

S'adapter

Francis Desharnais

Entre la bande dessinée et le cinéma

Number 170, December 2014, January 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73259ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

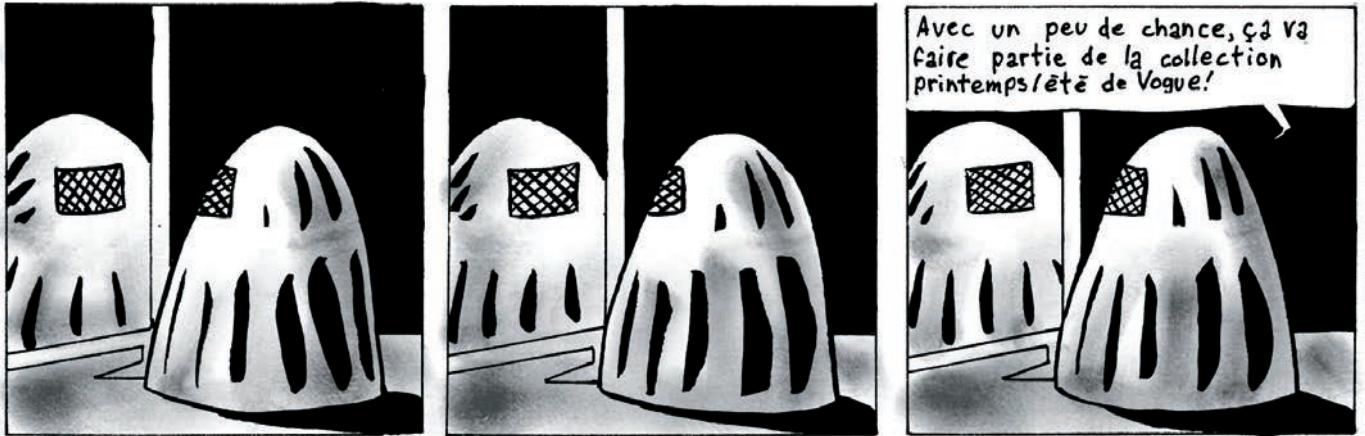
[Explore this journal](#)

Cite this article

Desharnais, F. (2014). S'adapter. *24 images*, (170), 31–31.

S'adapter

par Francis Desharnais



En 2008, je publiais *Burquette* aux Éditions Les 400 coups – une bande dessinée ayant la particularité d’être racontée en *strips*, c’est-à-dire en gags de trois cases. Chaque *strip* faisant cependant avancer une histoire les dépassant. Pendant sa création, je me suis demandé si ce procédé pouvait se transposer en cinéma d’animation. Ayant travaillé comme réalisateur pour le groupe Kiwistiti et pour l’ONF, j’étais désireux de m’attaquer à l’adaptation de *Burquette* avec l’intention d’en faire une websérie de vingt épisodes. L’adaptation d’un *strip* met en lumière les défis que représente le passage d’un médium à l’autre, ainsi que leur influence sur mon travail.

De ce *strip*, j’aurais pu ne garder que la dernière case pour en faire un seul grand dessin. Le gag serait resté. Mais je crois que ce qui en fait la force, c’est la répétition des deux premières cases sans paroles, avant la chute à la troisième. Cela indique que le temps passe. En bande dessinée, le temps de lecture est une donnée à peu près impossible à contrôler. Si le lecteur veut s’attarder une heure sur une seule case, c’est sa liberté la plus inaliénable. Mais il peut aussi, s’il le préfère, lire tous les phylactères en ne passant que furtivement sur les images. La répétition d’une case oblige à souligner un même moment. Que la lecture des trois cases prenne quatre secondes ou huit heures, on retiendra que du temps s’est écoulé dans le récit. Cette période de temps peut aussi signifier qu’il se passe tout de même quelque chose : dans ce cas-ci, qu’il y a une réflexion en cours chez le personnage. Ceci a pour effet de rendre le gag plus efficace, étant donné le caractère superficiel du résultat de cette réflexion.

Quand est venu le temps de reprendre le même gag en animation, le problème de la durée se posait autrement, car j’avais alors le contrôle absolu du temps de visionnement du spectateur. Par contre, il y avait le problème du *timing*. Après combien de temps

le gag arriverait au bon moment, c’est-à-dire ni trop tôt ni trop tard ? J’y suis d’abord allé à l’instinct, puis en écoutant les conseils des autres. S’il y a un aspect qui différencie l’animation de la bande dessinée au niveau de la méthode de travail, c’est bien celui de l’impact de la répétition. En bande dessinée, la fabrication d’un *strip* s’apparente à l’élaboration d’un casse-tête dont il faut créer les pièces – lesquelles s’ajusteront avec le plus de précision possible. Le gag provient de l’agencement de phrases justes et concises avec les bonnes images, en concordance avec les bonnes ellipses. Celui-ci se crée peu à peu. En animation, le *timing* est primordial. Pour y arriver, il est nécessaire de voir et de revoir des dizaines de fois le même extrait afin de déterminer à quel moment précis la blague est la plus efficace. Sauf qu’à force de toujours revoir le même petit extrait de quelques secondes, la tentation de raccourcir le délai est grande, étant donné que l’on s’habitue au *timing*. C’est, entre autres, pour cela que l’apport d’un monteur image est crucial.

L’immobilité, elle, ne se traite pas de la même façon sur la page ou à l’écran. Dans la bande dessinée, j’aurais pu copier et coller la première case tant les trois images semblent identiques. Comme le personnage ne bouge pas, l’immobilité est mise en avant. J’ai toutefois pris la peine de redessiner chaque case, comme si l’œil percevait les microdifférences qui composent chaque image, un peu à la façon de la persistance rétinienne. Pour la capsule animée, avoir une image complètement fixe pendant quelques secondes était plutôt ennuyeux et n’induisait pas une autre couche de sens. Il se devait donc d’y avoir du mouvement. C’est pourquoi j’ai fait tourner le personnage légèrement sur lui-même, se contempler sous quelques angles différents.

Ces deux problèmes peuvent sembler mineurs. Mais, à mon avis, ils sont à la base des différences structurantes de la transposition entre la bande dessinée et le cinéma d’animation. ■