et, pour créer le mouvement, l'animateur doit minutieusement planifier les phases, les écarts et les trajectoires dans le temps (le « timing » en anglais). Il faut rappeler que, contrairement à la prise de vues réelles qui projette vingt-quatre images à la seconde selon une régularité mécanique, le cinéma d'animation varie les intervalles à l'intérieur d'une même séquence. Par exemple, un plan composé d'un cycle de douze phases ne montrerait pas tous les dessins selon une durée identique, mais multiplierait une phase ou en réduirait une autre selon l'effet voulu. La phase, s'avère fondamentale en cinéma d'animation, comme spécificité technique mais aussi comme unité de temps.

En revanche, la mise en relation des images du roman graphique s'effectue dans *l'espace* physique du livre grâce à la mise en page : « l'image d'album est nécessairement liée aux

---

<sup>11</sup> Reproduit de *Le cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique* (Willoughby 2009, p. 31).

<sup>12</sup> À l'instar de Thierry Groensteen, qui rejette en BD l'usage du terme « montage » emprunté au lexique du cinéma, je préfère employer « mise en page » pour parler de la disposition des images sur les pages du livre. (Groensteen 1999, p. 118).

autres, que ce soit directement sur l'espace de la double page ou bien à l'échelle du livre » (Van der Linden 2007, p. 44). À l'inverse de l'image animée, qui doit disparaître pour céder sa place à l'image suivante, l'image fixe existe en coprésence avec d'autres images et s'appréhende par un regard d'ensemble sur la mise en page.

Dans le cas précis de *HARVEY*, on pourrait parler d'une mise en page « conjonctive » dans le sens où l'entend Sophie Van der Linden dans son très bel ouvrage *Lire l'album*, c'est-à-dire « la présentation de plusieurs énoncés, souvent distincts, relevant davantage d'une contiguïté que d'une continuité. Les énoncés y sont entremêlés et non juxtaposés, les textes intègrent littéralement l'image » (2007, p. 69). La reproduction des doubles pages dans les figures 8 et 9 nous permet de voir comment le texte et les images sont tracés du même trait, un peu baveux et imparfait.

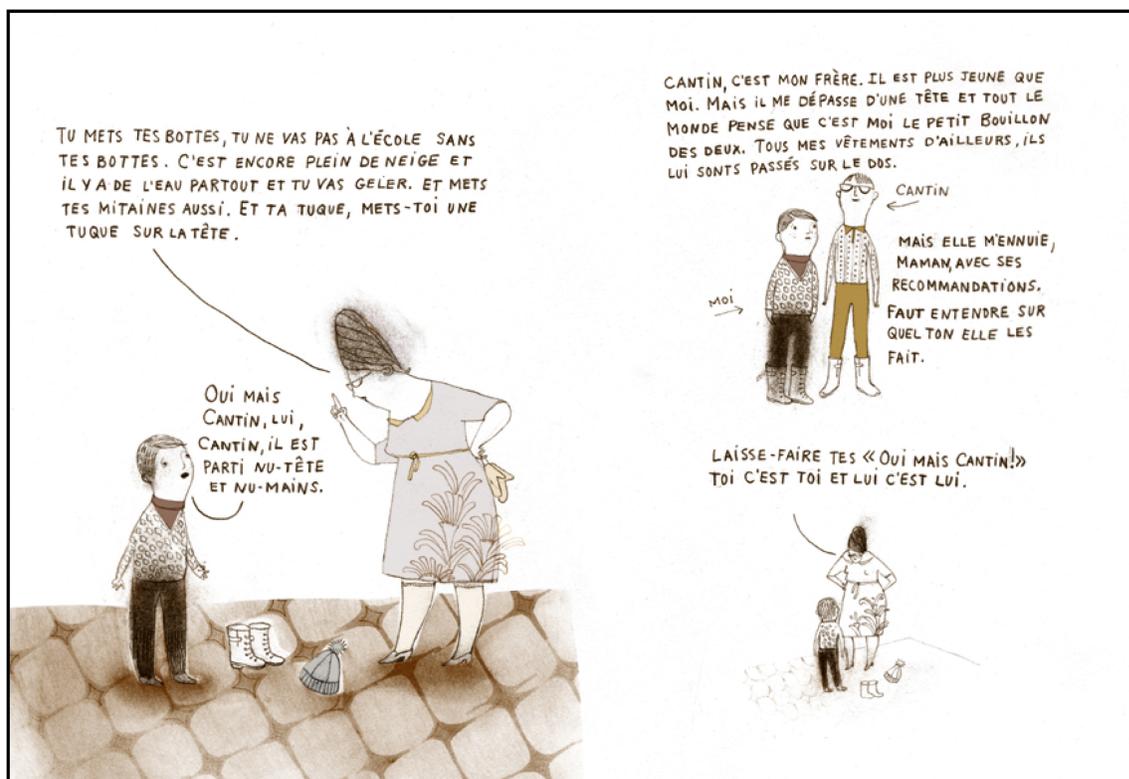


Figure 8. Image tirée du roman graphique *HARVEY* (Bouchard et Nadeau, 2009). Image reproduite avec la permission de Janice Nadeau.



Figure 9. Image tirée du roman graphique *HARVEY* (Bouchard et Nadeau, 2009). Image reproduite avec la permission de Janice Nadeau.

## Le processus de décomposition/recomposition

Je dois avouer qu'une certaine candeur a prévalu dans ma vision personnelle de l'adaptation graphique. Jusqu'à ce que j'entreprenne ce travail de recherche-crédation, je voyais l'adaptation comme une distillation, c'est-à-dire une opération qui chercherait à extraire l'esprit du roman graphique pour ensuite le transposer dans un film d'animation. Mais j'ai rapidement constaté que cette métaphore de l'extraction d'une substance fondamentale était fort répandue et plutôt mal connotée dans les études de l'adaptation puisqu'elle est liée au discours essentialiste sur la fidélité. Robert Stam compare d'ailleurs cette image à la préparation d'un artichaut dont il faut ôter les feuilles pour atteindre le cœur : « But, in fact, there is no such transferable core: a single novelistic text comprises a series of verbal signals that can trigger a plethora of possible readings » (Stam 2005, p. 15).

Il me semble maintenant pour ma part que l'adaptation graphique est un processus créatif qui décompose et recompose les éléments : décomposer les éléments qui avaient trouvé leur place dans le système du roman graphique, puis les recomposer pour les adapter au système du film d'animation. Mais entre la décomposition et la recomposition, il y a une phase déterminante pour l'adaptation graphique : les éléments du livre initial doivent absolument repasser par le *concept* pour s'exprimer dans le nouveau média.

La première étape est donc de décomposer tous les éléments qui font partie du roman graphique, car ils forment un ensemble homogène où chaque composante est complémentaire et indissociable de l'autre. Sophie Van der Linden affirme à propos de la vision d'ensemble de l'album :

Dans l'album, tout ce qui entoure les pages sur lesquelles se présente le récit ou l'expression en tant que telle relève souvent d'une création de l'illustrateur et non des seuls éditeurs ou maquettistes, comme c'est souvent le cas pour le roman par exemple. Dans cette perspective, formats, couvertures, gardes, pages de titre et pages internes sont le plus souvent à considérer *comme un ensemble cohérent* (Van der Linden 2007, p. 51).

Cette description rejoint celle de Jan Bætens qui voit le roman graphique comme une unité. Dans le roman graphique *HARVEY*, cet « ensemble cohérent » est composé de plusieurs éléments : le format ; la couverture entoilée cartonnée ; la reliure cousue, la pliure prononcée ; le papier mat ; le texte manuscrit ; les dessins ; les motifs ; la mise en page ; l'impression en trois couleurs ; la technique au fusain, au crayon et au pochoir, l'utilisation répandue du blanc en positif/négatif ; et la liste pourrait s'allonger encore longtemps... (Voir la figure 10 ci-dessous pour un aperçu de la matérialité du livre).

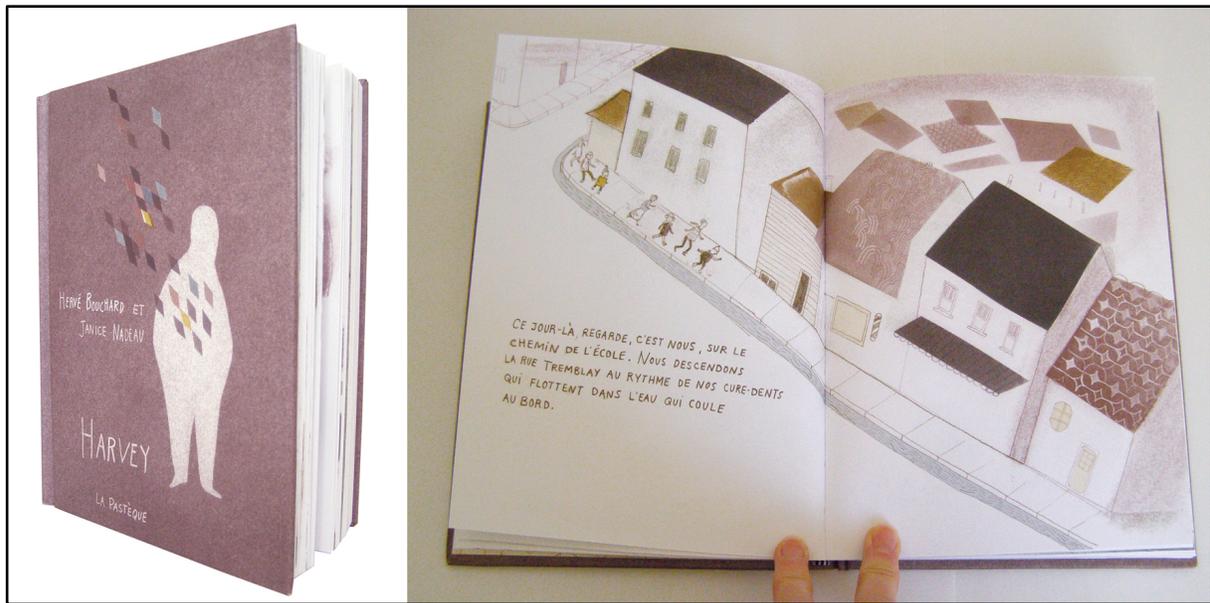


Figure 10. Matérialité du livre *HARVEY*. Image reproduite avec la permission de Janice Nadeau.

Tous ces éléments de la matérialité du livre « collaborent<sup>13</sup> » à produire un sens qu'il faut chercher à traduire en utilisant les outils spécifiques du média qu'est le film d'animation.

## Du fixe à l'animé

De quelle manière peut-on décomposer l'ensemble homogène du roman graphique et le recomposer dans le film d'animation ? Alain Boillat explique que les « effets-BD » permettent de simuler les spécificités de la bande dessinée lors d'une adaptation cinématographique. Ces effets contribueraient à ajouter une valeur esthétique au média filmique en travaillant directement dans la matérialité du film. Un « effet-BD » apparaît quand le média cinématographique :

---

<sup>13</sup> Sophie Van der Linden utilise ce terme pour exprimer la relation de complémentarité entre texte et image dans un album. J'étends librement ce sens à tous les autres aspects formels produisant le sens dans un roman graphique. (Van der Linden 2007, p. 121).

[I]ntègre certaines composantes ordinairement associées à la bande dessinée — séquentialisation d’images fixes, présence de phylactères, variation de format, texte de récitatif, etc. —, qui, ainsi déplacés dans un autre véhicule sémiotique, bouleversent les conventions du médium d’accueil et introduisent une dimension réflexive (Boillat 2015, p. 181).

Le premier effet mentionné par Boillat, sûrement le plus facile à reconnaître, est la présentation à l’écran de la matérialité et la planéité du support imprimé (aussi nommée la « tabularité »), comme lorsque la caméra donne l’impression de balayer une surface imprimée. D’emblée, je pense à *Vocabulary 1* (Becky James, 2016), un récit animé à partir d’une série d’icônes naïfs figurant sur une fiche pédagogique. Le film est réalisé dans un seul plan, avec des mouvements de caméra numériques qui glissent d’une vignette à l’autre, comme pour imiter la lecture hésitante d’un nouveau lecteur devant une succession de mots illustrés. D’abord contraint de lire les cases selon la vitesse imposée par la caméra, de passif le spectateur devient ensuite actif lorsqu’au dernier plan (fig. 11), il doit saisir le sens final sans que tous les éléments narratifs ne lui soient donnés : devant un plan fixe sans sons, c’est au spectateur de faire l’association mentale pour comprendre que la souris a fait la connaissance du papillon sur un banc de parc, que les deux personnages ont partagé un dîner à la chandelle, que le papillon a ensuite assassiné la souris à l’aide du couteau, s’est servi de la pelle pour l’enterrer et a pris les pattes du rongeur pour se faire des gants. Cette finale ingénieuse (et cruelle !) modifie rétroactivement notre première interprétation des vignettes : par exemple, pelle et couteau sont maintenant vues comme les armes d’un crime plutôt que de simples icônes imprimés sur une fiche de vocabulaire. En engageant ainsi les spécificités narratives de la BD, ce plan exige la participation du spectateur pour qu’il complète et fixe le sens des images sur le plan, exactement comme le lecteur d’une bande dessinée le ferait pour une série de vignettes séparées par des gouttières (ou par « l’espace inter-iconique » (Groensteen), et intégrées à un réseau formé par l’ensemble des images sur la planche.



Figure 11. « Image retirée ». Image tirée du film *Vocabulary I* (Becky James, 2016).

Comme deuxième effet, Boillat mentionne la spatialisation du montage sous la forme du *split-screen*, où plusieurs plans sont montrés au même moment à l'écran, ce qui « spatialise la fragmentation entre les plans » (Manovich cité par Boillat p. 187). Ce type de structure reprend bien sûr la composition compartimentée de la planche de BD, mais elle vient surtout briser la continuité linéaire du montage cinématographique précise Boillat. *The End of the World in Four Seasons* de Paul Driessen (1995) fonctionne selon ce procédé. Bien qu'inventif, ce type de montage spatial a selon moi le défaut de complexifier la lecture par la coprésence d'actions simultanées : comme tout bouge constamment, l'œil ne sait plus où regarder, ce qui diffère grandement de l'expérience de lecture de la bande dessinée ou du roman graphique, qui ne crée pas cette confusion.

Troisième effet signalé par Boillat : la mention écrite, qui peut aussi servir à évoquer l'origine bédéique, surtout, dit-il, si ces mentions reprennent des conventions graphiques de la bande dessinée comme le texte manuscrit encadré, les textes dans les bulles<sup>14</sup>, les onomatopées, etc.

---

14 « Ballon », « bulle », « phylactère » : ces termes renvoient tous à l'espace qui contient le dialogue en bande dessinée. Toutefois, le mot « phylactère » est en quelque sorte l'ancêtre de la bulle : « du grec *phylacterion*, petite boîte contenant un fragment de parchemin sur lequel était inscrite une prière et que les anciens Hébreux portaient attachée au bras » (Michel Coupal 1978, p. 312).

L'auteur donne l'exemple des textes descriptifs encadrés en haut de l'écran dans *American Splendor* (Berman et Pulcini, 2013), qui reprennent exactement le même graphisme que dans la BD.

Le quatrième effet est le recours à l'image fixe au cinéma, ou plutôt figée, qui vient insister sur l'opposition entre fixité et mouvement :

Le cinéma restitue le mouvement des actions filmées. Ainsi, lorsqu'un plan est « gelé » ou ralenti dans un film dont les motifs sont empruntés à une production bédéique, le spectateur aura tendance à associer ces tendances qui rompent l'impression de continuité de la représentation cinématographique à un renvoi, sur le plan formel, aux moyens d'expression de l'œuvre originale (Boillat 2015, p. 183).

Figé ou geler l'image bloquerait la réalité, et rappellerait ainsi l'unité photogrammatique<sup>15</sup> généralement niée par le montage au cinéma. Boillat illustre cet effet à l'aide du générique d'ouverture de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), où il y a une série de ralentissements sur des moments-clés, entrecoupés d'accélération pour revenir au rythme synchronique du cinéma traditionnel. Cet effet-BD déstabilise l'expérience cinématographique. Similairement, Dick Tomasovic pense que le ralentissement de la vitesse des plans, le *slow motion*, semble avoir pour visée de rapprocher le montage cinématographique du mode de lecture par bloc des cases d'une bande dessinée :

[E]n astreignant le regard à s'attarder sur les éléments graphiques qui composent l'image [...] les réalisateurs de ces films (Sam Raimi, Zack Snyder, Steven Johnson, Stephen Norrington, Guillermo del Toro, Jon Favreau...) figent, comme s'ils les ancrèrent, les actions des personnages et aspirent à rapprocher le plan de l'efficacité de la vignette de *comics* (Tomasovic 2015, p. 214).

Toutefois, est-ce qu'un plan figé produirait un effet déstabilisant dans un film qui n'est pas en prise de vues réelles ? Boillat concède que l'insert d'une image fixe aura un impact plus faible dans le cas du cinéma d'animation, « moins soumis à la nécessité du photoréalisme que les films en prises de vues réelles » (2015, p. 193). Le cinéma d'animation a tout de même connu

---

<sup>15</sup> À l'échelle du photogramme, une unité représentant un vingt-quatrième de seconde.

plusieurs formes de renvoi à l'image fixe, rappelle-t-il, que ce soit par l'exposition de la genèse du film dans *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911), des *story-boards* filmés chez Belvision durant les années 50 ou par les vignettes de BD filmées et sonorisées dans *Carnets secrets des Ninja* (Nagisa Oshima, 1967) (2015, p. 193). C'est avec toutes ces considérations que je me tourne maintenant vers l'exercice d'auto-adaptation.

## **Procédés pour animer *HARVEY***

Au moment d'écrire ces lignes, je suis encore au stade du développement pour mon film. Concrètement, cela signifie que j'ai produit les documents créatifs suivants : le *moodboard*, le *story-board*, l'animatique, le *posing layout*, et des tests d'animation.

Le *moodboard* (ou « tableau d'ambiance » en français) de *HARVEY* présente sept pages de dessins me permettant de montrer la direction artistique du film, d'explorer le design des personnages, et d'esquisser quelques ébauches de plans. Sur la page du *moodboard* reproduite ici (fig. 12), on voit le père de Harvey ; le dessin d'une poignée de cure-dents au creux d'une main ; une suite de quatre images à partir de la phrase « ses yeux qui étaient pleins de nous, mon frère et moi », où j'ai esquissé des enfants qui se déplacent à l'intérieur du tracé des yeux du père.

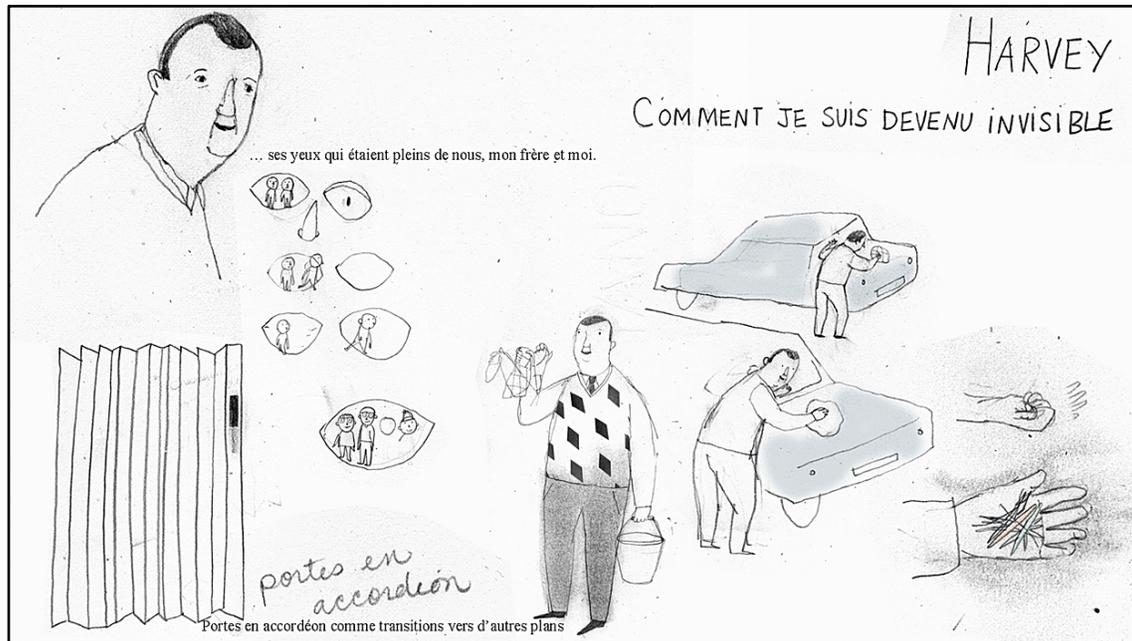


Figure 12. Image tirée du *moodboard* conçu pour mon film *HARVEY*. Crédit : Janice Nadeau.

Quant au *story-board* (ou « scénarimage » en français), ses 25 pages comprennent tous les plans du film à venir, les détails techniques tels que les mouvements de caméra, les transitions ainsi que les premières indications de durée (fig. 13). C'est un outil essentiel et évolutif que je mettrai à jour tout au long de mon processus d'adaptation, plus précisément après l'étape de *posing layout*, laquelle je détaillerai un peu plus loin. Pour le *story-board*, je me suis permise de reprendre directement quelques images du livre lorsque c'était possible.

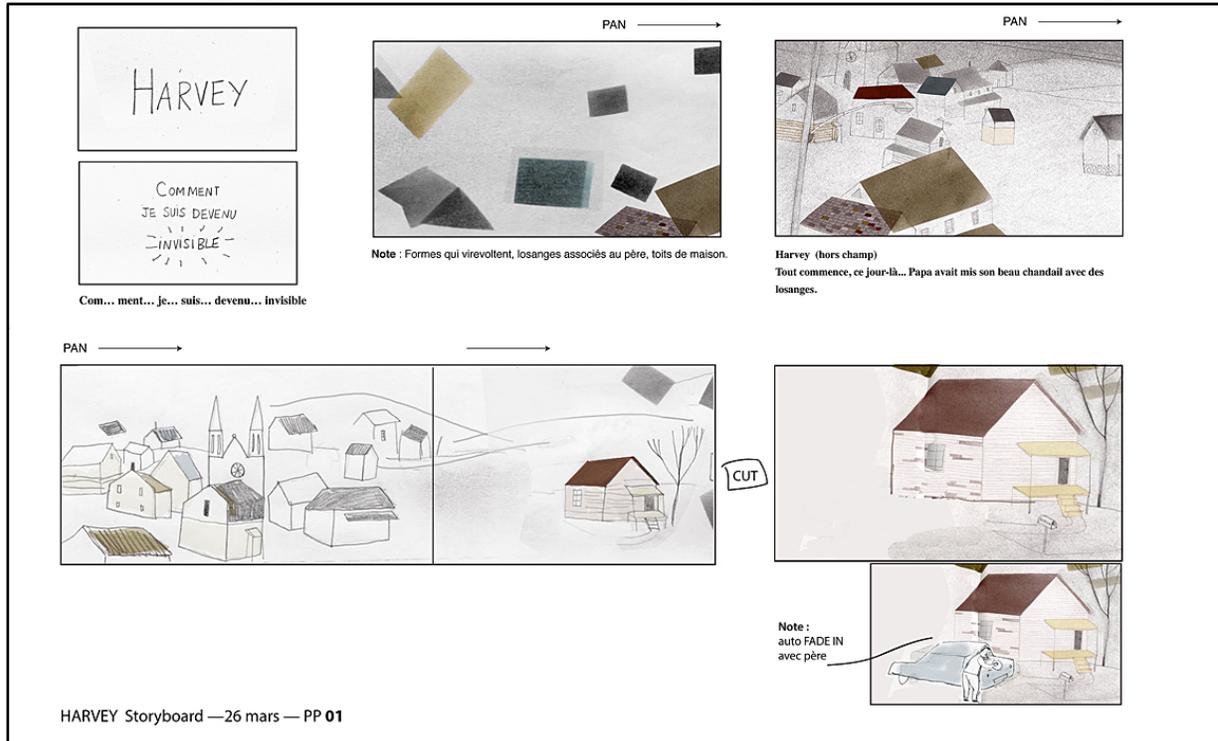


Figure 13. Première page du *story-board* conçu pour mon film *HARVEY*.  
Crédit : Janice Nadeau.

Un autre outil, l'animatique, c'est-à-dire le premier assemblage vidéo des plans extraits du *story-board*, retravaillés et montés de manière linéaire, me sert à prévoir plus précisément la durée totale du film et le rythme. Tout comme le *story-board*, c'est un outil évolutif qui accompagnera toute la production du film et que je monterai au fur et à mesure de pour éviter d'animer des images qui ne se retrouveront pas au montage final (fig. 14).



Figure 14. Image tirée de l'animatique de mon film *HARVEY*. Crédit : Janice Nadeau.

Finalement, le *posing layout* (« préparation à l'animation » en français) où chacune des cases du *story-board* est fragmentée dans tous ses niveaux d'animation, c'est-à-dire que tout élément devant être animé apparaît sur un niveau différent (l'équivalent des traditionnelles feuilles de cellulose), et les niveaux sont ensuite intégrés ensemble par voie de *compositing* pour former l'image complète. Cette étape préparatoire est nécessaire si, comme dans mon cas, l'animation est réalisée par une petite équipe. En principe, le *posing layout* devrait inclure tout le nécessaire pour animer un plan : la référence dans le *story-board*, la durée, les valeurs de plans, le décor linéaire tracé au bon format, et tous les niveaux d'animation.

## **Le rythme et la durée**

La réalisation de ces quatre outils m'a révélé un élément déterminant : la durée du film. Huit minutes d'animation impliquent une charge de travail colossale. Pour travailler le plus

efficacement possible, j'envisage une animation limitée<sup>16</sup> ou simple, c'est-à-dire avec environ huit images par seconde, sans trop de mouvements d'anticipation, avec des petits cycles répétitifs et l'utilisation de poses fixes. C'est bien sûr une décision économique mais aussi conceptuelle : je pense en effet que ce récit tout en retenue ainsi que le style graphique de mes personnages appellent une certaine simplicité dans l'animation.

Un exemple extrême de ce genre d'animation est *Un garçon plein d'avenir* (Peter Foldès, 1965), où certains plans s'étirent longuement à l'écran, sans aucuns mouvements, donnant l'impression que le film dépend d'une pulsation cardiaque complètement désynchronisée. Par un procédé similaire, dans *HARVEY*, je pourrais insérer des tableaux fixes, non animés, qui insistent temporellement sur leur propre présence à l'écran. Par exemple, quand Harvey arrive aux funérailles de son papa, il aperçoit le portrait de son père posé sur une table à l'entrée du salon funéraire : la caméra pourrait rester fixée sur le portrait du père encadré de manière à étirer le temps exagérément et marquer une pause claire dans le défilement des images.

## L'image-ancrage

Pour spatialiser le montage de mon film *HARVEY*, je propose un effet-BD supplémentaire : le montage à partir d'une « image-ancrage », un terme que je crée à partir du concept d'« ancrage » proposé par Roland Barthes dans la *Rhétorique de l'image*, c'est-à-dire la fonction du message linguistique qui sert à fixer le sens d'une image : « le texte dirige le lecteur entre les signifiés de l'image, lui en fait éviter certains et en recevoir d'autres ; à travers un *dispatching* souvent subtil, il le téléguidé vers un sens choisi à l'avance » (1964, p. 44). Dans la forme du montage, l'image-ancrage est une image (principale) autour de laquelle

---

<sup>16</sup> Le terme « animation limitée » — en opposition avec la *full animation* à la Disney — ne fait pas l'unanimité parce qu'il renvoie à un style d'animation qui ne bouge pratiquement pas, à l'instar du dessin fixe de l'animatique. Pour nommer l'animation utilisée au studio UPA, on peut employer « animation minimale » (Giannalberto Bendazzi), « animation stylisée » (Amid Amidie) et « animation parcimonieuse » (Sébastien Dabadie). Selon l'animateur français Benoît Chieux, le terme « animation stylisée » représente le mieux les spécificités suivantes : *Pose to pose*, c'est-à-dire peu ou pas d'intervalles.

rayonnent d'autres images (secondaires) montrant des messages parallèles, auxiliaires ou secondaires. Le rôle de l'image principale est de fixer le sens des images qui l'entourent. À l'instar du lecteur qui lit le texte et retourne à l'image pour y trouver des éléments visuels qui éclaircissent ou dédoublent sa lecture, l'image-ancrage « ancre tous les sens possibles » (1964, p. 44). Cette figure crée un effet-BD au cinéma en évoquant le geste de revenir en arrière pendant la lecture du roman graphique, sur des images qui figuraient quelques pages plus avant, pour comprendre les images suivantes différemment.

Concrètement, une scène de mon film pourrait s'ouvrir sur une image très nette du père décédé de Harvey : c'est l'image ancrage (fig. 15). Ce plan principal serait intercalé entre plusieurs plans secondaires de gens racontant leur vision du père d'Harvey. Chacun des plans secondaires serait suivi par un retour sur l'image ancrage. Puisque la description du défunt que font ces gens ne correspond pas à l'image qu'Harvey s'est fabriquée de son propre père, chaque plan additionnel viendrait modifier l'image du père. La photo du père pourrait s'estomper ou se transformer au fil des témoignages contradictoires. Par ce montage avec une image ancrage, mon objectif serait de casser la linéarité du montage non par un choc visuel, mais par un mode de lecture propre à la mise en page graphique.



Figure 15. Exemple de montage imaginé à partir d'une image-ancrage. Crédit : Janice Nadeau.

Cet effet répond à la vision de l'adaptation d'Alain Boillat, qui la voit comme un partage entre deux dispositifs médiatiques, où l'échange ajoute un réel apport esthétique. Pour maximiser cet apport, l'effet-BD dans un film doit « signifier » le premier média dans l'autre, et non simplement « reproduire » la BD dans le film. Il s'agirait donc de chercher à connoter le graphique dans le cinématographique en permettant une certaine réflexivité du cinéma d'animation envers le roman graphique.

## **L'adaptation comme prolongement de l'esprit créateur**

Suivant cette ligne de réflexion, Jérémy Pailler pense l'adaptation comme une démarche qui « prolonge l'esprit créateur », un système où l'artiste poursuit son travail de recherche là où il l'avait laissé, c'est-à-dire à l'achèvement de son premier projet. Il ne s'agit donc pas de revenir en arrière, lors d'une adaptation, avec un regard rétrospectif sur un travail créatif qui aurait été complété avec l'œuvre originale, mais de poursuivre et prolonger un même acte créatif à travers un nouvel objet. Avec l'exemple de Yuri Norstein et son film d'animation *Le Hérisson dans le brouillard* (1975), Pailler fait un lien entre les expérimentations de Norstein avec la caméra multiplane<sup>17</sup> et le résultat plastique à l'écran : « le récit du *Hérisson dans le brouillard* est construit dans une dialectique invisible entre la conception scénaristique et l'expérience poétique du cinéaste. Le développement plastique croise les voies narratives dans une dynamique de recherche entrelacée » (Pailler 2016, p. 4). Ainsi, le concept s'exprimerait dans une relation entre le récit (en route vers chez son ami l'ourson, un hérisson perd ses repères

---

<sup>17</sup> La caméra multiplane est un appareil construit sur le même mode que le banc-titre (soit une caméra montée sur une colonne et pointant vers le bas, qui photographie image par image, des dessins ou autres éléments graphiques disposés à l'horizontale sur le banc), mais qui superpose différentes plaques de verre pour photographier plusieurs éléments disposés sur autant de plans. Lotte Reiniger a utilisé un système très simple en 1926 pour *Les aventures du Prince Achmed*. Celui construit par le studio Fleischer en 1934 était plus complexe. Ub Iwerks en a développé un beaucoup plus pratique, suivi par Disney qui l'utilise pour la première fois en 1937 dans *The Old Mill*. Abandonné par les grands studios pour les technologies à l'ordinateur en 1967, il demeure encore utilisé pour des petites productions (Claire Kitson 2005, p. 43).

dans la brume), la technique (la superposition des niveaux de dessins et de poussière vaporeuse sur la multiplane) et la forme (un rendu multipliant des couches de brouillard duquel affleurent les personnages et la nature). Dans ce processus créatif, la brume est à la fois un « opérateur plastique » et « un embrayeur scénaristique » (Pailler 2016, p. 6).

Or, le cinéaste russe n'a pas réussi, selon l'avis de Pailler, à « prolonger l'esprit créateur » de son film en l'auto-adaptant en livre jeunesse en 2002. C'est que dans l'album illustré, la technique utilisée — le crayon de couleur — (fig. 16), n'arrive pas à exprimer formellement la sensation physique de la perte de repères comme le faisait si bien le film (fig. 17).



Figure 16. « Image retirée ». Image tirée du livre *Le hérisson dans le brouillard* (Yuri Norstein, 2002).



Figure 17. « Image retirée ». Image tirée du film *Le hérisson dans le brouillard* (Yuri Norstein, 1975).

Pour éviter la simple reproduction et « prolonger l'esprit créateur » d'un média à l'autre, il faut plus qu'un simple rappel de la source nous dit Pailler, mais « référer au film sur le plan de l'univers diégétique tout en disposant de motifs narratifs et de signes plastiques singulier » (2006, p. 9). Il aurait donc fallu reproblématiser le concept, en passant du film avec sa « linéarité contrainte », son montage temporel et ses spécificités, au livre avec un « espace ouvert et complexe ». Comme illustratrice, j'aurais été tentée d'illustrer ce récit avec des collages de calques, en superposant plusieurs couches de papier givré pour atténuer la netteté et ainsi représenter la perte de repères. J'aurais sûrement aussi expérimenté avec les possibilités physiques et spatiales du livre lui-même, en profitant de la durée élastique de l'image fixe qui permet de camoufler des détails que le lecteur aura le temps de découvrir, par exemple en « cachant » des éléments illustrés dans la page ou dans la pliure pour donner l'envie au lecteur de chercher des chemins dans les pages, à l'instar du petit hérisson de Norstein qui cherche sa route.

En somme, c'est ce que nous dit Pailler : pour engager un réel travail d'interprétation sur l'œuvre initiale, il faudrait problématiser le média d'accueil, en réfléchissant aux interprétations possibles lors du passage d'un « espace ouvert et complexe à entrées multiples » (le roman graphique) à un espace filmique. Cela est possible seulement si on considère le nouveau média vers lequel on adapte comme un « objet autonome », « en

considération de la forme et du contenu de son parent » (2016, p. 9). Son opinion rejoint celle de Boillat et les effets-BD, c'est-à-dire que le film doit puiser dans son propre langage pour référer au roman graphique. Il faut chercher dans la matérialité du film une manière de parler de l'œuvre initiale, en mode réflexif, en évoquant plutôt qu'en citant. L'adaptation, chez Boillat et Pailler, s'oppose à la simple reproduction, et dépend d'une excellente compréhension des spécificités médiatiques de chacun des médias.

À l'instar du prolongement de l'esprit créateur chez Pailler, je souhaite référer au roman graphique sans le décliner, interpréter sa matière plastique dans le média cinématographique tout en exploitant au maximum les potentialités du cinéma d'animation. Plutôt que d'insister sur les distinctions entre médias pour en faire ressortir les points de différence, c'est plutôt vers des ponts qui peuvent s'établir entre les points de correspondance de ces médias que je vais me tourner dans mon travail d'auto-adaptation.

## **L'esprit créateur en pratique**

En introduction, j'ai mentionné que l'ensemble cohérent du livre *HARVEY* était composé de plusieurs aspects que je souhaitais recomposer dans le film. Dans cette section, je propose des hypothèses et des solutions pour recomposer les spécificités du roman graphique dans le film d'animation.

Mon idée initiale était d'adapter la médiativité du livre, c'est-à-dire rappeler le livre illustré et reprendre ses spécificités formelles dans le cadre du cinéma, mais dans le but de « signifier, et non reproduire », le roman graphique. Je constate toutefois que dans la pratique, certains éléments sont plus difficilement recomposables que d'autres, comme tout ce qui touche à la matérialité du livre : l'objet, la couverture cartonnée, la reliure, le papier, et la tactilité. Le livre restera bien sûr central dans mon processus d'auto-adaptation, d'abord comme une référence essentielle pour ce qui touche à mes intentions premières et à la direction artistique mais surtout comme un objet utile pour communiquer rapidement mes intentions graphiques à l'équipe du film. Par exemple, pendant la phase de développement où j'ai effectué des tests

d'animation, j'ai observé que l'animateur et la marionnettiste retournaient souvent au livre avant d'entamer leur travail. Dans le cas du processus d'adaptation, le livre deviendrait comme un objet de transfert et de communication des intentions initiales du réalisateur.

### **1. Le format**

Le format du livre fermé est de 15 cm x 20 cm, ouvert la double page fait 30 cm x 20 cm. En comparaison, le cadre cinématographique avec lequel je travaille 1,85:1 (imposé par Folimage, par souci de cohérence avec ses autres productions, et compatible avec leurs équipements et traditions), est plus élargi que le livre (0,75:1 en page unique ou 1,5:1 en double page).

### **2. L'édition**

Par édition, j'entends tous les choix matériels liés à l'objet : la couverture cartonnée toilée, la reliure cousue, la pliure prononcée qui fait bomber les pages, le papier mat, et l'impression en trichromie. Comme je l'ai souligné plus haut, ces éléments matériels sont difficilement recomposables tels quels dans le film. Mais en toute hypothèse, je pourrais dire que les décisions esthétiques prises pour le livre participent à rendre l'œuvre initiale homogène, donc plus facilement recomposable dans le film.

### **3. La technique**

À part les pages où Harvey dépeint son souvenir du film *Scott Carré*, toutes les images du livre ont d'abord été dessinées en noir et blanc au crayon et au fusain, puis colorées numériquement dans le logiciel Photoshop. En effet, le dessin me semblait la technique la plus adéquate pour extérioriser les émotions du récit. De même, l'aspect mat et poussiéreux du fusain me permettait d'estomper les traits et les textures pour rimer visuellement avec la quête du héros, Harvey, qui cherche en vain à fixer l'image de son père disparu. Encore aujourd'hui, ces choix esthétiques me semblent très pertinents pour l'animation du film : la partie principale du film sera donc animée en animation traditionnelle 2D sur papier, et une seconde partie (*Scott Carré*), sera quant à elle animée en papier découpé sur table multiplane.

Concrètement, chaque plan réalisé en animation traditionnelle 2D va nécessiter quatre étapes : 1. l'animation traditionnelle en 2D sera réalisée par un animateur sur papier d'animation jusqu'à l'approbation du « fil de fer », ou l'animation linéaire (fig. 18) ; 2. le plan complet sera ensuite numérisé une première fois pour servir de gabarit à la couleur numérique ; 3. après cette étape du *scan*, je récupérerai l'animation du plan sur papier pour la « salir » ou mettre le trait dans mon style, en dédoublant certains traits, en gommant des détails et en appliquant du crayon à l'estompe (fig. 19) ; 4. l'animation « salie » sera numérisée une deuxième fois puis superposée en transparence sur le premier *scan* (soit le résultat de l'étape 2 sur lequel n'apparaîtront plus que les masses de couleur numériques). Avec cette méthode, mon objectif est d'obtenir un rendu semblable à celui des illustrations du livre, avec un trait inachevé ou imparfait, une texture flottante autour des personnages et des aplats de couleurs, à la différence près que dans sa version en mouvement, la texture doit être subordonnée à l'animation, c'est-à-dire qu'elle ne doit pas détourner l'attention de l'animation principale en bougeant plus vite que celle-ci.



Figure 18. Image linéaire tirée des tests d'animation pour mon film *HARVEY*.  
Crédit : Janice Nadeau.



Figure 19. Image salie tirée des tests d'animation pour mon film *HARVEY*.  
Crédit : Janice Nadeau.

La deuxième technique, le papier découpé animé sur table multiplane et photographié image par image est un procédé que j'expérimente pour la première fois. Son référent dans le livre est la technique du pochoir, que j'avais pensée pour marquer une différence formelle entre l'épisode de *Scott Carré* et le reste du livre, et aussi pour suggérer une atmosphère de films américains de science fiction des années 1950 : un rendu en noir et blanc avec des formes aux bordures doucement définies, des effets très lisses et une texture fine appliquée à l'éponge. Ma méthode est assez simple : je trace et coupe la forme souhaitée dans le papier, découpe qui me sert ensuite de gabarit pour remplir la forme en tapotant avec une éponge imbibée d'encre noire (fig. 20).

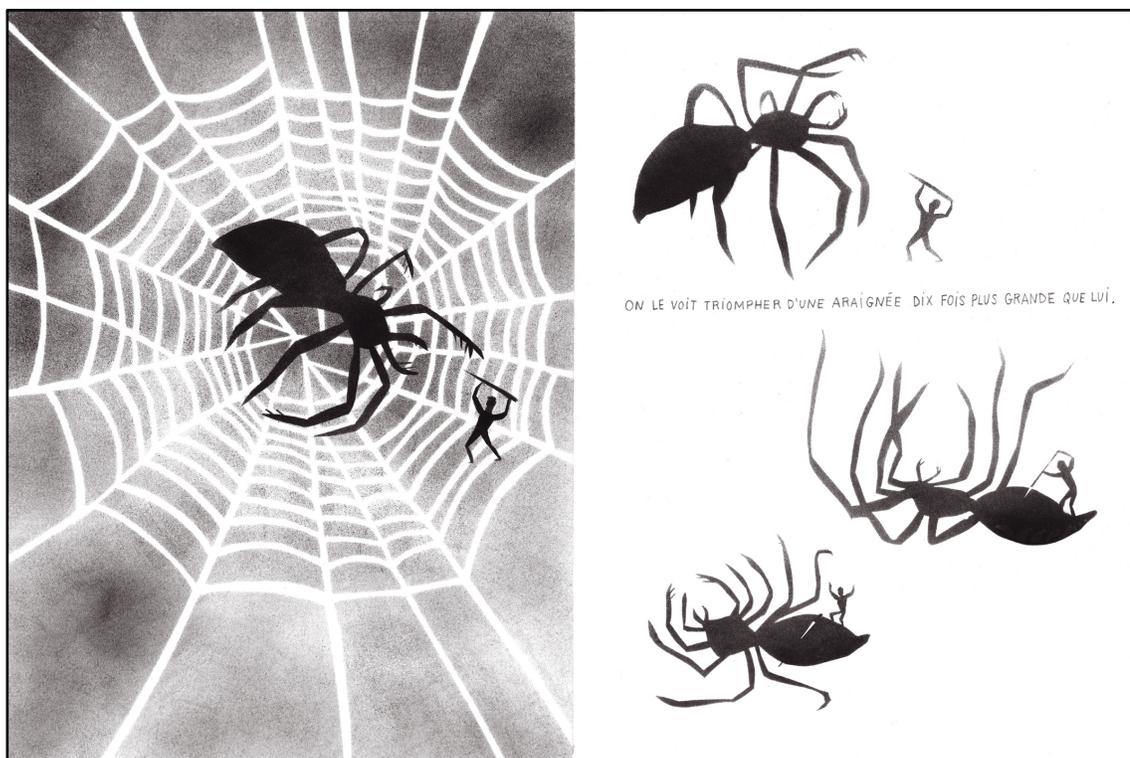


Figure 20. Image tirée du roman graphique *HARVEY* (Bouchard et Nadeau, 2009). Image reproduite avec l'autorisation de Janice Nadeau.

Dans la version cinématographique, j'utilise aussi une éponge imbibée d'encre pour couvrir la surface cartonnée des marionnettes en papier découpé (fig. 21 et 22), et pour peindre les décors sur papier calque (fig. 23). En travaillant cette technique sur la table multiplane plutôt qu'illustrée sur la page, je gagne l'éclairage et la profondeur de champ. Pour l'éclairage, j'ai choisi de travailler en deux points : un rétroéclairage (éclairage par dessous) et un éclairage par dessus (fig. 24 et 27). Le rétroéclairage conserve la transparence des calques et détaille les silhouettes. Les projecteurs situés au dessus accentuent les textures encrées sur la surface des marionnettes en papier. À noter qu'un plan uniquement éclairé du dessous aurait rappelé une esthétique en ombres chinoises à la Lotte Reiniger ou Michel Ocelot.

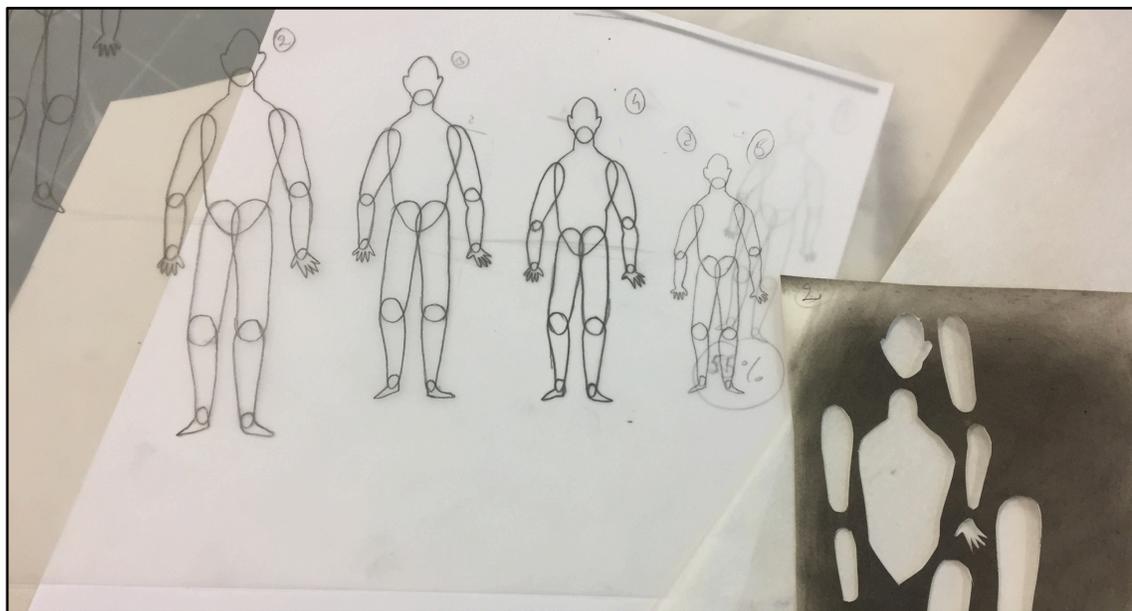


Figure 21. Recherches pour la fabrication du pantin en papier découpé. Crédit : Janice Nadeau.

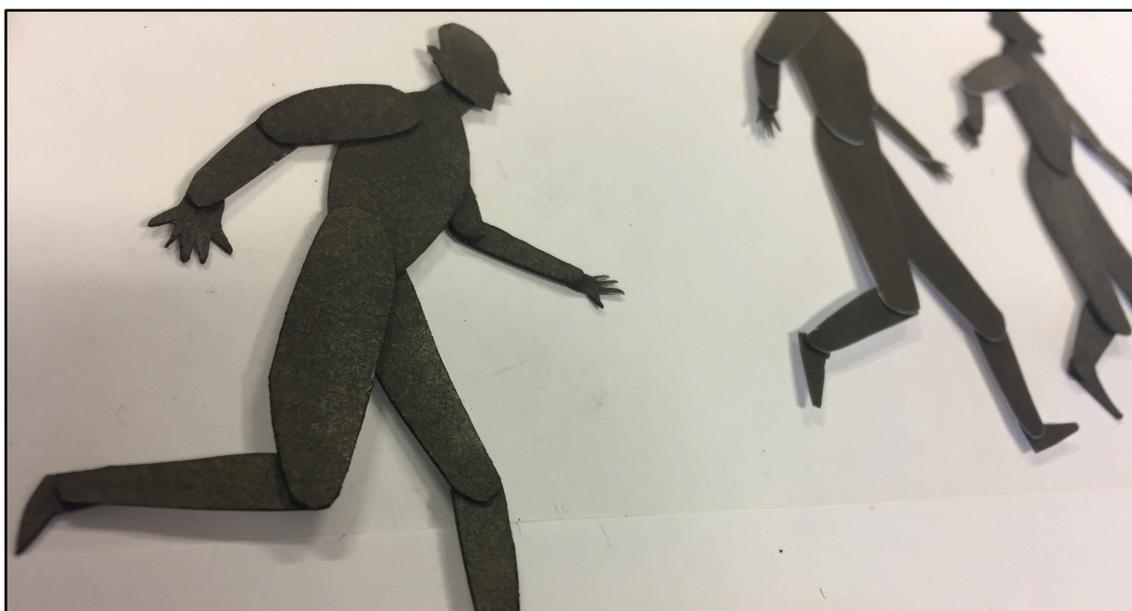


Figure 22. Tests d'assemblage des pantins. Crédit : Janice Nadeau.



Figure 23. Recherche de décor pour l'animation en papier découpé. Crédit : Janice Nadeau.



Figure 24. Image du dispositif pour le tournage en papier découpé (table multiplane rétroéclairée et éclairage frontal du dessus). Crédit : Janice Nadeau.



Figure 25. Test d'animation pour la scène de combat entre l'araignée et Scott Carré. Crédit : Janice Nadeau.

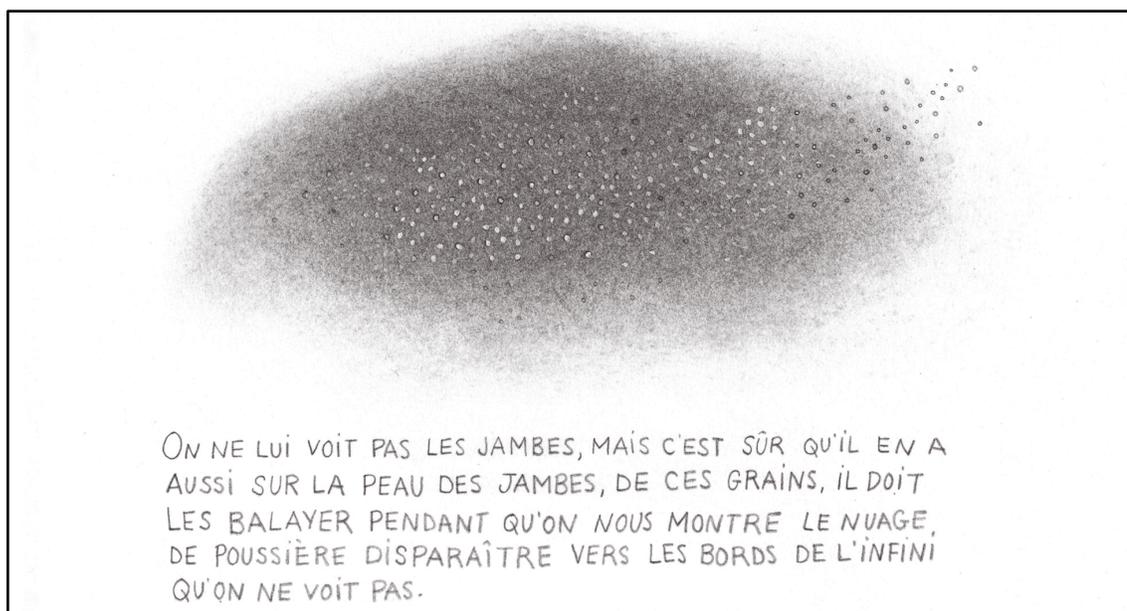


Figure 26. Image extraite du roman graphique *HARVEY* (Bouchard et Nadeau, 2009). Image reproduite avec l'autorisation de Janice Nadeau.



Figure 27. Recherche pour un plan en papier découpé. Crédit : Janice Nadeau.

#### **4. Les motifs**

Dans le roman graphique, les motifs sont omniprésents : sur les habits des personnages, sur les maisons, le mobilier, le papier peint, etc. Références à l'esthétique des années 1960, les motifs font aussi figure de symboles : tantôt des losanges sur le pull du père, tantôt des fleurs qui débordent du tracé de la jupe de la mère. L'utilisation des motifs sera plus limitée dans le film — animer autant de motifs serait un travail interminable — par soucis d'économie donc, mais aussi pour composer une hiérarchie visuelle qui privilégie la lecture de l'action. Je vais donc utiliser les motifs avec parcimonie dans l'animation et en intégrer dans les décors.

#### **5. Le rapport texte-image**

C'est tout le rapport de complémentarité entre le texte et l'image qui sera bouleversé dans l'adaptation cinématographique car je vais remplacer les éléments descriptifs textuels du livre par l'action, et la narration écrite de Harvey sera transformée en voix hors-champ. L'auteure Marie-Françine Hébert a écrit une première version de l'adaptation cinématographique du roman graphique, sous la forme d'un scénario. J'ai

réalisé le story-board à partir de ce texte et de fréquents retours aux images du roman graphique, en m'autorisant une grande liberté. Je planifie enregistrer une voix guide pour avoir une référence concrète de la voix de Harvey pendant les phases de développement et de production. Dans le générique d'ouverture et de fermeture, je vais écrire le texte à la main pour rappeler le texte calligraphié du livre.

## **6. La mise en page**

Pour mettre le roman graphique en page, j'ai effectué un découpage spatial et narratif pour doser la quantité de texte sur chaque page et fragmenter l'action en blocs intéressants puis j'ai aménagé la page assez librement en composant l'illustration en fonction du texte et vice-versa. Les compositions ne suivent pas de règles précises : il n'y a pas de vignettes régulières, les images sont parfois seules et flottantes sur la page, articulées dans une série de dessins ou disposées à marges perdues. L'utilisation du blanc est assez répandue, c'est le blanc du papier que j'ai conservé brut ou légèrement sali.

Comment adapter cette mise en page au cinéma ? Plus haut, nous avons vu plusieurs façons de rendre la mise en page spatiale à l'écran que ce soit par le cadrage réitéré ou par l'image-ancrage. Nous avons aussi vu que le déplacement de certaines composantes normalement associées à la bande dessinée provoquait des effets-BD. À ce sujet, je pense que ma manière naturelle de composer certaines images selon des perspectives aplaties peut contribuer, une fois celles-ci intégrées dans le film, à provoquer un effet-BD de planéité. En effet, dans plusieurs dessins, j'aplatiss les perspectives (fig. 28 et 29) en ramenant tous les éléments au premier plan et en éliminant la profondeur. Par exemple, dans la figure 28 reproduite ci-dessous, les maisons sont orientées vers des points de fuites divers et leurs dimensions ne donne pas vraiment une impression de profondeur. Idem pour les personnages dont la taille n'est pas vraiment proportionnelle à leur emplacement dans l'image mais plutôt à l'importance que je veux leur donner dans le plan. Le montage pourrait aussi servir à insérer des pauses et des moments de respirations pour faire écho au rythme du livre.



Figure 28. Image tirée du *story-board* de mon film *HARVEY*. Crédit : Janice Nadeau.



Figure 29. Image tirée du roman graphique *HARVEY* (Bouchard et Nadeau, 2009). Image reproduite avec l'autorisation de Janice Nadeau.

En définitive, cet exercice de recomposition m'impose de retourner au concept et à mes intentions initiales pour trouver des solutions innovantes qui fonctionneront bien dans le média

animé. Je dois me poser des questions pour trouver la meilleure manière de raconter l'histoire d'Harvey au cinéma, et de rendre ces images significatives pour ce média. Je pense que la technique du papier découpé apporte beaucoup au processus de création puisque je peux directement intervenir sur l'image, à tel point que je me sens dans un état de fébrilité. Je n'ai pas besoin de tout décider à l'avance, je peux par exemple assombrir le décor en y superposant un calque, déplacer les éclairages, ou encore modifier la texture sur une marionnette de papier. De cette manière, je reste attentive à ce que la caméra me dévoile et aux possibilités qui émanent de l'intérieur même du processus de création. Ce contexte de création rejoint le « cinéma d'expériences plastiques » tel que le définit Patrick Barrès, c'est-à-dire le cinéma d'animation comme un champ d'exploration, ouvert aux expérimentations graphiques et aux modifications du récit formel au fur et à mesure de la création.

Dans un entretien réalisé en 2005, Yuri Norstein louait justement l'imprévisibilité dans la recherche :

What we want is something that will develop further when it's on the screen. If there's no later development the film will be Dead! [...] How can you make a designer hold back a little, keep back that bit that will be needed for later development? That's the hardest thing. I know exactly how much needs to be held back. And that's why I'm always drawing to show Francesca... [...] If she produces perfectly finished artwork, the result will be no development and it will be Dead. And there will be no mystery... (Norstein cité par Kitson 2005, p. 68).

Le cinéaste pointe ici vers un geste créateur qui se retient de tout montrer et qui laisse de la place pour l'imagination du spectateur. On peut noter la comparaison avec la description que fait McLaren de son travail qu'il associait à : « une esquisse cinématographique, comme un croquis qui suggère par quelques lignes bien placées, une forme que notre imagination doit compléter sur la feuille quasi blanche » (McLaren cité par Joubert-Laurencin, 1997, p. 54). En somme, pour que l'esprit créateur puisse trouver son prolongement, encore faut-il lui laisser l'espace pour se déployer et s'épanouir dans le nouveau média.

## Conclusion

Ce travail de recherche-cr ation m'a permis de r fl cher au processus d'adaptation d'un premier syst me visuel (le roman graphique) vers un second syst me visuel (le film d'animation) en m'int ressant tout particuli rement au passage de l'image fixe   l'image anim e.

Dans la partie recherche de mon m moire, j'ai d montr  que les auteurs consid rent rarement les adaptations visuelles, soit parce qu'elles ne leur permettent pas des distinctions franches entre les deux m dias, soit parce que les adaptations visuelles semblent plus faciles   r aliser, limitant ainsi l'int r t des th oriciens pour ce processus cr atif. Pourtant, les adaptations visuelles feraient surgir des oppositions probl matiques uniques entre les sp cificit s des m dias telles que la mise en page spatiale et le montage temporel, la fixit  et le mouvement anim , les images illustr es et les plans cin matographiques anim s : chacune de ces oppositions n cessite des solutions cr atives que le cin ma d'animation peut transcender. En effet, la libert  du langage du cin ma d'animation ferait de ce m dia la forme d'expression id ale pour « red terminer » le texte dans un nouveau m dia. Red terminer le roman graphique dans le film d'animation exige des transferts entre la source et le r sultat, que ce soit par « le prolongement de l'esprit cr ateur » ou par diff rentes formes de renvoi du film   l'image fixe, comme les « effets-BD » et le « montage-ancrage », qui permettent des inter changes dynamiques entre les m dias visuels.

L'alternance entre recherche et cr ation  tait constitutive de ce m moire, l'objectif  tant d'une part ne pas me cantonner et d'aller au-del  de ma propre pratique artistique et d'autre part de laisser libre cours   une contamination cr ative entre les recherches et la pratique. Sur ce dernier point, je dois avouer que j'ai  t  agr ablement surprise par l'exp rimentation des concepts th oriques. Peut- tre parce que la recherche-cr ation est une nouvelle approche pour moi, mais au d part, je doutais de l'influence cr ative qu'auraient les concepts th oriques sur ma cr ation. Or, ces concepts — « cadrage r it r  », « montage-ancrage » et « prolongement de l'esprit cr ateur » — m'ont permis de trouver des solutions in dites dans mon travail pour

tester leur application. Ces idées renouvellent ma création d'une manière impossible autrement que dans la méthodologie conductrice, de la théorie à la pratique et vice-versa.

Dans le futur, j'aimerais arrimer encore plus la théorie à la pratique en poursuivant cette démarche de recherche-crédation. La compréhension de concepts théoriques par la pratique m'inspire beaucoup parce que je peux les apprivoiser par le dessin et l'exercice de la pensée. J'entrevois maintenant la possibilité d'un espace où la pratique agirait comme une sorte de laboratoire pour concrétiser des concepts théoriques. Par exemple, dans le contexte d'une classe de recherche-crédation, des étudiants pourraient adapter une image fixe en une image animée en appliquant « le cadrage réitéré » ou le « montage-ancrage ».

Au terme de ce mémoire, le film *HARVEY* est encore en phase de développement, et son résultat final animé n'était pas prêt à accompagner la partie recherche de ce mémoire puisque la production est prévue en cours d'année 2018 chez Folimage à Valence (France) et à l'Office national du film du Canada (ONF). Mais grâce à ce mémoire, j'ai malgré tout l'impression d'avoir réalisé une partie essentielle du film à venir. C'est qu'en réfléchissant autant au processus et au devenir du film, tant dans son rapport au roman graphique qu'au processus de permutation de l'image fixe vers l'image animée, le moule du film s'est formé. Oui, cette approche est certainement plus cérébrale que celle à laquelle j'ai été confrontée auparavant dans la pratique seule, mais de sculpter la matière du film dans un espace où tout est possible, en amont de sa création réelle, me donne le privilège d'avoir rencontré mon film d'animation dans sa genèse.

## Bibliographie

- Andrew, Dudley. [1984] 2000. « Adaptation ». Dans James Naramore (dir.), *Film Adaptation*, p. 28-37. Depth of field Series. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Archambault, Andrée et Michèle Venet. 2007 « Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente ». En ligne. *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 33, n° 1. <https://doi.org/10.7202/016186ar>. Consulté le 7 novembre 2017.
- B. Ray, Robert. 2000. « The field of "Literature and film" ». Dans James Naramore (dir.), *Film Adaptation*, p. 38-53. Depth of field Series. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Baetens, Jan. 2015. *The Graphic Novel: An Introduction*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Barrès, Patrick. 2006. *Le cinéma d'animation. Un cinéma d'expériences plastiques*. Coll. « Champs visuels ». Paris : L'Harmattan,
- Barthes, Roland. 1964. « Rhétorique de l'image ». *Communications*, vol. 4, n° 1 (1964), p. 40-51.
- Beja, Morris. 1976. *Film and Literature*. New York: Longman.
- Bluestone, George. 1957. *Novels Into Film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Boillat, Alain. 2015. « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse. Quand les adaptations filmiques de comic books suggèrent la fixité de leur modèle animé ». Dans Benoît Mitaine, David Roche et Isabelle Schmitt-Pitiot (Dir.), *Bande dessinée et adaptation. Littérature, cinéma, tv*, p. 179-209. Littératures. Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal.
- Bordwell, David, et Kristin Thompson. 2008. *film Art: An Introduction*. 8<sup>e</sup> éd. Boston ; Montréal : McGraw Hill.
- Bouchard, Hervé, et Janice Nadeau. 2009. *Harvey: comment je suis devenu invisible*. Montréal : La Pastèque.
- Bruhn, Jørgen, Anne Gjelsvik, and Eirik Frisvold Hanssen. 2013. *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. London: Bloomsbury Academic.

- Bruhn, Jørgen, Anne Gjelsvik, et Henriette Thune. 2011 « Parallel worlds of possible meetings in *Let The Right One In* ». En ligne. *Word & Image*, vol. 27, n° 1 (mars), p. 2-14. <https://doi.org/10.1080/02666281003683882>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Calabrese-Steimberg, Laura. 2010. « Esthétique et théorie du roman : la théorie dialogique du Bakhtine linguiste ». En ligne. *Slavica bruxellensia. Revue polyphonique de littérature, culture et histoire slaves*, n° 6 (juin), p. 60-64. <https://doi.org/10.4000/slavica.348>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Cardwell, Sarah. 2002. *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*. Manchester: Manchester University Press.
- Clerc, Jeanne-Marie, et Monique Carcaud-Macaire. 2004. *L'adaptation cinématographique et littéraire. 50 questions*. Paris : Klincksieck.
- Cobb, Shelley. 2011. « Adaptation, Fidelity, and Gendered Discourses ». En ligne. *Adaptation*, vol. 4, n° 1 (mars), p. 28-37. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apq011>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Cohen, Keith. 1979. *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. New Haven: Yale University Press.
- Coupal, Michel. 1978. « Terminologie de la bande dessinée ». En ligne. *Meta*, vol. 23, n° 4 (décembre), p. 311-14. <https://doi.org/10.7202/002417ar>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Denis, Sébastien. 2011 *Le cinéma d'animation*. 2<sup>e</sup> éd. Coll. « Cinéma/Arts visuels ». Paris : Armand Colin.
- Elliott, Kamilla. 2003. *Rethinking the Novel/Film Debate*. Berkeley, Cambridge: Cambridge University Press.
- . 2013. « Theorizing Adaptations/Adapting Theories ». Dans Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik, et Eirik Frisvold Hanssen (Dir.), *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, p. 9-45. London: Bloomsbury Academic.
- Gaudreault, André. 1980. « Temporalité et narrativité : le cinéma des premiers temps (1895-1908) ». *Cinéma et récit*, vol. 13, n° 1 (avril), p. 109-37.
- André. Gaudreault. 1988. *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Québec, Paris : Presses de l'Université Laval ; Méridiens Klincksieck,

- Gaudreault, André, et Philippe Marion. 2006. « Cinéma et généalogie des médias ». *Médiamorphoses*, n° 16, p. 24-30.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Coll. « Poétique ». Paris : Éditions du Seuil.
- Gotthold Ephraim Lessing. 2011. *Laocoon, ou, Des frontières respectives de la peinture et de la poésie*. Traduit par Frédéric Teinturier. Coll. « L'esprit et les formes ». Paris : Klincksieck.
- Groensteen, Thierry. 1990. « Du 7e au 9e art, l'inventaire des singularités ». Dans Gilles Ciment (Dir.), *Cinéma et bande dessinée*, p. 16-28. Paris : Corlet/Télérama.
- Groensteen, Thierry. 1999. « De la mise en page ». Dans *Système de la bande dessinée*. p.107-19. Paris : Presses universitaires de France.
- Groensteen, Thierry. 2009. *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*. Paris : Skira Flammarion ; Angoulême : Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jorgen Bruhn. 2013. « Dialogizing Adaptation Studies: From One Way Transport to a Dialogic Two-Way Process ». Dans Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik, et Eirik Frisvold Hanssen (Dir.), *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, p. 19-45. London: Bloomsbury Academic.
- Joubert-Laurencin, Hervé. 1997. *La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Kennedy-Karpat, Colleen. 2015. « Self-adaptation and Transnationality in Marjane Satrapi's *Poulet aux prunes* (2011) ». En ligne. *Adaptation*, vol. 8, n° 1 (mars), p. 68-88. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apu069>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Kitson, Clare. 2005. *Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kristeva, Julia. 1969. *Sēmeiōtikē. Recherches pour une sémanalyse*. Coll. « Tel quel ». Paris : Editions du Seuil.
- Lefèvre, Pascal. 2007. « Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images ». Dans Ian Gordon, Mark Jancovich et Matthew P. McAllister (Dir.), *Film and Comic Books*, p. 1-12. Jackson: University Press of Mississippi.

- Leitch, Thomas M. 2007. *Film Adaptation and Its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Marion, Philippe. 1993. *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur ; essai sur la bande dessinée*. Université catholique de Louvain. Faculté des sciences économiques, sociales et politiques. Publications n° 171. Louvain-la-Neuve : Academia.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- Menu, Jean-Christophe. 2011. « Théories du simple au double ». Dans *La bande dessinée et son double. Langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, p. 451-91. Paris : L'Association.
- Morton, Drew. 2010. « Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Strips and Film ». En ligne. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 5, n° 3, p. 295-312. <https://doi.org/10.1177/1746847710377551>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Morton, Paul. 2016. « The Animated Esperanto: The Globalist Vision in the Films of Sándor Reisenbüchler ». En ligne. *Animation*, vol. 11, n° 1 (mars), p. 92-107. <https://doi.org/10.1177/1746847716628713>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Naremore, James. 2000. « Introduction: Film and the Reign of Adaptation ». In *Film Adaptation*, p. 1-18. Depth of field Series. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Pailler, Jérémy. 2016 « Le Hérisson dans le Brouillard de Youri Norstein. Rythmes et temporalités du film d'animation vers l'album illustré ». En ligne. *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 10 (avril). <https://doi.org/10.4000/strenae.1515>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Peeters, Benoît. 1998. *Lire la bande dessinée*. Coll. « Champs ». Paris : Flammarion.
- Sifianos, Georges. 2012. *Esthétique du cinéma d'animation*. Coll. « 7<sup>e</sup> art ». Paris : Éditions du Cerf.
- Stam, Robert. 2005. « Introduction: The Theory and Practice of Adaptation ». In Robert Stam and Alessandra Raengo (Dir.), *Literature and Film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, p. 1-52. Malden, Oxford, Carlton: Blackwell Publishing.

- Subra, Olivier. 2016. « Cinéma d'animation : le cinéma animé ? » Dans Patrick Barrès et Serge Verny (Dir.), *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, p. 46-53. Paris : L'Harmattan.
- Thon, Jan-Noël, et Lukas R.A. Wilde. 2016. « Mediality and materiality of contemporary comics ». En ligne. *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, n° 3 (juillet), p. 233-41. <https://doi.org/10.1080/21504857.2016.1199468>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Tomasovic, Dick. 2015. « De Marvel Comics à Marvel Studios. Adaptations, intermédialités et nouvelles stratégies hollywoodiennes ». Dans *Bande dessinée et adaptation. Littérature, cinéma, tv*, p. 211-27. Littératures. Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal.
- Van der Linden, Sophie. 2007. *Lire l'album*. Le Puy-en-Velay, France : Atelier du poisson soluble, 2007.
- Wells, Paul. 1999. « “Thou Art Translated” : Analyzing Animated Adaptation ». Dans Deborah Cartmell et Imelda Whelehan (Dir.), *Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text*, p. 199-213. London, New York: Routledge.
- Willoughby, Dominique. 2009. *Le cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris : Textuel.

## Filmographie

- Fast Film*. 2003. Réalisation de Virgil Widrich. Autriche/Luxembourg. Amour Fou Luxembourg, Minotaurus Film, Virgil Widrich Filmproduktion. <http://upopi.ciclic.fr/voir/les-courts-du-moment/fast-film-de-virgil-widrich>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Le hérisson dans le brouillard*. 1975. Réalisation de Yuri Norstein. Russie. Soyuzmultfilm. <https://www.youtube.com/watch?v=dqdgBrJtHtQ>. Consulté le 7 novembre 2017.
- Little Nemo*. 1911. Réalisation de Winsor McCay. États-Unis. Production de Winsor McCay. <https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM>. Consulté le 7 novembre 2017.

*Vocabulary One*. 2016. Réalisation de Becky James. États-Unis. Production de Becky James.  
<https://vimeo.com/179197689>. Consulté le 7 novembre 2017.

*Un garçon plein d'avenir*. 1965. Réalisation de Peter Foldès. France.  
Les films Europart et l'Office national de radiodiffusion télévision française.  
[http://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00832/  
peter-foldes-un-garcon-plein-d-avenir.html](http://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00832/peter-foldes-un-garcon-plein-d-avenir.html). Consulté le 7 novembre 2017.

## **Annexe 1 : Première page du roman graphique *HARVEY* en version numérisée.**

Les membres du jury ont eu accès au fichier complet.



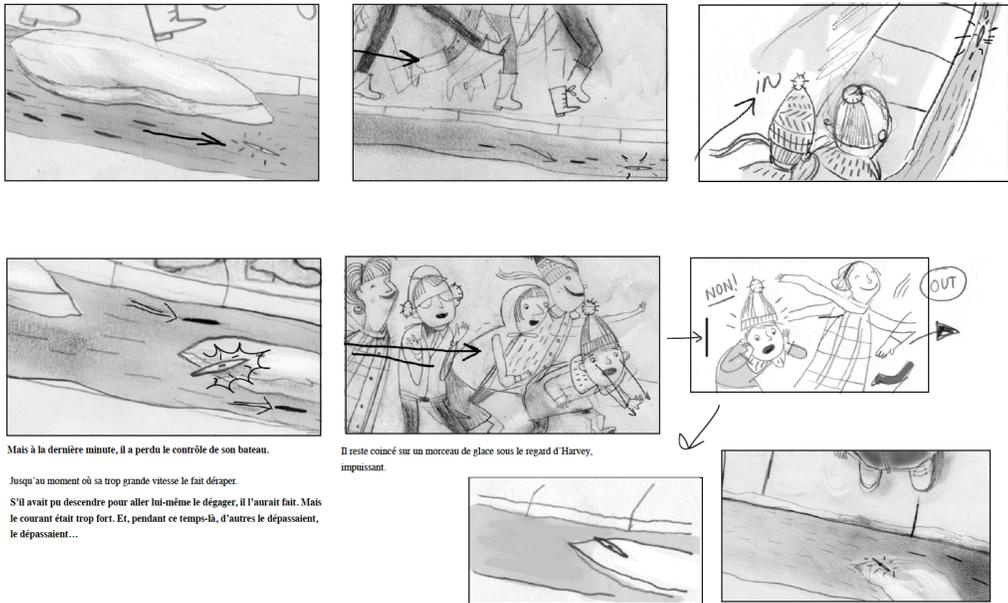
## Annexe 2 : Première page du *moodboard* de *HARVEY*

Les membres du jury ont eu accès au document complet.



## Annexe 3 : Page tirée du *story-board* de *HARVEY*

Les membres du jury ont eu accès au fichier complet.



The storyboard consists of seven panels arranged in two rows. The top row has three panels: 1. A boat moving quickly on water, indicated by motion lines and an arrow. 2. A close-up of a person's legs and feet on a boat deck. 3. A person's hands holding a bottle, with an arrow pointing to it labeled 'IN'. The bottom row has four panels: 1. A boat moving quickly on water, indicated by motion lines and an arrow. 2. A group of people on a boat, looking surprised or excited. 3. A person holding a bottle, with an arrow pointing to it labeled 'NON!' and another arrow pointing away labeled 'OUT'. 4. A boat moving quickly on water, indicated by motion lines and an arrow. Below the first panel of the bottom row is the text: 

Mais à la dernière minute, il a perdu le contrôle de son bateau.

Jusqu'au moment où sa trop grande vitesse le fait dérapier.

S'il avait pu descendre pour aller lui-même le dégager, il l'aurait fait. Mais le courant était trop fort. Et, pendant ce temps-là, d'autres le dépassaient, le dépassaient...

 Below the second panel of the bottom row is the text: 

Il reste coincé sur un morceau de glace sous le regard d'Harvey, impuissant.

 Below the third panel of the bottom row is the text: 

NON!

 Below the fourth panel of the bottom row is the text: 

OUT

 The number 36 is located in the bottom left corner of the page.

## Annexe 5 : Image tirée de l'animation de *HARVEY*

Les membres du jury ont eu accès au fichier complet.



## **Annexe 5 : Liste des tests d'animation réalisés pour *HARVEY* et référence visuelle.**

Les membres du jury ont eu accès aux tests complets.

1. Araig\_001\_01.mp4. Durée : 07 secondes.
2. Astre\_001\_01.mp4. Durée : 05 secondes.
3. Chat\_001\_01.mp4. Durée : 06 secondes.
4. Étoiles.mp4. Durée : Durée : 16 secondes.
5. SC 18.mov. Durée : 06 secondes.
6. SC 19.mov. Durée : 03 secondes.
7. SC test-GP.mov. Durée : 06 secondes.

