

Style et intermédialité dans *Hulk*: le *split screen*, la planche des comics et l'écran d'ordinateur

Le film *Hulk* de Ang Lee sorti en 2004 constitue la première adaptation cinématographique de la série de comics homonyme qui a vu le jour en mai 1962 chez Marvel. La bande dessinée *Incredible Hulk* est le fruit d'une collaboration entre Stan Lee (scénario) et Jack Kirby (dessin), deux auteurs qui furent à la source d'un renouveau des comics de super-héros au début des années soixante. Il est important de noter que le personnage imaginé par Stan Lee doit en fait son énorme popularité à une pratique intermédiaire, puisque ce nouveau Mister Hide devint une icône de la culture de masse américaine grâce à la série télévisuelle produite par la Universal.¹ Si la figure du géant vert s'est fait connaître d'une partie du public grâce au petit écran, le genre des super-héros auquel elle appartient est foncièrement associé au mode d'expression que sont les comics. Dans un ouvrage récent où il remet en cause plusieurs idées reçues sur la BD, dont le fait que la bande dessinée américaine serait "caractérisée par ses super-héros", Benoît Mouchard doit convenir que "les super-héros [...] s'imposent dans l'inconscient collectif parmi les courants d'inspiration les plus représentatifs de la production nord-américaine".² Comme il s'agit là du genre par excellence auquel on rattache les comics, toute adaptation filmique mettant en scène, à l'instar du film de Ang Lee, l'un des personnages de la constellation Marvel convoquera cet intertexte chez le spectateur quelque peu averti. On constate néanmoins que la très grande majorité des adaptations télévisuelles ou cinématographiques de récits issus de ce type de comics ne conserve aucune trace du langage bédéique qui constitue le terreau initial de l'univers qu'elles empruntent. Cette remarque vaut pour la série TV *Hulk* comme pour les productions hollywoodiennes récentes qui ont déferlé sur les écrans depuis la restructuration de Marvel par Avi Arad qui, en 1996, crée la branche Marvel West exclusivement consacrée à la promotion d'adaptations cinématographiques. Le coup d'envoi de cette nouvelle politique d'interactions entre l'éditeur de comics et Hollywood est donné en l'an 2000 avec la sortie du *X-Men* de Bryan Singer, dont le succès public et critique incite la firme Universal à exploiter plus avant le filon.³ En regard de films contemporains comme *Constantine*, *Daredevil*, *Spider-Man*, *Batman Begins*, *The Fantastic Four*, etc., le film de Ang Lee présente toutefois la particularité de renvoyer explicitement, sur le plan formel,

au langage de la bande dessinée, notamment via la fragmentation du cadre en vignettes (*panelling effect*), sur laquelle je mettrai l'accent dans cet article. L'utilisation d'un tel procédé, qui évoque visuellement les cases de la BD, permet d'envisager *Hulk* d'un point de vue stylistique dans la mesure où elle engage les trois traits qui, selon David Bordwell, participent de la définition de la notion de "style":⁴ premièrement, le *splitted screen* représente un élément récurrent sur l'ensemble du film, ce qui confère une systémativité au phénomène; ensuite, le caractère saillant de cette pratique est évident puisque la fragmentation de l'image – rare dans les films contemporains (il n'y a plus guère que Brian de Palma qui l'utilise régulièrement) – fonctionne comme un lieu de marquage énonciatif (au niveau de la "monstration" au sens d'André Gaudreault), la délimitation imposée par le cadrage se voyant exhibée; enfin, l'exploitation de la technologie numérique correspond à ce que Bordwell identifie comme l'utilisation d'une "technique". Le *panelling* de *Hulk* nécessite une manipulation de certains paramètres au stade de la post-production ainsi que, préalablement, des conditions spécifiques de tournage, plusieurs caméras filmant simultanément une scène identique sous différents angles et avec diverses focales. La notion de style est donc, dans ce cas, indépendante de la construction d'une figure d'auteur. En effet, il n'est d'une part pas question d'un *style graphique* qui serait imité dans le film – à l'instar de la facture du récent *Sin City* (2005) inspiré des dessins de Frank Miller, auteur qui cosigne d'ailleurs le film avec Robert Rodriguez –, puisque la production de Ang Lee s'appuie sur une tradition de représentation très hétérogène, le style des comics de la série *Hulk* ayant connu d'importants changements au gré des différents dessinateurs qui se sont succédé durant les années soixante-dix et quatre-vingt-dix (de Marie Severin à Mike Deodato). D'autre part, la réalisation de cette grosse production ne s'inscrit nullement dans la continuité des autres travaux de Ang Lee qui, à chaque film, opte pour des solutions esthétiques spécifiques. On peut en effet dire que *Hulk* n'est à aucun niveau parent de *Sense and Sensibility* ou du dernier opus du cinéaste, *Brokeback Mountain*.

Notons cependant que, ainsi que nous l'apprend le paratexte du film (notamment le *making of* livré en supplément de l'édition DVD), le cinéaste semble s'être particulièrement investi en allant jusqu'à interpréter la doublure réelle du colosse virtuel pour l'opération de capture du mouvement. Cette donnée sur la genèse du film a plutôt trait au sens premier du terme "style", celui d'instrument inscripteur: le corps même du cinéaste imprime les différents mouvements au futur être infographique, poussant à l'extrême le fantasme prométhéen de la maîtrise du créateur sur sa créature. Par contre, la démarche générale de Ang Lee va à l'encontre de l'exhibition de la technologie à laquelle la fragmentation de l'image donne pourtant lieu: comme l'attestent nombre d'entretiens, Ang Lee a plutôt tenté de réduire la part de pure attraction⁵ présente dans les moments où s'affiche la performance des techniciens de l'image numérique (combats et métamorphoses) et d'approfondir la psychologie du héros, notamment en mettant l'accent sur un argument scénaristique qui est un véritable topos du cinéma hollywoodien actuel: le conflit père-fils, inscrit ici dans le mythe frankensteinien. De plus, il a tenu à donner la représentation la plus réaliste possible du monstre, ce qui se traduit par une invisibilisation de la technologie au profit du représenté – on peut penser à cet égard à la minutie dont témoigne le rendu des muscles et des veines de la créature, et surtout aux détails de son expression faciale. En alliant grand spectacle et situation dramatique, Ang Lee vise donc un public beaucoup plus large que celui des comics de super-héros, condition nécessaire pour un tel film au budget considérable.

Au vu de la démarche pour laquelle opte le cinéaste, il est donc d'autant plus étonnant que la cohérence stylistique du film repose précisément sur l'emprunt d'une caractéristique formelle propre au langage de la bande dessinée. Cette singularité est néanmoins atténuée par le lieu d'intervention des effets de décomposition de la surface écranique: on observe en effet dans le film une tendance à réserver un usage massif et complexe de ces effets dans des séquences où les enjeux psychologiques sont faibles, ou alors lorsque le contenu narratif est tenu (notamment dans des moments de transition, qui se présentent en termes d'analyse genettienne de la temporalité sous la forme du "sommaire", avec une tendance à l'itérativité de chacune des parties). On distinguera donc

cet usage marginal de celui qu'en fait par exemple Mike Figgis dans *Timecode* (2000),⁶ où la hiérarchisation d'actions simultanées tant sur le plan écranique que diégétique est indispensable, chaque "case" étant susceptible de livrer des informants narratifs pertinents pour la compréhension de l'histoire. Significativement, les passages de *Hulk* traités en *panelling* comprennent peu ou pas de dialogues, alors que la parole synchrone est omniprésente dans *Timecode*. Dans le film de Figgis, l'attention visuelle du spectateur est successivement orientée sur différentes parties de l'image quadripartite en fonction de l'intensité sonore conférée à l'une ou l'autre des voix du film. C'est pourquoi le spectateur a fréquemment l'impression d'oublier momentanément l'existence des autres écrans. Par contre, chez Ang Lee, le son (principalement une musique extra-diégétique) n'est pas ancré dans la situation visualisée par l'une des "cases", si bien qu'il ne participe pas à la vectorisation de la lecture.

Dans *Hulk*, la fragmentation de l'image semble donc inversement proportionnelle à la pertinence narrative du segment concerné. Il importe toutefois de considérer de surcroît la nature du représenté. Ainsi, par exemple, la première discussion entre Banner et son ex-amie est montée de façon classique en champ/contre-champ (il s'agit de la phase d'exposition de la romance), tandis que la séquence suivante de l'expérience dans le laboratoire est représentée grâce à un éclatement de la surface écranique. A mon sens, cette première occurrence de la division en "vignettes" sur une durée importante est révélatrice de la recherche d'une *motivation diégétique* de l'effet stylistique. La division de l'image constitue l'indice d'une manipulation technologique qui peut être rapportée à l'activité des scientifiques dont on nous narre l'histoire, ce qui occulte l'origine technologique effective de l'image filmique. Un plan de la séquence où une grenouille est exposée à des rayons gamma me paraît revêtir une fonction matricielle à cet égard: Banner, Betty et un collègue suivent l'évolution de l'expérience qui se déroule dans un espace clos sur un mur composé de moniteurs TV superposés (fig. 1). Or ces téléviseurs dessinent un quadrillage noir qui annonce le *panelling effect*, lui-même parent de la "gouttière" des planches BD (il arrive d'ailleurs fréquemment que les *comic books* récents comportent un fond noir sur lequel se détachent les cases). Cette multiplication des écrans dans l'univers diégétique ainsi que les variations de composition résultant des différents cadrages (fig. 3) contaminent ensuite, pour reprendre la terminologie des filmologues, le niveau filmographique: toute la séquence est soumise à une multiplication de *split screens* (figg. 5 et 2). La représentation de la science dans le film légitime en quelque sorte le travail formel effectué sur le film.

On pourrait dire que *Hulk* se présente par moments comme un *laboratoire* d'expériences formelles, et cela dès son générique, une sorte de *big bang*, où s'origine la double relation au père, géniteur de l'enfant et créateur du monstre. On y voit significativement le savant réaliser des tests génétiques dans des plans qui mêlent des mentions écrites diégétiques (le compte rendu manuscrit des expériences) à des images parfois quasi abstraites (motifs macrocellulaires), alliage du texte et de l'image similaire à ce que l'on trouve dans certaines bandes dessinées. En outre, la tendance à l'abstraction observable dans le traitement des visions subjectives du héros qui refoule un passé traumatique évoque l'image dessinée, dont on accepte plus volontiers une diminution du degré d'icongité qu'on ne le ferait pour une image (ciné)photographique. Il faut remarquer à cet égard que Gérard Gutschmidt, technicien qui se trouvait à la tête de l'équipe d'ILM chargée de l'infographie dans *Hulk*, dit s'être inspiré pour certaines créations graphiques des peintures de Jackson Pollock.⁷

Dans la suite du film, la fragmentation s'émancipe partiellement de sa corrélation avec le contexte scientifique, mais continue d'être motivée par la présence du facteur technologique, cette fois associé à l'armée qui prend la bête en chasse.

La volonté de définir de façon intertextuelle le "style" du film s'est manifestée dès la mise en chantier du projet de l'adaptation de *Hulk*, puisque les illustrations de pré-production ont été confiées à des auteurs de comics ou de mangas.⁸ On constate que ces dessins, contrairement à ceux qui résultent de la pratique courante du *story*

board, ne constituent pas seulement une phase préparatoire de l'image du film, mais obéissent à une logique interne qui est celle de la planche de BD. L'influence de cette iconographie initiale sur le résultat filmique est évidente, car la fragmentation de l'écran s'inspire beaucoup plus du découpage des séries récentes que du travail initial de Kirby, alors qu'au niveau de l'histoire racontée et des caractéristiques des personnages les scénaristes du film se sont principalement basés sur le cadre posé par Stan Lee dans les années soixante, au détriment de développements narratifs ultérieurs. Kirby avait en effet tendance à travailler au sein de la régularité d'une planche conçue plus ou moins comme un gaufrier, alors que dans le film de Ang Lee les cases ont des proportions et des formes variables. L'influence de dessinateurs qui sont intervenus ultérieurement sur la série est perceptible dans la représentation d'un élément du récit qui devient central dès lors que l'on compare image fixe et image animée: la transformation de Banner en Hulk. Alors que Kirby segmentait ce processus en trois phases distribuées sur un strip, on constate chez ses épigones une tendance à représenter plusieurs phases successives dans une même case, selon un principe inspiré de la décomposition chronophotographique du mouvement (voir par exemple les dessins de Herb Trimpe dans les années quatre-vingts). Or les deux moments-clés de transformation du film (de Banner en Hulk lorsqu'il est agressé chez lui par Talbot, puis de Hulk en Banner lorsqu'il est encerclé par l'armée en pleine ville) s'effectuent sans aucune coupe, décuplant cet effet de continuité entre les phases de la transformation. En se refusant à effectuer plusieurs plans, Ang Lee exploite le potentiel de réalisme cher à Bazin dans *Le Montage interdit* en subvertissant totalement les fondements grâce aux manipulations internes à l'image qu'autorise la technologie numérique. Comme l'a montré Lev Manovich, les images de synthèse ont suscité une tendance vers une esthétique du "non-montage", occultant l'extériorité de certaines greffes par la représentation continue d'un espace donné.⁹ Dans *Hulk*, ce refus de la fragmentation participe en fait de la même logique que l'assimilation de la décomposition écranique au paradigme technologique, puisque la continuité visuelle renvoie inversement, dans les séquences de transformations, à la représentation de la bestialité. L'interaction constante entre les media BD et cinéma, ainsi que l'organisation en système de procédés filmiques ouvertement dérivés des principes des comics – du moins d'un certain genre, celui des super-héros, où le découpage fonctionne au bénéfice d'une valorisation des scènes d'action – nous permettent à mon sens d'évoquer le "style BD" du film de Ang Lee. On sait que cette expression est fréquemment galvaudée par les critiques de cinéma pour attaquer un film jugé tape-à-l'œil et superficiel; inversement, elle a son équivalent dans les discours auteuristes sur la bande dessinée, ainsi qu'en témoigne un recueil récent d'entretiens réalisés par Hugues Dayez (*La Nouvelle Bande dessinée*) où l'expression "cinéma de papier" sert systématiquement de repoussoir à une bande dessinée jugée plus "intelligente".¹⁰ Dans les deux champs, les commentateurs prônent la spécificité du medium et favorisent les cloisonnements, alors que le film *Hulk* montre que cette spécificité peut au contraire résulter d'un emprunt très littéral à un autre langage visuel. Pour discuter plus avant certaines implications sémiologiques et intermédiales de l'imitation de la décomposition en cases mise en œuvre par le film de Ang Lee, on peut examiner le segment interséquentiel du transfert hélicoptère du prisonnier Bruce Banner jusqu'à une prison souterraine située en plein désert. Ce passage est symptomatique de l'usage du *panelling effect* dans *Hulk*, dans la mesure où il s'agit d'un moment de transition où l'absence de dialogues permet la discontinuité propre au sommaire. Juste avant que nous retournions à une gestion du rapport entre temps de l'histoire et temps du récit qui relève de la "scène" au sens de Genette, moment marqué par la disparition de la musique extra-diégétique dont le niveau sonore était jusque-là important, l'espace représenté est significativement celui du poste de commandement de la base militaire (fig. 4) à partir duquel les gardiens observent les opérations, y compris sous la forme d'images informatiques 3D qui nous étaient montrées précédemment plein cadre. Le regard du spectateur épouse alors la vision englobante de l'armée qui surveille chaque paramètre de l'action par un système de télésurveillance. Le fait que l'on ne nous montre pas explicitement quelqu'un regarder un écran est révélateur du positionnement que le film octroie à son spectateur: ce der-

nier accède à une vision panoptique, les écrans diégétiques du poste de commandement se confondant avec l'écran du film. Au niveau profilmique, plusieurs motifs visuels renvoient en outre à une géométrisation de l'espace qui apparente le monde représenté aux espaces restitués par des moyens informatiques: la cage de fer qui contient Bruce Banner est un parallélépipède foncé qui se détache sur un fond clair, puis sur une surface bétonnée qui est elle-même quadrillée, avant que l'ascenseur puis l'ensemble de l'établissement ne soient représentés en coupe transversale par un logiciel de traitement 3D. Le degré variable de schématisation tend à évacuer la relation à une "réalité" profilmique pour souligner le caractère construit de la représentation filmique: il s'agit ostensiblement d'un puzzle, d'une surface pixellisée, et nullement d'une "fenêtre ouverte sur le monde".

L'ancrage rétrospectif du regard qui s'opère grâce à la monstration des écrans de surveillance contribue à motiver l'usage du procédé, comme dans la séquence de l'expérience de la grenouille: la figuration de la technologie informatique peut se comprendre comme une clé de lecture, comme une exhibition du modèle perceptif convoqué par le film. Par conséquent, la référence au découpage de la planche des comics croise un autre dispositif de vision auquel l'œil du spectateur actuel est extrêmement familier: l'écran d'ordinateur, sur lequel différents documents peuvent être ouverts simultanément, et qui sont susceptibles, à l'instar des vignettes mouvantes de *Hulk*, d'être déplacés, de passer à l'avant-plan pour en recouvrir un autre, de changer de dimension, etc. Ce procédé stylistique renvoie autant à la genèse du film – le montage virtuel s'étant généralisé avec le matériel proposé par la firme Avid (puis également Apple) – qu'à l'une des possibilités de son visionnement, le DVD du film pouvant connaître une lecture sur un écran d'ordinateur. Le positionnement du spectateur est à cet égard très particulier, puisqu'il occupe fictivement la place de l'instance de réalisation tout en étant privé de l'interactivité dont dispose l'usager de tels logiciels. En fait, l'allusion à ce dispositif souligne que quelqu'un d'autre, instance énonciative indélogeable et dès lors d'autant plus souveraine, s'est servi avant le spectateur des technologies informatiques pour baliser un parcours spécifique à travers différents "documents" disposés sur le "bureau" de l'écran. Le style du film résulte d'ailleurs précisément de la coercition exercée par ce type de représentation pseudo-interactive sur la lecture du spectateur, puisque certains partis pris esthétiques sous-tendent la gestion spatio-temporelle de l'apparition et de la disparition des "cases" dans l'écran. Dans un entretien, le cinéaste met l'accent sur le fait que la dimension rythmique primait dans les choix qui avaient trait à l'utilisation de ce procédé: "Les split-screens dans les années soixante-dix ou à la télévision utilisaient des tableaux [*panels*] qui n'étaient pas chorégraphiés; moi, je voulais chorégraphier ces images".¹¹ Le travail effectué par Ang Lee sur la représentation des mouvements profilmiques dans *Tigre et dragon* (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000) se voit cette fois transposé à un autre niveau, ce qui change complètement la donne (on se gardera d'associer cette préoccupation à un style commun lorsque la "technique" varie à ce point): cinéaste et monteur travaillent comme des dessinateurs de comics qui agencent la répartition des cases dans l'espace de la page. Toutefois, alors que le lecteur de BD peut passer autant de temps qu'il le désire sur une page, le parcours de l'œil du spectateur de *Hulk* est contraint, et la durée de visionnement prédéfinie. En outre, l'effet diffère totalement de celui que provoque une planche de bande dessinée en raison de l'animation de l'image, qui se manifeste à trois niveaux:

1. les mouvements effectués simultanément à l'intérieur de chaque "case" se répondent, participant ainsi de la composition d'ensemble;
2. certains mouvements d'appareil, notamment des zooms fulgurants, introduisent de si brusques changements d'échelle qu'ils agissent comme des figures de montage;
3. les cases elles-mêmes se déplacent sur la surface de l'écran, comme si le profilmique était déjà une représentation bidimensionnelle sur laquelle glisserait la caméra.¹²

Si l'on essaie d'établir le découpage de l'extrait du convoiement du prisonnier jusqu'à la base militaire, on se rend rapidement compte que *Hulk* brouille la frontière entre deux notions distinctes dans la terminologie fran-

çaise: le *plan* et le *cadre*, c'est-à-dire d'une part une unité d'ordre syntagmatique, d'autre part un paramètre qui concerne le traitement de l'espace représenté (on retrouve cette ambiguïté terminologique lorsqu'on parle du "plan" au sens de "premier plan", d'"arrière-plan", etc; en russe, la proximité entre ces deux acceptions est postulée par l'utilisation d'un terme identique, celui de "cadre"). Dans son usage répété du *panelling*, le film *Hulk* tend à rabattre la valeur temporelle sur la dimension spatiale. Si l'on considère qu'il y a changement de plan lorsqu'une "case" s'agrandit au point d'occuper l'entièreté de la surface écranique, on obtient pour cet extrait (d'une durée inférieure à trois minutes) 18 plans, mais on dénombre 45 images. La composition des vignettes sur la surface de l'écran ressortit donc bien à une opération qui, dans ses principes, est similaire au montage, quand bien même le principe de la sélection fait place à celui de la juxtaposition (c'est la multiplication de "points de vue" distincts sur une même action, au sens purement visuel du terme). En fait, *Hulk* porte à son comble le "montage spatial" qui, pour Manovich, est caractéristique de l'usage des nouvelles technologies au cinéma. Il est évident que l'esthétique fragmentaire de *Hulk* n'introduit pas une rupture totale avec toute pratique antérieure: de la version en triple-écran du *Napoléon* d'Abel Gance (1927) au récent *Timecode* (voir ci-dessus) en passant par quantité d'effets visuels traditionnels comme la surimpression (déjà présente dans le flash-back de *L'Histoire d'un crime* de Zecca en 1902, où le trucage du songe visualisé dans l'espace du rêveur s'inscrit certes dans une tradition scénique, mais évoque également les origines töpfferiennes de la BD), les iris multiples (*Suspense*, P. Smalley, 1913,¹³ ou *Die Puppe*, E. Lubitsch, 1919), les caches (*Rose France* de Marcel L'Herbier, 1919) ou les volets (voir la fugace décomposition de l'écran lors des changements de séquence dans la plupart des films d'Akira Kurosawa), l'idée de décliner le potentiel du "split screen" avait déjà fait son chemin au cinéma. Néanmoins, il est vrai que l'intérêt pour de tels procédés a été ravivé (et leur réalisation grandement facilitée) avec la technologie numérique dans la mesure où elle implique fondamentalement l'évacuation d'une conception unitaire de la représentation photographique (et, partant, de sa "fidélité" à une "réalité" qui lui préexisterait). C'est pourquoi l'auteur de *The Language of New Media* revendique certes une filiation pour ce type de "montage", mais mentionne un autre moyen d'expression: "La narration spatiale ne disparaît pas complètement au 20^e siècle, mais plutôt, à l'instar de l'animation, elle se vit reléguée à une forme mineure de la culture occidentale: les comics".¹⁴ On comprend qu'Ang Lee ait pu, en dépit du contexte qu'est celui de la réalisation d'un *blockbuster*, faire un usage passablement radical de ce procédé, l'érigant en élément de style: la source bédéique de l'histoire racontée légitime cette esthétique. Au lieu de rejeter dans les bornes du film (génériques initial et final) la référence à cet autre médium (à l'instar de Sam Raimi dans ses deux *Spider-Man*), Ang Lee s'en sert pour assurer la cohérence plastique de son film.

L'emprunt ostensible et littéral d'un élément définitoire du langage de la BD tel qu'on le trouve dans *Hulk* incite l'analyste à s'interroger en retour sur les spécificités qu'il révèle. Une différence notable entre l'effet de *paneling* et le découpage bédéique réside dans les relations qui s'instaurent entre les images au niveau de la temporalité diégétique: dans le film *Hulk*, c'est la simultanéité qui prime (fig. 6), alors que le passage d'une case à l'autre induit généralement en BD la succession, puisque ce type de séquentialité est l'un des garants du potentiel narratif de ce moyen d'expression. La convention de l'intercase bédéique induit une ellipse, et la contiguïté s'analyse en tant que succession sur la base d'un code: le sens de la lecture. Dans le film *Hulk*, la représentation est plus éclatée, moins prévisible dans sa vectorisation. D'ailleurs, lorsqu'une succession diégétique est suggérée, le temps B apparaît à gauche du temps A (par exemple, dans la séquence citée, lorsque les soldats sortent la cage du container), ou au-dessus. Le primat de la simultanéité entre les référents des différentes vignettes dans l'écran résulte d'une prise en compte de la nécessaire fixation du temps de la réception filmique: alors que le regard du lecteur d'une BD peut être happé par une case située plus loin sur la même double page qui lui permet d'anticiper le déroulement de l'histoire, le spectateur de *Hulk* est contraint à la visualisation successive des événements.

Ce que le film de Ang Lee met en jeu à travers la fragmentation et la spatialisation des plans, c'est une tension entre deux modes de figuration et de lecture de l'image que le célèbre sémiologue de la BD Fresnault-Deruelle avait qualifié de *linéaire* et de *tabulaire*.¹⁵ Cette dichotomie a été à juste titre contestée par certains théoriciens (notamment par Harry Morgan, qui, retraçant l'histoire de ce couple notionnel, pointe la malencontreuse confusion entre linéarité et narrativité à laquelle il a donné lieu),¹⁶ mais elle me paraît pertinente pour comparer cinéma et bande dessinée, la coercition induite par le temps de la projection cinématographique imposant l'ordre du linéaire, alors que la bande dessinée réalisée sous cette forme du *comic book* qui caractérise les séries de super-héros de la seconde moitié du XX^e siècle présente, *comparativement*, une tendance à la tabularité. Le montage dans l'image proposé dans *Hulk* permet à cet égard de réintroduire une dimension tabulaire en dépit de la brièveté des images, puisque, à l'instar du lecteur de BD confronté une fois la page tournée à l'entièreté d'une planche (voire à une double page), le spectateur discerne des effets de composition au-delà de l'image unique définie par une échelle de plan spécifique. Les concepteurs du film disposent de cette latitude offerte au dessinateur de BD qui consiste, selon Fresnault-Deruelle, à "adapter le format des vignettes à la recherche d'effets stylistiques".¹⁷ C'est pourquoi le "style BD" du film *Hulk* n'est pas uniquement redevable des liens intermédiaires qui le fondent, mais du système auquel il donne lieu. Comme la transémietisation du procédé de la fragmentation spatiale occasionne non pas des équivalences avec la bande dessinée, mais des analogies productives qui se ramifient, comme on l'a vu, au-delà de cet unique medium pour englober l'habitus perceptif du spectateur du début du 21^e siècle, le *panelling* constitue véritablement le lieu d'expression d'un *style* propre au film.

Illustrations

1-6. *Hulk* (A. Lee, 2004).

Notes

¹ Cette série TV, qui compta 87 épisodes, fut diffusée sur CBS entre 1978 et 1982, puis reprise dans le monde entier durant les années quatre-vingts. *L'Incroyable Hulk* a par ailleurs donné lieu à trois longs métrages télévisuels (en 1977, 1989 et 1990), les deux derniers ayant été réalisés par Bill Bixby, qui incarne depuis la série des années soixante-dix le personnage de Banner.

² B. Mouchard, *La Bande dessinée* (Paris: Editions Le Cavalier Bleu, 2004), p. 41.

³ Voir sur l'ampleur de ce phénomène le hors-série ("Spécial Comics") que lui consacre en 2005 la revue française spécialisée dans le cinéma fantastique *Mad Movies*.

⁴ Voir par exemple la définition succincte que Bordwell et Thompson donnent du "style" dans le glossaire de *Film History: An Introduction* (New York-St. Louis: McGraw-Hill, 1994), p. 823.

⁵ La désormais célèbre dichotomie (ou plutôt la dialectique) narration/cinéma des attractions proposée dans les années quatre-vingts par Gaudreault et Gunning à propos du cinéma des premiers temps (à partir de la terminologie d'Eisenstein) trouve à mon sens un autre champ d'application – en dépit de différences fondamentales en termes de contexte culturel, d'implications idéologiques, etc. – dans la question de l'intégration de séquences spectaculaires dans les films narratifs hollywoodiens.

⁶ Le film de Figgis est composé de quatre plans-séquences qui, juxtaposés sur la surface écranique,

entretien des liens variables. Parfois, une “piste” en rejoint une autre, de sorte que le même lieu est filmé sous des angles différents. Un rapport de simultanéité est suggéré entre ces diverses pistes par plusieurs tremblements de terre qui affectent en même temps les quatre “cases” de l'image. La convergence de pistes narratives parallèles sur la base du motif du séisme rappelle bien sûr le film *Short Cuts* (R. Altman, 1993), mais ce rapprochement rend d'autant plus patent les différences qui s'instaurent entre le principe griffithien du montage alterné (dont on sait l'importance pour l'évolution du “MRI” étudié par Noël Burch) régissant le film d'Altman et l'esthétique du montage spatial, qui réinstalle une densité d'actions dans le champ et une absence de vectorisation du regard qui s'apparentent plutôt au cinéma des premiers temps. Toutefois, *Time Code* conduit par la juxtaposition d'images tournées dans des lieux contigus à la suppression de la tendance centripète des “vues” du début du XX^e siècle, le hors-champ étant perpétuellement activé. Notons qu'un discours est même explicitement proféré dans *Time Code* à propos du *panelling* par un cinéaste qui propose d'adapter les postulats des Soviétiques des années vingt aux potentialités du tournage en numérique.

⁷ Selon J. Fordham, “Green Destiny”, *Cinefex*, n° 94 (juillet 2003), p. 123.

⁸ Voir les planches vendues dans le “Coffret *Hulk* édition limitée” (Universal, 2003). En mettant l'accent sur de tels bonus qui sont non seulement disponibles sur le disque, mais également livrés sur un support papier dans le coffret, le merchandising (comme le menu et la gestion de la navigation du DVD) incite à une lecture comparée du style du film et du langage bédélique. Il faut noter que les comics ont non seulement précédé et accompagné le film, mais l'ont aussi prolongé: Marvel a en effet édité, quelques mois avant la sortie du film, une adaptation BD de ce dernier (*Hulk Movie*, Bruce Jones et Mark Bagley, 2003), dont le découpage ressemble beaucoup aux *split screens* du film de Ang Lee.

⁹ L. Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge-London: The MIT Press, 2000), pp. 136-145.

¹⁰ La comparaison avec un certain type de cinéma est avancée dès l'introduction: “Combien de dessinateurs ne louchent-ils pas vers le cinéma américain le plus spectaculaire pour concevoir les cadrages et les découpages de leurs planches? Résultat: au lieu d'affirmer sa richesse, cette bande dessinée “cinématographique” révèle tristement ses manques: l'absence de son et de mouvement. Reste alors un “cinéma de papier” qui fait plutôt “cinéma du pauvre”. H. Dayez, *La Nouvelle bande dessinée* (Bruxelles: Niffle, 2002), p. 7. Voir également p. 17 et p. 39.

¹¹ Cité in J. Fordham, *op. cit.*, p. 89 (c'est moi qui traduis).

¹² Dans cette simulation d'un mouvement sur la surface d'une page, on a l'impression de retrouver la représentation que François Schuiten a conçue de façon ironique pour illustrer (l'impossibilité de) l'adaptation cinématographique d'une BD: son dessin montre deux cameramen qui, perchés sur une grue, parcourent une énorme surface érigée verticalement qui n'est autre qu'une partie d'une planche de l'un de ses propres albums, la p. 48 de *La Fièvre d'Urbicande* (dessin pour les dix ans de la revue *A suivre*), reproduit in *CinémaAction*, hors série, “Cinéma et bande dessinée” (été 1990), p. 13.

¹³ Voir le photogramme reproduit in D. Bordwell, *L'Art du film. Une introduction* (Bruxelles-Paris: DeBoeck, 2000), p. 286: à l'occasion d'une séquence de conversation téléphonique surprise par un tiers, l'écran de *Suspense* est divisé en trois surfaces triangulaires (expression littérale du “triangle amoureux”).

¹⁴ L. Manovich, *op. cit.*, p. 323 (c'est moi qui traduit).

¹⁵ P. Fresnault-Deruelle, “Du linéaire au tabulaire”, *Communications*, n° 24 (1975), pp. 7-23, repris dans la seconde partie de son ouvrage *Récits et discours par la bande* (Paris: Hachette, 1977).

¹⁶ H. Morgan, *Principes des littératures dessinées* (Angoulême: Editions de l'An 2, 2003), p. 34.

¹⁷ P. Fresnault-Deruelle, *op. cit.*, p. 19.

