

**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 dessiné**

Alain BOILLAT

L'essai liminaire de l'ouvrage collectif *Les Cases à l'écran* entendait proposer une typologie des différentes modalités de « dialogues » instaurés entre le cinéma et la bande dessinée au niveau tant des pratiques que des discours consacrés à ces deux moyens d'expression. Dans une telle perspective intermédiaire, la question de l'adaptation cinématographique peut, a priori, sembler constituer un domaine quelque peu balisé, mais les films adaptés de bandes dessinées sont traversés par un faisceau de déterminations socioculturelles, technologiques, économiques et esthétiques dont les implications excèdent largement les constats susceptibles d'être dégagés grâce à une comparaison terme à terme de l'œuvre originale avec son adaptation. Pour les besoins de l'analyse, je me concentrerai ici sur la facture des productions elles-mêmes plus que sur leur contexte de production/réception, et considérerai le transfert sémiotique dans un sens unique en abordant les cas où une œuvre bédéique originale est transposée dans une production cinématographique. L'homogénéité du corpus filmique et sa pertinence sont cependant garanties par un facteur technologique, mon propos se rapportant à des productions réalisées

au cours de la dernière décennie qui exploitent massivement, en termes d'effets spéciaux, les ressources de l'infographie (*CGI* – *Computer-generated Imagery*). Mon objectif n'est pas d'examiner la structure narrative de ces productions — approche qui peut toutefois s'avérer fort productive¹ —, mais d'étudier les modes de représentation à l'œuvre dans ces adaptations en lien avec les spécificités des deux médias concernés, au sein d'une réflexion plus large sur l'intermédialité. Pour restreindre le nombre de paramètres à considérer, je postulerai que les images analysées sont appréhendées dans le cadre des dispositifs qui sont à ce jour communément associés à ces médias, soit les fascicules de bandes dessinées et la projection en salle. Il va de soi que la prise en compte d'autres modes de consommation tels que la consultation d'un *comic book* sur tablette tactile ou d'un film visionné à partir d'un support DVD ou Blu-ray sur un écran de télévision — deux interfaces susceptibles d'accueillir conjointement ces deux médias, et donc aptes à exacerber ou à oblitérer certaines différences entre ceux-ci — contribuerait à brouiller ou à complexifier certaines des pistes abordées, et cela d'autant plus si l'on prend en compte l'interaction avec l'utilisateur qui, en appuyant sur le bouton d'une télécommande ou en effleurant un écran, peut activer un ralenti, un arrêt sur image, le déplacement d'une « caméra » virtuelle sur la surface écranique ou un changement de format. L'existence de ces dispositifs est cependant sous-jacente à la présente étude dans la mesure où le caractère intermédial de l'audiovisuel contemporain constitue la condition de possibilité des choix formels que je me propose d'examiner. En effet, la circulation entre les médias de certains modes de représentation est considérablement favorisée aujourd'hui en raison de l'habitude du spectateur-lecteur-utilisateur de voir ces derniers se côtoyer en un même lieu physique, par exemple sur un écran d'ordinateur.

L'autre en soi : l'effet-BD

Au vu de l'essor considérable des synergies commerciales qui ont été développées à partir de la production du premier film de la série *X-Men* (Bryan Singer, 2000) entre les studios hollywoodiens

1. Voir, par exemple, l'étude de Danielle Chaperon, qui compare l'idéologie véhiculée respectivement par *V pour Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd (1982-1990) et par l'adaptation cinématographique homonyme (James McTeigue, 2005).

et les éditeurs de *comic books* à notre époque, caractérisée par une maximisation du principe de l'intégration horizontale dans l'industrie de la culture de masse² — on ne sait parfois plus très bien quel produit «dérive» de quel autre³ —, on peut légitimement s'interroger sur la façon dont les films issus de bandes dessinées sont *travaillés* par le moyen d'expression auquel ils empruntent leur matériau narratif. En effet, le renvoi explicite au médium premier, lorsqu'il est mis en œuvre, constitue un potentiel d'exploitations singulières du langage cinématographique. Dans de tels cas, le film donne lieu à ce que je propose de nommer un «effet-BD», c'est-à-dire qu'il intègre certaines composantes ordinairement associées à la bande dessinée — séquentialisation d'images fixes, présence de phylactères, variations de format, texte de récitatif, etc. —, qui, ainsi déplacées dans un autre véhicule sémiotique, bouleversent les conventions du médium d'accueil et introduisent une dimension réflexive.

Dans l'histoire du cinéma, l'adaptation cinématographique de bande dessinée n'a cependant que rarement donné lieu à des films présentant sur le plan du langage cinématographique certaines traces du médium dont elle est issue. En général, on observe une reprise de héros devenus célèbres dans les pages des magazines et d'éléments d'un répertoire d'actions stéréotypées dans des représentations qui, elles, sont régies par les codes dominants du cinéma de genre. Par exemple, dans les années 1930-1940, le cinéma de science-fiction exploita la matière narrative et figurative des *strips* de *Flash Gordon* ou *Buck Rogers*⁴, et dans le genre du film de gangsters, diverses adaptations de la série *Dick Tracy* de Chester Gould furent proposées dans des productions B par les studios

2. Voir Thomas Schatz qui discute en particulier le cas des adaptations de *Spider-Man* et explique combien l'industrie hollywoodienne actuelle est régie par le principe de la franchise qui postule, en amont de la réalisation du film, l'exploitation commerciale de produits dérivés qui se déclinent à travers plusieurs médias.

3. On pense notamment, dans des cas comme *Battleship* (Peter Berg, 2012) ou la série des *Transformers* (dès 2007) ou des *G.I. Joe* (dès 2009), coproduits par Hasbro, aux liens existant entre l'industrie cinématographique et celle du jouet, qui se sont considérablement renforcés à la suite du merchandising créé autour de la franchise *Star Wars* (Boillat 2006).

4. *Flash Gordon* (Frederick Stephani, 1936, 13 épisodes); *Flash Gordon's Trip to Mars* (Ford Beebe et Robert F. Hill, 1938, 15 épisodes); *Flash Gordon Conquers the Universe* (Ford Beebe et Ray Taylor, 1940, 12 épisodes); *Buck Rogers* (Ford Beebe et Saul A. Goodking, 1939, 12 épisodes).

Republic ou RKO⁵. Ces productions cinématographiques diffusées sous forme de série d'épisodes clos ou selon la logique du feuilleton partageaient avec les bandes dessinées dont elles étaient issues le ton rocambolesque d'une action aux mille rebondissements et aux suspensions haletantes de l'intrigue. D'autres films hollywoodiens comme *Prince Vaillant* (Henry Hathaway, 1954), adapté des planches de Harold Forster, déplaceront le style narratif du côté de la grande forme, effaçant tout lien formel à l'œuvre originale. De même, la série cinématographique des *Superman* initiée par le film de Richard Donner en 1978 s'inscrira dans les normes du film catastrophe et d'action de l'époque bien plus qu'elle n'héritera du ton des *comics* des années 1940.

À vrai dire, seules les adaptations récentes jouent consciemment avec le contexte intermédial dans lequel elles s'inscrivent. Ce phénomène résulte pour partie du gain de légitimité et de popularité qu'ont connu la bande dessinée en Europe et le label « *graphic novel* » aux États-Unis. Cette reconnaissance explique à la fois l'intérêt du public pour des films jouant avec les codes de la BD comme *American Splendor* (Shari Springer Berman et Robert Pulcini, 2003) et la possibilité offerte à certains dessinateurs de s'exprimer à l'aide du médium cinématographique. Bien que son parcours fasse figure d'exception, Frank Miller est emblématique, dans son approche du cinéma, de cette nouvelle façon d'envisager les liens entre 7^{ème} et 9^{ème} arts. À Hollywood, il passe du statut de scénariste à celui de réalisateur avec deux films, *Sin City* (2005) — coréalisé avec Robert Rodriguez — et *The Spirit* (2008), dont la facture s'inspire ostensiblement de son propre style graphique. Il ne s'agit plus seulement de puiser des motifs visuels dans les planches dessinées : le film est désormais travaillé dans sa matérialité même par son modèle. Dans ces films appartenant aux productions dominantes, la représentation s'affiche dans sa facticité et confine parfois à l'abstraction graphique. L'équipe du film meuble en postproduction les fonds bleus devant lesquels les acteurs ont préalablement évolué presque aussi librement que le dessinateur crée un monde à partir d'une page blanche. L'image est dite « de synthèse » : en effet, une forme de synthèse advient, toujours paradoxale, entre les médias.

5. Notamment *Dick Tracy* (Alan James et Ray Taylor, 1937, 15 épisodes), puis *Dick Tracy Returns* (John English et William Witney, 1938, 15 épisodes). Notons qu'un film comme *Dick Tracy, Detective* (William Berke, 1945) fait explicitement référence, par le dessin, aux *strips* de Gould dans les cartons de son générique, lieu particulier en termes de renvoi à l'œuvre originale adaptée, comme je le discuterai ci-dessous.

Ce type de productions pourrait être étudié à travers de nombreux paramètres, notamment celui du traitement de la couleur ou du travail sur la mise en scène (jeu d'acteurs, décors, éclairage, etc.). Dans les études de cas que j'aborderai ici, je mettrai l'accent sur l'un d'entre eux, inscrit dans l'identité médiatique des objets étudiés : celui de l'opposition entre fixité et mouvement, envisagée à l'aune d'une conception graduelle permettant de rendre compte du spectre couvert par les diverses vitesses de défilement des images. Il est fondamental puisque, tandis que la bande dessinée *suggère* généralement le mouvement tant à l'intérieur de la case (signes et postures conventionnels, composition de l'image, etc.) que lors du passage d'une vignette à l'autre, 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 procédés qui rompent l'impression de continuité de la représentation cinématographique⁶ à un renvoi, sur le plan formel, aux moyens d'expression de l'œuvre originale. Dans un supplément de l'édition Blu-ray du film *Dredd* (Pete Travis, 2012), qui porte à l'écran le héros du *comic book* britannique *Judge Dredd* créé en 1977 par le scénariste John Wagner et le dessinateur Carlos Ezquerra, un membre de l'équipe de réalisation dit des séquences du film extrêmement ralenties — procédé motivé dans la diégèse par la consommation d'une drogue appelée « slo-mo » (pour *slow motion*, soit le terme technique utilisé en anglais pour désigner le ralenti) qui altère la perception des consommateurs (et par identification provisoire celle du spectateur du film) en créant une dilatation temporelle —, qu'elles produisent « presque l'effet d'une planche de *comics* »⁷. Même si, dans un tel film tourné en 3D⁸, la filiation avec le langage

6. Rappelons qu'au cinéma la discontinuité du support (bande segmentée en photogrammes) et de la projection (obturation régulière 24 fois par seconde) est oblitée par les effets perceptifs induits par la fréquence critique de scintillement (Bordwell 28-30).

7. « *Slow motion that you do almost get the effect of a comic panel* » (DVD. Impuls Home Entertainment, 2013). Notons que ce commentaire en voix *over* accompagne une image qui, en montrant simultanément plusieurs extraits, renforce la référence à la planche de BD par un procédé, le *split screen*, pourtant totalement absent du film.

8. Il ne faut toutefois pas opposer radicalement la stéréoscopie à la planéité d'une planche de BD, dans la mesure où les films en 3D ont remis au goût du jour l'étagement de l'action sur plusieurs plans de l'image dont usent fréquemment les dessinateurs. En dépit de l'argument du renforcement de l'immersion avancé dans les discours promotionnels d'Hollywood, on peut se demander si cette technologie n'est pas plutôt à rapprocher de la superposition de représentations en à-plats telles qu'en

bédéique est tenue — les lentes évolutions de volutes de fumée ou les éclaboussures d'eau et de sang en suspension dans l'air rappellent plus certaines photographies obtenues par le scientifique Étienne-Jules Marey au cours de ses recherches sur la dynamique des fluides⁹ que les cases de *comic books* —, l'intention est bien d'octroyer une plus-value esthétique au film en suggérant les origines bédéiques de son récit. Dans *Dredd* comme dans d'autres adaptations contemporaines¹⁰, l'intrusion de cette référence à la BD s'effectue ponctuellement — sans quoi il ne s'agirait plus d'un « film » —, le plus souvent sur le mode de la connotation, telle une greffe. Étant spécifique au langage bédéique, le trait de la fixité, à l'instar d'autres caractéristiques (la présence de bulles, les signes conventionnels de suggestion du mouvement, la coprésence d'images successives dans un même espace de lecture, etc.), résiste à toute transposition — il participe, en combinaison avec d'autres paramètres, à la « médiativité » inaliénable de la BD (au sens de Philippe Marion) —, ou plutôt, si l'on veut mettre l'accent sur des phénomènes de transferts intermédiaires plutôt que sur une supposée ontologie sémiotique, il provoque des effets différents dans le nouveau médium en dénaturalisant à la fois les codes de la BD et ceux du cinéma. Ceux parmi les théoriciens de l'adaptation cinématographique (ou de la traduction) d'œuvres littéraires qui se sont montrés soucieux de développer une méthodologie débarrassée d'une posture prescriptive et foncièrement révérencieuse face à l'original au profit d'une attention accordée à l'apport spécifique des œuvres adaptées (ou traduites) ont souligné la richesse de telles pratiques de « réécriture », l'adaptation (ou la traduction) n'étant dès lors pas appréhendée comme un aplanissement des différences, mais comme la mise en exergue d'une altérité sémiotique (ou linguistique) et comme un renouvellement de notre rapport à l'œuvre première¹¹.

proposaient certains dispositifs précinématographiques, comme semble le suggérer le générique du film *Oz the Great and Powerful* (Sam Raimi, 2013).

9. Voir Didi-Huberman et Mannoni (1999).

10. Le ralenti tel qu'il est pratiqué dans le film de Pete Travis résulte de l'exploitation des possibilités des caméras numériques récentes. D'ailleurs, ce procédé est absent de la précédente adaptation du *comic book* (*Judge Dredd*, Danny Cannon, 1995).

11. En ce qui concerne les théories de l'adaptation, voir le bilan critique proposé par Thomas Leitch (1-16). Dans le champ des études traductologiques des textes littéraires, voir Hans-Jost Frey, qui considère les phénomènes de relations intertextuelles comme de nouveaux textes (ou plutôt comme les fragments d'un même grand texte réticulaire en perpétuelle expansion). L'obstacle que représente le credo de la fidélité pose moins problème dans le cas de la bande dessinée dans la mesure où, en dépit d'une légitimation croissante, ce médium ne connaît pas

Les films que j'évoque ici, eux aussi, «regardent» d'une certaine manière la bande dessinée dont ils sont issus, et signifient cette posture en exacerbant une hétérogénéité génératrice de nouvelles formes. L'«expérience clivée» qui, pour Thierry Groensteen, est celle de lecteurs de BD ou de spectateurs de cinéma, «à la fois impliqués dans une fiction et exposés à tel médium particulier» (28), est ici redoublée par un clivage instauré à l'intérieur du second terme : le médium est précisément «particulier» dans sa manière d'en imiter un autre. En effet, le dispositif cinématographique impose un système de contraintes qui instaure une césure fondamentale entre la position du lecteur de bande dessinée et celle du spectateur : il s'agit de *signifier* l'une dans l'autre, et non de *reproduire* la première au sein de la seconde. L'intermédialité peut être dès lors appréhendée comme une rencontre en un lieu discursif donné, façonné par certaines spécificités du médium d'accueil.

Dans une étude portant sur l'adaptation par Robert Pulcini et Shari Springer de la série de *comics* autobiographiques *American Splendor* (2003), Richard Bégin définit l'intermédialité

comme le fruit [...] d'un discours qui, avant d'énoncer [...] un nœud de relations entre les médias, doit nécessairement voir ces mêmes médias s'adapter les uns aux autres et ainsi perdre une partie de leur être et de leurs règles propres au profit du seul et même système narratif et symbolique qu'impose dorénavant leur rencontre et leur agencement (121).

Un tel partage entre les dispositifs médiatiques ne doit, à mon sens, pas être envisagé sur le mode de la perte mais comme un apport esthétique. L'une des formes de l'effet-BD est particulièrement explicite et littérale : il s'agit de l'exhibition à l'écran de la matérialité du support imprimé (journal, fascicule, album), en général sous une forme diégétisée. Ainsi, ce plan d'*Incassable* (M. Night Shyamalan, 2000) où la caméra tourne sur elle-même en prenant pour centre de gravité le fascicule de *comics* que l'enfant a reçu en cadeau, futur point d'ancrage fantasmatique de l'adulte au corps fragile interprété par Samuel L. Jackson : d'abord lue à l'envers, la couverture du magazine se présente ensuite, après cette pirouette visuelle, dans le sens qui permet sa lecture — activité qui demeure toutefois hors-champ, puisque nous ne verrons de ce *comic book* rien de plus que l'image emblématique et non-séquentialisée de la couverture

encore de canons comparables à ceux établis par la critique littéraire au cours des siècles passés.

[23:07-23:30]. La caméra du film se distancie ostensiblement du regard diégétique du lecteur, affichant ainsi, par la mise en évidence de l'orientation coercitive du regard du spectateur, l'écart qui sépare la lecture d'un album du visionnement d'un film. En fait, dans un tel cas, la référence au support éditorial du fascicule affecte peu la représentation filmique.

L'écran peut toutefois simuler plus concrètement la tabularité de la page lorsque les effets spéciaux numériques sont utilisés pour donner l'impression que la caméra balaie une surface composée de vignettes, comme le ferait aujourd'hui l'œil d'un lecteur de bandes dessinées — au détail (significatif) près que le spectateur de cinéma ne peut se soustraire à la captivité imposée par les mouvements de la caméra virtuelle. Un film comme *Hulk* (Ang Lee, 2003) recourt à ce procédé dans des phases de transition qui, en termes de tempo narratif, relèvent du type de « vitesse du récit » que Gérard Genette a qualifié de « sommaire » (129-30) et qui offre une certaine latitude par rapport à l'ancrage temporel d'une situation montrée sous différentes facettes. Ainsi en va-t-il lorsque le super-héros, fait prisonnier, est convoyé par hélicoptère dans une base secrète [68:19-70:09]. Non seulement la ligne tracée par le mouvement giratoire des pales du véhicule filmé de profil dessine une frontière entre deux images (à l'instar du bord d'une case dans une planche de bande dessinée), mais la caméra se déplace parallèlement à ce « plan » (dans un sens plus géométrique que cinématographique), faisant défiler les images juxtaposées comme le ferait d'un mouvement du doigt l'utilisateur d'un écran tactile. Au début du film, le contexte narratif de l'observation par ordinateur d'une expérience scientifique permet d'acclimater le spectateur à la spatialisation du montage: l'usage massif de *split screen* est originellement ancré dans une pratique intermédiaire (Boillat, « Style et intermédialité » 389). La situation de l'expérience menée par Bruce Banner et Betty Ross, dont les résultats sont observés grâce à un système de caméras, se prête à une multiplication d'écrans dans l'écran [13:20-15:25], le film tablant sur une compétence de lecture développée par des spectateurs qui sont par ailleurs habitués à utiliser des ordinateurs dont les écrans affichent simultanément plusieurs documents, parfois de nature différente. Les moniteurs juxtaposés sont autant de cases mises en séquence, si ce n'est que chacun d'eux présente une image animée, comme c'est le cas lorsque la séparation entre les cadres quitte le niveau diégétique pour s'inscrire dans l'image filmique même sous la forme de *split screens*. Les concepteurs du film ont retenu de la bande dessinée la fragmentation de la surface de la page-écran

qu'ils ont érigée en « effet-BD » (ce qui n'exclut pas de convoquer simultanément d'autres types de médias ou d'interfaces), et non la fixité de chaque vignette.

Cette esthétique, qui dans *Hulk* (2003) vise à assimiler partiellement et ponctuellement l'écran de cinéma à la page d'un *comic book*¹², conduit à exhiber deux aspects associés plutôt à la bande dessinée qu'au cinéma précisément parce que ce dernier s'efforce davantage de les occulter : il s'agit d'une part de la *planéité* de l'image, d'autre part de la *discontinuité* du représenté. En effet, le *split screen* spatialise la fragmentation entre les plans, obéissant à une esthétique qui, comme l'a montré Lev Mannovich (136-45), est pour une grande part redevable de la généralisation du numérique.

La bande dessinée étant associée au domaine de l'édition, toute mention écrite peut servir à connoter l'origine bédéique, en particulier lorsque sa mise en forme graphique sur la surface de l'écran reprend certaines conventions de la BD, à l'exemple du récitatif encadré dans un coin de l'image dont le fond imite le granuleux du papier et les couleurs du dessin dans *American Splendor* ou des bulles de textes greffées dans les plans de *Who Wants to Kill Jessie (Kdo chce zabít Jessii?)*, Vaclav Vorlicek, 1966).

En usant d'effets-BD, le film s'affiche comme un artefact composite. Par conséquent, on ne s'étonnera guère que ce type de pratiques soit rare dans un cinéma hollywoodien réticent à briser l'illusion réaliste qu'il entend créer, les moments d'attraction y étant le plus souvent subordonnés à la narration et les opérations de production de la représentation occultés au profit de l'immersion maximale dans l'univers représenté. À l'instar du storyboard ou de toute autre étape de la genèse d'un film, les (séquences d') images fixes et dessinées qui préexistent au tournage tendent à être niées dans le produit final. Au mieux, elles sont cantonnées aux premières images du générique. Cette présence liminaire de la référence au médium bédéique mérite quelques commentaires dans la mesure où elle est emblématique du statut paradoxal de l'effet-BD, qui à la fois se réfère à l'Autre tout en le pliant aux spécificités sémiotiques du Même.

12. Cette démarche a été totalement abandonnée dans la nouvelle adaptation produite plus tard par les mêmes firmes (Universal et Marvel Enterprises), *L'Incroyable Hulk* (Louis Leterrier, 2008), qui ne se présente pas comme une suite, mais entendait se substituer à la version d'Ang Lee (dont le succès commercial fut mitigé) en offrant un produit *mainstream* plus conforme aux attentes supposées du public de blockbusters.

Les comics au niveau (du) générique : une idée fixe

Examinant sur un plan sémiotique et pragmatique comment le spectateur de cinéma est invité à pénétrer progressivement dans la fiction, le théoricien du cinéma Roger Odin a discuté le rôle du générique de film, lieu de « l'inscription explicite, dans le film même, d'un certain nombre de marques d'énonciation de ce film » (« L'entrée du spectateur » 204), qui se caractérise souvent, du moins dans le cinéma « classique », par un conflit entre le *lire* et le *voir*, se soldant par la victoire du premier type sur le second. Dans une perspective d'analyse des phénomènes d'intermédialité, cette nécessité d'insérer des *crédits* fait office de passerelle vers d'autres supports présentant du verbal écrit ; on ne compte plus, en effet, les adaptations cinématographiques montrant au générique un livre qui renvoie à l'œuvre originale et dont les pages, sur lesquelles figurent les noms de ceux qui ont participé à l'élaboration du film, sont tournées sous nos yeux. Mais c'est sans doute parce que le générique est intrinsèquement réflexif, puisqu'il y est question de la genèse du film et non encore du monde qu'il propose, qu'il constitue souvent, dans les adaptations cinématographiques de bandes dessinées, le lieu où la référence au langage bédéique est la plus *marquante* (au sens également d'un marquage énonciatif) : autonomisé grâce à son extériorité, ou du moins à sa périphérie par rapport à la diégèse filmique, le générique peut accueillir aisément des procédés qui, ailleurs dans le film, mettraient en péril la transparence de la représentation. Il n'est d'ailleurs pas rare d'y trouver des images sinon fixes, du moins dessinées, dans la tradition qui consiste à considérer le générique, à la suite notamment des travaux de Saul Bass pour Hitchcock ou des génériques de la série *James Bond*, comme un morceau de bravoure initial qui s'affiche dans sa dimension graphique.

Le récit de *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (Steven Spielberg, 2011) est exemplaire de cette sorte de standardisation de la virtuosité graphique et rythmique des concepteurs de génériques. L'équipe du film de Spielberg a repris pour le générique le style qui fut développé, également sur une musique de John Williams, par les créateurs visuels Olivier Kuntzel et Florence Deygas pour l'ouverture d'*Arrête-moi si tu Peux* (Spielberg, 2002). Ainsi, le générique de *Tintin* renvoie à l'œuvre du cinéaste tout en revendiquant un fort lien aux albums de Hergé par la présence même du dessin à l'écran. Héritage des spectacles d'ombres chinoises communs à la pré-histoire de la bande dessinée (Caran d'Ache, Steinlen, Christophe, etc.) et à

celle du cinéma, les silhouettes noires se détachant sur un fond coloré contrastent fortement, dans l'effet d'aplat qu'elles produisent, avec le film en animation 3D qui suit — ou du moins avec les attentes associées à cette technologie, Spielberg retrouvant, peut-être « à son corps défendant », (ou du moins celui de son héros) certains effets de la ligne claire de la bande dessinée franco-belge. Une fois terminé ce générique ponctué de greffes renvoyant explicitement à la matérialité de l'œuvre originale (cases de Hergé traversant anarchiquement le champ, bulles enserrant des onomatopées, citation de la couverture de l'album du *Secret de la Licorne* sous forme d'affiche murale, etc.), le passage à la création infographique est thématiqué par le biais d'une mise en scène réflexive : le fondu enchaîné qui constitue le seuil de l'entrée dans la fiction dévoile, après un insert tournoyant de lumières chatoyantes reflétées par un prisme optique — renvoi à la photographie, intercalée entre le dessin et l'image numérique —, la palette de couleurs d'un peintre. Celui-ci n'est autre que Georges Rémi lui-même croquant le portrait de Tintin (« image dans l'image » dessinée dans le style de Hergé), auquel il s'adresse, d'abord avec une voix *off* qui relaie la musique extradiégétique et assure la transition du générique au film proprement dit, non pas comme à sa créature, mais comme s'il apostrophait le « vrai » reporter dont il dit avoir déjà vu le visage dans le journal [3:55-4:07]. La visualisation des traits du héros, d'ailleurs, est retardée et *médiatisée* par l'exhibition du dessin, Tintin ne nous faisant face qu'au moment où il s'agit de montrer combien l'effigie dessinée est ressemblante (démarche réflexive par rapport au travail d'adaptation s'il en est). En dépit du clin d'œil au célèbre auteur de bandes dessinées, nous sommes désormais de plain-pied dans la diégèse. De façon peut-être involontaire, la représentation de cet « acte de naissance » de Tintin déplace, dans le médium du cinéma d'animation 3D, la situation imaginée pour la création d'un autre héros célèbre de la bande dessinée franco-belge dessiné par Rob-Vel (Robert Velter), Spirou, dans la première planche de la série montrant un artiste peintre asperger d'eau de vie le dessin du jeune groom qui, dès lors, quitte l'image en s'exclamant « Spirou, pour nous servir ! »¹³. Chez Spielberg, cette exposition à la Sacha Guitry — on pense à Utrillo faisant de la peinture de chevalet sur une place publique dans *Si Paris nous était conté* (Guitry,

13. *Journal de Spirou*. 1. 21 avril 1938, repris dans Rob-Vel 2013, 45. À propos de la paternité de cette première planche qui pourrait bien avoir été dessinée par Luc Lafnet (dont le peintre de l'histoire aurait hérité des traits), voir Christelle et Bertrand Pissavy-Yvernault (72-74).

1956) — connote l'ambiance européenne non seulement du lieu de l'action mais également de l'origine de l'œuvre adaptée. Elle est symptomatique des chemins détournés que prend fréquemment la référence à la bande dessinée, exprimée par le biais d'un médium tiers (ici la peinture). L'intermédialité implique fréquemment un écheveau de relations entre les moyens d'expression ; il serait donc réducteur, pour en rendre compte, de ne s'en tenir qu'au médium de départ et à celui d'arrivée. C'est d'ailleurs dans la marge d'un texte dactylographié sur une feuille glissée dans une machine à écrire que la figure de Tintin apparaît dans le film, suggérant qu'elle doit, elle aussi, son existence à l'écriture scénaristique.

L'importance des génériques en terme de création d'un effet-BD s'explique également du fait que l'écrit y est généralement envisagé dans sa dimension visuelle, la frontière entre signes linguistique et iconique y étant souvent ténue. Dans un ouvrage récent consacré au générique de film dans une perspective figurale, Laurence Moinereau définit ainsi les spécificités de son objet :

Ce qui caractérise l'espace du générique, c'est d'abord ce dédoublement, cette disparité, ou, à l'inverse, cette hybridation constitutive — écriture + figuration —, qui est comme l'ombre portée dans la représentation du clivage discursif entre énonciation et diégèse, et dont l'effet le plus manifeste, le plus ostentatoire et le plus immédiatement repérable est un phénomène de contamination, de transfert des propriétés de l'un des éléments sur l'autre. (11)

C'est un phénomène similaire de contamination réciproque que l'on peut observer dans des adaptations cinématographiques de bandes dessinées, cette fois non plus seulement entre le verbe et l'image, mais entre bande dessinée et cinéma. Il s'opère *en premier lieu* dans les génériques et a également pour corollaire un marquage de l'énonciation filmique. Ainsi, le logo animé des films Marvel sur lequel s'ouvre rituellement chacune des productions hollywoodiennes de super-héros réalisées depuis une quinzaine d'années se présente-t-il sous la forme de l'effeuillage des pages d'un *comic book* qui laisse apercevoir subrepticement (mais suffisamment longtemps pour que nous puissions reconnaître le héros) certains dessins issus de l'œuvre adaptée. Même si le principe du folioscope sous-tend cette animation d'images dessinées vacillantes filmées plein cadre, l'impression du mouvement demeure très faible, comme s'il s'agissait de la réserver à l'image ciné-photographique à venir. Le clignotement des images dessinées, exacerbation de la discontinuité associée à l'intercase de la BD

via la référence à l'effet perceptif des ancêtres du cinématographe que furent les jouets optiques, fait peu à peu place à la stabilité de la mention « Marvel » qui se détache progressivement des strates d'images dessinées en surimpression. Le logo de DC Comics, tel qu'on le trouve par exemple dans *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006), plus bref, imite le « geste » de Marvel tout en laissant moins de place à l'image dessinée, une surface en pointillés présentée comme sous-jacente au dessin renvoyant plus spécifiquement aux pixels de l'image numérique. Dans les deux cas, le label qui renvoie dans une démarche promotionnelle à l'ensemble des *comics* affirme progressivement sa présence à l'écran au détriment de la reproduction de cases, l'expression sous forme d'images dessinées étant reléguée à l'étape de la pré-production, à un *avant* du film qui se manifeste ultimement en son seuil. Les termes du contrat spectatorial sont, littéralement, « fixés » dans le rejet même de la fixité : nous partons d'une série de *comic books* pour passer à un film qui, le plus souvent, ne gardera de ce transfert d'autres traces que cet identifiant symbolique inaugural.

L'adaptation cinématographique — et plus particulièrement lorsqu'elle s'appuie sur des bandes dessinées dont la légitimation culturelle moindre n'impose pas de façon impérative la posture révérencieuse adoptée face aux œuvres du patrimoine littéraire¹⁴ — est en général soumise à un double mouvement que connaît également le remake, ainsi que l'a observé Harvey Roy Greenberg à propos du rapport de *Always – Pour toujours* (Steven Spielberg, 1989) au roman *A Guy Named Joe* (1943) de Victor Fleming (169-70) : celui de l'hommage envers l'œuvre originale et du désaveu de celle-ci ou de ses spécificités sémiotiques. Sans entrer dans une lecture œdipienne dont l'auteurisme serait de peu d'intérêt relativement aux productions envisagées ici — si ce n'est peut-être dans le cas du cinéaste Frank Miller qui vampirise dans *The Spirit* (2008) le style graphique de Will Eisner —, il semble bien que les génériques des adaptations de *comics* de super-héros par Hollywood affichent en leur entame une origine médiatique dont ils exploitent provisoirement la notoriété pour mieux la refouler ensuite.

Il en va de même de la fixité : alors que l'une des particularités stylistiques des planches du plus célèbre dessinateur de *comic books* de super-héros, Jack Kirby, consistait à exploiter des cases de grand

14. La bande dessinée *Watchmen* dont il sera question plus loin fait exception, puisqu'il s'agit du premier roman graphique à avoir remporté un « Hugo Award » (prix littéraire décerné aux récits de science-fiction).

format — « *splash panels* » qui, selon Morgan et Hirtz (47-52), se généralisèrent notamment dans la série *Thor* — représentant une foule urbaine pétrifiée face à un décor apocalyptique, l'image semblant se « figer » dans l'effroi manifesté sur les visages contorsionnés et dans la contemplation de tableaux spectaculaires (Boillat, « Le statut paradoxal » 420-23), la reprise des univers mythologiques de cet auteur au cinéma fait en général complètement l'impasse sur un hiératisme qui, il faut le dire, s'avère intrinsèquement opposé aux standards du cinéma d'action hollywoodien. Paradoxalement, c'est de nos jours dans les fondements technologiques mêmes de telles représentations filmiques de scènes d'action que le refoulé de l'image fixe refait surface.

Le modèle chronophotographique réactivé par l'infographie

Au cinéma, la présence d'images fixes — ou plutôt d'images figées, car, avec l'image argentique du moins, le défilement de la pellicule pourtant intermittent ne donne jamais l'impression de s'interrompre et provoque à la prise de vues, par la succession même des photogrammes, des « variations imperceptibles de la lumière, [des] palpitations [de] microparticules de poussières » qui interdisent le statisme absolu (Odin, « Le film de fiction » 149) — constitue l'un des principaux ressorts de l'effet-BD. Roger Odin a donné de ce qu'il appelle « l'effet diapositive » produit par le court-métrage de Chris Marker *La Jetée* (1962) une description qui pourrait en tous points s'appliquer au médium bédéique, si ce n'est que l'image y est de nature photographique et non dessinée¹⁵:

[...] rien ne bouge, tout est figé dans une immobilité insolite. Les éléments représentés ne sont pourtant pas particulièrement

15. On pourrait dire la même chose du film — quant à lui non narratif — *Salut les Cubains*, réalisé la même année par Agnès Varda et au générique duquel Chris Marker est remercié ; il est principalement composé de photographies prises par la cinéaste à Cuba. Dans la séquence de la danse de Benny Moré, le « roi du rythme », les images fixes défilent en séries (elles-mêmes reprises en boucle) avec un cadrage identique, le chanteur occupant successivement différentes parties de l'image (comme dans certaines planches de bandes dessinées construites en « gaufriers » réguliers), ce qui permet au spectateur d'inférer son déplacement à partir de la juxtaposition des poses. Le travail sur la durée de projection de chaque image permet d'introduire un rythme spécifique. Précisons que Varda va jusqu'à greffer des phylactères de textes rattachés à la bouche du chanteur qui évoquent à la fois le roman photo et la bande dessinée.

statiques ; les avions sont censés voler, les personnages marcher [...], mais tout cela ne nous est indiqué que sous la forme d'une série d'instantanés photographiques. Dans *La Jetée*, le mouvement est représenté, figuré, il n'est pas reproduit. (« Le film de fiction » 149).

Alors que, selon Odin, cet effet déstabilisant bloque l'impression de réalité et la mise en place de la fiction du film — sans doute ce blocage est-il moindre dans le cas du cinéma d'animation, moins fortement soumis à la nécessité du photoréalisme que les films réalisés en prises de vues réelles, ou en images partiellement produites par une machine informatique qui entretiennent sciemment une confusion avec celles-ci¹⁶ —, il n'en va bien sûr pas de même dans la bande dessinée où ces caractéristiques sont attendues, le mouvement y étant inféré par le lecteur sur la base de conventions. La référence à la BD passe souvent dans les adaptations cinématographiques par un intermédiaire : l'instantané mentionné par Odin. Le motif de l'image photographique est en effet introduit dans la diégèse filmique afin de lancer un pont entre bande dessinée et représentation animée, voire de suspendre momentanément la domination de l'image animée définitoire du médium. Dans *Spider-Man 2* (Sam Raimi, 2004), dont le héros, Peter Parker (Tobey Maguire), travaille comme photographe de presse, le passage du générique aux premières images du film s'effectue par un glissement de la représentation dessinée à une image photographique dans un premier temps dépourvue d'animation : le visage de Mary Jane interprété par Kristen Dunst est révélé dans son statut d'image et d'objet du regard masculin au gré d'un travelling arrière [2:55-3:18]. Plus tard dans le

16. Du pionnier américain Winsor McCay qui expose sa genèse dans le film *Little Nemo* (1911) aux *Carnets secrets des Ninja* (1967) dans lequel Nagisa Oshima « anime » par les sons et la création de mouvements d'appareil au banc-titre les cases du mangaka Sampo Shirato, le cinéma d'animation, souvent plus réflexif, a connu de nombreuses formes de renvoi à l'image fixe. Cela vaut également pour la période expérimentale de la télévision, par exemple lorsque Leblanc, directeur des éditions du Lombard, crée la filiale Belvision au milieu des années 1950 et lance la production de films d'animation pour la télévision belge : « Ces productions s'apparentent à de la bande dessinée sonorisée, à un story board filmé ou à un feuilleton radiophonique auquel on aurait ajouté des images » (Capart et Dejasse 98). Le cinéma s'inscrit dans de tels cas ouvertement dans la filiation de la lanterne magique, un médium qui usa principalement d'images non photographiques (en l'occurrence des images peintes sur plaques de verre, parfois partiellement animées mécaniquement). Rappelons que les aventures de Tintin de Hergé furent également commercialisées sous la forme d'un produit appelé « film fixe » dont chaque image, projetée par l'utilisateur à domicile, correspondait à une case de l'album.

film [29:26-29:46], la répétition vertigineuse de cette même affiche publicitaire sur une façade que longe Peter se présente comme une «séquence visuelle» similaire à celle du dispositif bédécque, tout en signifiant l'impossibilité de l'actualisation de ce dernier : la série d'images fixes ne construit aucune succession.

Car le point de convergence historique entre bande dessinée et cinéma est plus spécifiquement le principe de la *chronophotographie* : en bande dessinée, comme dans les travaux photographiques du physiologiste français Étienne-Jules Marey, différentes phases d'un même mouvement se succèdent. Aujourd'hui, la technologie de la capture du mouvement (*mocap* pour *motion capture*), utilisée dans la plupart des films du corpus envisagé ici, s'inscrit dans la filiation de la chronophotographie, et par conséquent confronte les créateurs à la fixité des points et des postures et à un mouvement qu'il s'agit d'envisager dans une succession d'espaces de représentation plus que dans son développement temporel. Comme nous l'apprend le *making of* de *Hulk* (2003) livré en supplément de l'édition DVD du film (où, comme souvent dans ce type de production parafilmique, le discours est tout entier au service de la construction auteuriste de la figure du cinéaste), c'est Ang Lee lui-même qui sert de modèle pour la capture du mouvement. La tenue bardée de capteurs dont il est vêtu lors du tournage de telles scènes n'est pas sans rappeler les combinaisons conçues dans les années 1880 pour les expériences de Marey à la Station physiologique du Parc des Princes (voir Frizot 1991 ; Mannoni 187-91). L'analogie est d'autant plus patente si l'on se réfère à ce descriptif d'un dispositif utilisé en milieu hospitalier dans le cadre d'expérimentations menées par l'assistant de Marey, Georges Demeny, sur la locomotion pathologique (c'est-à-dire le déplacement de personnes atteintes de claudication) :

Nous avons employé comme points lumineux des lampes électriques à incandescence [...]. Nous avons attaché ces lampes aux points du malade dont il importe d'avoir la trajectoire, tels le sommet de la tête, l'épaule, la hanche, le genou et la cheville. [...] On opère dans la lumière rouge afin que la plaque photographique ne soit impressionnée que par les points très brillants des lampes. On a ainsi une épreuve très nette des trajectoires du sommet de la tête, de l'épaule, de la hanche, du genou et de la cheville. Ces trajectoires sont ponctuées car les images sont prises tous les 1/20 de seconde (Quénu et Demeny, « Étude de la locomotion humaine dans les cas pathologiques » [1888], cité dans Braun, « Les Limites », 87-88).

Une telle méthode présente des parentés évidentes avec les systèmes optiques actuels de capture du mouvement dont la

première étape d'utilisation consiste, une fois les images chargées dans l'ordinateur, à « isoler les repères [*markers*] du reste de l'environnement », l'une des méthodes consistant à « séparer tous les groupes de pixels qui excèdent un seuil prédéterminé de luminosité » (Menache 19, je traduis). Certes, Marey ne se souciait guère, dans la mise en pratique de sa « méthode graphique », de la représentation visuelle proprement dite obtenue par l'utilisation de la chronophotographie au-delà de la schématisation offerte par la technique d'inscription ; la photographie représentait avant tout pour lui une commodité dans le cas où « le phénomène dont on étudie les phases successives ne se prête pas à faire agir un style inscripteur » (Marey 31). Marta Braun a cependant montré que la démarche de son contemporain britannique Eadweard Muybridge était quelque peu différente, beaucoup plus axée sur l'attrait du spectacle (et d'un plaisir voyeuriste et phallogocentrique) que sur la rigueur scientifique. Ainsi, pour la publication de ses résultats dans *Animal Locomotion* (1888), Muybridge ne recourait pas à l'intégralité des images obtenues, mais introduisait des variations dans les intervalles entre les vues, effectuait des réagencements, son objectif étant d'exacerber l'intérêt visuel des séquences d'images (Braun, *Picturing Time* 238-54 ; Braun 2001). Dès lors, la distinction entre l'approche de Marey et celle de Muybridge pourrait être rapportée respectivement à chacun des deux médias qui nous occupent : alors que le cinéma se définit par une régularité mécanique de l'intervalle (un vingt-quatrième de seconde pour chaque image) propre à l'approche scientifique de Marey, on peut dire que c'est du côté de la sélection telle qu'elle fut opérée par Muybridge que se situe la bande dessinée, même si de rares cas d'effets dits « stroboscopiques » (chez Carmine Infantino par exemple) empruntent plus directement au modèle de la multiplication des phases sur une même « plaque » propre aux recherches de Marey et aux travaux d'Harold Edgerton. D'ailleurs, comme l'explique Thierry Smolderen, les publications de Muybridge ont considérablement influencé certains pionniers des *comics* tels que A.B. Frost ou Winsor McCay (108-12, 130-32) — même si, dans la série *Little Sammy Sneeze* (1904-1906), McCay conjugue habilement le modèle chronophotographique avec d'autres principes de sélection d'instant, de sorte que les diverses actions d'une même séquence d'images ne sont pas toutes représentées de façon identique du point de vue de leur « vitesse » inférée par le lecteur (Boillat 2012 ; Boillat et Revaz).

La bande dessinée radicalise le principe de l'extraction d'une partie d'une action à partir d'un continuum supposé mais non représenté (Eisner 46, 115), tandis que le cinéma, comme l'a expliqué Gilles Deleuze dans son commentaire des thèses de Bergson sur le mouvement, participe de

La révolution scientifique moderne [qui] a consisté à rapporter le mouvement, non plus à des instants privilégiés (pour reprendre la célèbre terminologie de Lessing), mais à l'instant quelconque. Quitte à recomposer le mouvement, *on ne le recomposait plus à partir d'éléments formels transcendants (poses), mais à partir d'éléments matériels immanents (coupes)*. (*Cinéma I* 13)

Figurer l'image dans un film, c'est donc afficher une unité photogrammatique généralement niée (si ce n'est dans des films expérimentaux tels ceux de Werner Nekes), introduire ponctuellement la pose dans un système institué selon le principe de la coupe et, dans des adaptations de bandes dessinées, contaminer la représentation filmique par un principe bédélique. Cet effet disruptif n'en révèle pas moins, selon les cas, certaines parentés entre les médias. Ainsi, la technique de la capture du mouvement a-t-elle conduit au niveau de la genèse de l'image filmique à la généralisation d'un nouveau paradigme de conceptualisation du mouvement, à une reconfiguration des catégories définies par Lessing. Dans un article sur la récente série des *Spider-Man*, Giusy Pisano explique ce changement en ces termes :

Le collage, la série, les centaines d'images numériques d'instant multiples ramenés en un seul plan [...] se rapprochent plus [de] l'instant prégnant de la peinture, [de] l'extraction de postures qui conviendraient le mieux pour le mouvement dessiné [...], [de] la sélection du *moment le plus fécond* souhaité pour la peinture par Lessing. La captation du mouvement, par construction, est une composition purement spatiale [...]; le temps ne devient accessible que sous la forme métaphorique d'un *temps gelé* comme l'évoquait Eisner pour la bande dessinée [...] (585).

Je propose de discuter cette question de l'image gelée au niveau plus perceptible de la représentation cinématographique à partir de deux adaptations cinématographiques contemporaines de *comic books* célèbres : *Watchmen* (2009), un film tiré de l'œuvre d'Alan Moore et Dave Gibbons éditée par DC Comics sous la forme de douze fascicules parus à un rythme mensuel entre septembre 1986 et octobre 1987, et *300* (2006), adapté de l'album de Frank Miller (souvent qualifié de « roman graphique » par

analogie avec d'autres productions contemporaines qui présentent pourtant un autre format). Nous devons ces deux productions hollywoodiennes au même cinéaste, Zack Snyder, qui compte sans doute parmi les réalisateurs hollywoodiens les plus sensibles aux questions d'intermédialité dans le cadre de films grand public à très gros budget¹⁷.

***Watchmen* (2009) : les gardiens d'un temps figé par la photographie**

En regard de notre problématique, le film *Watchmen* est surtout intéressant en son générique, un lieu qui, au cinéma, est particulièrement propice à un travail graphique sur l'image. La particularité de ce film est de ne pas reléguer la confrontation intermédiaire au logo initial, mais de la traiter sur un segment d'une durée de plus de cinq minutes qui, précédé d'une séquence de pré-générique¹⁸, conjugue mentions écrites et présentation de l'univers du *comic book*. Les choix qui sous-tendent les pratiques filmiques à l'œuvre dans ce segment situé juste après un prologue s'expliquent par les particularités de l'œuvre adaptée qu'il est nécessaire de rappeler sommairement ici.

S'il est question de super-héros chez Moore et Gibbons, la posture adoptée est résolument réflexive. En imaginant ce qu'aurait été l'histoire des États-Unis si l'imaginaire des justiciers en collant s'était concrétisé, le célèbre scénariste britannique propose une œuvre qui n'appartient pas à proprement parler au genre des *comics* de super-héros — même s'il s'agissait initialement de réutiliser pour le compte de DC Comics des figures archétypales apparues préalablement au catalogue de l'éditeur Charlton Comics —, mais qui prend ce genre pour objet et en déconstruit minutieusement les conventions. Les protagonistes y sont des héros déçus, vieillissants

17. Dans *Sucker Punch* (Snyder, 2011) se croisent d'autres moyens d'expression : le film opère en effet une occultation de la performance chorégraphique — la jeune femme est censée danser pour détourner ses ennemis de leur plan comme Schéhérazade devait conter — au profit de l'enchâssement d'univers inspirés des pratiques vidéoludiques, elles-mêmes fortement déterminées par l'utilisation de la *motion capture* et de la stylisation du geste.

18. Cette structure, ainsi que la forme du générique (une représentation synthétique de l'univers fictionnel à travers de faux documents d'archives), n'est pas sans rappeler une autre adaptation d'un *comic book* de super-héros, *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004).

et désabusés, rejetés par une société qui a pris conscience des dérives fascisantes de leurs actions surhumaines, et donc de l'idéologie réactionnaire du genre super-héroïque lui-même. La complexité des interactions entre les textes des récitatifs et les niveaux temporels de l'histoire est renforcée par l'intrusion de pleines pages de texte (par exemple « Sous le masque », mémoires fictives d'un des gardiens) et d'un métarécit dessiné, *Les Contes du vaisseau noir*, contrepoint allégorique à l'histoire des « Watchmen ». Cette « BD dans la BD », inspirée de l'un des airs de *L'Opéra de quat'sous* de Brecht et Weill, se présente sous la forme d'un récit de pirates, c'est-à-dire d'un genre qui était populaire dans les fascicules des années 1950 (par exemple dans les histoires dessinées de la revue *Piracy* éditée par EC Comics, à laquelle participa Bernie Kriegstein), où il se teintait parfois, comme ici, d'une dimension fantastique et macabre, voire horripilante. Reconnaisables à leurs couleurs criardes et à une trame grossière qui imitent la facture des *pulps*, les cases de ce récit de pirate s'insèrent dans la composition des planches de *Watchmen*, leur apparition étant motivée dans la diégèse-cadre par la présence d'un adolescent lisant cette aventure à proximité d'un kiosque à journaux où l'actualité liée aux super-héros est discutée. Pour transposer au cinéma ce récit second, Snyder opta pour une solution révélatrice de son intérêt pour l'hétérogénéité matérielle de la représentation cinématographique : en vue de l'édition DVD « *director's cut* » de son film, il fit réaliser un film d'animation (*Les Contes du vaisseau noir*) qu'il prévoyait de greffer par fragments dans le film en prises de vues « réelles ». Dans cette édition où il figure le plus souvent en supplément, le film d'animation endosse un rôle similaire — « péritextuel » — à l'autobiographie « Sous le masque » qui, comme d'autres documents pseudo-factuels, occupe les dernières pages de chaque numéro des fascicules de Moore et Gibbons.

Une autre singularité narrative du roman graphique de Moore et Gibbons mérite d'être relevée : les pouvoirs exceptionnels conférés par l'énergie atomique à l'un des personnages du *comic book*, le D^r Manhattan, permettent certes aux États-Unis de maîtriser la situation au Vietnam et de s'assurer une supériorité stratégique à l'échelle mondiale, mais ils justifient aussi une organisation narrative et une conception de la temporalité très particulière. Dans sa récente monographie consacrée au scénariste, *Alan Moore: Storyteller*, Millidge Gary Spencer décrit ainsi cette faculté aux conséquences narratologiques ahurissantes : « Capable de percevoir simultanément passé, présent et futur, le transcendant

D^r Manhattan appréhende le temps comme un état figé» (127). Cette superposition des strates temporelles, portant à son paroxysme la construction «d'alternatives entre nappes du passé» envisagées par Deleuze (*Cinéma 2* 153), conduit *in fine* à cet instant figé avec lequel le langage bédéique doit nécessairement composer. Moore reverse dans l'univers diégétique les enjeux de l'opposition entre fixité et mouvement en recourant à plusieurs reprises au motif de la photographie. On y trouve non seulement la photographie de groupe, trace du passé qui permet d'amorcer les flashbacks en fonction de différents points de vue, mais aussi celle qui rappelle au D^r Manhattan que ses proches sont soumis aux ravages du temps alors que lui demeure identique, dans tous les espaces qu'il peut occuper simultanément et dans toutes les époques qu'il traverse. Car ce pouvoir est pour lui aussi une souffrance: alors que, retiré sur Mars, il décide de se défaire de cette empreinte photographique dont la fonction indicielle est significativement associée, dans l'image de couverture du quatrième des douze fascicules, à une trace de pas qui se dessine dans le sable de la planète rouge, la photographie n'en finit pas de se retrouver à nouveau dans sa main. Cette image de couverture montrant la photographie sur le sol est reprise deux fois dans la première planche du numéro, la première occurrence étant encadrée de deux cases comprenant une phrase identique en monologue intérieur: «La Photographie est dans ma main». Le texte de cette vignette est le suivant: «Dans douze secondes je laisse tomber la photo sur le sable à mes pieds et je m'éloigne. Déjà elle gît là, à douze secondes dans l'avenir.» Au cours de cette action dilatée (les auteurs lui consacraient déjà la dernière planche du numéro précédent, lui octroyant le caractère énigmatique d'une suspension narrative induite par la logique du feuilletton), on comprend que l'image fixe est bien le lieu où convergent les nappes de temps, permettant à Moore et Gibbons de jouer avec les spécificités de leur médium tiraillé entre l'autonomie de la case et la séquentialisation des images, entre la fixité du dessin et la convention d'un mouvement suggéré. Les pouvoirs surhumains de D^r Manhattan mettent en abyme l'activité même de la lecture du *comic book* (contrairement au spectateur de cinéma qui ne sait rien du plan à venir, le lecteur ne peut s'empêcher d'apercevoir les cases suivantes de la même double page, fût-il appliqué à une lecture strictement linéaire), d'autant plus que les nombreux phénomènes de reprises et d'échos ménagés par Moore incitent le lecteur à revenir aux précédents fascicules.

Dans son générique, le film *Watchmen* déplace habilement cette problématique en convoquant, lui aussi, le modèle photographique. Toutes les saynètes qui y sont juxtaposées et autonomisées par une série de ponctuations sous forme de fondus au noir sont projetées au ralenti en un unique plan continu. Ce procédé permet de faire ressentir au spectateur avec acuité le déroulement temporel de chacun de ces instants qui correspondent à des étapes clés de l'histoire des gardiens. Ces moments sont à la fois suspendus dans le présent du visionnement et rejetés dans le passé de la fiction, comme si le spectateur, tel le D^r Manhattan, traversait des nappes temporelles. La dilatation des gestes dans la durée est d'autant plus marquée qu'elle contraste avec la vitesse normale des mouvements simulés de l'appareil de prise de vues. Cette anisochronie entre le niveau de la mise en scène et celui de la mise en cadre simule en quelque sorte les conditions de réception d'une bande dessinée, où s'ajoute à la temporalité signifiée par l'ensemble texte-image celle du parcours de l'œil du lecteur sur la planche. Les travellings avant impriment leur cadence régulière à la représentation, inscrivant en creux l'observateur placé dans la position d'un lecteur feuilletant un album d'images. Par ailleurs, le flux ralenti est presque systématiquement ponctué d'un flash lié à des prises de vues photographiques dont découle la conception même de ce générique, où s'intriquent le vécu individuel des super-héros et le hors-champ de l'histoire collective (le tireur lors de l'assassinat de Kennedy ou D^r Manhattan se reflétant dans la visière de Neil Armstrong). Les documents visuels sont réinvestis par la fiction qui vient littéralement se greffer dans l'image d'archives, selon un mode popularisé par le film *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994). L'image photographique est omniprésente, non seulement parce que des prises de vues sont mises en scène (photo posée de groupe, photo de presse, de scène de crime), mais parce que, dans ce maelström postmoderne, le monde de la fiction est donné d'entrée de jeu comme une représentation, une mise en scène qui décline et détourne de nombreux motifs iconographiques très célèbres, à l'exemple d'une Sainte Cène soudain baignée d'une lumière quasi divine au moment où se déclenche le flash du photographe¹⁹. La figure de la femme enceinte qui occupe la place réservée au Christ dans l'iconographie traditionnelle confère à ce plan le statut d'un

19. Ce plan actualise la prise de vue photographique qui, dans la (s)cène de *Viridiana* (Luis Buñuel, 1961) où tous les mendiants prennent la pose, était irrévérencieusement remplacée par l'exhibition du sexe féminin.

pastiche parent de certaines réappropriations (plus radicales) de l'iconographie chrétienne par des artistes contemporains tels qu'Elisabeth Ohlson ou Renee Cox (Dietschy 2008). La référence à la Passion du Christ est emblématique de la conscience des filiations intermédiaires dont témoigne ce générique, puisqu'en Occident ce récit s'est vu massivement décliné sous forme d'images séquentialisées dans différents dispositifs (Boillat et Robert 2010), des vitraux aux projections de lanterne magique en passant par les tableaux vivants, les bibles illustrées et, dans des productions décisives sur le plan de l'évolution du récit cinématographique (Burch 1990), dans le cinéma des premiers temps. L'historien de l'art François Bœspflug a souligné combien les étapes de la vie de Jésus ont été envisagées comme autant d'instantanés prégnants :

Du Christ, ce sont donc sa figure et les principales scènes de sa vie qui furent illustrées en priorité, surtout celles qui avaient la vertu de se condenser dans une posture ou un geste. Le Christ frontal est comme un arrêt du mouvement, c'est un geste immobilisé par l'art (9).

Il n'en va pas autrement au cinéma (voir par exemple Richard Walsh), notamment dans la représentation du « chemin de croix » des super-héros de *Watchmen*, dont chaque étape est représentée par le filtre d'une double médiatisation : l'action est offerte aux objectifs de journalistes présents à l'avant-plan de l'image, mais l'objet photographié renvoie déjà, dans la composition même de l'image, à des photographies qui ont marqué la seconde moitié du XX^e siècle, transposées ici en couleurs et en format scope. Le film évoque les portraits du Che Guevara par André Burri (1963), la photographie « La jeune fille à la fleur » de Marc Riboud (1967) devenue emblématique des mouvements contestataires de la génération hippie auquel renvoie la chanson de Bob Dylan²⁰ de ce générique ou à la photographie prise par Alfred Eisenstaedt à Times Square lors de la parade de victoire des *marines* le 14 août 1945, le célèbre baiser étant détourné dans un contexte lesbien. L'angle de prise de vue de chaque photographie citée est quelque peu modifié en raison d'un décentrement par rapport à l'axe qui relie le photographe et la scène, tandis que les constantes modifications du cadrage lors des travellings constituent un geste de réappropriation de la composition

20. La chanson « The Times They Are A-Changin' » (1964), greffée ici au même titre que de nombreuses autres références à la culture populaire américaine, thématise bien sûr également la question du passage du temps, cruciale au niveau du récit de *Watchmen* et sur le plan de la facture de ce générique.

originale, reconfigurée par le resserrement sur un élément du décor et narrativisée par l'amorce d'une action. Dans ce générique, tout est recyclage, y compris les pratiques mêmes de détournement de la culture de masse par les artistes du Pop Art figurés à travers la star Andy Warhol. C'est toute une tradition de l'image fixe qui se voit digérée et reconfigurée par cette adaptation qui inscrit l'œuvre originale dans un réseau de filiations intermédiaires. La facture de l'image filmique et l'expérience temporelle du spectateur sont par conséquent considérablement informées par la référence à l'image fixe. Toutefois, dans cette représentation soumise aux codes du cinéma, rien n'est absolument figé, si ce n'est, dans certains plans, les personnages prenant la pose (quand il ne s'agit pas de corps sans vie). Le signifié de la fixité passe plutôt par un intertexte pictural et photographique que le spectateur est incité à reconnaître, et par des variations de vitesse qui affectent les actions *dans* l'image et le défilement *des* images. C'est sur fond d'une série d'instantanés quelconques que se dégage l'instant prégnant.

300 (2006) : les vitesses de l'image

Dans le cas de productions cinématographiques qui réfléchissent (sur) l'intermédialité contemporaine, l'opposition fixe/animé est abordée à travers un continuum jalonné de diverses vitesses. Le film *300* est de ceux qui, comme *Dredd* (2012) mentionné ci-dessus, travaillent cette composante. L'un de ses plans me paraît être un bon objet pour discuter en conclusion certains emprunts à la figuration du mouvement par la bande dessinée tels qu'on peut les déceler dans le cinéma en images de synthèse.

Le « roman graphique » *300* de Frank Miller nous plonge dans la représentation sanglante de la bataille des Thermopyles où s'affrontent les Grecs de Sparte et les troupes impériales perses de Xerxès. Le récit d'Hérodote est surtout prétexte à dépeindre de façon spectaculaire et très graphique l'opiniâtreté virile de Léonidas et de ses hommes, le choc des cuirasses et l'occupation du champ (de bataille) par la masse des combattants. Dans la première partie de ce combat tel qu'il est représenté dans le film, un plan projeté au ralenti se détache des précédents en raison de sa durée exceptionnelle (plus d'une minute), alors que les précédents ne durent guère plus de deux ou trois secondes : il nous montre l'inexorable avancée de Léonidas qui se fraie vaillamment un chemin parmi la horde d'ennemis qu'il démembrer sur son passage [46:07-47:14]. Comme

dans le générique de *Watchmen*, nous avons, avec ce plan, affaire à une conjonction entre une forte continuité au niveau du montage (au sens classique du terme, puisque les « coutures » entre les prises sont totalement invisibles)²¹ et plusieurs variations de vitesse de défilement des images. Ces brusques changements, soulignés par des sons retentissants, sont synchronisés avec de très rapides zooms avant ou arrière qui scandent avec brutalité le plan et contribuent, au même titre que le ralenti, à isoler certains gestes qui nous apparaissent dès lors comme *prégnants*, faisant saillie *au sein du* chaos des corps entremêlés dans le flux de ce combat chorégraphié. Si les changements de focales induisent de constantes variations dans la composition de l'image, organisées autour de trois principales échelles de plan, le point de vue exclusivement latéral, ainsi que la figure de Leonidas drapé dans sa toge écarlate se détachant d'un fond uniforme beige clair, évoquent à n'en pas douter la chronophotographie de Marey appliquée à l'étude de la locomotion, soit, comme on l'a vu, une archéologie commune au cinématographe et à la bande dessinée²². Dans les plans précédents, la caméra occupait n'importe quel point de l'espace du champ de bataille ; ici, les emplacements choisis respectent strictement l'axe de jeu. Il s'agit, en dépit d'une technologie similaire, de l'inverse du *bullet time* de *Matrix* (Andy et Lana Wachowski, 1999), quant à lui caractérisé par un mouvement circulaire de la caméra autour du protagoniste, le héros de *300* nous étant constamment montré de profil au cours de cette translation horizontale vectorisée vers la droite (ainsi que le souligne le lancer de la flèche dont nous suivons la trajectoire), à l'instar des sujets dont Marey étudiait la marche. Le contexte militaire (et même militariste) de *300* n'est lui-même pas sans lien avec les travaux du physiologiste, et surtout ceux de son préparateur Demeny, qui prendra en 1902 la direction du laboratoire de l'École militaire de Joinville (Guido 292-300). Marey sollicita d'ailleurs le ministère de la Guerre pour soutenir ses études consacrées à l'éducation physique :

21. Snyder précise dans les commentaires de l'édition DVD que ce plan fut tourné simultanément par trois caméras qui se jouxtaient, mais qu'il « s'agit physiquement d'une seule et même prise ». La parenté avec le dispositif de prise de vues à appareils multiples de Muybridge est évidente.

22. Caroline Renouard souligne quant à elle fort justement une parenté entre certains travellings du film de Snyder et les « glissements des plaques de lanterne magique » (100) ; j'ai discuté ailleurs, dans la perspective d'un croisement entre pré-cinéma et bande dessinée, l'utilisation de « motifs coulissants » en vue de suggérer le mouvement dans une série de dessins (Boillat, « La figuration » 35-36).

Toutes ces expériences sur les lois physiologiques du travail de l'homme sont officiellement destinées à l'armée: il s'agit, rappelons-le, de déterminer la longueur du pas du soldat, le rythme de sa marche, la charge qu'il doit porter, la forme de ses chaussures, et même la rapidité du rythme du clairon qui règle le pas, afin d'utiliser ses forces le mieux possible. (Mannoni 191)

Dans *300*, le spectacle des forces musculaires cher à Demyény est mis au service d'un idéal patriotique et sacrificiel, magnifié par l'héroïsation des Spartiates et l'esthétisation des combats, qu'il s'agisse des cases de grand format chez Miller ou des plans du film qui exacerbent la gestuelle des acteurs.

Le roman graphique joue également sur un déploiement horizontal de l'action, par ailleurs démultiplié, comme dans le film, grâce à un étagement de plusieurs actions parallèles dans la profondeur du champ. Miller tient toutefois également compte de l'unité qu'est la planche, qui impose parfois une forme de clôture, en particulier dans un ouvrage chapitré comme l'est *300*. En raison de l'accentuation de la dimension tabulaire induite par le grand format des cases et leur nombre réduit par page, la vectorisation tend, dans le roman graphique, à se déplacer à l'intérieur de chaque image plutôt qu'à résulter du passage d'une case à l'autre. Les différentes phases de l'action se voyant distribuées sur plusieurs personnages. C'est donc le regard du lecteur qui, en traversant la planche oblongue, «anime» virtuellement l'image, comme le font, dans le film de Snyder, les mouvements d'appareil créés par l'infographie.

La violence représentée dans *300* innerve jusqu'à l'image même: l'interminable bataille menée par les personnages est aussi celle que le film semble mener pour s'arracher aux conventions de la bande dessinée tout en les adaptant au dispositif cinématographique. Le générique de *Watchmen* et celui de *300*, cas plutôt isolés dans la masse des adaptations de *comic books* produites par Hollywood, témoignent d'une exploitation esthétique de la référence au médium de l'œuvre originale et nous montrent que le cinéma à effets numériques contemporain ne sort pas toujours indemne de sa confrontation avec le médium de la bande dessinée, qu'il tend à retrouver au gré d'un détour par un ancêtre commun, la chronophotographie. Envisagée dans une perspective intermédiaire, l'adaptation cinématographique d'œuvres bédéiques — et l'on pourrait faire des constats similaires pour les films dérivés de productions vidéoludiques — engage dès lors, au-delà du transfert de contenus diégétiques ou narratifs et

de la reprise de motifs iconographiques, un travail réflexif sur les matières de l'expression filmique dans le contexte des technologies numériques contemporaines. Il n'est pas surprenant que les variations de vitesse de l'image affectent précisément les gestes exécutés par les corps colossaux des super-héros, figures quasi mythologiques prêtes à se figer dans la résine des figurines du *merchandising*, « personnages référentiels » par excellence dans la culture populaire états-unienne au sens de Philippe Hamon, soit des personnages qui « renvoient à un sens plein et fixe, immobilisé par une culture, des rôles, des programmes, et des emplois stéréotypés, [dont la] lisibilité dépend directement du degré de participation du lecteur à cette culture (ils doivent être *appris* et *reconnus*) » (122). Cette immobilisation, pensée dans *Watchmen* comme une exacerbation parodique des conventions du genre, s'incarne concrètement dans les ralentis et suspends de 300, le devenir-icône soustrayant le héros à la durée diégétique pour l'abstraire en tant que figure à travers une série de pauses narratives et de poses sculpturales. La fixité à laquelle confinent certains plans de ces films isole les phases des mouvements et se fait la trace de l'Autre, permettant au médium bédéique de se manifester en filigrane de l'adaptation cinématographique.

Ouvrages cités

- Les Aventures de Tintin : Le Secret de Licorne*. Réal. Steven Spielberg.
Scénario de Steven Moffat, Edgar Wright et Joe Cornish.
Adapté de Hergé. Avec Jamie Bell (Tintin), Andy Serkis (Captain Haddock / Sir Francis Haddock) et Daniel Craig (Sakharine / Red Rackham). Columbia Pictures / Paramount Pictures / Nickelodeon, 2011. DVD. Sony Pictures, 2012.
- Bégin, Richard. « L'Appareil symbolique intermédial : autour de *American Splendor* ». *Bédé, ciné, pub et art*. Dirs. Philippe Kaenel et Gilles Lugin. Gollion : Infolio, 2007. 117-40.
- Bœspflug, François. *Le Christ dans l'art : des catacombes au XX^e siècle*. Paris : Bayard, 2000.
- Boillat, Alain. « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers ». *Décadrages* 8-9 (automne 2006) : 106-36.
- . « Style et intermédialité dans *Hulk* : le *split screen*, la planche des *comics* et l'écran d'ordinateur ». *Film style/Cinema and*

- Contemporary Visual Arts*. Dirs. Enrico Biasin, Giulio Bursi et Leonardo Quaresima. Udine: Forum, 2007. 385-93.
- . «Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essais sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma». *Les Cases à l'écran: Bande dessinée et cinéma en dialogue*. Dir. Alain Boillat. Genève: Georg, 2007. 26-121.
- . «La Figuration du mouvement dans les dessins de presse et albums illustrés signés "O'Galop": des images en séries (culturelles)». *1895 59* (décembre 2009): 22-45.
- . «Le Statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée». *Fixelanimé: Croisements de la photographie et du cinéma au XX^e siècle*. Dirs. Laurent Guido et Olivier Lugon. Lausanne: L'Age d'Homme, 2010. 413-34.
- . «Le Récit minimal en bande dessinée: L'histoire constamment réitérée d'un éternuement dans la série *Little Sammy Sneeze* de Winsor McCay». *Le Récit minimal. Du minime au minimalisme: littérature, arts, médias*. Dirs. Sabrinelle Bedrane, Françoise Revaz et Michel Vieignes. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2012. 103-17.
- Boillat, Alain et Françoise Revaz. «Intrigue, Suspense, and Sequentiality in Comic Strips: Reading *Little Sammy Sneeze*». *Narrative Sequence in Contemporary Narratologies*. Raphaël Baroni et Françoise Revaz, dirs. Columbus: Ohio State UP. À paraître.
- Boillat, Alain et Valentine Robert. «*Vie et Passion de Jésus-Christ* (Pathé, 1902-1905): hétérogénéité des "tableaux", déclinaison des motifs». *1895. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma* 60 (mars 2010): 33-64.
- Bordwell, David et Kristin Thompson. *L'Art du film: Une introduction*. Bruxelles: De Boeck, 2009.
- Braun, Marta. *Picturing Time: The Work of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*. Chicago et Londres: University of Chicago Press, 1992.
- . «Muybridge le magnifique». *Études photographiques* 10 (novembre 2001). <<http://etudesphotographiques.revues.org/index262.html>>. Consultée le 28 avril 2013.
- . «Les limites de la photographie instantanée dans le domaine médicale». *Cahiers de Marey* 2 (2011): 82-89.

- Burch, Noël. « Passions, poursuites : d'une certaine linéarisation ». *La Lucarne de l'infini : Naissance du langage cinématographique*. Paris : Nathan, 1990. 137-54.
- Capart, Philippe et Erwin Dejasse. *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*. Angoulême : Éditions de l'An 2, 2005.
- Chaperon, Danielle. « Maladaptation ! (autour de *V pour Vendetta* de David Lloyd et Alan Moore) ». *Les Cases à l'écran*. Dir. Alain Boillat. Genève : Georg, 2007. 303-28.
- Deleuze, Gilles. *Cinéma 1 : L'Image-mouvement*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1983.
- . *Cinéma 2 : L'Image-temps*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1985.
- Didi-Huberman, Georges et Laurent Mannoni. *Mouvements de l'air : Étienne-Jules Marey, photographe des fluides*. Paris : Gallimard, 2004.
- Dietschy, Nathalie. « L'autoportrait en Christ de Renée Cox : Étude d'un scandale ». *Points de vue sur Jésus au XX^e siècle*. Dirs. Alain Boillat, Jean Kaempfer, Philippe Kaenel et Pierre Gisel. Lausanne : Études de Lettres, 2008.
- Dredd*. Réal. Pete Travis. Scénario d'Alex Garland. Adapté de la bande dessinée de John Wagner et Carlos Ezquerra. Avec Karl Urban (Judge Dredd), Olivia Thirlby (Anderson) et Lena Headey (Ma-Ma). DNA Films / IM Global / Peach Trees / Reliance Big / Rena Film, 2012. DVD. Metropolitan Vidéo, 2013.
- Eisner, Will. *Les Clés de la bande dessinée, vol. 1*. Paris : Delcourt, 2009.
- Frey, Hans-Jost. *Der unendliche Text*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1990.
- Frizot, Michel. « É.J. Marey, chronophotographe ». *La Passion du mouvement au XX^e siècle : hommage à Étienne-Jules Marey*. Dir. Franck Gautherot. Beaune : Musée Marey, 1991. 51-62
- Genette, Gérard. *Figure III*. Paris : Seuil, 1972.
- Greenberg, Harvey Roy. « Riders of the Lost Text: Remaking as Contested Homage in *Always* ». *Journal of Popular Film and Television* 18.4 (1991) : 164-71.
- Groensteen, Thierry. « Fictions sans frontières ». *La Transécriture : Pour une théorie de l'adaptation*. Dirs. André Gaudreault et Thierry Groensteen. Montréal/Angoulême : Nota Bene/CNBDI, 1998. 9-30.

- Guido, Laurent. *L'Âge du rythme : Cinéma, musicalité et culture du corps dans les théories françaises des années 1910-1930*. Lausanne: Payot, 2007.
- Hamon, Philippe. «Pour un statut sémiologique du personnage». *Poétique du récit*. Dirs. Roland Barthes, Wolfgang Kayser, Wayne C. Booth et Philippe Hamon. Paris: Seuil, 1977. 115-80.
- Hulk*. Réal. Ang Lee. Scénario de John Turman, Michael France et James Schamus. Inspiré des personnages inventés par Stan Lee et Jack Kirby. Avec Eric Bana (Bruce Banner) et Jennifer Connelly (Betty Ross). Universal Pictures / Marvel Enterprises, 2003. DVD. Universal Pictures, 2004.
- Incassable*. Réalisé et écrit par M. Night Shyamalan. Avec Bruce Willis (David Dunn), Samuel L. Jackson (Elijah Price) et Robin Wright (Audrey Dunn). Touchstone Pictures / Blinding Edge Pictures, 2000. DVD. Touchstone, 2001.
- Leitch, Thomas. *Film Adaptation and its Discontents*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2007.
- Mannoni, Laurent. *Étienne-Jules Marey, la mémoire de l'œil*. Paris/Milan: Cinémathèque française/Mazzotta, 1999.
- Mannovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge et Londres: MIT-Press, 2000.
- Marion, Philippe. «Narratologie médiatique et médiagénie des récits». *Recherches en communication* 7 (1997): 61-87.
- Marey, Étienne-Jules. *Le Mouvement*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 1994.
- Menache, Alberto. *Understanding Motion Capture for Computer Animation*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2011.
- Miller, Frank. *300*. Paris: Rackham, 2002.
- Moinereau, Laurence. *Le Générique de film : De la lettre à la figure*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2009.
- Moore, Alan et Dave Gibbons. *Les Gardiens*. Paris: Zenda, 1992.
- Morgan, Harry et Manuel Hirtz. *Les Apocalypses de Jack Kirby*. Lyon: Les Moutons électriques, 2009.
- Odin, Roger. «L'entrée du spectateur dans la fiction». *Théorie du film*. Dirs. Jacques Aumont et Jean-Louis Leutrat. Paris: Albatros, 1980. 198-213.
- . «Le film de fiction menacé par la photographie et sauvé par la bande son (à propos de la *Jetée* de Chris Marker)». *Cinémas de la modernité : films, théories*. Dirs. Dominique Chateau,

- André Gardies et François Jost. Paris: Klincksieck, 1981. 147-71.
- Pisano, Giusy. «Du papier à l'image en mouvement, de la chronophotographie à l'image numérique. L'exemple de *Spider-Man*». *Cinema and Comics*. Dirs. Leonardo Quaresima, Laura Ester Sangalli et Federico Zecca. Udine: Forum, 2009. 581-602.
- Pissavy-Yvernault, Christelle et Bertrand. *La Véritable histoire de Spirou 1937-1946*. Marcinelle: Dupuis, 2013.
- Renouard, Caroline. «Incrustations et images composites : Quand le cinéma numérique adapte picturalement la bande dessinée». *Cinéma & Cie X.14-15* (Spring-Fall 2010) : 95-103.
- Rob-Vel. *Spirou, l'intégrale 1938-1943*. Marcinelle: Dupuis, 2013.
- Schatz, Thomas. «New Hollywood, New Millenium». *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. Dir. Warren Buckland. New York et Londres: Routledge, 2009. 19-46.
- Smolderen, Thierry. *Naissances de la bande dessinée*. Bruxelles: Impressions nouvelles, 2009.
- Spencer, Millidge Gary. *Alan Moore : Une biographie illustrée*. Paris: Huginn & Munnin/Dargaud, 2011.
- Spider-Man 2*. Réal. Sam Raimi. Scénario de Alvin Sargent. Inspiré des personnages inventés par Stan Lee et Steve Ditko. Avec Tobey Maguire (Spider-Man / Peter Parker), Kristen Dunst (Mary Jane Watson), James Franco (Harry Osborn) et Alfred Molina (Doc Ock / D^r Otto Octavius). Columbia Pictures / Marvel Enterprises, 2004. DVD. Sony Pictures, 2012.
300. Réal. Zack Snyder. Scénario de Zack Snyder, Kurt Johnstad et Michael Gordon. Adapté du roman graphique de Frank Miller. Avec Gergard Butler (King Leonidas), Lena Headey (Queen Gorgo), Dominic West (Theron) et David Wenham (Dilios). Warner Bros. / Legendary Pictures / Virtual Studios, 2006. DVD. Warner Bros., 2007.
- Walsh, Richard. *Reading the Gospels in the Dark: Portrayals of Jesus in Film*. Londres: Trinity Press International, 2003.