

24 IMAGES

N° 170 - Décembre 2014 / Janvier 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma



Sommaire n°170. DIALOGUES : ENTRE LA BANDE DESSINÉE ET LE CINÉMA / Entre septième et neuvième art : pistes historiques / Pour en finir avec le cinéma : bande dessinée et cinéphilie (à propos de *Blutch*) / Documenter la bande dessinée / ENTRETIEN : Michel Rabagliati / L'illusion d'un conformisme (Fincher et Burns) / Chronique d'un dialogue avorté : *Hulk*, *Watchmen* et les enjeux de l'adaptation / *Batman : The Movie* de Leslie H. Martinson / *Walking Dead* / *Pierrot le Fou* et *Les Pieds nickelés* / *Scott Pilgrim vs. The World* / *Ghost World* / Quelle est la forme de *La Jetée* ? / Et avec la collaboration d'Alexandre Fontaine Rousseau et Cathon / Ariane Dénommé / Jimmy Beaulieu / Zviane / Samuel Cantin / Francis Desharnais / Cyril Doisneau / CHEMINS DE TRAVERSE : La possibilité de la chute / La démocratie cauchemar (à propos de *Welcome to New York* d'Abel Ferrara) / *The Enclave* de Richard Mosse — Guerre à l'infrarouge / ENTRETIEN avec PEDRO COSTA / POINTS DE VUE : *Pasolini* d'Abel Ferrara / *Maps to the Stars* de David Cronenberg / *Réalité* de Quentin Dupieux / *Jauja* de Lisandro Alonso / DVD 24 IMAGES : CLOUTIER/OBOM. Rencontre avec Diane Obomsawin.



FIEREMENT INDÉPENDANTS DEPUIS 30 ANS

PRIM offre du soutien technique et un accompagnement à chacune des étapes de la postproduction; plusieurs programmes d'aide financière sous forme de rabais, de bourses et de résidences; un programme de formations spécialisées et adaptées; un lieu de ressourcement pour les artistes dans une ambiance chaleureuse et professionnelle.

PRIM possède des équipements de production et de postproduction pour le cinéma et l'audio : salles de montage offline, online Avid Da Vinci et Symphony, studio de mixage sonore Pro Tools HDX et offre des services de sorties et transferts.

CENTRE SPÉCIALISÉ EN PRODUCTION ET POSTPRODUCTION AU SERVICE DES CRÉATEURS INDÉPENDANTS

prim

2180 FULLUM MONTRÉAL (QUÉBEC) H2K 3N9 514.524.2421
WWW.PRIMCENTRE.ORG INFO@PRIMCENTRE.ORG

Dialogues : entre la bande dessinée et le cinéma P. 4

- 5 Entre septième et neuvième art: pistes historiques
- 10 Pour en finir avec le cinéma: bande dessinée et cinéphilie (à propos de Blutch)
- 13 Documenter la bande dessinée
- 14 ENTRETIEN avec Michel Rabagliati
- 17 L'illusion d'un conformisme: David Fincher et Charles Burns
- 18 Chronique d'un dialogue avorté: **Hulk**, **Watchmen** et les enjeux de l'adaptation
- 20 **Batman: The Movie** de Leslie H. Martinson
- 21 **The Walking Dead/Pierrot le Fou** et Les Pieds nickelés
- 22 **Scott Pilgrim vs. The World/Ghost World**
- 23 Quelle est la forme de **La Jetée**?
Quelques impressions d'auteurs de bande dessinée
- 25 La bédé d'Alexandre Fontaine Rousseau et Cathon
- 26 Le petit tragique du grand réel (par Ariane Dénomé)
- 27 Le malentendu (par Jimmy Beaulieu)
- 28 Prélude numéro 9, BWV 854 par Jean-Sébastien Bach (par Zviane)
- 30 Je suis un cinéaste raté (par Samuel Cantin)
- 31 S'adapter (par Francis Desharnais)
- 32 Un soir de janvier 1977, en compagnie de François Truffaut (par Cyril Doisneau)



Illustration: Ottoblix

3 Éditorial

CHEMINS DE TRAVERSE

- 49 **The Enclave** de Richard Mosse – Guerre à l'infrarouge
- 50 **ItinErrances vidéographiques** – La possibilité de la chute
- 52 **Chronique inactuelle** – La démocratie cauchemar (à propos de **Welcome to New York** d'Abel Ferrara)



Claude Cloutier,
l'humoriste existentialiste P. 34
ENTRETIEN avec
Diane Obomsawin P. 35



POINTS DE VUE

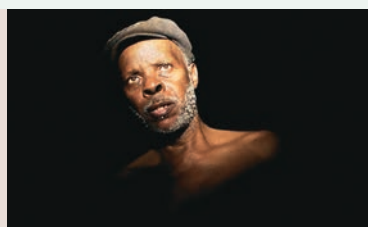
- 57 **Maps to the Stars** de David Cronenberg
- 59 **Pasolini** d'Abel Ferrara
- 61 **Réalité** de Quentin Dupieux
- 62 **Jauja** de Lisandro Alonso



ENTRETIEN

avec **Pedro Costa** P. 41

Cavalo Dinheiro
Une communauté de l'ombre P. 40

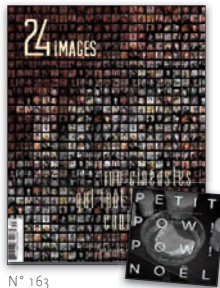


LE MAGAZINE + LE DVD offert aux abonnés + LE SITE

www.revue24images.com votre webzine hebdomadaire du cinéma. Abonnez-vous à l'infolettre!



N° 162



N° 163



N° 164



N° 165



N° 166



N° 167



N° 168



N° 169

Complétez votre collection (Liste complète et sommaires : www.revue24images.com)

- 161 Où sont les utopies du cinéma? + DVD *Le fantôme de l'opératrice* de Caroline Martel
- 162 Industrie en crise. Cinéma en mutation! + DVD *RIP in Pieces America* de Dominic Gagnon
- 163 100 cinéastes qui font le cinéma contemporain + DVD *Petit Pow! Pow! Noël* de Robert Morin
- 164 Cannes 2013 + DVD *Paysage sous les paupières* de Lucie Lambert
- 165 Les 50 ans de l'art vidéo + DVD *La vidéo (je vois)*
- 166 50 ans après... *Le chat dans le sac* et *À tout prendre* + DVD *Trop c'est assez* de Richard Brouillette
- 167 Les multiples visages de l'acteur + DVD *Rechercher Victor Pellerin* de Sophie Deraspe
- 168 Spectres et fantômes + DVD *Que ta joie demeure* de Denis Côté
- 169 Inventer le langage + DVD *Breaking the Frame* de Marielle Nitoslawska
- 170 Dialogues : entre la bande dessinée et le cinéma + DVD *Compilations* Claude Cloutier et Obom

Abonnez-vous en ligne sur www.revue24images.com ou remplissez ce formulaire. Un DVD gratuit avec chaque numéro... Pensez-y!

INDIVIDU Québec Canada hors Québec

1 an (5 parutions) 30 \$ (34,49 \$ taxes incluses) _____ \$

2 ans (10 parutions) 52,50 \$ (60,37 \$ taxes incluses) _____ \$

INSTITUTION - ORGANISME Québec Canada hors Québec

1 an (5 parutions) 42 \$ (48,29 \$ taxes incluses) _____ \$

AUTRES PAYS 1 an (5 parutions) 50 \$ CDN – frais d'envoi inclus _____ \$

ANCIENS NUMÉROS Québec Canada hors Québec (Autres pays : contactez-nous)

Quantité Numéro _____ 6,95 \$ (7,99 \$ taxes incl.) _____ \$

(6,00 \$ l'exemplaire [6,90 \$ taxes incluses] pour 5 exemplaires et +) _____ \$

AUTRE _____ \$

Total _____ \$

Date _____ **CHÈQUE** ou **MANDAT INTERNATIONAL** – libeller à l'ordre de 24/30 I/S

Nom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Courriel _____ Abonnez-moi à l'infolettre

Commentaires _____

Postez votre formulaire à : **Revue 24 images**, 6874, rue De La Roche, Montréal (Québec) H2S 2E4

L'abonnement débute avec le prochain numéro à moins d'avis contraire.

24 images est publiée depuis 1979.

La revue 24 images est éditée par 24/30 I/S.

Conseil d'administration

Jean-Marc Côté, Alain-Claude Desforges, Philippe Gajan, Jean Hamel, Marcel Jean, Marie-Anne Raulet

Directeur

Philippe Gajan

Rédactrice en chef

Marie-Claude Loiselle

Comité de rédaction

Robert Daudelin, Marco de Blois, Apolline Caron-Ottavi, Bruno Dequen, Alexandre Fontaine Rousseau, Helen Faradji, Julie de Lorimier, Philippe Gajan, Gérard Grugeau, Marie-Claude Loiselle, Gilles Marsolais, André Roy

Direction artistique

OTTOBLIX

Graphisme

Luc Gingras [Peroli]

Réviseur

Gérard Grugeau

Imprimeur

Jean-Marc Côté

Promotion

Jean-Marc Côté

Webmestre

Annick Desmeules Paré

Ont collaboré à ce numéro

Apolline Caron-Ottavi, Jimmy Beaulieu, Samuel Cantin, Cathon, Pierre Chemartin, Robert Daudelin, Ariane Dénomme, Bruno Dequen, Francis Desharnais, Cyril Doisneau, Helen Faradji, Alexandre Fontaine Rousseau, Gérard Grugeau, Nicolas Klotz, Jean-Dominique Leduc, Marie-Claude Loiselle, Marc Mercier, Boris Nonveiller, David Turgeon, André Roy, Zviane

Correspondant

Jacques Kermabon à Paris

Conseillers juridiques

BélangerSauvé

Dépôt légal : 4^e trimestre 2014

Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

Parution : décembre 2014

La parution est bimestrielle (5 parutions par année).

ISSN : 0707-9389

ISBN numérique : 978-2-924348-12-3

© 24/30 I/S

Tarifs d'abonnement (Voir ci-contre)

TPS : RT 145450482 TVQ : 1205863288 TQ 0001

Abonnements en ligne par carte de crédit sur

www.revue24images.com, par la poste, par téléphone

au 514 972-3310 ou sous forme de chèque, mandat-poste

international, traite bancaire sur Montréal libellés à l'ordre

de 24/30 I/S (adresse ci-dessous).

Les articles publiés n'engagent que la responsabilité de

leurs auteurs. La revue 24 images n'est pas responsable

des manuscrits qui lui sont soumis.

La revue 24 images est répertoriée dans l'International

Index to Film Periodicals publié par la FIAF et dans le

Film Literature Index.

Distribution : LMPI, Québec, Canada

Distribution en Europe : 24/30 I/S

Le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil

des Arts du Canada et le Conseil des arts de Montréal

ont contribué à la publication de cette parution.

Numéro de convention de Postes-publications : 40989510

24/30 I/S – Revue 24 images

6874, rue De La Roche

Montréal (Québec) H2S 2E4

Tél. : 514 972-3310, info@revue24images.com

www.revue24images.com

24/30 I/S est membre de la SODEP.

Imprimé sur du papier couché fini soie FSC, fait de pâtes

contenant 30% de fibres postconsommation combinées

avec des fibres provenant de bois contrôlé et de forêts

gérées de façon responsable et indépendante.

ÉDITORIAL

Aborder le cinéma par l'angle de la bande dessinée permet d'en parler autrement. Et réciproquement, penser le neuvième art par le biais du septième ouvre de nouvelles perspectives, qui seraient certainement demeurées inexplorées si les deux formes, prises isolément, s'étaient ignorées. C'est autour de cette idée d'un dialogue, ou plus précisément de plusieurs dialogues, que nous avons composé cet ensemble de textes fonctionnant, à certains égards, à la manière d'un laboratoire. Au-delà de l'incontournable question de l'adaptation, nous avons cherché à explorer les différentes manières dont s'articule le rapport entre les deux arts.

Il fallait surtout tenter d'éviter les lieux communs pour tracer de nouveaux sentiers. Ce numéro était une belle occasion «de tordre le cou à une idée reçue qui, malheureusement, a la vie dure: non, une bande dessinée n'est pas un film qui s'ignore», comme le dit si bien Pierre Chemartin (p. 10). Pourquoi ne serait-ce pas en fait l'inverse? C'est ainsi que faisant remarquer, au sujet de *La Jetée* de Chris Marker, que « nous avons sous la main un objet aux visées artistiques composé d'images fixes formant un récit séquentiel appuyé d'un texte narratif», David Turgeon en arrive à cette conclusion: «*La Jetée* n'est à l'évidence rien d'autre qu'une bande dessinée.» (p. 24)

Ces dialogues ici proposés amorcent un décloisonnement qui se veut libérateur. «Il faut apprendre à sortir du cadre, à penser autrement, à ne pas faire les choses comme on les fait habituellement», affirme l'auteure et cinéaste Diane Obomsawin. «Que je fasse un film ou une bande dessinée, je cherche à faire un mauvais coup.» (p. 35) Au-delà des préoccupations formelles, c'est encore et toujours l'intention qui compte. Il n'était pourtant pas question de nier les différences entre les deux arts: comme le souligne Francis Desharnais, «l'immobilité ne se traite pas de la même façon sur la page ou à l'écran.» (p. 31) Les pages qui suivent tentent donc avant tout d'opérer un rapprochement entre les deux arts. Car, au fond, on fait de la bande dessinée pour les mêmes raisons que l'on fait du cinéma: «pour aimer le monde, le réel», nous dit Ariane Dénomme, «l'aimer le plus consciemment possible, dans tout ce qu'il a de banal, de vaguement minable, de joli-sans-plus, d'accidentellement grandiose.» Parlant de l'influence des frères Dardenne sur son travail, l'auteure admet que «c'est le cinéma, surtout, qui [lui] a révélé ce qu'il y a de puissant et de bouleversant dans l'art qui cherche à saisir la réalité.» (p. 26) C'est un sentiment auquel fait d'ailleurs écho Jimmy Beaulieu, lorsqu'il affirme: «Nous travaillons à ajouter de la beauté dans ce monde qui nous crache tous les jours tant de laideur au visage.» (p. 27)

En complément de ce numéro, nous vous proposons de découvrir la filmographie complète de Claude Cloutier, ainsi qu'une importante compilation des films réalisés par Obom, deux auteurs québécois majeurs, à l'univers radicalement différent, ayant œuvré tout autant dans le champ de la bande dessinée que du cinéma d'animation.

Par ailleurs, Pedro Costa, rencontré lors de son passage à Montréal alors qu'il était venu présenter son plus récent film, *Cavalo Dinheiro*, au Festival du nouveau cinéma, aborde son cinéma de façon très concrète dans un long entretien où il est question de sa méthode de travail et d'un mode de production (qu'il réajuste à chaque tournage) fondé sur une économie restreinte, de même qu'un travail collectif avec les acteurs (non professionnels) et l'équipe. Le cinéaste portugais, qui compte parmi les figures les plus importantes du cinéma actuel depuis la réalisation de son cycle de Fontainhas, tourné dans un quartier populaire capverdien de Lisbonne, poursuit aujourd'hui cette «histoire sans début ni fin» où ressurgit plus brutalement que jamais le passé colonial refoulé du Portugal. Face aux ruines d'un monde ravagé par l'hypercapitalisme, Costa considère avoir réalisé «le film le plus concret sur ce qui se passe aujourd'hui dans son pays», sur cette «réalité que tout le monde veut fuir». Admirant Buñuel qu'il voit – à l'encontre de toute idée reçue – comme un «profond réaliste», il ne cesse lui-même de se réclamer d'une «vérité vraie», rendant hommage à ses acteurs qui lui «font cadeau d'une matière tellement matérielle qu'elle possède aussi son côté non-matière, antimatière». Belle manière de rappeler que le réel se révèle avant tout dans un *rapport*: ces espaces entre, ces vides, ces trous noirs qu'il évoque, où se joue et se construit une expérience partagée du monde.

Alexandre Fontaine Rousseau et Marie-Claude Loisel

ENTRE LA BANDE DESSINÉE ET LE CINÉMA



DIABOLIK
ANGELA ET LUCIANA GIUSSANI



SCOTT PILGRIM
BRYAN LEE O'MALLEY



BARBARELLA
JEAN-CLAUDE FOREST



FLASH GORDON
ALEX RAYMOND



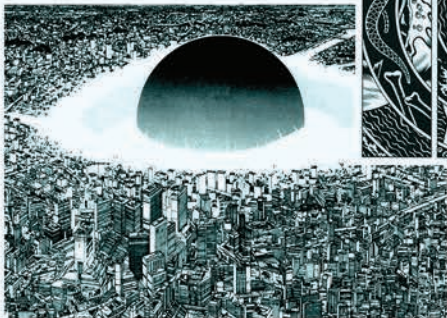
PERSEPOLIS
MARJANE SATRAPI



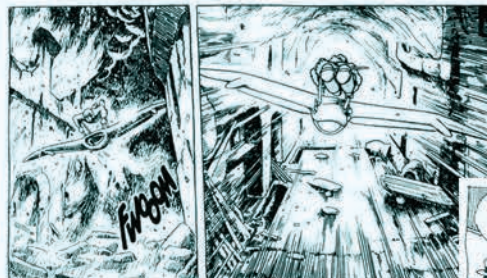
BLACK HOLE
CHARLES BURNS



CHARLOT
RAOUL THOMEN



AKIRA
KATSUHIRO ÔTOMO



NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT
HAYAO MIYAZAKI



GHOST WORLD
DAN CLOWES



FRITZ THE CAT
ROBERT CRUMB

Entre septième et neuvième art

PISTES HISTORIQUES

par Alexandre Fontaine Rousseau



BATMAN (1989) de Tim Burton

ARTS PROPRES AU XX^E SIÈCLE ET, PAR CONSÉQUENT, À UNE CERTAINE VISION CAPITALISTE DE L'ART, LE CINÉMA et la bande dessinée ont eu à composer presque dès leur naissance avec leur double nature d'activité créative et de commerce. Comme si leur forme même, intimement liée à la reproduction mécanique, appelait à leur industrialisation. Ainsi, tandis qu'Hollywood imposait sa mainmise sur le septième art, le neuvième devenait l'apanage d'une poignée de « grands éditeurs » qui, aujourd'hui encore, dictent à plusieurs égards les règles du jeu.

La compagnie Marvel Comics telle que nous la connaissons aujourd'hui existe depuis 1961, mais sa création remonte à la fondation de Timely Publications en 1939. Son éternelle rivale la National Allied Publications, qui deviendra plus tard DC Comics, existe pour sa part depuis 1934. En Europe, Jean Dupuis crée le Journal de Spirou en 1938 ; puis, en 1946, les Éditions du Lombard fondent le Journal de Tintin. Ces structures éditoriales auront une profonde influence sur la manière dont la bande dessinée est consommée, mais aussi produite et perçue. Aux États-Unis, la bande dessinée sera longtemps associée aux feuilletons de superhéros tandis que, du côté franco-belge, elle a encore de la difficulté à s'émanciper de son image de « sous-littérature » jeunesse.

Au début des années 1940, la bande dessinée est d'ailleurs le médium le plus prisé par le public de moins de 17 ans. Durant ce que l'on nommera par la suite « l'âge d'or » du *comic book* américain, le tirage de certaines séries dépasse le million d'exemplaires. Il n'est donc pas étonnant que, dès 1941, Fleischer Studios se lance dans la production d'un *cartoon* inspiré par les exploits du Superman de Jerry Siegel et Joe Shuster. Il ne s'agit cependant pas de la première adaptation d'une bande dessinée à l'écran : le Flash Gordon d'Alex

Raymond avait déjà fait l'objet d'un *serial* de treize épisodes en 1936, tandis que le Dick Tracy de Chester Gould allait avoir droit à un traitement semblable l'année suivante.

Assez rapidement, la bande dessinée va elle aussi s'inspirer des héros du septième art. L'auteur belge Raoul Thomen lance en 1926 *Les aventures acrobatiques de Charlot*, dont le protagoniste est le populaire alter ego de Charlie Chaplin. Puis, c'est le cow-boy chantant Gene Autry qui, de 1946 à 1959, sera la vedette d'une bande dessinée. Toujours dans le genre western, on publie aussi 17 numéros des *John Wayne Adventure Comics* entre 1949 et 1955 – auxquels contribueront notamment des dessinateurs de renom tels qu'Al Williamson et Frank Frazetta. Bien évidemment, ces publications s'adressent principalement aux jeunes lecteurs.

En ce sens, la bande dessinée souffre d'un bord comme de l'autre de l'Atlantique des mêmes préjugés infantilissants que son cousin cinématographique, le dessin animé. Ironiquement, c'est par l'entremise de l'adaptation d'un *comic book*, le fameux *Fritz the Cat* de Robert Crumb, dont les premières aventures sont publiées en 1965, que le dessin animé effectuera « officiellement » son passage à l'âge adulte. Classé X aux États-Unis, donc interdit

aux moins de 18 ans, le film que signe Ralph Bakshi en 1972 fait l'effet d'une bombe culturelle, à l'instar de la bande dessinée *underground* dont il s'inspire. Pendant ce temps, sur le Vieux Continent, le magazine *Pilote*, dont la création remonte à 1959, s'affaire à créer une bande dessinée plus audacieuse s'adressant à un public plus âgé.

Durant les années 1960 et 1970, les auteurs de la revue mettent en avant une vision plus personnelle du médium : Fred réinvente les possibilités poétiques de la case, Jean-Claude Forest initie la bande dessinée à l'érotisme, Claire Bretécher au féminisme et Philippe Druillet en repousse les limites formelles avec ses épopées cosmiques résolument psychédélics. Aux États-Unis, il faudra attendre les années 1980 pour que l'industrie suive l'exemple d'un

underground dont l'effervescence remonte aux années 1960. C'est notamment l'auteur anglais Alan Moore qui, avec des œuvres telles que *Watchmen* (1986-1987) ou *Batman: The Killing Joke* (1988), poussera le récit de superhéros vers le territoire de l'introspection et de la remise en question.

Ces œuvres seront d'ailleurs parmi les premières, avec *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, à être regroupées et éditées sous l'appellation « graphic novel » – dans le sillage du célèbre *Maus* (1986) d'Art Spiegelman et des livres de Will Eisner. Au grand écran, le *Batman* (1989) de Tim Burton affiche un style plus sombre, inspiré de l'expressionnisme allemand et du film noir, qui l'éloigne notamment du *Superman* (1978) de Richard Donner ainsi que de la fameuse série télé *Batman* créée en 1966 par William Dozier et

Lorenzo Semple, Jr. Le style flamboyant de celle-ci s'avère d'ailleurs assez représentatif de la vague d'adaptations de bande dessinées qui prendra d'assaut les écrans durant la seconde moitié des années 1960.

QU'EST-CE QUE LA BANDE DESSINÉE ?

En 1966, le cinéaste britannique Joseph Losey signe *Modesty Blaise*, d'après le *strip* créé par Peter O'Donnell en 1963 ; en 1968, Roger Vadim transpose le *Barbarella* de Jean-Claude Forest à l'écran ; la même année, Mario Bava réalise en Italie *Danger: Diabolik*, une adaptation du *fumetti* des sœurs Angela et Luciana Giussani. Liés par une esthétique baroque, furieux mélange de pop'art et de série B, ces trois films en viennent presque à former une trilogie carburant aux intrigues désinvoltes et à la sexualité décomplexée. Ils révèlent surtout comment la bande dessinée est perçue à l'époque : ludique, dévergondée et foncièrement populaire, elle tient dans les trois cas du divertissement plus grand que nature et un brin licencieux.

La bande dessinée, ici, c'est d'abord la négation du réalisme ; et le cinéma, sous son influence, se déleste allègrement de la contrainte du vraisemblable. D'où ces scénarios simplistes, prétextes à une suite de péripéties farfelues qui situent l'action dans des décors tous plus époustoufflants les uns que les autres : le repaire de *Diabolik*, avec son improbable assemblage de lumières et son lit rotatif couvert de billets volés, ou encore le palais de la Reine noire dans lequel *Barbarella* erre et dont chaque pièce paraît plus insolite que la précédente... Les effets de mise en scène n'ayant plus à être crédibles, ils peuvent se permettre d'être spectaculaires. Ils renvoient, de toute façon,



MODESTY BLAISE (1966) de Joseph Losey et BARBARELLA (1968) de Roger Vadim



MISTER FREEDOM (1969) de William Klein



POPEYE (1980) de Robert Altman

à un univers parallèle où la réalité est irrémédiablement distordue : la bande dessinée.

Dans le même ordre d'idée, le cinéaste tchèque Václav Vorlíček réalise en 1966 le délirant *Qui veut tuer Jessie ?* – comédie absurde dans laquelle un savant invente un sérum qui matérialise les rêves. Ici, l'image cinématographique est le théâtre d'un conflit entre le réel et l'imaginaire, ce dernier empruntant les codes de la bande dessinée lorsqu'il se manifeste dans le quotidien. Incapables de parler, les créatures imaginées s'expriment par le biais de phylactères qui envahissent le cadre. Célébrant le potentiel subversif de l'imaginaire, le film se termine sur un procès où l'on accuse le savant d'avoir rêvé – critique en règle d'un régime politique totalitaire où la simple pensée relève du crime. La bande dessinée, en dérangeant l'ordre établi, en a exposé l'absurdité.

Encore plus virulent, *Mister Freedom* (1969) de William Klein n'est pas une adaptation – mais il s'approprie cependant tous les codes esthétiques déjà propres à la représentation du superhéros au grand écran, les exagérant avec une verve satirique remarquable afin d'orchestrer une attaque en règle contre l'impérialisme américain. Le film de Klein, dont l'humour grinçant rappelle par moments celui du dessinateur néerlandais Willem, prend un genre en soi caricatural et en exacerbe chaque aspect dans l'espoir de tout faire sauter. C'est d'ailleurs sur une explosion généralisée que se termine ce spectacle d'une démesure savamment calculée, comme si la pression exercée par l'hyperbole stylistique (et idéologique) avait finalement eu raison de l'intégrité du film lui-même et, par le fait même, du monde.

Pour de nombreuses années encore, les passages de la planche au plan seront nécessairement exubérants. L'adaptation de *Flash Gordon* que signe Mike Hodges en 1980 atteint à cet égard des sommets quasi inconcevables de *kitsch* rutilant, trame sonore glorieusement pompeuse de Queen à l'appui, comme s'il fallait, pour repousser les limites du genre, repousser à tout prix celles de l'excès. Dans le *Popeye* (1980) de Robert Altman, c'est le mouvement des corps lui-même qui semble dessiné – à mi-chemin

entre la prise de vue réelle et le cinéma d'animation. *Creepshow* (1982), hommage de George A. Romero aux anthologies d'horreur publiées par EC Comics dans les années 1950, donne sans demi-mesure dans l'épouvante grand-guignolesque.

Quant au *Swamp Thing* de Wes Craven, sorti la même année, il oscille entre l'horreur et l'humour, cherchant probablement dans le dosage de ces éléments contradictoires un équilibre qui saura suggérer l'essence insaisissable de la bande dessinée. Car chacun de ces films, à sa manière un peu bancal, tente en quelque sorte de définir ce qu'est la bande dessinée (question d'émblée faussée, puisqu'il serait plus juste de dire qu'il existe plusieurs bandes dessinées) pour pouvoir la retranscrire à l'écran. Mais la réponse que propose chacun relève, à divers degrés, de la caricature, et le cinéma fait plutôt l'effet d'un miroir déformant, reflet clownesque d'un art complexe. C'est particulièrement évident dans le *Dick Tracy* (1990) de Warren Beatty : prothèses grotesques, couleurs saturées... L'essence du médium, aux yeux d'Hollywood, relève de l'outrance graphique.

DE LA FIGURE DU CRÉATEUR

L'essor des indépendants, en marge de l'industrie lourde, va permettre à une bande dessinée alternative de faire petit à petit son chemin jusqu'à l'écran, bousculant quelque peu cette perception réductrice qu'en a le grand public. En 1994, Terry Zwigoff signe avec *Crumb* un portrait fascinant (et parfois dérangeant) du créateur de *Fritz the Cat*. Traitant l'auteur comme un artiste à part entière, faisant preuve à l'égard de son travail d'un respect évident, Zwigoff redonne à la bande dessinée ses lettres de noblesse par l'entremise de ce traitement attentionné. Sept ans plus tard, avec *Ghost World*, il adapte avec le même soin une œuvre phare du *comic* indépendant, collaborant étroitement avec son auteur Dan Clowes.

Dans un tout autre registre, la bande dessinée s'immisce dans l'œuvre du cinéaste américain Kevin Smith. Stan Lee, rédacteur en chef de Marvel Comics et co-créateur d'un nombre considérable de personnages désormais mythiques, fait une brève apparition



CREEPSHOW (1982), de Georges A. Romero

dans *Mallrats* (1995) où il joue son propre rôle avec une fierté rayonnante. Puis, en 1997, le cinéaste se glisse dans les coulisses de la bande dessinée avec son troisième long métrage *Chasing Amy*. Maintenant que ses créateurs apparaissent à l'écran, celle-ci ne relève plus simplement du vague bassin d'idées dans lequel on pige au hasard. Et gageons que, par le biais d'une blague à son sujet, plusieurs spectateurs apprendront ce qu'est le métier d'encreur.

C'est encore la figure du créateur qui est au cœur d'*American Splendor* (2003), dans lequel l'auteur Harvey Pekar commente le drame biographique traitant de sa vie. L'approche mixte sied particulièrement à l'œuvre de celui qui, durant les années 1970 et 1980, sera l'un des grands pionniers de l'autobiographie en bande dessinée. Alternant entre le documentaire et la fiction, le film de

Shari Springer Berman et Robert Pulcini fait le pont entre les planches autobiographiques de Pekar et leur reconstitution à l'écran. Il ajoute ainsi à la densité de l'œuvre originale, se greffant à celle-ci au lieu de chercher à la supplanter.

Les auteurs de bande dessinée, quant à eux, arrivent lentement mais sûrement à faire tomber les préjugés en s'emancipant des grands éditeurs. En France, par exemple, on assiste en 1990 à la création de L'Association – structure dirigée par les auteurs eux-mêmes qui va profondément changer le paysage éditorial. Entre 2000 et 2003, L'Association publie notamment les quatre tomes du fameux *Persepolis* de Marjane Satrapi, qui deviendra en 2007 un film d'animation ; l'auteure y raconte son enfance à Téhéran et son exil en Europe, prenant soin d'ancrer ce récit personnel dans l'histoire de l'Iran. En obtenant le prix du jury à Cannes, *ex aequo* avec *Lumière silencieuse* de Carlos Reygadas, le film remporte une victoire symbolique.

La politique des auteurs mise en avant par L'Association aura une profonde influence sur la manière dont les créateurs de bande dessinée se perçoivent, influence dont l'effet se fera même sentir au cinéma. Joann Sfar, étroitement lié à la maison d'édition, effectue un premier essai derrière la caméra avec *Gainsbourg, vie héroïque* (2010) puis réalise l'année suivante *Le chat du rabbin*. Riad Sattouf, autre transfuge de ce monde, dirigera pour sa part *Les beaux gosses* (2009) et *Jacky au royaume des filles* (2014) ; et ce sont Marquerite Abouet et Clément Oubrerie qui, en 2013, orchestrent eux-mêmes le passage de leur *Aya de Yopougon* au grand écran. Après s'être affirmés, les créateurs affirment le contrôle sur leur création – suivant par ailleurs l'exemple de certains auteurs japonais, notamment Hayao Miyazaki (*Nausicaä de la vallée du vent*, 1984) et Katsuhiro Ôtomo (*Akira*, 1988).



THE WALKING DEAD (saison 3)

AMC Networks 2014

CRISE ET RENAISSANCE D'UNE INDUSTRIE

Avec le *Batman & Robin* (1997) de Joel Schumacher, véritable monument régressif érigé à la gloire du *camp* à l'ancienne, l'adaptation de *comic book* américain semble pour sa part vouloir retourner à la case départ à la suite des envolées lyriques de *Batman Returns* (1992). Sur le plan commercial, l'hégémonie DC/Marvel est contestée en 1992 avec l'arrivée d'Image – véritable schisme que relate en détail le documentaire *The Image Revolution* (2013) de Patrick Meany. Aujourd'hui, cette maison d'édition occupe une place de choix dans les librairies spécialisées, notamment grâce au succès phénoménal de la série *The Walking Dead*. Mais c'est le géant Marvel qui, en investissant définitivement le marché du cinéma, va proposer une nouvelle manière de concevoir l'adaptation.

Ce qui est réellement novateur dans l'approche préconisée par Marvel, c'est cette volonté de proposer, plutôt qu'une suite d'œuvres inspirées par diverses bandes dessinées, un réel équivalent à la structure éditoriale propre au *comic book*. Diverses séries



PERSEPOLIS (2007) de Marjane Satrapi

appartenant au même univers en viennent à se répondre les unes les autres, s'entrecroisant par le biais de films-événements où se recourent les différentes pistes narratives exposées dans les œuvres. Cette sérialité hybride emprunte sa logique de fonctionnement à la bande dessinée, mais elle tente aussi de répondre à la popularité grandissante des séries télé : ce qu'il s'agit désormais de transposer, c'est une tactique de mise en marché.

Quant au style des films, il n'évoque plus une quelconque conception fixe de la bande dessinée. Il renvoie même, la plupart du temps, à un autre genre cinématographique : *Captain America: The Winter Soldier* (2014) pige dans le registre du thriller paranoïaque des années 1970, *Guardians of the Galaxy* (2014) se réfère au space opera façon *Star Wars*; *Thor: The Dark World* (2013) rappelle par moments *The Lord of the Rings*... Cette rationalisation se fait généralement au détriment d'une recherche plus approfondie sur les rapports esthétiques que peut entretenir le médium d'origine avec le cinéma. On assiste même, au sein de cette vaste entreprise de synergie médiatique, au phénomène inverse : c'est la bande dessinée qui doit désormais se plier aux attentes des spectateurs qui, attirés par les films, voudront bien s'y intéresser par la suite.

Adapté de manière systématique au cinéma, le *comic book* s'adapte progressivement à celui-ci. Tant et si bien qu'un scénariste tel que Mark Millar (*Kick-Ass*; *Kingsman: The Secret Service*) structure aujourd'hui ses mini-séries en vue de leur hypothétique adaptation.

De plus en plus, on entend même certains dessinateurs parler en termes d'angles « de caméra » – la case n'étant plus qu'un simulacre du cadre. La bande dessinée met alors en péril sa spécificité formelle. Dans cette optique, elle n'est plus qu'un simple découpage technique ou encore un sous-produit, similaire au cinéma, qui se contente un peu bêtement d'en reproduire les mécanismes. Et dès lors, le dialogue entre les arts n'en est plus un. 📺



AYA DE YOPOUGON (2013) de Marquerite Abouet et Clément Oubrerie

Pour en finir avec le cinéma

BANDE DESSINÉE ET CINÉPHILIE

par Pierre Chemartin



À l'époque du cinéma, le film qui nous avait plu continuait après le générique de fin. Il s'étendait et contaminait la vie de tous les jours. Il se dépassait lui-même et persistait un temps dans nos cerveaux turbulents. On chevauchait alors d'invisibles mustangs. Un film, ça tient à rien. Un serpent lumineux qui ne dure que le temps de son déroulement. Cette expérience restreinte ne trouve sa portée véritable qu'au-delà de sa projection. Lorsque son souvenir nous visite.

C'est ainsi que, pierre après pierre, je bâtissais pour moi seul, et presque à mon insu, un musée fugace.

Blutch, *Pour en finir avec le cinéma*, Dargaud, 2011.

UNE APPARENTE PARENTÉ

Les cinéphiles ne font pas que pérorer en public ou s'épancher en articles oiseux. Certains d'entre eux dessinent. Blutch fait partie de ceux-là. Auteur de *Péplum*, *Mitchum* et du *Petit Christian*, Blutch est un cinéophile érudit et exigeant. Son œuvre se décline toute entière sous le signe du cinéma. Pour se faire une idée, le lecteur curieux peut feuilleter *Rancho Bravo*, série de westerns conçue avec le scénariste Capron pour la revue *Fluide glacial*. La première page est illustrée d'un gag potache inspiré d'un cliché de l'histoire du cinéma. Une jeune femme repose évanouie sur des rails. Dans le lointain, une locomotive fonce à toute vapeur. Sur le côté, quelque part entre la jeune femme et le train, un cow-boy agenouillé fait ses lacets. «J'arrive, j'arrive», s'écrie-t-il. Le gag repose sur le détournement graphique d'un poncif incorrectement associé au western muet. Toutes les œuvres de Blutch sont parsemées de clins d'œil cinéphiliques. Dans *Péplum*, certaines images semblent prolonger des scènes entières du film. Encolpe emprunte d'ailleurs ses traits à Martin Potter, l'acteur qui interprète ce rôle dans le *Satiricon* de Fellini. Dans le troisième chapitre de *Mitchum*, l'acteur Robert Mitchum,

que l'on voit vieillir ou rajeunir au fil des pages, gratifie le lecteur d'une visite inquiétante. Toutes ces références peuvent sembler, pour le commun des mortels ou le lecteur inattentif, étranges ou sibyllines. Mais pour le plus grand bonheur du cinéophile, adepte du cinéma classique, celui des anciennes salles de quartier, de *La dernière séance* ou du *Cinéma de minuit*, elles sont à la fois évidentes et drôles. Blutch est un cinéophile à l'ancienne. Sa démarche, il l'a érigée en une sorte de thèse, *Pour en finir avec le cinéma*, sorte de manteau d'Arlequin fait de réflexions éparses, de fantasmes et de souvenirs, de citations savantes et d'analogies étranges. Pour saluer son lecteur, Blutch orne sa page de garde d'une image tirée de *Great Train Robbery* d'Edwin Porter (Edison, 1903), film emblématique du cinéma des premiers temps, l'un des tout premiers westerns jamais tournés. L'acteur Justus Barnes, regardant droit dans l'objectif, tire à bout portant sur le spectateur. L'album ne se développe pas autour d'une intrigue linéaire ou d'un programme narratif, mais autour de thèmes ou de temps forts liés les uns aux autres de manière ludique. Les glissements poétiques et les associations d'idées fusent de partout. King Kong devient Johnny Weissmuller qui devient

Sacha Guitry qui devient James Cagney qui devient Kirk Douglas. Introspectif, nostalgique, souvent malicieux, Blutch collige, au gré des pages, réflexions, fantasmes et souvenirs. L'auteur se représente en train de deviser frénétiquement avec des compagnes imaginaires, côtoyant, parmi d'autres, Jean-Luc Godard et Michel Piccoli, Paolo Luchino Visconti et Burt Lancaster, Orson Welles, Brigitte Bardot et Ava Gardner. *Pour en finir avec le cinéma* se permet au passage, sans que cela ne soit réellement conscient, de tordre le cou à une idée reçue qui, malheureusement, a la vie dure : non, une bande dessinée n'est pas un film qui s'ignore. *Pour en finir avec le cinéma* montre aussi que l'apparente parenté de la bande dessinée et du cinéma repose sur des ressemblances superficielles.

LA CINÉPHILIE COMME PRATIQUE MASTURBATOIRE

Toutes ces idées reçues encombrant la critique et la théorie de la bande dessinée qui, encore aujourd'hui, sont obsédées par la légitimité de leur objet. Ces lapalissades, Jochen Gerner leur a fait un sort définitif dans une œuvre aussi étrange et aussi brillante que celle de Blutch, *Contre la bande dessinée : choses lues et entendues*. (Les deux livres sont comme des doubles négatifs et devraient être feuilletés côte à côte.) Le rapprochement de la bande dessinée avec le cinéma se fait la plupart du temps aux dépens de la bande dessinée. Le lecteur lambda, qui peut se doubler d'un cinéphile plus ou moins aguerrri, est leurré par de fausses similitudes. Cette impression s'explique d'abord par la force d'attraction, quasi universelle, du cinéma. D'abord, et c'est un peu sa raison d'être, le cinéma est un magnifique pourvoyeur de rêves. C'est également une langue – pas un langage, une langue – universelle, qui meuble le « musée imaginaire » de l'auteur et du lecteur des mêmes fragments d'images et d'émotions. Aujourd'hui, le cinéma et la bande dessinée dialoguent plus que jamais. Mais à y regarder de plus près, ces échanges sont souvent à sens unique. Les cinéastes sont, dans l'ensemble, nettement moins bédéphiles que les bédéphiles ne sont cinéphiles. En bande dessinée, les transpositions, novellisations, références, clin d'œil, détournements et autres effets de citations sont pléthoriques. La bande dessinée carbure au cinéma. Le bédéiste pense cinéma. Il est habité par lui.

Dans *Pour en finir avec le cinéma*, une suite d'images associe l'Olympia de Manet à Brigitte Bardot, une « moderne Olympia », comme l'appelle Blutch, allongée aux côtés de Michel Piccoli : « — Tu les aimes mes genoux, aussi ? — Oui, j'aime beaucoup tes genoux. » La scène mythique du *Mépris* est entrecoupée d'« images fantasmagiques », à tout jamais gravées dans nos mémoires, où des stars éternelles reprennent en chœur les questions Bardot : Marilyn Monroe dans *Sept ans de réflexion* (Billy Wilder, 1955), Anita Ekberg dans *La Dolce vita* (Federico Fellini, 1960), Carroll Baker dans *Baby Doll* (Elia Kazan, 1956), Rita Hayworth dans *Gilda* (Charles Vidor, 1946), mais aussi Betty Grable et Ava Gardner. La scène atteint son point d'orgue lorsque Bardot, dans la peau de Baby Doll, demande, « Qu'est-ce que tu préfères ? Mes seins ou la pointe de mes seins ? ». À la page suivante, un aréopage de messieurs cravatés, nez rehaussés de lunettes 3D, répond comme un seul homme : « Chais pas, c'est pareil ! ». Ce public improbable, extasié devant tant de beauté, évoque un peu Suzanne et les vieillards. Dans une autre scène, Blutch montre une file d'attente où de tout jeunes gens, la mine grave, sérieuse, attendent devant le Ciné-club du Quartier



Latin. Nous sommes en 1948, l'année où Alexandre Astruc écrit un texte fondateur, « Naissance d'une nouvelle avant-garde : la caméra-stylo ». Au mieux, Blutch peint-il la passion cinéphilique comme du fétichisme mortifère, au pire comme une sorte de compulsion libidineuse. L'une des compagnes de Blutch explique, moqueuse, « Je tiens la cinéphilie pour une pratique masturbatoire. » Et si, dans le fond, la bande dessinée n'était pas, elle aussi, masturbatoire ?

Le cinéma, quand il lorgne du côté de la bande dessinée, le fait plus superficiellement. Les auteurs de films qui la connaissent et l'apprécient évitent prudemment l'adaptation – c'est le cas, par exemple, d'Alain Resnais, grand lecteur de bandes dessinées, pour qui Blutch a réalisé les toutes dernières affiches de films. Le flux continu des images et l'écran fixe, insécable et inamovible, ne permettent pas vraiment de restituer la poésie de la bande dessinée, à moins d'user

d'artifices encombrants, insertions graphiques, écrans partagés, etc. Contrairement au cinéma, la bande dessinée est extraordinairement malléable et perméable. Le trait graphique et les effets de composition permettent toutes sortes de choses. Dans les mains du bédéiste, le cinéma, avec ses codes et ses genres, se fait matière à créer. Les revues d'humour, calquées sur le modèle des magazines *Mad* ou *Spirou*, parlent sans cesse de films. Les auteurs les dissèquent, les détournent, les pastichent, les parodient. Considérons parmi tant d'autres les cas célèbres de Morris et de Gotlib, tous deux passionnés de westerns et adeptes impénitents du détournement. Dans *Lucky Luke*, Morris s'amuse à croquer de célèbres vedettes, donnant leurs traits à des personnages inspirés de rôles marquants. Ici, Jack Palance, dans *Phil Defer*, là, Lee Van Cleef, dans *Chasseur de primes*. Gotlib, dans sa *Rubrique-à-brac*, a signé un superbe pastiche de western spaghetti (*Pilote*, n° 541, mars 1970) et un détournement insolite (n° 631, décembre 1971) où Lucky Luke, fagoté comme Clint Eastwood dans *Pour une poignée de dollars*, incarne Charles Bronson dans *Il était une fois dans l'Ouest*. On pourrait répéter les exemples à l'envi.

POUR UNE POLITIQUE DES ACTEURS

Comme Morris et Gotlib, Blutch se passionne non seulement pour les films, mais aussi pour les acteurs. À la toute fin de l'album, l'auteur remercie le réalisateur Luc Moullet, ancien critique aux *Cahiers du cinéma*, auteur d'un livre au titre provocateur, *La politique des acteurs*. Le critique peut-il légitimement parler des acteurs? Pas vraiment: « depuis quarante ans, grâce au travail de la critique [...], les réalisateurs ont tiré la couverture à eux, toute la couverture [...] ». Peut-on défendre l'œuvre d'un acteur comme on défend l'œuvre d'un auteur? Non plus, ajoute Moullet: « Il est clair que la carrière d'un acteur, cela représente forcément un bon nombre de déchets, alors qu'un cinéaste peut éviter presque complètement ces ratés. Bien entendu, tous ces travaux alimentaires [...] ne seront pas sans lui nuire à l'heure de bilan². » En dépit de ces ratés, les visages de ces acteurs, comme ceux de nos proches, se gravent pour toujours dans nos mémoires. Leur voix ne nous quitte plus. Leurs manies et leurs tics nous habitent durablement. Blutch, dans un entretien à la

revue *Jade*, explique: « [si] j'utilise l'imagerie du cinéma et que je fais intervenir des acteurs dans mes histoires, c'est parce que j'adore ça. Mais c'est juste d'un point de vue décoratif et j'espère que ce que je fais, c'est bien de la bande dessinée³. » Plus que de la bande dessinée, c'est une véritable thèse qui s'esquisse ici. Comment une chose aussi changeante que le visage d'un acteur, celui de Michel Piccoli, par exemple, que Blutch s'amuse à vieillir et à rajeunir, peut-elle exprimer, pour toujours, la même émotion? Dans un très beau passage de l'album, Blutch fait un hommage à l'un de ses acteurs fétiches, Burt Lancaster, brute éternelle au sourire étincelant: « La sobriété n'est pas dans le programme du premier Lancaster. Il se dépense en brusques ruades, poses baroques, mines toutes en dents. » Plus loin, Blutch le montre au sommet de sa gloire, grisonnant, dans la scène de bal du *Guépard* de Visconti (Titania et Fox, 1963), avec la jeune Claudia Cardinale. Lancaster est en totale symbiose avec son personnage, Don Fabrizio. Pour l'acteur, comme pour le Prince, c'est déjà le chant du cygne. Et l'auteur d'ajouter, funèbre: « Regarde-le [...] L'artiste de cinéma livre à tout le monde le spectacle de sa lente décrépitude. » Un autre passage montre Johnny Weissmuller et Maureen O'Sullivan dans *Tarzan and his mate* (MGM, 1934), accompagnés de Cheeta, le chimpanzé. Le même singe – s'agit-il seulement du même singe? – est montré aux côtés des acteurs vieillissants en 1970, puis en 2006, dans une chaise longue, vieux et décrépît. L'ironie est mordante. La cinéphilie de Blutch, c'est un peu ça: une fascination empreinte de nostalgie pour la beauté qui se fane et le désir de garder à jamais le souvenir d'idoles disparues, souvenir qui, *mutatis mutandis*, renvoie à la disparition d'un certain cinéma. ■

Œuvres de Blutch citées: *Péplum* (Cornélius, 1998), *Mitchum* (Cornélius, 2005), *Rancho Bravo* (Fluide Glacial, 1998). Ces trois albums ont d'abord paru sous forme de séries dans les revues *Fluide Glacial* ou (*À Suivre*). *Le petit Christian*, tome 1 et 2 (L'Association, 1998 et 2008), *Pour en finir avec le cinéma* (Dargaud, 2011).

Autres ouvrages cités: Jochen Gerner, *Contre la bande dessinée: choses lues et entendues* (L'Association en 2008), *Phil Defer* (Dupuis, 1956), *Le cavalier blanc* (Dargaud, 1975), Luc Moullet, *La politique des acteurs* (Éditions de l'Étoile, 1993).

1. Luc Moullet, *La politique des acteurs*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1993, p. 10.

2. *Ibid.*, p. 11.

3. « Blutch, le dernier spartiate », *Jade*, n° 15, été 1998, p. 57-58. Entretien de Philippe Dumez et Valérie Berge. On peut lire aussi le dossier spécial consacré à l'auteur dans la revue *Neuvième art*, n° 14, janvier 2008, p. 112-163.



Documenter la bande dessinée

par Alexandre Fontaine Rousseau



© Office national du film du Canada



LE DOMINION DE SETH : LA BANDE DESSINÉE A-T-ELLE BESOIN DU CINÉMA ?

Sur papier, l'exercice semblait relever de l'évidence tout en paraissant malgré tout périlleux : animer différentes courtes histoires de l'auteur canadien Seth, n'était-ce pas là la manière la plus logique de « donner vie » à son œuvre ? Mais cette expression, « donner vie », paraît quelque peu présomptueuse. Car, au fond, n'insinue-t-elle pas que la bande dessinée est en quelque sorte inerte sans l'apport « animateur » du cinéma ? Auteur réputé, dont le travail est à juste titre lu et respecté, Seth avait-il véritablement besoin que le cinéma s'insinue dans son travail ? À quoi sert ce mouvement que l'on insuffle à ses personnages ? Autrement dit : que fait ce film que la bande dessinée ne faisait pas déjà ?

C'est peut-être la dimension documentaire de *Dominion de Seth* qui offre la réponse à cette question. Car, le portrait que dresse le film de son sujet nous permet de mieux saisir l'essence du style de ce dessinateur soigneux, travailleur acharné dont la minutie peut à la limite paraître rigide, mais qui, en dévoilant ici l'ampleur démesurée de sa microambition, arrive peut-être plus clairement que jamais à y conférer un sens. Le réalisateur Luc Chamberland, non content de reproduire le maniérisme de Seth, s'attelle à la tâche d'en comprendre la raison d'être. Voilà d'ailleurs pourquoi les vignettes animées fonctionnent par la suite si bien : au-delà de leur beauté plastique, elles témoignent d'un véritable travail de synthèse qui met en évidence le lien souterrain unissant les unes aux autres les anecdotes mélancoliques de l'auteur ontarien.

Il n'en demeure pas moins que ce dispositif vient, en quelque sorte, se substituer à l'œuvre de Seth. Et si l'on répète à maintes reprises que ce dernier travaille énormément, on ne le voit jamais vraiment travailler. Tous les plans qui le représentent au travail ne font que ça : le représenter de manière affirmative, comme pour dire « Voilà Seth, il travaille. » Mais jamais son dessin n'échappe à la mise en scène qu'en propose Chamberland pour parler par lui-même – et c'est pour cette raison que le film, bien qu'il soit très beau, reste au final un peu figé, comme prisonnier de sa propre rigueur qui tend à encadrer le réel plutôt qu'à lui laisser libre cours. Une approche méthodique, un peu statique, qui n'est pas sans rappeler, en ce sens, le travail de Seth lui-même.

UN CHEMIN AVEC EDMOND BAUDOIN : LE DESSIN COMME ÉCRITURE

Sur le plan stylistique, l'œuvre d'Edmond Baudoïn se situe aux antipodes de celle de Seth. D'entrée de jeu, l'auteur l'affirme on ne peut plus clairement : « Je déteste être impeccable. Je ne veux que de la vie. » Son trait expressif, viscéral et instinctif préfère l'émotion brute à la précision. Or, le documentaire de Jacques Samson et de Christophe Camoinaro nous donne à voir l'artiste à l'œuvre, captant le mouvement même par lequel prend forme son dessin expressif. Car, il y a chez Baudoïn une véritable vitalité du crayonné, qui refuse de s'estomper, même une fois que le dessin est couché définitivement sur le papier. Est-ce cette impulsion initiale que cherchent à capter Samson et Camoinaro en le filmant au travail ? Chose certaine, leurs images arrivent à restituer la vérité du dessin en tant qu'écriture.

Il y a ici, au-delà du simple portrait d'un artiste, le fruit d'une véritable réflexion sur l'art qu'il pratique – ce qui n'étonne pas outre mesure quand on connaît le parcours de théoricien de Jacques Samson. *Un chemin avec Edmond Baudoïn*, à cet égard, est autant un film sur l'auteur en question que sur la bande dessinée en général et, plus précisément, sur le dessin et sur sa force d'évocation. Baudoïn rapproche en ce sens la bande dessinée de la peinture en l'éloignant de certaines considérations langagières auxquelles elle est trop souvent confinée. Il n'hésite d'ailleurs pas à déclarer que ses premières esquisses sont toujours plus habitées, plus inspirées que les dessins retravaillés qui font leur chemin jusqu'au livre final ; le livre relève alors à ses yeux du compromis « lisible ».

Les réalisateurs ne cherchent pas à convoquer par la forme de leur film la bande dessinée. Mais, ce faisant, c'est bien celle-ci qui est mise en avant. La mise en scène, loin d'isoler le créateur dans son œuvre et de placer celle-ci en retrait du monde, l'ancre dans le paysage. Baudoïn observe, cherchant dans ce qu'il voit l'inspiration menant à la création ; et c'est en l'observant, lui, que Samson et Camoinaro espèrent pouvoir saisir l'essence de ce processus. Il y a là l'expression d'une réelle sensibilité et d'une belle connivence avec le sujet filmé, qui parle ici au spectateur comme l'on parlerait à un collègue ou à un ami – et qui, par la même occasion, nous offre une véritable leçon de bande dessinée. ■

Entretien avec Michel Rabagliati

propos recueillis par Alexandre Fontaine Rousseau

LE LONG MÉTRAGE *PAUL À QUÉBEC*, DONT LA SORTIE EST PRÉVUE POUR L'ÉTÉ 2015, EST LA PREMIÈRE adaptation d'une bande dessinée à succès dans l'histoire du cinéma québécois. Il faut dire que la célèbre série, publiée par *La Pastèque*, s'avère un cas de figure unique dans l'histoire du neuvième art d'ici. Son immense popularité a contribué à la découverte de la bande dessinée québécoise par un plus vaste public, et si, aujourd'hui, la presse et le lectorat accordent une plus grande attention à celle-ci, c'est en grande partie grâce au travail de son auteur Michel Rabagliati. Il nous semblait donc essentiel d'aller rencontrer celui-ci, pour discuter du saut de la page à l'écran que s'appête à effectuer Paul.

24i. : Paul à Québec sera le tout premier long métrage adapté d'une bande dessinée québécoise. Voilà qui s'avère tout de même très révélateur de cette « explosion » de la bande dessinée d'ici à laquelle on a assisté au cours des dix ou quinze dernières années.

Michel Rabagliati : Je ne sais pas ce que ça représente exactement. Il faut dire que *Paul à Québec* est une histoire familiale qui s'adresse à un public assez large. Je sais qu'avant *Paul à Québec*, des projets d'adaptation de *Red Ketchup* de Réal Godbout et Pierre Fournier ont été aussi élaborés sans toutefois se rendre à terme. Pour *Paul*, le phénomène est un peu le même qu'en librairie : la série rejoint des hommes et des femmes de tous les âges. Ce que je fais est assez

gentil et convivial, la presse en a beaucoup parlé et les gens se sont attachés aux personnages. François Bouvier, le réalisateur, s'est tout de suite engagé, car l'histoire lui parlait personnellement. Si j'avais fait de la bande dessinée plus *hard*, je ne suis pas sûr qu'un producteur et les institutions de financement auraient suivi.

À quel point t'es-tu impliqué dans le projet, sur le plan de l'écriture par exemple ?

Je suis scénariste avec François Bouvier. Je ne le connaissais pas personnellement. D'ailleurs au début, je le vouvoyais très poliment et il me trouvait très drôle pour ça ! J'avais adoré son *Histoire d'hiver*. C'est un film familial touchant. François est un formidable directeur d'acteurs et il excelle avec les enfants, tout ça paraît à l'écran. Alors, je l'ai contacté, c'est moi qui ai initié le projet. Je lui ai envoyé deux albums de *Paul* en lui demandant s'il aurait envie de travailler sur une adaptation avec moi. Il m'a dit oui presque tout de suite. Nous avons constaté que nous avons une tonne de



AUTO PORTRAIT

points communs (nous jouons tous les deux de l'accordéon et nous avons chacun une Vespa ! Ça ne s'invente pas !). Nous avons travaillé sur un premier défrichage. J'ai encore la pile de petites fiches sur lesquelles nous avons découpé le film en 2011, après avoir scruté et analysé le livre plusieurs fois. Ensuite François, qui aime écrire seul, s'est retiré au Mexique et a fait un premier *draft* du scénario. C'est comme ça que nous avons fonctionné : des réunions à deux pour sortir des idées et ajuster le tir, puis l'écriture scénaristique est passée par la plume de François. Je suis très content du résultat. Le ton, l'humour, les références, tout ça a été respecté par rapport au livre. François tenait à conserver mon univers. Les

productrices Karine Vanasse et Nathalie-Brigitte Bustos aussi, d'ailleurs. En ce qui a trait au passage à l'écran, le « problème » de cet album particulier, si l'on peut dire, c'est que Paul y joue un rôle secondaire, un rôle de « backbencher ». *Paul à Québec*, au fond, c'est l'histoire de trois sœurs : Lucie, Monique et Suzanne, qui composent avec la mort annoncée de leur père. Dans ce livrelà, Paul sert essentiellement de chauffeur. Il fallait trouver une manière de le rapprocher de Roland, son beau-père. Dans le film, nous lui avons donné beaucoup plus de présence à l'avant-scène. Par exemple, il dessine et il chante dans une chorale. Mais cette dimension supplémentaire vient directement de ma propre vie, je ne me sens donc pas trahi.

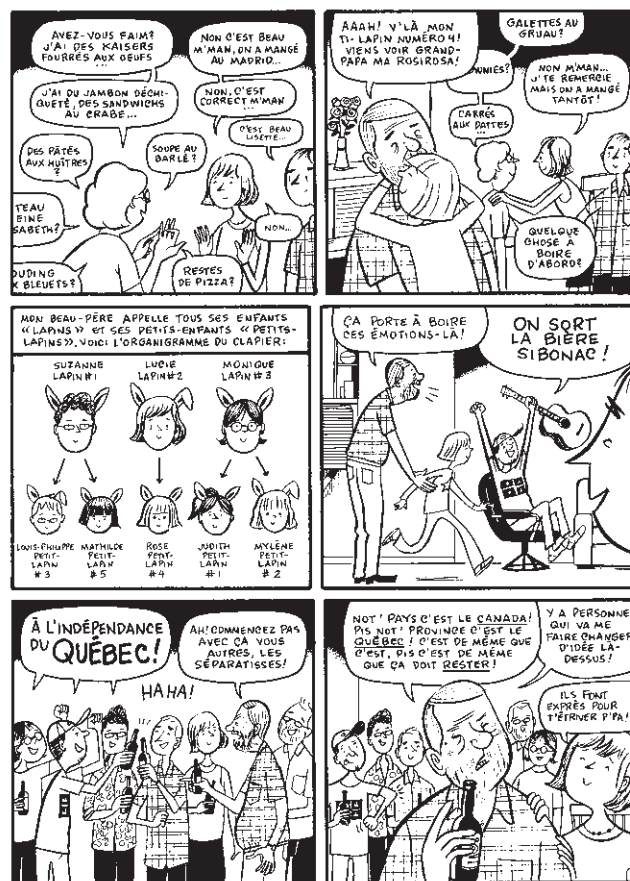
Les gens ont parfois cette idée un peu absurde qu'une bande dessinée est comme un story-board, qu'on peut l'adapter presque telle quelle parce que c'est déjà un découpage de cinéma... alors que ce n'est absolument pas le cas.

C'est tout à fait vrai. Mais la lecture d'une BD et la vision d'un film présentent deux expériences totalement différentes. En lisant une BD, on feuillette des pages, on prend des pauses, on revient en arrière, on arrête de lire pour manger des céréales, etc. On a tout son temps, et moi aussi comme auteur, je sais que le lecteur a tout son temps, qu'il est peut-être en train de me lire dans son lit, en camping ou en attendant le métro. Au cinéma, notre lecteur devient un spectateur qui n'a qu'une heure et demie à nous consacrer et qui désire une histoire concentrée, facile à déchiffrer. Il est dans un train et il avance vite. Dans certains passages du film, nous avons conservé des séquences intactes de la BD, mais très peu. Tourner *Paul à Québec* dans son intégralité donnerait un film de 12 heures, ça n'est pas possible. Il faut malheureusement abandonner beaucoup de choses : les digressions, les petites anecdotes flottantes, les personnages tertiaires, les histoires satellites... ce qui est parfois crève-cœur. C'est la même chose pour les romans d'ailleurs. Le cinéma va à l'essentiel tandis que l'écriture permet de tricoter dans tous les sens, d'aller balayer dans tous les coins. Il faut que ces séquences soient essentielles à l'histoire, sinon elles seront de toute façon coupées au montage. C'est sans doute pour cette raison que les gens qui voient des adaptations de livre au cinéma ont l'impression qu'il leur en manque un bout ! C'est inévitable.

Était-ce hors de question pour toi d'en faire un film d'animation ?
 À mon avis, ce n'était pas approprié. *Paul à Québec* est essentiellement une histoire de rapports humains. Je ne vois pas pourquoi on irait s'enfermer dans un studio pendant cinq ans, à essayer de donner des émotions humaines à des petits bonhommes. Il y a plein d'acteurs formidables au Québec, parfaitement capables de traduire toutes sortes d'émotions, pourquoi ne pas les utiliser ? L'animation, c'est trop laborieux pour mes pauvres nerfs ! Je vois des amis qui travaillent sur des projets à l'ONF depuis des années et ça semble interminable. Oui, la BD est déjà un travail pénible et solitaire, mais le dessin animé, ça, c'est monastique ! Ce n'est pas pour moi. Mais j'aurais voulu être de l'aventure si jamais nous étions allés par là. Comme Marjane Satrapi, qui a participé à toutes les étapes de son film *Persepolis*, mais tout en devant mettre de côté sa production BD durant plusieurs années. Je ne suis pas prêt à abandonner ma table à dessin pour aussi longtemps. J'ai vu quelques adaptations BD-film qui étaient très réussies et qui m'ont donné confiance en cette sorte d'exercice. *Ghost World* de Terry Zwigoff en est un bon exemple.

Mais Ghost World, c'est l'inverse de Paul à Québec. C'est une très courte bande dessinée à laquelle il a fallu ajouter énormément de détails pour créer un long métrage. Dan Clowes avait d'ailleurs collaboré de près à cette seconde version de sa propre œuvre. Rétrospectivement, aurais-tu préféré partir d'une histoire plus courte pour y ajouter, comme ça, divers éléments ?

D'une manière ou d'une autre, il faut toujours passer par un processus d'adaptation. Longue ou courte, une histoire devra obligatoirement être totalement retravaillée pour passer à l'écran, on n'y échappe pas. Dans le cas de *Paul à Québec*, nous avons dû réinventer une histoire à partir de l'histoire existante pour en faire un film avec ses codes propres. Il a fallu raccourcir ici



et allonger là pour en faire quelque chose de captivant à l'écran. Dans le film, par exemple, Paul travaille dans une imprimerie comme superviseur technique et graphiste, ce qui lui vaut un jour de rencontrer Réal Godbout et Pierre Fournier qui viennent surveiller la production de leur dernier livre, *Red Ketchup contre Frankenstein* (qui n'existe pas). Ce n'est pas dans mon livre, mais ça ajoute de la couleur que la bande dessinée, le métier d'auteur de BD, soit présent dans l'esprit de Paul et qu'il désire lui aussi tenter sa chance dans ce domaine. C'était une belle occasion de parler de bande dessinée au cinéma, sujet peu abordé. Si Paul devait être inspiré par des auteurs d'ici, il allait de soi à mes yeux que ce devait être par eux. Pour moi, ce sont des légendes. Alors c'est sûr que je trouve ça chouette de pouvoir leur rendre ce petit hommage.

On a l'impression que tes influences se situent plutôt du côté de la bande dessinée traditionnelle. Certains bédésistes semblent presque utiliser la case à la manière d'une caméra, ce qui n'est pas ton cas. Le cinéma t'inspire-t-il, malgré tout ?

Oui. Absolument. J'y suis extrêmement sensible. Parfois, quand je regarde un film, je dois même me ressaisir et me dire : « Suis l'histoire et arrête d'étudier la manière dont c'est découpé. » Le cinéma m'inspire énormément. J'y pige des trucs, mais je me sers aussi bien sûr d'éléments que j'emprunte à Hergé et aux auteurs classiques de BD. J'utilise rarement des effets cinéma purs car ça serait trop laborieux et trop éloigné de mon univers graphique. Mon système



graphique est assez plat. Je travaille sur deux dimensions. Je fais rarement des contre-plongées, des perspectives complexes. Ce qui m'intéresse au cinéma, c'est surtout le découpage, la manière dont la narration est travaillée, l'ordre des scènes, la construction, la manipulation des émotions. Un prologue pigé à la toute fin d'une histoire par exemple, est une astuce scénaristique propre au cinéma que j'aime beaucoup. J'utilise souvent les inserts, entre autres. Mais toute forme de *storytelling* m'intéresse, que ce soit le roman, le théâtre, le radiothéâtre, l'humour sur scène ou le conte. Fred Pellerin est un formidable metteur en scène, même s'il ne dispose que d'une chaise et de sa voix.

Quand le cinéma puise dans le répertoire de la bande dessinée, il a tendance à emprunter un synopsis. Mais c'est plutôt rare qu'il tente de s'inspirer des caractéristiques de ce médium.

Effectivement. D'ailleurs, c'est rarement convaincant quand on le fait. Lorsqu'un film a recours aux «bing, bang, boum», qu'il transpose les cases et les phylactères à l'écran, c'est toujours un peu québécois. Mais une fois que ces éléments-là ont été retirés de l'équation, que reste-t-il? Le cinéma, essentiellement. Dans *Ghost World*, il n'y a rien qui évoque directement la bande dessinée. Je n'ai pas senti que l'on voulait «faire bédé». C'est un film qui se tient tout seul. Ce que je trouve intéressant, c'est justement le fait que n'importe qui peut aller voir le film, l'apprécier... Puis, au générique, on découvre que c'est adapté d'une bande dessinée. J'aimerais que le film de *Paul à Québec* soit vu comme ça. Notre but, ce n'est pas de dire: «Vous avez aimé la bande dessinée? Allez

voir le film!» On veut que les gens aiment le film pour ce qu'il est, pas parce que c'est «comme dans la bande dessinée» et que les gens reconnaissent des détails au passage. Bien sûr, c'est amusant de voir le restaurant Madrid, on va le refaire dans le film comme il était à l'époque. Mais ça reste un clin d'œil visuel, ça n'ajoute rien à l'histoire.

C'est intéressant que tu mentionnes le Madrid, qui n'existe plus aujourd'hui. Tu dessines souvent des souvenirs. En tant qu'auteur de bande dessinée, tu peux recréer le passé à ta guise, alors que c'est beaucoup plus difficile au cinéma.

C'est vrai que j'aime dessiner des choses qui ont disparu, ou des choses qui vont disparaître... Je me promène souvent en ville en me disant «Mouais, ça m'étonnerait que tel ou tel truc soit encore là dans cinq ans...» Ça me fait de la peine de voir tous ces endroits disparaître, c'est pour ça que j'aime l'idée d'en graver la mémoire dans mes livres avant qu'ils ne soient démolis ou transformés en condos. Au lieu d'inventer un coin de rue, je préfère y aller d'après photo et y placer de vrais édifices. Mes lecteurs semblent apprécier cette dimension documentaire. Sur ce plan, je sens que j'ai une certaine responsabilité. Mon prochain livre se passe au Québec en 1976. Il faut bien parler des jeux olympiques et de Peter Frampton! Le langage aussi occupe une place importante dans ce que je propose. Il est près du parler du Québec d'aujourd'hui: je ne tiens pas à ce que ça sonne comme un joual appuyé des années soixante. Ça a déjà été fait (et il fallait que ça se fasse), mais aujourd'hui, un certain équilibre est revenu entre le québécois et le français «international». Un Français ou un Belge qui lirait mes BD avant de voyager au Québec ne sera pas surpris en arrivant à Montréal.

Ce qui est incroyable, quand on compare le cinéma et la bande dessinée, c'est de voir tous les moyens techniques qu'il faut déployer pour réaliser au cinéma ce que l'on peut accomplir seul, quand on fait de la bande dessinée.

Ma première expérience avec le cinéma m'a renversé. La différence entre créer un livre et créer un film est tout simplement colossale. Toute la machine logistique qu'implique le cinéma est vraiment démentielle. Tout ça au fond pour raconter une simple histoire, presque la même que celle qui a été racontée dans un petit livre en pyjama chez elle! Je suis le grand chef d'orchestre de mes partitions et je contrôle tout! C'est un poste de choix et mon budget est illimité! Décorateur, metteur en scène, costumier, scénariste, réalisateur... je fais tout ce que je veux sans demander la permission à la SODEC! Je peux illustrer des charges de cavalerie ou le Titanic qui coule avec seulement un peu de patience et d'encre. Le plus fascinant dans cette comparaison c'est que, en bout de ligne, le lecteur-papier ou le spectateur-cinéma aura le même plaisir à se faire raconter cette histoire. Parce que c'est son imaginaire qui l'emporte. Je trouve cette «indulgence» de sa part très rassurante. Depuis la nuit des temps, les romanciers ne disposent que de 26 caractères typographiques pour s'exprimer et rares sont les films qui ont su dépasser la puissance d'évocation de l'écrit. C'est assez formidable quand on y pense. Cela dit, je ne me passerai jamais du cinéma, qui reste une forme d'art incomparable. 🎬

L'illusion d'un conformisme

DAVID FINCHER ET CHARLES BURNS

par Boris Nonveiller

Dérives paranormales, déformations corporelles, irruption du monstrueux dans le quotidien... le premier cinéaste qui vient à l'esprit, quand on lit l'œuvre de Charles Burns, est sans aucun doute David Cronenberg. On peut donc être surpris d'apprendre que c'est David Fincher qui, en 2008, a failli adapter pour le cinéma *Black Hole*, l'œuvre phare de Burns. Pourtant, si on se penche d'un peu plus près sur le travail de ces deux artistes, on s'aperçoit que leurs univers sont très proches l'un de l'autre – et que l'on peut sans problème fantasmer sur ce qu'aurait pu donner cette collaboration rêvée.

Depuis leurs débuts, Fincher et Burns se sont attaqués aux plus grands mythes, anciens et contemporains. Il n'est d'ailleurs pas étonnant qu'*Alien*³, le premier film de Fincher, mette en scène des prisonniers tenus au repos par leurs préceptes religieux. Sur une planète réduite au rôle de pénitencier, les détenus sont en effet libres d'aller où il leur plaît : aucun barreau, aucune arme à feu ne les retient. Seule la religion, fabriquée de toutes pièces par leurs geôliers, les enferme jusqu'à ce que le monstrueux fasse irruption dans leur routine. Cet *alien* est la métaphore d'un subconscient dissimulé, jaillissant de par l'intérieur dans un élan destructeur. L'appétit vorace du monstre détruit cet ordre tenu en place par des conventions et des mensonges. N'est-ce pas le début de carrière idéal pour celui qui tournera plus tard *Gone Girl* ou encore *Fight Club*, saccage en règle d'un ordre capitaliste en apparence parfait ?

Ainsi en est-il pour Charles Burns, dont l'œuvre s'acharne à déconstruire la vie quotidienne à coups de monstres, d'anomalies et de mutations. Les adolescents qui découvrent leurs corps, la contre-culture des années 1970, la drogue, la libération sexuelle, les maladies vénériennes : tout cela devient, dans *Black Hole*, du monstrueux, dans toute sa laideur mais aussi sa beauté. Encore une fois, ce sont les grands mythes, ici la famille traditionnelle et l'hétérosexualité,

qui sont remis en question. Le personnage de Big Baby voit la violence conjugale de ses voisins, les étranges silhouettes de son jardin, les suçons de sa *baby-sitter* à travers son regard d'enfant, influencé par la lecture de *comics*. La bande dessinée transforme ces visions en monstres et extraterrestres venus zombifier l'espèce humaine grâce au sexe. Dans sa plus récente trilogie (*X'ed Out*, *The Hive* et *Sugar Skull*), Burns met en scène un artiste dont les angoisses sont personnifiées par un Tintin *trash*. Tintin, ce monstre sacrosaint du neuvième art, qui, en plus d'être parfait, est dénué de toute sexualité, croise des visions de fœtus morts, de squelettes d'enfants, d'œufs géants brisés et de reines couveuses démesurément enceintes.

Cette subversion est ancrée dans un apparent classicisme, chez Burns comme chez Fincher. Le premier utilise un style presque calqué sur les bandes dessinées américaines des années 1950, avec leur réalisme détaillé des visages et leurs expressions faciales explicites. Mais, parfois, ces visages sont plus minimalistes, réduits à quelques traits. Quand le monstrueux fait son apparition, le trait se déforme sous l'effet de la vision ou des drogues pour devenir décalé, déphasé et le réalisme devient aberrant. Le style ne peut plus rester sobre. Impossible de demeurer dans le classicisme au moment même où les barrières sociales ne peuvent plus tenir, où les normes et les traditions vacillent, où le subconscient fait irruption dans le conventionnel. Le classicisme n'est alors plus que l'ombre d'une illusion passée. Fincher aussi aborde ses histoires dans un style pseudo-réaliste qui est souvent mis en échec par certains effets de la caméra, par des plans surstylisés qui envahissent l'ensemble du film, comme c'est le cas dans *Benjamin Button* et *Fight Club*.

N'oublions pas non plus le film de Fincher qui se rapproche le plus du travail Burns, *Gone Girl*, déjà qualifié par plusieurs de thriller hitchcockien post-moderne. Ici, c'est la perspective du spectateur elle-même qui

est chamboulée. Comme dans un récit de Burns, on ne sait plus si on doit croire aux visions qui nous sont montrées, les souvenirs se mêlant à la fabrication. Le tout rappelle les *bad trips* de *Black Hole* ; et le thriller social annoncé se termine par une effusion de sang, de mensonges et de ressentiments. Le dernier regard de Ben Affleck qui contemple le vide, c'est un peu comme les dernières pages de *Black Hole*, lorsque Chris contemple les étoiles, puis l'univers. Tous deux se demandent alors ce que leur réserve l'avenir, sans vraiment se faire d'illusions. En 2013, David Fincher a de nouveau manifesté son désir d'adapter *Black Hole*. Connaissant sa persévérance, on peut toujours espérer. ■



BLACK HOLE et GONE GIRL

Chronique d'un dialogue avorté

HULK, WATCHMEN ET LES ENJEUX DE L'ADAPTATION

par Bruno Dequen

Aujourd'hui, Hollywood est envahi par les costumes en spandex. Depuis quelques années, les super-héros ont pris d'assaut le cinéma populaire américain dont ils sont devenus, à l'image de ces fameux *avengers*, les véritables

sauveurs. Cette tendance n'est pas près de s'essouffler et les principaux studios, après de nombreuses tentatives plus ou moins réussies, semblent avoir enfin trouvé la recette idéale. Sûrs d'eux-mêmes, les studios Marvel ont même annoncé les dates de sortie de leurs films jusqu'en 2019! Les multiples univers des *comic books* sont ainsi une source de jouvence inespérée, et apparemment intarissable, pour une industrie qui adore miser sur les projets à moindre risque visant une jeune clientèle.

Or, si nombre de ces films ont su reproduire avec succès le ton et l'essence des personnages créés sur papier, rares sont ceux qui ont tenté d'amorcer un véritable dialogue entre les moyens d'expression du cinéma et ceux de la bande dessinée. Pour les artisans hollywoodiens, il est évident qu'il n'y a aucune différence entre l'adaptation d'une BD et celle d'un roman d'aventures pour adolescents. L'essentiel est de pouvoir compter sur des œuvres ayant connu un succès préalable. Ne reste plus qu'à utiliser à leur plein potentiel tous les outils technologiques actuels permettant de mettre en scène des actions spectaculaires. Bref, quelles que soient leurs qualités, ces films ne font qu'exploiter de façon superficielle la trame narrative de la BD. Seuls deux films aux démarches diamétralement opposées ont véritablement tenté de réfléchir à la question du changement de médium qu'implique toute adaptation : *Hulk* (Ang Lee, 2003) et *Watchmen* (Zack Snyder, 2009).

LA FACE CACHÉE DU GÉANT VERT

L'avenir des *comic books* à l'écran aurait-il été différent si *Hulk* (2003) n'avait pas été un si grand échec critique et public? À l'image de son personnage à la double personnalité conflictuelle, le film d'Ang Lee est un projet étrange, instable et maladroit, qui tente de combiner deux films en un. D'un côté, une nouvelle interprétation de la genèse du scientifique/géant vert bien connu; de l'autre, un exercice

d'appropriation des outils de la BD au cinéma. Il ne s'agit pas ici d'une tentative de réhabilitation du film. D'un point de vue strictement narratif, Ang Lee multiplie les changements de ton de façon peu convaincante. Après tout, qui pourrait défendre sérieusement un film dans lequel une scène d'introspection œdipienne précède un combat ridiculement épique contre un méchant caniche génétiquement modifié! Toutefois, il est dommage que ces maladresses aient occulté le travail de montage passionnant auquel se livre le cinéaste tout au long de son film. Ang Lee demeure à cet égard le seul cinéaste à avoir vraiment tenté d'adapter le langage même de la BD au cinéma.

L'aspect le plus visible et le moins abouti de ce travail est l'utilisation de *split-screens* permettant de mimer la présentation graphique des cases de BD (images 1). Outre le fait qu'il s'agit d'une simple imitation, la rapidité du montage fait en sorte qu'il est presque impossible d'apprécier la multiplicité des points de vue que permet normalement ce type de « mise en page ». De plus, cet effet est souvent utilisé dans le film de façon superficielle, pour simplement dynamiser des scènes de transition sans grand intérêt. Néanmoins, ce travail de reproduction graphique des cases ne se limite pas toujours à l'usage courant des *split-screens*. Si ces derniers sont traditionnellement utilisés pour présenter plusieurs points de vue simultanés, Ang Lee les emploie par moments pour déconstruire cette continuité temporelle, à l'image de ces trois cases résumant en une seconde les réactions angoissées d'un général (image 2). Comme les cases sur papier, le plan multiple se libère des contraintes spatio-temporelles et se rapproche de l'impression instantanée d'une émotion en constante évolution. Dans *Hulk*, les cases se superposent également les unes aux autres et sont souvent en mouvement dans le plan principal. Cette approche permet au film de jouer sur de nombreux contrastes saisissants



HULK de Ang Lee. Images 1 à 4

entre l'illusion de profondeur de l'image cinématographique et la surface plane du papier (images 3 et 4). Ang Lee nous invite à voyager dans une sorte d'univers hybride situé entre le cinéma et la BD. Bref, s'il y a un film qui aurait bénéficié du 3D, c'est bien **Hulk**!

Cette sensation de va-et-vient entre le papier et l'écran est constamment retravaillée, et l'esthétique de **Hulk** est en grande partie fondée sur des superpositions qui font fi des règles classiques de découpage. La naissance de Bruce Banner est ainsi résumée en un seul plan combinant trois images (image 5) qui synthétisent l'annonce de la grossesse et l'accouchement. Le champ/contre-champ traditionnel est abandonné au profit d'une superposition d'images, et la bulle centrale intègre déjà une ellipse de neuf mois. En outre, cette irruption de la bulle préfigure les tensions qui briseront le couple Banner. Ang Lee utilise la même méthode quelques minutes plus tard pour exprimer la relation impossible entre Bruce Banner et Betty, sa collègue et ex-petite amie. Cette fois-ci, le plan comporte quatre images distinctes (image 6). Loin d'être purement décorative, la superposition permet au cinéaste de rapprocher artificiellement les deux personnages tout en insistant sur la présence envahissante des outils scientifiques qui constituent à la fois un terrain d'entente et une source de repli émotionnel. Dans ces moments, le film tente manifestement d'intégrer les atouts de la BD sans même essayer d'en reproduire superficiellement la forme. Il s'agit non pas d'imiter, mais de transposer avec les moyens du cinéma la densité graphique et la capacité de déconstruction spatio-temporelle de la page.

Ce parti pris n'est jamais aussi visible que lors de l'affrontement final entre Hulk et son père transformé en une sorte de système d'énergie pure (inutile de chercher à comprendre...). Situé en plein ciel nocturne parsemé de brefs éclairs, cette lutte à mort est présentée sous l'aspect d'une série d'instantanés à la limite de l'abstraction graphique (images 7 et 8). Ces plans, qui peuvent vaguement s'apparenter aux *splash pages* d'une BD, cherchent moins à représenter clairement l'action qu'à imprimer de façon mémorable le corps et les poses de Hulk sur nos

rétines. Après tout, qu'est-ce que Hulk sinon la représentation graphique d'une rage subconsciente enfin libérée? Avec ces quelques plans, Ang Lee est bien plus fidèle à l'esprit de la BD que lorsqu'il tente de complexifier inutilement la psychologie du personnage. Ainsi, c'est en ouvrant un dialogue entre les outils du cinéma et ceux de la BD qu'Ang Lee parvient à réaliser une adaptation qui, si elle n'est pas fidèle à l'original, retranscrit parfois habilement le cœur véritable de sa source d'origine et permet d'élargir les outils habituels du cinéma populaire.

UNE FIDÉLITÉ MAL PLACÉE

Les réponses apportées par Zack Snyder au problème de l'adaptation du roman culte d'Alan Moore et Dave Gibbons, sont, quant à elles, moins convaincantes. Tout comme Robert Rodriguez avec **Sin City**, Snyder a cherché avec **Watchmen** à reproduire le plus fidèlement possible l'œuvre originale. Il faut dire que les BD dont les films sont tirés invitent naturellement à tenter l'exercice puisqu'elles usent abondamment d'un sens du découpage et de la composition spatiale très cinématographique. Dans le cas de **Sin City**, outre les défis technologiques qu'elle représente, une telle démarche ne pose pas de problème particulier. L'ouvrage de Frank Miller se lisait déjà comme la version adolescente, puérile et misogyne d'un film noir qui ne demandait qu'à être mis en sons et en images. Angles de caméra, voix off, éclairage pseudo-expressionniste: tout était déjà présent. Or, si **Watchmen** possède de nombreux attributs similaires, ceux-ci agissent en fait comme un leurre masquant les véritables enjeux du livre.

Il est tentant de voir simplement **Watchmen** comme une BD s'appropriant les techniques du cinéma. Après tout, la première page du livre, qui présente des cases simulant un zoom arrière en plongée, préfigure les nombreux emprunts que Moore et Gibbons font au septième art. Mais attention au piège! Derrière ces ressemblances superficielles, le véritable discours de Moore demeure fondé sur une caractéristique intrinsèque à la BD que le cinéma ne peut transposer par simple mimétisme. En deux mots: les images de BD ne bougent pas. Même si le récit



HULK. Images 5 à 8

se déroule souvent selon les principes de base de la continuité spatio-temporelle, les images, elles, demeurent à la fois éternellement figées et constamment redéfinies par la lecture aléatoire que l'on peut faire de l'ouvrage. Comme l'a probablement remarqué Ang Lee, il est naturel pour la BD de déconstruire l'espace-temps. Or, cette capacité de faire dialoguer ce type particulier de rapport au temps et à l'espace avec les outils du cinéma représente le fondement de **Watchmen**, qui propose



WATCHMEN de Zack Snyder

une vision nihiliste du monde contemporain à travers le destin de quelques superhéros vieillissants.

Certes, *Watchmen* n'est ni la seule ni la première BD à explorer les enjeux éthiques et politiques des mythes problématiques entourant ces fantômes de surhomme. Tout un pan des *comic books* des années 1980-1990 s'y est intéressé. Toutefois, le génie de Moore est d'avoir en partie fondé son récit sur la perception du Dr Manhattan, géant bleu tout-puissant, totalement détaché des préoccupations terrestres et de leur perception. Capable de voyager hors de l'espace et du temps, ce personnage perçoit tous les lieux et toutes les époques en même temps. Passé, présent et

futur ne forment plus qu'un pour lui. Outre le fait que son statut de surhomme le rend totalement indifférent au sort de l'humanité, il permet également à Moore de réduire à une série de gestes aussi prévisibles que vains les actions de ses personnages. Du point de vue du Dr Manhattan, quoi que fassent nos héros, leur destin est déjà écrit et leur lutte est dérisoire. Pas étonnant dans ce cas que les séquences présentant ce personnage soient celles qui naviguent le plus entre les époques et les lieux. Tout est figé. Tout est simultané.

À cette vision s'oppose celle de Rorschach (et des autres personnages), vengeur masqué aux méthodes radicales et hyper-violentes, véritable antihéros asocial et vertueux. C'est avec lui que la BD use davantage d'une structure issue du cinéma. Le conflit métaphysique opposant les deux personnages s'incarne donc visuellement dans le dialogue suscité par Moore entre BD et cinéma. Or, en se contentant de mettre en mouvement toutes les cases le plus fidèlement possible, Snyder passe totalement à côté de cet aspect crucial de la BD. Une véritable adaptation de *Watchmen* ne pouvait pas être une simple imitation. Pour adapter, il faut savoir dialoguer et retranscrire dans des moyens propres à son médium les idées fondamentales de l'œuvre. Sinon, il ne reste qu'une illustration superficielle. « Who watches the Watchmen? », proclamaient les affiches promotionnelles du film. Pas grand monde apparemment... Malgré ses faiblesses, le géant vert ouvrirait pourtant, quant à lui, de belles perspectives qui ne demandent qu'à être poursuivies. 📖

Batman : The Movie de Leslie H. Martinson



« Some days, you just can't get rid of a bomb. »

Avec ses « pif », « paf », « pow » et autres « pataklow », la série télé de Batman diffusée entre 1966 et 1968 s'est imposée en tant qu'exemple canonique de l'adaptation de bande dessinée au premier degré. Et, en effet, la transposition littérale à l'écran de certains codes graphiques propres au *comic book* peut aujourd'hui paraître résolument naïve, pour ne pas dire carrément réductrice. Cette volonté presque maladive de « faire bédé », de résumer la spécificité du médium à une sorte d'extravagance juvénile mise en évidence par l'appropriation simpliste de certains éléments de sa grammaire visuelle, a certainement contribué à ce que la bande dessinée soit aussi longtemps cantonnée au registre du divertissement

vaguement débile – plus particulièrement lorsque le cinéma a bien voulu s'y intéresser. La candeur avec laquelle les créateurs de la série ont choisi d'aborder la question paraît aujourd'hui étrangement rafraîchissante, à une époque où les films de superhéros n'en finissent plus de se prendre au sérieux.

Cette inventivité formelle, d'un *kitsch* coloré totalement assumé, donne naissance à une série d'images si improbables qu'elles ne peuvent qu'amuser. Au-delà des onomatopées, c'est l'ensemble de la direction artistique qui, par son extravagance, évoque une représentation « dessinée » du réel : même les objets sont identifiés à l'aide d'indications textuelles, comme s'il fallait pour l'évoquer à l'écran reproduire jusqu'à la logique de lecture propre à la bande dessinée.

Sorti en salles un peu plus d'un mois après la fin de la première saison, le film de Leslie H. Martinson se contente d'étirer un épisode jusqu'à ce que sa durée corresponde à celle d'un long métrage. Avec leur verve habituelle, nos héros affrontent un groupe de super-criminels en employant un généreux assortiment d'outils bigarrés : lorsque les membres du Conseil de sécurité des Nations unies sont réduits à l'état de poussière, le justicier masqué doit bien entendu employer son « bat-réhydrateur » pour qu'ils retrouvent leur forme humaine. Malgré sa bêtise somme toute charmante, *Batman : The Movie* révèle un désir d'emprunter au neuvième art autre chose qu'un simple synopsis ; aspiration que l'on retrouvera plus tard dans *Tank Girl* de Rachel Talalay ou encore *Scott Pilgrim vs. The World* d'Edgar Wright. – Alexandre Fontaine Rousseau

The Walking Dead: du comic à la série

Un monde sans limites où toutes les lois, les propriétés et les frontières ont été abolies, un groupe de personnages qui peut subitement se multiplier ou se réduire, des paysages dévastés où l'inconnu surgit à chaque page... si *The Walking Dead* semblait d'emblée destiné à faire l'objet d'une adaptation au petit écran, ce qui en revanche pouvait résister à cette transposition, c'est sa violence, crue et cruelle, l'état de survie pure dans lequel sont plongés les personnages d'un récit qui menace à tout instant de faire voler en éclats les conventions narratives. Même les personnages principaux, enfants compris, sont parfois expulsés du récit, mutilés, ou encore deviennent à leur tour des meurtriers psychopathes. Dans un noir et blanc nerveux, l'action (ou l'inaction) avance sans hésitation, s'appuyant sur des dialogues qui se concentrent sur l'essentiel. Et si les zombies sont à l'origine de la catastrophe, l'horreur survient du fait des humains, lâchés sans bride dans une société déconstruite.

Aussi, lorsque AMC se lance dans l'adaptation du *comic* déjà culte, le projet s'impose comme une évidence, tout en laissant poindre le risque d'un cuisant échec. Les premiers épisodes de *Walking Dead* apparaissent en effet décevants: les acteurs ne correspondent pas



aux personnages que l'on a imaginés, tout semble surfait, la violence de la catastrophe édulcorée, et la dimension traumatique des événements effacée par le sentimentalisme. La première saison est à ce titre un exemple des limites de la production hollywoodienne. Noyée dans les portraits psychologiques et les dialogues explicatifs, l'efficacité immersive de la bande dessinée disparaît. Et pourtant, une fois passé les développements didactiques et les nécessaires séquences de « mise en situa-

tion », une fois entré dans le vif de l'action et des dilemmes intimes, l'impression première se dissipe peu à peu. Par la liberté qu'il prend par rapport au *comic* (en jouant d'abord sur de simples détails, puis sur des pans entiers de narration), de même que par ses avancées discrètes vers une violence rarement vue à la télévision, *The Walking Dead* finit par s'imposer en jouant sur un terrain qui lui est propre. La série s'appuie sur une identification plus forte du spectateur, une incarnation humaine davantage développée dès lors que les regards et les visages prennent plus d'importance que les dialogues. *The Walking Dead* fait alors son chemin avec le rythme et les références visuelles qui lui appartiennent, en réinventant un univers qui demeure néanmoins fidèle à l'esprit de la bande dessinée d'origine. – Apolline Caron-Ottavi

Pierrot le Fou et Les Pieds nickelés

Le Jean-Luc Godard de la première période se porte, dès *À bout de souffle*, à la défense des mauvais genres et des arts mineurs. Tant et si bien que, tout en réinventant le langage cinématographique, il s'affaire déjà à remettre en question leur hiérarchisation. Voilà pourquoi, dans *Alphaville*, un héros de Peter Cheyney peut lire *Capitale de la douleur* de Paul Éluard.

Que Belmondo lise *Les Pieds nickelés* dans *Pierrot le Fou*, voilà qui peut de prime abord paraître sans importance. Mais qu'il lise *Les Pieds nickelés* comme naguère il récitait *L'histoire de l'art* d'Élie Faure, qu'il le fasse dans ce film où l'on cite aussi Velázquez, voilà qui laisse croire que, pour Godard, l'œuvre de Louis Forton vaut bien celle du peintre espagnol. Sur le plan de la forme, on peut même dire que Godard emprunte à la narration séquentielle graphique son découpage de l'image: le montage décompose l'image de manière à créer une série de tableaux qui rappellent la case de la bande dessinée.

À quelques reprises, les collages visuels que composera le cinéaste dans les années suivantes emprunteront d'ailleurs de façon directe à la bande dessinée: Batman, Nick Fury et Captain America font une brève apparition dans *La Chinoise*, tandis que *Made in USA* est ponctué d'onomatopées qui servent à télégraphier diverses actions. Mais revenons-en à nos *Pieds nickelés*, qui sont tout sauf innocents et dont on peut même extrapoler qu'ils fournissent à *Pierrot le Fou* les grandes lignes de son scénario – Ferdinand s'inspirant manifestement



de ces héros atypiques que l'on a à maintes reprises qualifiés d'anarchistes. Belmondo, à l'instar de ces derniers, incarne un personnage sans le sou qui fait preuve d'une invention remarquable pour se tirer d'affaires. De là à dire que le film relève de l'adaptation à demi consciente des *Pieds nickelés*, il n'y a qu'un pas, qu'il n'est pas plus fou de franchir que celui de dire que ce film est inspiré du *Chef-d'œuvre inconnu* de Balzac, comme l'a déjà fait Godard. Au fond, *Pierrot le Fou* est une bande dessinée comme *Alphaville* est un feuilleton de science-fiction ou *Made in USA* un roman noir – à la manière de son auteur, c'est-à-dire sans trop se préoccuper des conventions propres à ce genre. – Alexandre Fontaine Rousseau

Scott Pilgrim vs. The World d'Edgar Wright

Dans sa tentative de synthétiser l'intrigue et la psychologie des personnages d'une saga s'étendant sur six volumes, *Scott Pilgrim vs. the World* ne pouvait évidemment pas rendre totalement justice à la complexité de la série de Bryan Lee O'Malley. Mais malgré quelques raccourcis qu'un film de deux heures se doit obligatoirement de prendre lorsqu'il cherche à adapter presque mille pages de bande dessinée, Edgar Wright n'aurait cependant pas pu faire mieux. Le choix du réalisateur, en premier lieu, est idéal : Wright avait prouvé, avec ses deux films précédents (*Shaun of the Dead* et *Hot Fuzz*) ainsi que sa série *Spaced*, à quel point il maîtrise l'hommage et la référentialité. Or, cette dernière s'avère ici un élément clé du succès de cette adaptation, puisque O'Malley lui-même multiplie dans son œuvre les références à divers films, mangas et jeux vidéo – non seulement pour asseoir ses influences et son style narratif, mais aussi pour projeter le lecteur dans la psyché de son très faillible narrateur et protagoniste.

Wright s'approprié ce réseau de références et l'explore autrement – changement de médium oblige – intégrant, de surcroît, des



extraits de la BD source. Tout, dans le style du film, évoque ses origines : split screens, légendes, onomatopées manuscrites, effets de lumière et effets spéciaux numériques. Les références à certains mangas (*Death Note*, *Akira*, *Naruto*) et jeux vidéo (notamment *Street Fighter* et *Zelda*) demeurent, alors que d'autres sont ajoutées. Ainsi, Scott aborde maladroitement Ramona en lui parlant de l'origine du nom de *Pac-Man*, dialogue certes absent de la BD, mais malgré tout parfaitement représentatif de la culture et des habiletés sociales de Scott. Le cinéma, quant à lui, occupe une bien plus grande place dans les jeux intertextuels auxquels s'adonne le film. Mais les œuvres citées (entre autres *Spinal Tap*, *The Warriors* et *Flash Gordon*) sont tout aussi susceptibles d'avoir marqué les protagonistes que *Dragon Ball*, *Super Mario Bros.* et *Sonic*. Le fait que de nombreux lecteurs, puis spectateurs se soient reconnus dans ce réseau de clins d'œil démontre d'ailleurs à quel point O'Malley et Wright ont réussi à capter la sensibilité d'une génération se définissant par le biais de la culture populaire. – Boris Nonveiller

Ghost World de Terry Zwigoff

La vie d'Adèle, *Persepolis*, *Le transperceneige*, *History of Violence*... aujourd'hui, les exemples de transposition sur grand écran d'univers de bandes dessinées destinées aux adultes sont légion. En 1998, lorsque paraît *Ghost World*, roman graphique de Dan Clowes commentant avec acidité la culture contemporaine américaine par le biais du regard de deux adolescentes solitaires,



cyniques et mésadaptées, Enid et Rebecca, ils le sont beaucoup moins. Parmi les premiers à franchir le pas : Terry Zwigoff qui, certes, n'en était pas alors à ses premières tentatives d'hybridation (son premier film, en 1994, était un documentaire consacré au dessinateur alternatif Robert Crumb). Coscénarisé par le dessinateur lui-même, la version filmique de *Ghost World* réussit alors un étrange pari : celui de l'infidélité dans la fidélité, ou le contraire. D'un pur point de vue narratif, les deux hommes ont fait le choix d'adapter plus librement le récit de la bande dessinée en concentrant ce dernier sur le personnage d'Enid (Thora Birch) et en ajoutant celui de Seymour (Steve Buscemi), étrange collectionneur de disques de jazz dont la jeune fille s'entichera, simplement en « remplissant les trous » laissés en suspens par le roman graphique, initialement

paru sous forme d'épisodes entre 1993 et 1997. Différences presque banales et prévisibles lors d'un tel processus. Pourtant, là où *Ghost World* se singularise, c'est en parvenant à retranscrire un esprit propre à la bande dessinée. Un esprit fait principalement d'une atmosphère où la mythologie américaine (celle de l'adolescence, par exemple, comme champ de tous les possibles, celle du rêve américain, autorisant toutes les réussites à ceux qui rêvent) se redéfinit de l'intérieur par l'angle de sa contre-culture plus subversive, celle-là même qu'expérimentent (ou tentent d'expérimenter) les deux jeunes filles en rejetant les normes et les conventions du monde qui les entoure et qu'elles jugent décrépit – tant dans la version filmée que dessinée. Si l'aspect purement graphique de la bande dessinée ne semble pas avoir été au cœur de la réflexion des deux créateurs lors du processus d'adaptation (l'apparition de couleurs vives dans le film, supplantant le noir et blanc rehaussé d'un vert-bleu du roman graphique n'apparaît pas significative), cette dimension critique est portée aussi imaginativement par les deux médiums, chacun incarnant celle-ci avec ses moyens propres, mais chacun la défendant avec la même ferveur et le même humour grinçant. – Helen Faradji

Quelle est la forme de *La Jetée* ?

par David Turgeon



Il est certain que *La Jetée* est un film bien que, formellement parlant, l'objet n'ait rien d'orthodoxe : car il présente la particularité d'être composé (presque) entièrement de photographies inanimées se succédant sans esbroufe, suivant le fil d'une narration parlée (le film ne contient aucun dialogue). Un seul plan-séquence brise cette parfaite continuité : plan-séquence d'ailleurs très court, quelques secondes à peine, et que nous mettrons temporairement entre parenthèses, le temps d'une petite expérience. Ce qui nous occupe, pour l'instant, c'est le constat suivant : nous avons sous la main un objet aux visées artistiques composé d'images fixes formant un récit séquentiel soutenu par un texte narratif. À quoi cela vous fait-il penser ?

Bien en sécurité dans notre laboratoire narratologique aux cloisons étanches, le nez dans notre définition rigoureuse, nous arrivons invariablement à la conclusion suivante : *La Jetée* n'est à l'évidence rien d'autre qu'une bande dessinée.

• • •

Je triche, bien sûr : mon hypothèse ne tient que si je m'obstine à oublier ce fameux plan-séquence dont j'ai parlé plus haut. À lui seul, il assure que l'œuvre est bel et bien un film : puisqu'à un certain moment *ça bouge*, et ce d'une façon assurément hors de portée de la bande dessinée... L'affaire est close, passons à autre chose.

Oui, mais. Ce plan-séquence de quelques maigres secondes, si je comprends bien, est l'unique socle sur lequel reposerait la « filméité » de l'œuvre. Sans elles, le statut de l'objet n'aurait plus la même évidence : l'ambiguïté formelle serait soudain manifeste. Quelques malheureuses petites secondes pour clamer : Je suis un film ! Avouons-le, c'est bien peu. Formellement parlant, la situation

n'est pas très éloignée de ce gag bien connu du *Silent Movie* de Mel Brooks, qui advient lorsque le mime Marcel Marceau prononce l'unique réplique parlée du film. Doit-on, pour cette seule incartade, tomber dans le piège grossier qui nous ferait prétendre que *Silent Movie* ne relève pas du film muet ?

Il n'empêche : s'il existe un « lecteur » de *La Jetée*, celui-ci ne contrôle aucunement le temps réel du film comme il le ferait d'un livre. Ce temps est fixé une fois pour toutes : certains plans restent fort longtemps figés sur l'écran ; d'autres, moins d'une seconde ; et ce rythme imposé n'a rien de naturel pour le lecteur de bande dessinée qui, même lorsqu'il lit une scène d'action soi-disant « rapide », est parfaitement en mesure d'arrêter son regard ici et là afin de prendre le temps de lire le contenu de la vignette de son choix. Il n'est pourtant pas exclu d'imaginer que *La Jetée* est en réalité une bande dessinée *lue pour nous*, dont le rythme suivrait le temps passé par le narrateur à prononcer le texte lié à chaque vignette. C'est bien de ce point de vue que l'on est autorisé à affirmer que l'objet *La Jetée*, même si on ne peut soi-même le lire (quoique, voir plus loin) est néanmoins *lecture*.

Une troisième objection se présente à nous, qui se décline ainsi : d'une part la bande sonore, d'autre part les quelques fondus enchaînés séparant les images fixes. Sans ces éléments-là, certainement, nous n'aurions plus, devant les yeux, *La Jetée* en « chair et en os », telle qu'elle a été conçue par Chris Marker. Nous aurions une œuvre au mieux *équivalente*, au pire vaguement *similaire*. Ce qui nous amène à nous demander : au fond, quelle est la frontière de *La Jetée* ? Considérons *La Jetée* comme un film parlant : chaque image, chaque mouvement, chaque son ferait partie intégrante de l'œuvre, forcément. Mais si nous considérons plutôt *La Jetée* comme un diaporama, alors la frontière recule, et tout ce qui ne relève pas strictement de l'image fixe et du texte narratif devrait logiquement

relever du paratexte: pas tout à fait dans l'œuvre, plutôt directement sur la frontière, peut-être même un peu au-dehors.

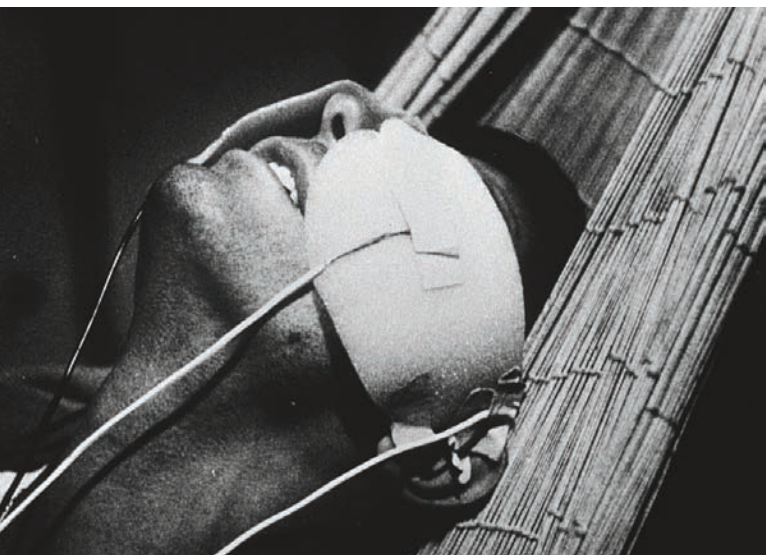
•••

Mon but n'est pas ici de déterminer la catégorie formelle exacte de *La Jetée*. Car qu'est-ce qu'une catégorie, sinon un simple outil théorique, une méthode de travail dont aucune loi ne régit l'usage? Rien ne nous empêche, après tout, de placer un objet quelconque dans une boîte pas d'emblée faite pour lui, s'il s'avérait que nous en retirions quelque bénéfique critique. Je ne prétends pas que *La Jetée* soit fondamentalement et intrinsèquement une bande dessinée, un diaporama, un film ou quoi que ce soit d'autre. Je pose simplement la question: que découvre-t-on si l'on postule que *La Jetée* est une bande dessinée?

Cette question n'est pas neuve et certains critiques de bande dessinée se la posèrent plus ou moins dès la sortie du film. L'œuvre, en effet, obtint en 1963 le Prix Giff-Wiff, décerné par nul autre que le Club des bandes dessinées, association française dirigée par Francis Lacassin (et codirigée, entre autres, par Alain Resnais), qui deviendra l'année suivante le Centre d'études des littératures d'expression graphique. De là à dire que Chris Marker, avec *La Jetée*, jetait son pavé non seulement dans la mare du cinéma, mais aussi dans celle de la bande dessinée, il n'y a qu'un pas qu'il est difficile de ne pas vouloir franchir.

Ce que nous manipulons ici, ce sont bien deux objets distincts: d'une part, l'objet filmique; d'autre part, ce même objet considéré comme une bande dessinée. Ces deux objets étant homonymes, il me semble utile de les identifier par un symbole propre. Appelons le film J et notre interprétation stripologique J'. En oubliant temporairement l'appellation trop polysémique «La Jetée», toute controverse perd dès lors sa raison d'être: l'objet dont nous parlons (J') est le nôtre, nous le concevons alors même que nous le commentons. Tout va bien: J reste le film de Chris Marker que tout le monde connaît. Laissons son analyse aux théoriciens du cinéma, et occupons-nous de J'.

•••



Les choses sont-elles vraiment si simples? Elles pourraient l'être, si ce n'était de deux considérations supplémentaires, appelées à brouiller encore les pistes. D'une part, *La Jetée* a un sous-titre, que j'ai insidieusement feint d'ignorer jusqu'à présent: «photo-roman». D'autre part, il existe bien, comme on le verra, deux autres objets distincts (outre J et J'), tout aussi bien porteurs du nom «La Jetée».

L'appellation complète de l'œuvre, «La Jetée, photo-roman», pose certainement problème si on la considère du seul point de vue de J, pour la simple et évidente raison qu'un photo-roman n'est pas un film (mais une forme littéraire spatio-topique). Alors: ou bien cette désignation de «photo-roman» est un non-sens ou une antiphrase (comme le serait une peinture qui se dirait facétieusement «sculpture»), ou bien elle nous informe de quelque fondement secret de l'œuvre. Tout se passe en effet comme si cette désignation avait été placée là par Marker précisément dans le but d'évoquer un récit photographique primitif dont le film serait une incarnation ultérieure et comme «animée», ce qui rejoint notre idée précédente d'un récit *lu pour nous*.

Mais si ce récit primitif existe (même hypothétiquement), il ne peut s'agir de notre J', qui décrit une transformation mentale opérée à partir de J, non sa source. C'est donc qu'il nous faut inventer un nouveau symbole, par exemple J₀ (prononcer: J-zéro), qui identifiera sans ambiguïté ledit récit primitif.

Nous voici avec trois objets distincts, tous porteurs du nom «La Jetée». C'est tout, on peut continuer? Pas encore. En 1992 est publié un livre intitulé cette fois *La Jetée, ciné-roman*.¹ Il contient, dans l'ordre, toutes les images fixes du film, accompagnées de l'intégralité du texte narratif. Nous trouvons dans ce livre, sans aucun doute, le photo-roman que nous cherchions depuis le début. C'est d'ailleurs l'opinion du cinéaste qui précise, enthousiaste: «Ce n'est pas un livre de cinéma, mais un livre à part entière, *le véritable photo-roman qui était annoncé dans le générique*.»² Or voilà, ce livre se dit «ciné-roman» et non «photo-roman» (qui est la désignation du film), comme pour à nouveau déplacer le problème de l'origine, cette fois en direction du cinéma. Tout est à recommencer. Ni le film, ni le livre ne s'annoncent comme ils sont réellement: la forme par laquelle chacun s'identifie décrirait bien mieux son cousin. Alors comment déterminer ce qu'identifient réellement nos termes pseudo-mathématiques de J, J' et J₀?

Chris Marker eût-il voulu rendre complètement indécidable la question de la forme originelle de l'œuvre qu'il ne s'y serait pas pris autrement. Ciné-roman ou photo-roman, aucune ne veut précéder l'autre, ce qui n'est pas sans seoir à un créateur dont toute l'œuvre fait la part belle aux expérimentations formelles de tous ordres.

Ce que ces jeux paratextuels nous disent, c'est que la frontière de *La Jetée* doit être repoussée encore plus profondément aux limites même du matériau de l'œuvre, matériau qui se résume à deux éléments indissociables: une séquence d'images photographiques et un texte narratif. Chacune des incarnations de l'œuvre, livre ou film, est tout autant «la bonne»; et le livre n'est pas «adapté» du film, qui lui ne «découle» pas du livre. ■

Une première version de ce texte a été publiée sur le site du9.org.

1. Ce livre a été publié en France en 2008 aux Éditions Kargo.

2. Chris Marker, cité dans la notice de l'éditeur sur le site des Éditions Kargo. C'est moi qui souligne.



Certes, ce dossier ne pouvait qu'être incomplet. L'exhaustivité est un rêve impossible auquel il faut savoir renoncer.

De nombreux incontournables ont été contournés. Je pense, par exemple, aux *Maîtres du Temps* de René Laloux, une collaboration avec le grand Moebius...

Mais une omission me semblait particulièrement inconcevable et il s'agit, bien évidemment, de...

"SUR LA PISTE DU marsupilami"

... UN FILM D'ALAIN CHABAT

Il va de soi que cela va de soi. Nous n'allions tout de même pas passer à côté de ça. Franchement. Vous nous prenez pour qui?



Vous lisez une revue sérieuse, tout de même.

Lambert Wilson qui se déguise en Céline Dion. ÇA, c'est du cinéma.



Une seule ombre au tableau... Le Marsupilami ne pousse pas, ici, son légendaire «HOUBA».

La question, par conséquent, se pose : s'agit-il véritablement d'un authentique Marsupilami ?

Une adaptation peut-elle être fidèle à l'esprit sans être fidèle au son? Le son existe-t-il dans la bande dessinée? Dans quelle mesure doit-on se fier à l'onomatopée qui relève, elle-même, de la représentation?

Sur le plan sonore, le cinéma a-t-il une ascendance sur la bande dessinée? Et si oui... est-ce l'authenticité même de l'onomatopée «HOUBA» qu'il faut remettre en question?



Le petit tragique du grand réel

par Ariane Dénommé

Je fais de la bande dessinée pour aimer le monde, le réel. J'aspire à l'aimer le plus consciemment possible, dans tout ce qu'il a de banal, de vaguement minable, de joli-sans-plus, d'accidentellement grandiose. Et c'est le cinéma, surtout, qui m'a révélé ce qu'il y a de puissant et bouleversant dans l'art qui cherche à saisir la réalité.

Dans une entrevue au sujet de *L'enfant*, l'un des frères Dardenne raconte comment une scène entrevue dans la rue – une fille, très jeune et seule, pousse avec violence une poussette sur le trottoir – est à l'origine du récit de ce film. Cette scène, qui n'est même pas une anecdote, ne se retrouve pas dans *L'enfant*, mais tout ce qu'elle renferme apparaît clairement dès les premières minutes du film alors que l'on voit une fille, un bébé serré contre elle, téléphoner, arpenter le bord d'une autoroute, courir entre les voitures pour traverser une rue, pour finalement retrouver le père de l'enfant.

Plusieurs éléments dans le cinéma des Dardenne dénotent leur parti pris pour le réel : l'absence de musique, le tournage en extérieur, le jeu des acteurs, les sujets, souvent de nature sociale, mais celui qui me

frappe davantage est le choix de ne pas sublimer, ni dans les plans ni dans le montage, la matière qu'ils filment. Ils ne s'attardent pas sur les ciels gris, ne cadrent pas soigneusement leur protagoniste pour en faire ressortir la solitude, n'esthétisent pas les lieux, souvent pauvres, où se déroule l'action de leur film pour les rendre plus poétiques ou dramatiques.

C'est ce que je tente de faire en bande dessinée. Les contraintes liées à ce médium sont toutefois bien différentes de celles du cinéma, la question du « réalisme » se pose tout autrement. Je ne travaille pas avec une matière concrète (le corps des acteurs, la lumière naturelle, le son ambiant), mais avec le dessin, qui, par sa nature même, constitue une mise en forme du réel. Un dessin « réaliste » n'est en fait qu'un dessin qui suit une série de codes préétablis : justesse des proportions et de la perspective, multiplication des détails, vraisemblance des décors et des costumes. Comment rendre alors le réel ? C'est dans l'enchaînement des cases, et non à l'échelle du dessin même, que cela se joue pour moi. Plus précisément, je cherche à aplatir le récit, à mettre sur un même plan les éléments importants et le bruit ambiant, à reproduire d'une certaine manière la façon dont nous regardons le monde. Dans cette perspective, la case en soi n'est pas très importante. J'ai donc peu d'intérêt pour la composition de cases parfaites au dessin raffiné. En fait, je défends l'idée que l'on peut, avec des cases presque plates, parfois insignifiantes, des cases qui s'enfargent dans la banalité du quotidien, construire un récit qui, lui, est tragique.

Je ne tiens pas ici à défendre une esthétique du terne, ou du trivial, mais plutôt à souligner l'importance, pour rendre le réel, de s'attarder au bruit ambiant, aux accidents, à tout ce qui entoure le récit principal, et qui, sans y participer directement, contribue à le rendre dense et vivant. Je crois aussi que le fait de ne pas trop organiser ce chaos, en choisissant de faire l'ellipse des relations entre ces différents fragments de réel et en se contentant de les juxtaposer, contribue à la relation du lecteur avec l'œuvre et ses personnages. En effet, sans empathie, sans désir de comprendre ce que l'on voit, le bruit demeure du bruit. C'est le lecteur qui donne du sens à ce personnage entrevu par la fenêtre, à cette main qui se gratte l'épaule, à cet éclat de rire. Par exemple, dans la scène du magasin général dans *Mon oncle Antoine*, les personnages non parlants (qui font leurs achats de Noël, discutent sans qu'on les entende, ou regardent juste quelque chose) participent autant du récit que ceux qui sont au premier plan. Ils contribuent à évoquer le village, ce qu'est la vie de ses habitants, éclairent le comportement des personnages principaux, laissent voir ce que pourrait être leur futur, ce qu'a été leur passé. Mais sans un spectateur empathique, ouvert, il n'y a là que des petits messieurs et des petites dames qui font leurs emplettes.

L'art qui s'attache à rendre le réel nous renvoie donc à notre propre façon de regarder le monde. Michel Brault, Ken Loach ou les frères Dardenne aiment certainement le monde qu'ils filment. Ils l'aiment parce qu'ils l'observent sans chercher à en sublimer la nature en tentant de la faire correspondre à un idéal, et qu'ils ne cherchent pas non plus à imposer une seule lecture (même s'il y a toujours un certain angle) et laissent au spectateur la tâche de s'ouvrir à ce qui lui est présenté, de s'ouvrir au réel. ■



Tiré de *DU CHEZ-SOI* aux éditions La mauvaise tête.

Le malentendu

par Jimmy Beaulieu

Il serait curieux que j'accorde au cinéma une supériorité formelle sur la bande dessinée. Je crois très fort au pouvoir d'évocation de l'image fixe et à la fécondité de la lecture multifacette exigée par mon médium de prédilection. Cela dit, j'estime avoir appris plus du cinéma que de la bande dessinée. Je crois que j'ai passé ma vie à recréer l'effet qu'a eu *Pierrot le fou* sur moi, une nuit où ça passait à Télé-Québec quand j'avais quinze ans. Le mélange d'étrangeté, de beauté, de fougue, d'idées et de romantisme avait eu sur moi un effet déflagratoire qui n'est pas sans rappeler la fin du film. Un peu plus tard, Woody Allen m'a appris que ma vie, notamment mes histoires avec mes béguins et copines, était digne d'être racontée. Et plus récemment, Jess Franco m'a autorisé à être aussi abstrait, musical et dégénéré que je le souhaitais dans mes livres.

Le monde du cinéma comprend tout simplement un plus grand nombre d'œuvres marquantes, mais je crois que ce décalage est attribuable non pas à un avantage formel, mais plutôt à l'avance du septième art sur le neuvième en matière de critique. Il existe une riche histoire de la critique de la bande dessinée, mais rien de comparable avec celle du cinéma.

J'ai l'impression que, grâce à la vague de cinéphilie pointue qui a fleuri à la mi-temps du vingtième siècle, le malentendu du *divertissement* qui gangrène nos deux médiums a été attaqué avec grand succès. Aujourd'hui, l'idée qu'il existe un cinéma d'art et d'essai a probablement rejoint la majorité des cerveaux, tandis qu'en bande dessinée, de timides brèches ont été faites vers la fin des années soixante, mais il a fallu attendre les années zéro-zéro pour que ce travail commence à changer un peu les perceptions.

J'ai l'impression que les cinéastes ont volontiers accepté cette émancipation intellectuelle et y ont participé, alors que la vaste majorité des Grands Anciens de la bande dessinée y ont résisté en noyant le discours dans un épais potage d'humilité. Que ce soit en entrevue ou dans le travail même, il fallait veiller à ce que l'invention formelle et l'expression intime (pôles principaux de ce qui constitue pour moi une œuvre... disons importante) soient vues comme des déclinaisons discrètes du souci du travail bien fait plutôt que comme le cœur du travail.

Il faut dire qu'il existait alors une réelle possibilité de gagner sa vie avec le feuilleton pour enfants, et c'est principalement dans ce domaine que les auteurs ont œuvré (alors qu'*a priori*, rien ne prédispose la bande dessinée à se cantonner aux livres pour enfants). Le grand public s'est donc mis à confondre le ton en surface de la majorité de la production avec la nature même du médium. Quand cette lucrative possibilité a commencé à battre de l'aile, la proportion avant-garde/divertissement/enfants/adulte est devenue « normale », c'est-à-dire équivalente à celle du cinéma ou de la littérature, mais le public a tardé à ajuster sa vision à la nouvelle réalité.

Le lien que je tisse entre la perception du public et la relative maturité du médium a un petit air de raccourci de bouffon, mais je me dis qu'en conséquence, quelqu'un qui a de belles choses à



raconter, d'une manière novatrice, pensera plus facilement au cinéma qu'à la bande dessinée.

Les auteurs capables de réaliser de grands livres se lassent peut-être aussi du cortège infini d'humiliations infantilissantes qui font partie du métier : être toujours attendu comme un joyeux drille, être présenté avec des mots démoralisants comme « bédéiste », avec abus d'onomatopées « funées », de musique de films d'Astérix, de jeux de mots avec « bulle », de photos la tête encadrée d'une crise de bulle... [pause exaspérée]. Le *glamour* du cinéma est un peu plus séduisant, mettons.

J'avais pourtant appris à vivre avec le malentendu du divertissement. Ces dernières années, je considérais que la lutte contre tout ça était vaine ; je me concentrais sur les avantages du côté marginal, défricheur, aventurier clandestin, dissident qui vient avec la pratique d'un art mésestimé. Cette notion m'est fortement revenue en tête récemment, lorsque le parti libéral a annoncé (entre autres propos philistins de ce gouvernement) la fermeture possible des conservatoires de musique et d'art dramatique en région, comme si on ne pouvait plus, en ce moment, se payer le luxe de l'art. On est loin du « Then what are we fighting for? » de Churchill. Je me suis demandé si, nous, les artistes, on se battait assez fort contre ces notions de divertissement, de « plaisir de lecture » et toutes ces sornettes. Ce qu'on fait n'a rien d'un luxe dispensable. Nous travaillons à ajouter de la beauté dans ce monde qui nous crache tous les jours tant de laideur au visage. Nous travaillons à donner du sens à l'existence, à ennoblir l'expérience humaine, à apprendre à la goûter mieux, *surtout pas* à s'en échapper. Viarge! 🍷

Prélude numéro 2, BWV 854 par Jean-Sébastien Bach

espèce de réinterprétation
en bande dessinée
par Zviane  Allo.

No de mesure

Si j'étais cinéaste, je serais tenté d'essayer de réaliser mes films au métronome.



Les gestes et les dialogues prendraient la forme d'un rythme sur une pulsation.



Tout serait transcribable en notation musicale traditionnelle.



Je dirigerais mes acteurs, le métronome en main!



Au métronome? Sérieusement, Maximilien?



Vous voulez dire que vous dirigeriez vos acteurs sous le joug d'un « tic tic » ?



Je prédis deux semaines avant l'internement général de votre équipe de tournage !...



Mmm... Vous n'avez peut-être pas tort...



Pourtant, je ne recherche pas une pulsation sonore, mais uniquement visuelle!



Une organisation qui soit cohérente dans le fin détail!



L'individu qui n'écoute plus que des vidéos de moins de trois minutes sur youtube...



... je sequestrerais son attention en sculptant le temps dans ses moindres interstices...



Je ligoterais ses yeux à mon écran en le bombardant d'organisation, ha ha ha !!!



Ha non, à bien y penser, c'est une idée de merde.



Dubliez ça, mon cher Valentin. Ha ha! Vous êtes un taré. ♥



Hé hé p'tit con.



Ce que vous assumez à tort dans votre idée, Maximilien,



c'est que tous les spectateurs seront capables de gober le tempo que vous leur imposerez;



une grand-mère,



un enfant,



le patron,



et tous les autres!



Un rythme est indécodable s'il est trop rapide ou trop lent, et la limite du « trop » varie de personne en personne.



Le tempo du film est imposé;



vosre idée est intéressante,

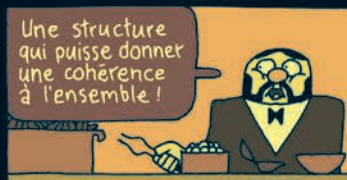


mais elle conviendrait peut-être mieux à un autre médium...



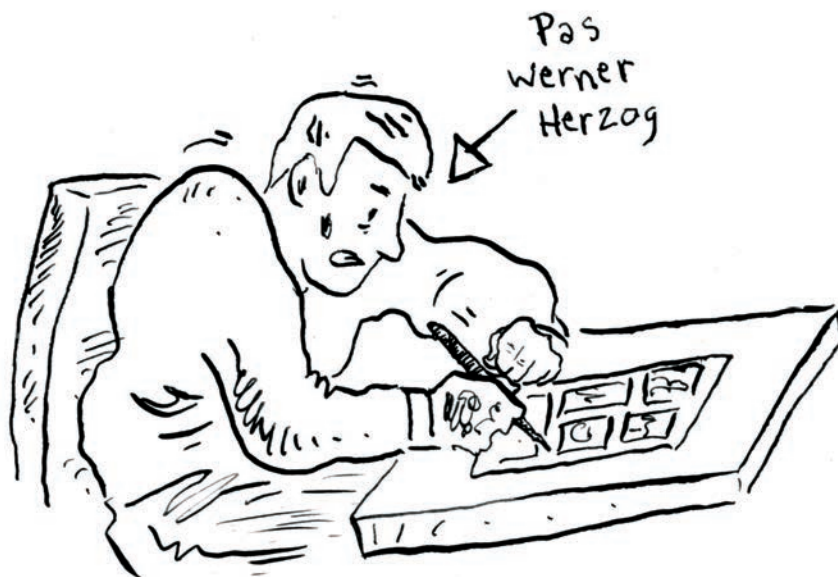
Mais QUEL MÉDIUM ?????





Je suis un cinéaste raté

par Samuel Cantin



Le professeur de cinéma de l'université Concordia, en 2008, nous dit : « ... and you will have to participate in the making of at least 3 other films from any of your fellow students, either as grip, gaffer, set designer, etc. So you can get well accustomed with all the parts of making a movie ». Encore aujourd'hui, un frisson me parcourt l'échine en écrivant ces mots. Brrrrrrrr!

Plus tard, je suis dans un dépanneur. Il fait froid. C'est la nuit. Mais pas le choix, car nous tournons un INT. DÉPANNÉUR. NUIT. Il y a beaucoup d'activité, les gens parlent fort. On me parle de gobos et de boîtes de pommes. Je réponds systématiquement : « Pardon messieurs, oui, qu'y a-t-il ? Non je n'ai pas faim, merci, non vraiment. Merci. » On me dit de monter sur cette échelle : c'est du suicide, elle branle comme une dent de lait. Accroche donc ce *spotlight*-là, en haut. Han ? Oui, oui, c'est supposé être lourd de même ! Tiens bien ce réflecteur face à la lumière maintenant, non pas comme ça, change d'angle, encore, vas chercher la lumière, c'est tout. *Coudonc* as-tu déjà manipulé un réflecteur de ta sainte crisse de vie ? Non, bien sûr que non voyons, pourquoi, aurais-je dû ? Nous n'avons pas beaucoup de temps, il faut se presser. La pellicule ça coûte cher, c'est pour ça que les gens parlent aussi fort, qu'ils crient presque. Les gens sont si enrégés sur les plateaux de tournage, c'en est effrayant, ils défonceraient allègrement un mur à coups de hache si celui-ci dérangeait la réalisation d'un plan. *Guyss, guys, guys*, calmez-vous Dieu du ciel, c'est une maison louée.

Sans doute à cause d'une disposition particulière de mon caractère – je n'oserais pas dire de la paresse (c'est de la paresse), peut-être plutôt un peu de maladie – j'ai su assez rapidement que je ne pourrais probablement pas faire des films comme je le voulais. Parce que j'ai l'estomac qui se noue, les paumes des mains qui deviennent moites dès que je mets le pied sur un plateau de tournage. Comme dirait l'autre : *I'm no Werner Herzog*.

Cette année-là, j'ai fini par faire un misérable petit film de cinq minutes sur un misérable petit diable qui travaille dans un bureau. La pellicule s'est coincée dans la caméra, j'ai dû tout retourner, relouer tout l'équipement... j'étais ruiné. Plus tard, seul dans mon bureau, j'ai fait une bande dessinée de 150 pages sur la même chose et j'ai été étrangement satisfait. J'avais trouvé comment faire du cinéma à mon goût. Peu m'importait l'absence de mouvement ; le rythme et le « timing » étaient exactement comme je me l'imaginais dans mes rêves les plus fous.

En écrivant ceci, je me questionne peut-être pour la première fois sur mon rapport avec le cinéma et la bande dessinée. Peut-être parce que, dans ma tête, il n'y a jamais eu de distinction entre les deux. L'idée est toujours de faire du cinéma. Je m'assois pour écrire un film que je dessine ensuite. Pour la liberté, pour l'intimité, oui ; mais aussi à cause de ces mains moites sur les plateaux de tournage. J'ai lu beaucoup de BD, mais quand j'en fais, ceux que je veux imiter, ce ne sont pas vraiment des bédéistes. C'est Woody Allen ou Albert Brooks.

En écrivant une bande dessinée, je suis enfin réalisateur – sans avoir besoin de crier après personne. Mes personnages sont des acteurs. Puisque je me refuse à dessiner des voitures ou des trains ou des bateaux ou n'importe quoi de compliqué, les scènes sont souvent campées dans une pièce aux murs nus où deux personnages (trois si je suis en forme) vont jaser pendant un laps de temps absolument déraisonnable. Seul le jeu compte. Je vais réécrire le dialogue cent fois, le jouer à voix haute. Je vais sculpter la posture des personnages, leurs mains toujours en action, expressives. Quand les mots, la posture et les mains sont justes, quand j'ai réussi à « diriger » mes personnages vers cet état de perfection, j'ai l'impression de faire (un peu) du cinéma. ■

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. ■

Un soir de janvier 1977 j'ai mangé en compagnie de François Truffaut à Paris. Il venait de terminer "L'homme qui aimait les femmes."

Nous nous sommes retrouvés dans une brasserie du 8^e arrondissement à deux pas des Films du Carrosse, sa société de production.

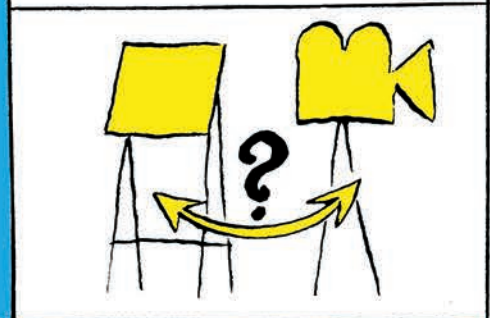
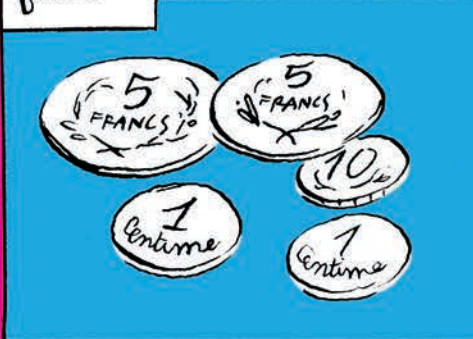
Il est arrivé souriant, saluant le personnel, c'était un habitué de cet établissement. Nous avons bavardé plus d'une heure dans ce commerce de la rue Marbeuf.



Je l'avais rencontré sur le tournage de "L'argent de poche" en 1976 auquel j'étais venu assister en tant que dessinateur.

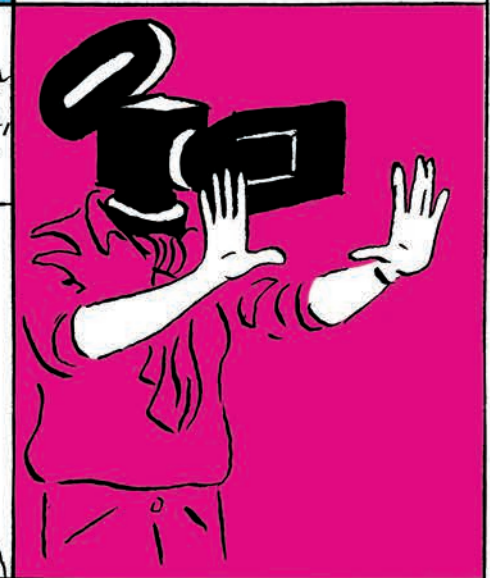
Je lui avais adressé une lettre en lui demandant simplement si je pouvais assister à quelques jours de tournage de son prochain film.

En tant qu'auteur de bandes dessinées j'étais intrigué de voir comment il dirigeait ses acteurs, je voulais être là et observer sa manière de mettre en scène.



François m'a écrit une lettre en me disant qu'il acceptait ma présence quelques jours sur le plateau.

J'étais en admiration devant l'élégance de son écriture. Tout comme lui, toujours tiré à quatre épingles.



a travers
oui là,
la nuit



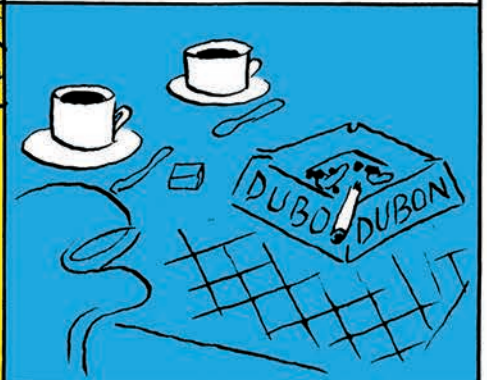
Son élocution était tout aussi saisissante.



Il s'exprimait d'une façon claire, en articulant, parlant du nez avec un accent un tantinet bourgeois.



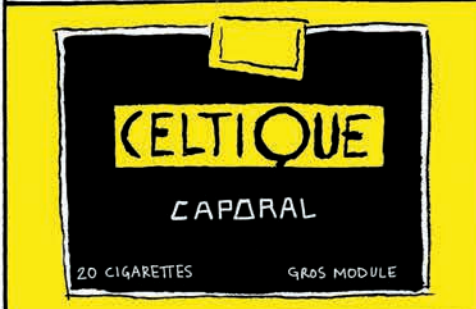
Il disait à tout bout de phrase "Voilà!". C'était du bonbon de l'entendre devant soi.



J'avais apporté les dessins réalisés pendant le tournage. Il souriait en se voyant caricaturé. "L'argent de poche" avait été tourné l'été dans le sud de la France.

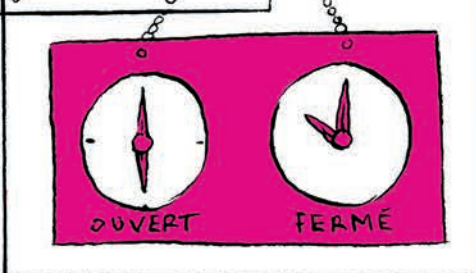
Le plateau était rempli d'enfants, dont sa fille Éva, l'ambiance était bonne il faisait beau, on était en colonie de vacances.

On a parlé de ses prochains projets. "La chambre verte" et une nouvelle aventure d'Antoine Doineau "L'amour en fuite".



Il allait être 20h, nous avions terminé le repas, nous nous sommes salués, François est parti. Je ne le savais pas encore mais c'était la dernière fois que je le voyais.

Plus tard j'ai appris qu'il ne restait pas en compagnie des hommes après 20h, passé cette heure il se devait d'être entouré de femmes.



Cyril Doisneau X. 2014

Claude Cloutier, l'humoriste existentialiste

par Jean-Dominic Leduc

Graphiste de profession, le jeune Claude Cloutier publie sa première bande dessinée en 1981 dans les pages du défunt magazine *Croc*. Instantanément, un auteur vient de naître. Une voix unique, qui donne vie à un univers loufoque, où l'on retrouve Dieu Ouelet, le mercantile Maurice Papineau qui vendrait une aurore boréale à un eskimo aveugle, une espèce d'individu approximativement évoluée se nourrissant de Kraft-Dinner sauvage nommée Jean-Guy, un chercheur d'or désorienté du nom de Nevada Allaire, et Gilles La Jungle, une version édulcorée de Tarzan. La bande dessinée permet ainsi à son auteur de faire ses classes en vue d'œuvrer dans le domaine de l'animation, rêve qu'il chérit depuis sa plus tendre enfance. Relevant en grande partie de la comédie de situation la plus biscornue, ses bandes affichent un délicieux sens du dialogue et un sublime trait hachuré qui leur insuffle un indéniable sens du mouvement, le prédestinant dès lors à l'animation. Non seulement trouvent-elles un vif intérêt auprès du lectorat de l'époque, mais elles font actuellement l'objet de rééditions aux éditions La Pastèque, permettant à une nouvelle génération de découvrir un corpus n'ayant pas pris une seule ride.

Lorsqu'il est recruté par l'ONF en 1986, Cloutier s'affaire à adapter en court métrage d'animation sa série *La Légende des Jean-Guy*. Intitulé *Le colporteur*, le film se retrouve toutefois amputé de son dialogue. Qu'à cela ne tienne, l'émérite illustrateur développe alors une syntaxe visuelle inventive dans le prolongement de ses bandes dessinées, syntaxe qui trouvera sa pleine maturité dans son film *Isabelle au bois dormant*, lui valant les honneurs – largement mérités – du Génie du meilleur court métrage d'animation en 2009. En ce sens, c'est le même artiste imaginatif et drolatique que les lecteurs de la première heure retrouvent sur grand écran. Sans



DU BING BANG À MARDI MATIN

qu'il y ait de rupture, tant du point de vue esthétique que thématique, Claude Cloutier s'amuse à varier les techniques de dessin avec aisance, chose qu'il fait non seulement comme animateur, mais aussi comme bédéiste, notamment lors du second volet des aventures de *Gilles La Jungle*. Le hachuré gagne alors en souplesse.

Sous des dehors d'humour délirant digne des Ding et Dong et Paul et Paul, le corpus de l'auteur fait écho à la philosophie de l'absurde des Jean-Paul Sartre, Albert Camus, Samuel Beckett et cie. Car si les créations de Cloutier sont en perpétuel décalage avec la réalité et que tout semble y être prétexte à la rigolade, c'est bien de

l'existence de l'homme dépourvue de sens dont il est ici question. À ce titre, le court métrage *Du bing bang à mardi matin* (2000), où l'on assiste à l'évolution, et donc, à l'abrutissement de l'humanité qui assouvit sa soif de violence et de vaines conquêtes en assénant des coups sur la tête de soldats à travers les âges, rappelle la réplique de *Méchant Man* tirée du récit BD intitulé *Gilles La Jungle contre Méchant Man*, adressée à l'amoureuse captive de Gilles La Jungle : « La violence est toute ma vie, Jeanne, mais si tu voulais m'épouser... je laisserais toute l'humanité tranquille ». Hilarant à souhait, cet extrait de dialogue témoigne avec éloquence de l'absurdité de la condition humaine. Au-delà du rire, l'humour, qu'il soit de nature textuelle ou graphique, occupe ici sa fonction première : susciter la réflexion.

Cloutier pousse plus loin l'amorce de cette exploration avec son magistral court métrage *La tranchée* (2010), où l'on voit les soldats de la Première Guerre mondiale ne faire qu'un avec la terre. Pour l'occasion, il réinvente son art tant du point de vue du ton, ici dénué d'humour, que de l'approche graphique, par l'utilisation de la rotoscopie et la technique du lavis. C'est un Claude Cloutier inédit, poétique, à la puissance d'évocation sublime que l'on découvre. Les aficionados du neuvième art ne peuvent qu'espérer qu'il reviendra à la bande dessinée avec pareil projet. Ce qui serait tout naturel, étant donné qu'il a largement puisé dans son répertoire papier à titre d'animateur. Une manière de boucler la boucle.

Bien que trouvant toutes deux leurs sources dans l'art séquentiel, la bande dessinée et l'animation s'avèrent être deux médiums forts différents. Pourtant, chez Claude Cloutier, on passe aisément de l'un à l'autre, comme s'il s'agissait d'une seule œuvre affranchie de tout support où l'homme est mis à nu dans toute son absurde condition. ■

Entretien avec Diane Obomsawin

propos recueillis par Alexandre Fontaine Rousseau



KASPAR

DIANE OBOMSAWIN EST L'UNE DES FIGURES DE PROUE DE LA BANDE DESSINÉE UNDERGROUND AU QUÉBEC. Dans les années 1980, elle signe ses premières histoires dans le fanzine *Iceberg* sous le pseudonyme de Ringo la balafre. Sous le nom d'Obom, elle a publié de nombreux livres dont *Plus tard* (1997), *Kaspar* (2007) et *Pink Mimi Drink* (2010). Elle se consacre aujourd'hui, en parallèle, au cinéma d'animation. À l'ONF, elle réalise notamment *Distances* (2002), *Ici par ici* (2006) et *Kaspar* (2012). Elle travaille actuellement à une adaptation de son plus récent livre, *J'aime les filles* (2013).

Tu as d'abord fait de la bande dessinée avant de t'intéresser au cinéma d'animation. Qu'est-ce qui t'as menée de l'un à l'autre?

La bande dessinée, j'ai commencé à en faire quand j'étais enfant, alors que l'animation, j'ai commencé à 35 ans. En 1995, je suis entrée à Concordia pour étudier le cinéma d'animation en auditeur libre. Je prenais un cours de quatre heures par semaine. C'était plus pratique que théorique. La bande dessinée, c'est une autre histoire. Déjà, à dix ans, j'en étais une grande lectrice – et j'ai voulu reproduire ce que je voyais, ce que j'aimais. J'avais les moyens de le faire, parce que ça prend très peu au fond : du papier, un crayon... Je me servais de ça pour observer ma famille, pas pour me venger, mais pour défouler mes frustrations liées à ce milieu. C'est drôle, parce qu'en même temps je le faisais pour faire plaisir à ma mère : elle m'énervait et, pourtant, je voulais la faire rire. J'ai commencé comme ça et je n'ai jamais arrêté. Puis j'ai un demi-frère, le fils de mon beau-père, qui est entré aux Beaux-arts... et c'est là que j'ai réalisé qu'on pouvait continuer de dessiner après l'âge de neuf ou dix ans. Que c'était permis de le faire. Moi, je voulais être hôtesse de l'air ! Mais j'ai compris que je pouvais aussi être dessinatrice.

Tu l'as bien dit : quand on fait de la bande dessinée, on a uniquement besoin de papier et d'un crayon. Ce n'est pas aussi simple en animation. Comment as-tu vécu cette transition en tant que créatrice ?

Assez progressivement, en fait. L'animation, ce n'est pas dix feuilles de papier pour une longue histoire... c'est 10 000 feuilles de papier ! Pour *Ici par ici*, par exemple, il devait bien y en avoir 2 000. Au bout du compte, il fallait dix caisses pour contenir le film. Moi, j'ai commencé à faire des films d'animation au moment exact où débutait la transition vers le numérique. Il n'y avait plus de caméras, déjà. Mais je dessinais sur du papier. Ensuite, tout ça était numérisé au scanner puis colorié à l'ordinateur. Les arrière-plans aussi étaient réalisés avec Photoshop. Un an avant que j'arrive à l'ONF, on utilisait encore des caméras 35 mm, qui filmaient image par image, et les couleurs étaient créées sur la pellicule. C'était donc un peu plus relax pour moi, parce que je n'avais pas à faire toutes les indications de caméra. L'apprentissage a été assez facile. En fait, la transition s'est faite en douceur. J'ai réalisé que le film d'animation était beaucoup moins technique que je pensais. Il y a une définition de la peinture que j'aime bien : c'est la projection de son corps dans un autre espace. L'animation, c'est ça. Les animateurs sont des comédiens qui se projettent dans un autre espace. Beaucoup d'animateurs utilisent des miroirs pour s'observer, pour comprendre certaines actions, comme le fait de tourner la tête par exemple.

Certains le font aussi en bande dessinée...

Oui, mais en bande dessinée il n'y a pas de mouvement. En animation, il faut penser au mouvement dans un espace alors qu'en

bande dessinée, c'est complètement figé. Il existe certaines techniques pour suggérer le mouvement, mais c'est toujours suggéré. Le mouvement, au fond, c'est très intuitif. C'est pour ça que le passage de la bande dessinée au film d'animation n'a pas été trop difficile. J'avais peur, au début, mais, finalement, ce n'était pas insurmontable. Au début, à l'ONF, on insistait beaucoup pour me dire: «ici, ce n'est pas une école.» Il fallait arriver préparé. Dans les faits, c'était beaucoup plus souple que ça. Ce n'est pas une école, mais il y a énormément de soutien technique. Alors, l'apprentissage du métier se fait petit à petit. J'ai commencé en réalisant des films très courts. Mon premier film devait durer une minute. Écrire pour un film d'une minute, ce n'est pas trop intimidant. Au bout du compte, le film en dure trois. C'était une commande qui s'intitulait *Understanding the*

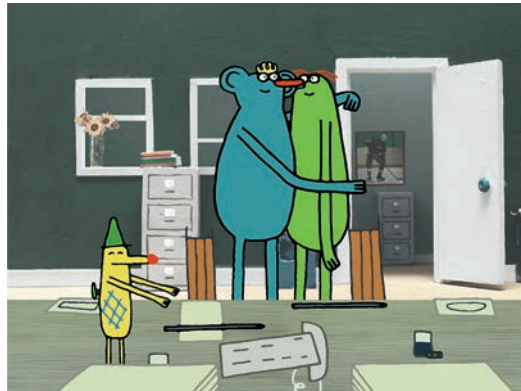
Law. Wendy Tilby, qui était mon enseignante à Concordia, était aussi cinéaste d'animation à l'ONF, en anglais. Elle n'a pas trop insisté sur mon style. Elle me disait que «d'habitude, ce n'est pas comme ça que ça bouge», mais elle ne voulait pas non plus dénaturer mon langage, mon vocabulaire pour faire correspondre mon travail à certains standards préétablis.

Parlant de style, on voit immédiatement les similitudes entre ton travail en bande dessinée et en animation. Tes personnages ont une apparence particulière, tu cherches à réduire les choses à l'essentiel... C'est une forme de minimalisme très personnel.

Ça, ça me fait tellement rire... parce que moi, quand je dessine, j'ai toujours l'impression de me forcer beaucoup. J'ai l'impression de faire des dessins très réalistes. Une fois que je vois le livre ou le film, je me rends bien compte que c'est très minimaliste. Mais pendant que je le fais, je suis hyperconcentrée et j'ai l'impression de réaliser des trucs extrêmement détaillés! [Rires] C'est une illusion. C'est que je n'ai qu'un style. Certains auteurs ont plusieurs styles. Ils peuvent s'adapter à une histoire en changeant de type de dessin. Moi, ça ne me vient pas à l'idée de le faire. Alors je ne force rien.

Après avoir réalisé quelques courts films de commande, tu as commencé à réaliser des projets plus personnels.

J'ai d'abord fait deux films de commande de deux minutes, puis un troisième de six minutes qui s'intitulait *Distances* – ce qui s'est avéré beaucoup plus complexe. Il est beaucoup plus facile de faire deux films de deux minutes qu'un film de quatre minutes. Avec un film de quatre minutes, tu peux te perdre en cours de route. Si tu changes d'idée à mi-chemin, tu viens de travailler pour rien pendant un an. Je voulais me simplifier la vie, avec *Distances*, en faisant un plan-séquence: mais mes personnages avaient tendance à rétrécir et je devais toujours revenir sur mes pas pour corriger ce détail. Aujourd'hui,



ICI PAR ICI et DISTANCES

j'accepterais ce genre de choses. J'irais même jusqu'à m'amuser avec cet aspect, en faisant grossir et rétrécir les personnages. Mais à l'époque, je commençais. Alors, je voulais «bien faire».

En regardant ton parcours de plus près, on remarque que tu as cette habitude assez particulière d'adapter toi-même des livres que tu as écrits. Tes deux pratiques se répondent, en quelque sorte.

C'est un accident de parcours. Ça aurait pu être d'autres histoires. J'ai voulu faire *La flûte enchantée* de Mozart, par exemple. Ce qui est plutôt positif, quand je fais un film à partir d'une bande dessinée que j'ai écrite, c'est que je connais déjà assez bien mon sujet. Mon imagination peut se concentrer sur le «comment». Comment raconter l'histoire, plutôt que: est-ce la bonne histoire? Je sais même en partie comment la raconter, puisque je l'ai déjà

fait une première fois, alors je peux me demander comment la mettre en image, comment la faire bouger.

Il y a toujours un travail de synthèse, puisque tes films sont plus courts que tes livres.

C'est paradoxal, parce que ça prend tellement de temps pour faire un film d'animation où il y a pourtant moins de faits, moins de détails. Mais c'est qu'il y a beaucoup de choses qui passent par la bande. Par la musique, par le mouvement. Mais pour ce qui est du récit, il y a toujours un travail de réduction à faire.

Parfois, ce doit être difficile. Je sais que tu travailles actuellement sur une adaptation de ton plus récent livre, J'aime les filles. Or, la structure même de ce livre reposait sur la multiplication des récits. Les témoignages s'unissaient pour créer un effet choral.

Dans le film, il n'y aura que quatre récits. Alors, évidemment, cet effet ne sera pas aussi évident. Mais en même temps, quatre c'est un bon chiffre. C'est quatre et toutes les autres. Dans l'une des histoires, on parle d'une chanson de François Hardy, *Le temps de l'amour*. Le simple fait de pouvoir entendre la chanson amplifie l'émotion. Il y a autre chose qui est racontée par le biais de la bande sonore: le temps, l'époque à laquelle se déroule l'histoire...

Il y a plusieurs outils auxquels tu n'as pas accès lors de la création d'une bande dessinée et que tu retrouves en faisant de l'animation, comme la musique.

La musique joue un grand rôle. Elle permet de créer des références. Dans mon histoire, je parle d'un film, d'un petit extrait qui me trouble durant lequel deux personnages s'embrassent. Pour la bande dessinée, j'avais utilisé une image fixe. Là, on va voir la séquence, entendre le son du film... Ça crée une atmosphère particulière, qu'il est difficile de restituer en bande dessinée. Ayant déjà travaillé sur

ce récit pour la bande dessinée, j'ai la chance de pouvoir me demander s'il y a une meilleure manière de le raconter. Par exemple, dans cette scène, je ferme la télévision puis, quand je la rallume on voit un éléphant sur un ballon. En bande dessinée, ça fonctionne. Mais dans un film d'animation, ça paraît un peu étrange. Ce sera plus drôle de mettre des images d'un jeu télévisé ou une publicité, quelque chose qui appartient à l'univers de la télé, mais qui est décevant pour quelqu'un qui vient de perdre un baiser et qui cherche à le retrouver. Le contraste sera plus clair en animation, notamment grâce au son.

Ce doit être intéressant de reprendre le contrôle du temps. En bande dessinée, on laisse le contrôle du temps au lecteur.

La notion de temps est un peu étourdissante en animation. Parce qu'on est sans arrêt en train de faire des allers-retours entre une vue d'ensemble du film et un détail, un vingt-quatrième de seconde. Si on veut créer une goutte de pluie, il faut en faire plusieurs dans l'espace avant qu'elle ne tombe au sol. Alors, tu penses à ta goutte de pluie, mais tu dois toujours te souvenir du fait que cette goutte fait partie d'un tout. On a un *deadline* à respecter : on n'a pas nécessairement le temps de mettre des ombres, de faire un reflet du contre-champ dans la goutte de pluie!

Je crois qu'en bande dessinée comme en animation et, en fait, dans tout ce qui touche au dessin, il existe une certaine obsession de la virtuosité dont il faut apprendre à se détacher.

Oui. Il faut vraiment s'en détacher. Marcel Jean en a déjà parlé : il y a souvent une fraîcheur du premier film qui est perdue dans le deuxième, parce qu'on se dit qu'il faut faire encore mieux. Mais quand on dit « encore mieux », ça ne veut pas nécessairement dire faire des ombres détaillées. Ça ne rend pas nécessairement le film meilleur. Que je fasse un film ou une bande dessinée, je cherche à faire un mauvais coup. Une surprise. Si je perds cet effet, je perds tout. Alors si je me perds dans des détails, comme des ombres, je perds de vue mon mauvais coup. Je perds ma liberté. Il faut s'amuser. Rigoler. Dans l'idée de rigoler, il y a la notion de complicité avec le lecteur ou le spectateur.

*Le rapport entre cinéma et bande dessinée peut prendre plusieurs formes. Je sais par exemple que tu avais vu **L'énigme de Kaspar Hauser** de Werner Herzog, étant plus jeune, et que cette histoire t'avait hantée. Jusqu'à ce que, finalement, tu en fasses à ton tour un livre, puis un film.*

C'est tellement fort, le cinéma. Inconsciemment, ça nous nourrit énormément. Je trouve très beau l'idée qu'il existe des vases communicants entre tous les domaines artistiques. Le cinéma, on le voit partout. Même à la télévision. Il faut faire un effort pour aller voir une pièce de théâtre, pour lire un livre... Je ne lis pas tant que cela.



Ce qui m'inspire, c'est beaucoup plus le cinéma. C'est un art qui est tellement ancré dans la culture populaire. J'aime cette idée que l'inspiration pour *Kaspar* me soit venue par l'entremise du cinéma, pour finalement retourner au cinéma.

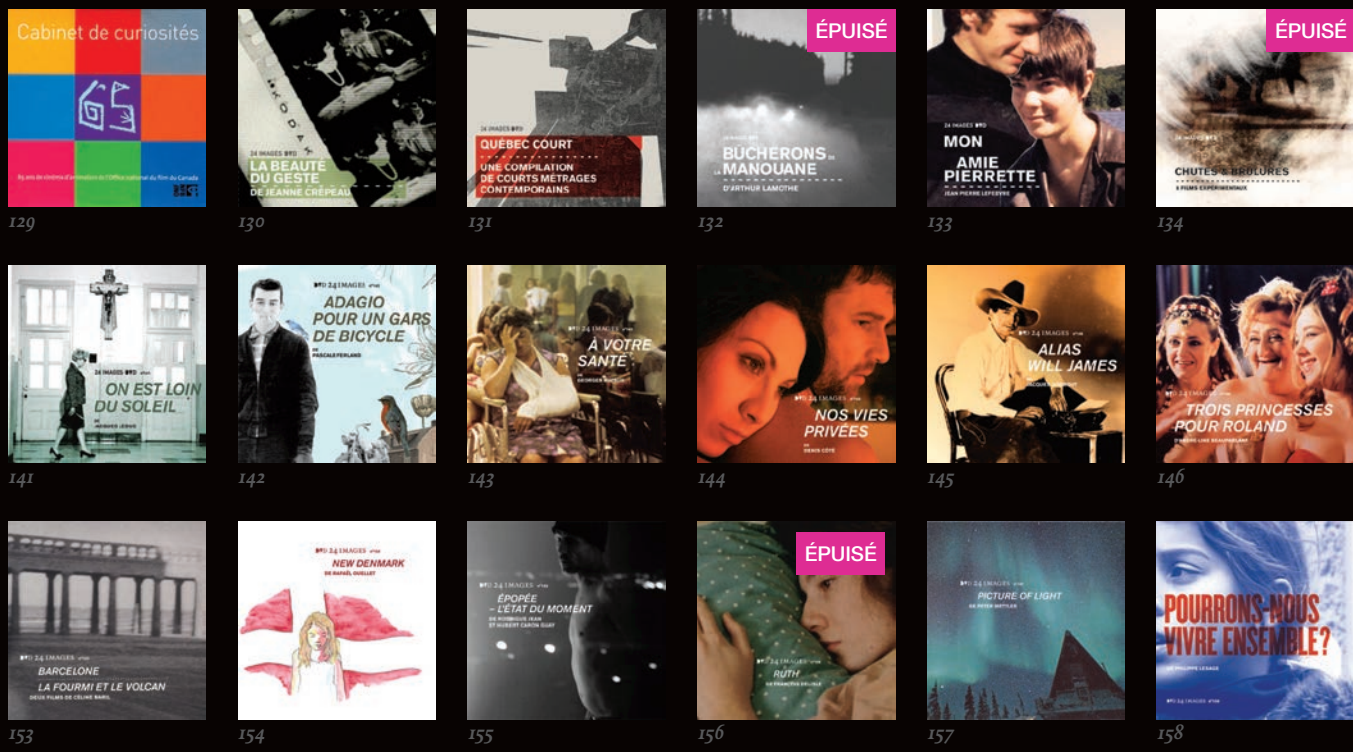
Il existe aussi certaines différences fondamentales entre le cinéma classique et le cinéma d'animation. Le rapport entre ces deux formes n'est pas aussi simple que l'on pourrait le croire de prime abord.

Le cinéma cherche à reproduire la réalité, à un point tel qu'il nous arrive parfois en tant que spectateur d'oublier que l'on se trouve devant un film. Le cinéma, c'est une illusion de réalité. Mais le film d'animation, c'est une illusion de cinéma. C'est comme faire du cinéma sans pellicule, sans caméra. Tu peux mettre 50 chameaux dans le Sahara, sans

chameaux et sans Sahara. En bande dessinée et en animation, on sait tout de suite que l'on a affaire à un objet artistique artificiel. Que ce n'est pas la réalité. En bande dessinée, on peut pousser très loin le récit d'une histoire. Je me demande si Art Spiegelman aurait pu aller aussi loin avec *Maus* s'il avait tenté d'en faire un film. Spiegelman transpose tout, en utilisant notamment le dispositif des têtes d'animaux. Il met en évidence le fait que ce n'est pas la réalité, même si, en même temps, c'est la réalité. Il y a peu de réalisateurs qui oseraient faire quelque chose de similaire au cinéma. Lars von Trier l'a fait avec *Dogville*. Fellini l'a fait avec *Et vogue le navire*, avec sa mer de plastique. En animation, on travaille toujours dans ce registre. En bande dessinée, c'est compliqué parce qu'on emprunte à la fois au cinéma et à la littérature. L'inverse est moins vrai, selon moi. La bande dessinée emprunte beaucoup au cinéma, mais le cinéma emprunte peu à la bande dessinée. Dans les vieux *Batman*, il y avait des onomatopées. C'est à peu près tout. Un cinéaste qui a vraiment réussi quand il a emprunté à la bande dessinée, c'est Robert Altman. Je trouve que son *Popeye* est absolument parfait! Les comédiens, notamment, sont merveilleux. Shelley Duvall dans le rôle d'Olive, c'est l'idéal.

C'est intéressant, cette idée un peu paradoxale, que le jeu des comédiens puisse évoquer la bande dessinée.

Pour *J'aime les filles*, je travaille en rotoscopie. J'ai réalisé que ce qui m'intéresse, ce n'est aucunement la psychologie. Alors, au lieu d'engager des comédiennes, j'ai décidé de travailler avec deux danseuses, parce qu'au fond, c'est leur mouvement que je dois capter. Je leur ai demandé de marcher comme si elles portaient des kimonos, pour que leur démarche appartienne au registre du film d'animation avant même que je ne les anime. D'une certaine manière, elles projetaient déjà leurs corps dans le film d'animation. Travailler à partir de leurs mouvements, c'est extrêmement agréable. Ça revient à cette idée de vases communicants. Il faut apprendre à sortir du cadre, à penser autrement, à ne pas faire les choses comme on les fait habituellement. ■



LA COLLECTION DVD 24 images



- RÉALISATEUR – Titre Numéro du DVD
- JEREMY PETER ALLEN – Requiem contre un plafond 140
 ROBIN AUBERT – À quelle heure le train pour nulle part 149
 ALBÉRIC AURTENÈCHE – M'ouvrir 152
 CÉLINE BARIL – Barcelone 153 – La fourmi et le volcan 153
 ANDRÉ-LINE BEAUPARLANT – Trois princesses pour Roland 146
 RÉMY BEAUSOLEIL – Sales images 134*
 ANDRÉ BRASSARD – Françoise Durocher, waitress 148
 RICHARD BROUILLETTE – Trop c'est assez 166
 NATHALIE BUJOLD – Emporium 165
 HUBERT CARON GUAY – Épopée, l'état du moment 155
 JEAN CHABOT – Sans raison apparente 159
 CLAUDE CLOUTIER – Compilation 170
 DENIS CÔTÉ – Nos vies privées 144 – Que ta joie demeure 168
 MICHELE COURNOYER – La basse cour 129
 JEANNE CRÉPEAU – La beauté du geste 130
 DEFASTEN – Density 1 134*
 MICHEL DE GAGNÉ – Sales images 134*
 FRANÇOIS DELISLE – Ruth 156*
 SOPHIE DERASPE – Rechercher Victor Pellerin 167
 LES DREW – La terre est habitée 129
 GEORGES DUFAUX – À votre santé 143
 LORRAINE DUFOUR – Le voleur vit en enfer 165
 SOPHIE DUPUIS – Si tu savais Rosalie 147
 GUY ÉDOIN – Les eaux mortes 131
 ANNE ÉMOND – Sophie Lavoie 152
 PIERRE FALARDEAU – Le steak 137
 PASCAL FÉRLAND – Adagio pour un gars de bicyclette 142
 – La défile du général Pringle 142 – Michel Brûlé 142
 – La mort de Tarzan 142
 PETER FOLDÉS – La faim 129
 ANDRÉ FORCIER – Night Cap 148
 GUILLAUME FORTIN – Dolores 152
 DOMINIC GAGNON – RIP in Pieces America 162
 MICHEL GÉLINAS – Sales images 134*
 SUZANNE GERVAIS – L'atelier 129
 SERGE GIGUÈRE – Oscar Thiffault 135 – Le roi du drum 151
 MAXIME GIROUX – Les jours 131
 JACQUES GOQBOUT – Alias Will James 145
 PHILIPPE GRANDRIEUX – Un lac 161 – Leçon de cinéma de Philippe Grandrieux 161
 PIERRE HÉBERT – Souvenirs de guerre 129 – Seule la main... 134*
 CHRISTOPHER HINTON – Blackfly 129
 RODRIGUE JEAN – Épopée, l'état du moment 155
 RENÉ JODOIN – Rectangle et rectangles 129
 JEAN-CLAUDE LABRECQUE – Essai à la mille 134*
 MANON LABRECQUE – En deçà du réel 165
 LUCIE LAMBERT – Précis du quotidien 147 – Paysage sous les paupières 164

ARTHUR LAMOTHE – Bûcherons de la Manouane 132*
 SIMON LAVOIE – Une chapelle blanche 131
 CAROLINE LEAF – La métamorphose de M. Samsa 129
 JEAN PIERRE LEFEBVRE – Mon amie Pierrette 133
 JACQUES LEDUC – On est loin du soleil 141
 KARL LEMIEUX – Western Sunburn 134* – Passage 152
 MANON LERICHE – Le steak 137
 PHILIPPE LESAGE – Pourrons-nous vivre ensemble? 158
 ARTHUR LIPSETT – Very Nice Very Nice 129
 GUY MADDIN – The heart of the world 136 – Odilon Redon 136 – Sissy-boy slap-party 136 – Sombra Dolorosa 136 – A trip to the orphanage 136 – Fuseboy 136 – Audition I 136 – Audition II 136 – Rooster workbook 136 – Chimney workbook 136 – Zookeeper workbook 136 – Odin's shield maiden 136 – Nude caboose 136 – Hospital fragment 136
 CAROLINE MARTEL – Le fantôme de l'opératrice 161
 PETER METTLER – Picture of Light 157
 DONALD McWILLIAMS – La cinquième province 139 – Aloud/Bagatelle 139
 FRANÇOIS MIRON – Hymn to Pan 134*
 ROBERT MORIN – Petit Pow! Noël 163 – Le voleur vit en enfer 165
 SOLOMON NAGLER – Untitled 3 (Stone killer) 134*
 SAMER NAJARI – Le petit oiseau va sortir 131
 MARIELLE NITOSLAWSKA – Breaking the frame 169
 OBOM – Compilation 170
 RAFAËL OUELLET – New Denmark 154
 HALIMA OUARDIRI – Mokhtar 152
 FRÉDÉRIC PELLETIER – L'air de rien 131
 SÉBASTIEN PILOTE – Dust bowl Ha! Ha! 152
 KAJ PINDAL – La terre est habitée 129
 BRETISLAV POJAR – E 129
 VANVA ROSE – Montréal stories 1944 147
 NICOLAS ROY – Petit dimanche 131
 NATHALIE SAINT-PIERRE – Ma voisine danse le ska 150
 DAICHI SAÏTO – « All that rises » 134*
 LISA FRISO – Les adieux 147
 MARTIN TALBOT – Un homme de main 140
 PAUL TANA – La Sarrasine 138
 STÉPHANE THIBAUT – Le beau Jacques 140
 MARIE-HÉLÈNE TURCOTTE – La formation des nuages 147
 ESTHER VALIQUETTE – Le récit d'A 165
 FRANK VITALE – Hitch-Hiking 165

* DVD ÉPUIsé – La revue pourrait être disponible contactez-nous.

Tous les titres sont en version intégrale. BON DE COMMANDE EN PAGE 2



135



136



137



138



139



140



147



148



149



150



151



152



159



160



161



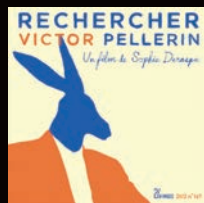
162



163



164



167



168



169



170

Une communauté de l'ombre

par Gérard Grugeau

En rencontrant Vitalina venue du Cap-Vert en quête du corps de son mari dont elle a appris le décès, Ventura prend des nouvelles de son île d'origine. Sa maison a été détruite et son cheval (le *Cavalo Dinheiro* du titre) achevé par les vautours. Ce qui pourrait passer ici pour une simple anecdote dit tout d'un désastre généralisé: celui d'une communauté d'exilés, livrée à sa souffrance mélancolique de part et d'autre de l'océan... les femmes restées aux îles, les hommes exploités, amputés d'eux-mêmes dans les ruines de l'empire moribond. Ces hommes « tombés » au travail sur



les chantiers lisboètes (Leão dans *Casa de Lava*, Lento dans *En avant jeunesse*, Ventura et Joachim ici) hantent le cinéma de Pedro Costa. Ils appartiennent à une longue lignée de déclassés, issus de cette « autre moitié » de l'humanité flouée par l'Histoire et orpheline d'images à laquelle le photographe Jacob Riis a rendu hommage en 1870 dans son livre *How the Other Half Lives*. Ce n'est donc pas un hasard si des photos des taudis new yorkais du début du XX^e siècle ouvrent *Cavalo Dinheiro*. Victimes de la violence sociale, laissés-pour-compte de la révolution des Œillets de 1974, Ventura et les siens sont les descendants de cette misère noire. Comme il est dit dans le film: « On va continuer à tomber, on va continuer à mourir; c'est notre maladie. » Chez Pedro Costa, les hommes tombent et le récit tourmenté de leur chute est comme une élégie qui se perpétue, venue des temps anciens de l'humanité et du cinéma.

Après la trilogie du quartier de Fontainhas (*Ossos*, *Dans la chambre de Vanda*, *En avant jeunesse*), le cinéaste portugais renoue avec le personnage de Ventura, ou plutôt avec une présence qui n'est plus que l'ombre d'elle-même, un mort-vivant aux nerfs usés, prisonnier délirant d'une sorte de purgatoire hospitalier qui a tout de la prison mentale où l'homme se heurte aux fantômes d'un paradis à jamais perdu. Errant presque nu tel un Nosferatu somnambulique égaré dans le dédale de ses souvenirs, Ventura croise ce qu'il reste des siens. Et une communauté de l'ombre dispersée, stigmatisée, s'avance à notre rencontre entre réalité et fantôme. Dépossédée de sa culture, de son quartier et de sa mémoire, cette communauté semble désormais condamnée à arpenter des lieux incertains, des espaces déserts où chacun tente de se réapproprier une identité, un territoire, un récit.

Fidèle à son réalisme minimaliste qui réinvente les conditions de production et de tournage au nom d'une conception artisanale du cinéma, Pedro Costa réaffirme dans *Cavalo Dinheiro* les

principes de son art. Et ici, comme dans ses films antérieurs, il pense et organise les espaces pour provoquer chez le spectateur un choc sensible, renforcer l'intensité de la vision. Filmant catacombes, souterrains, couloirs, usines désaffectées, lieux fantomatiques et clos (un ascenseur), il crée une esthétique de l'enfermement que les plans fixes, vibrant de l'intérieur et magnifiquement cadrés, portent au sublime. Quelques séquences éclairées crûment disent la violence blanche de la barbarie contemporaine à laquelle se heurtent les réfugiés clandestins. Car, ne

nous y trompons pas, c'est bien du Portugal d'aujourd'hui dont il est question ici. Dans *Cavalo Dinheiro*, le réalisme de la mise en scène souvent frontale ose le pari de l'abstraction, une abstraction à la beauté hypnotique à laquelle contribue la pure présence des êtres. Figures distantes, silhouettes flottantes dignes d'un théâtre de l'aléatoire régi par quelque force invisible, les êtres se cherchent entre deux mondes, pris dans le vertige d'une errance circulaire. Alliant le film noir de série B où les âmes esseulées jouent du couteau, l'interlude documentaire (magnifique séquence chantée sur des images d'exilés filmés dans leur environnement) et le réalisme exacerbé, Pedro Costa multiplie les éclats poétiques, tout en habitant le monde avec le regard non complaisant de celui qui sait les douleurs enfouies de son pays. Pas d'hirondelle, pas de printemps... et le pire semble encore à venir.

Cavalo Dinheiro ne pouvait voir le jour qu'en ces temps de dérégulation, dans la folie endogène d'un monde qui se meurt. Au final, le film bute sur l'idée de l'éternel retour, d'une spirale de la chute sans cesse renouvelée. Où aller maintenant que « l'eau s'est enfuie hors de la portée de l'homme »? Comment échapper à la tentation de l'enfermement qui menace comme un étai? À entendre le cinéaste évoquer le projet avorté d'un film qui aurait pu se faire avec le musicien et poète américain Gil Scott-Heron (voir entretien), les images sont assurément en deuil d'une collaboration qui s'annonçait aussi singulière que prometteuse. Pedro Costa est sans doute parvenu au bout d'un cycle, mais pour l'homme de foi qu'il est, « il y a tant à voir dans la maison des morts », comme le dit un proverbe créole qu'il aime à citer. Nul doute que pour lui, le cinéma se peuplera bientôt d'autres spectres du possible. ■

Portugal, 2014. Scé. et ré.: Pedro Costa. Ph.: Pedro Costa, Leonardo Simoes. Mont.: João Dias. Int.: Ventura, Vitalina Varela, Tito Furtado, Benvindo Tavares. Prod.: Antonio Ribeiro Chaves. 104 minutes.

Entretien avec Pedro Costa

propos recueillis par Gérard Grugeau et André Roy



CAVALO DINHEIRO (2014)

DANS **CASA DE LAVA** TOURNÉ AU CAP-VERT EN 1994, PEDRO COSTA SUIVAIT UNE INFIRMIÈRE QUI RAMENAIT dans l'île un homme dans le coma victime d'une chute sur un chantier lisboète. Depuis lors, le cinéma du réalisateur portugais n'a de cesse d'entendre les hommes tomber. Des hommes et des femmes souvent issus d'une immigration exploitée, déclassée, rendue à sa dignité par une caméra solidaire qui croit à «la vertu ouvrière du travail», comme chez Brecht. Après **Ossos**, **La chambre de Vanda**, **En avant jeunesse** et avec aujourd'hui **Cavalo Dinheiro**, Pedro Costa poursuit l'édification d'une œuvre puissamment réaliste, tout en réinventant un modèle de production à petite échelle. Rencontre avec un passeur de mémoire qui croise les fantômes trahis de la révolution des Œillets et ausculte la barbarie du temps présent à la croisée du monde des vivants et des morts.

24 images : *Après le cycle de Fontainhas, on a l'impression que le cercle s'élargit avec votre dernier film, qu'il veut embrasser plus large. Les deux premiers films (**Ossos**, **Dans la chambre de Vanda**) étaient plus en lien avec les jeunes du quartier qui vivaient dans la précarité et la drogue. **En avant jeunesse** s'attachait davantage aux pionniers qui avaient construit une partie*

*de ce quartier de déshérités en banlieue de Lisbonne. Dans **Cavalo Dinheiro**, on semble toucher à tout le refoulé colonial du Portugal, à l'exil vers l'Europe d'immigrants venus des anciennes colonies. Le fait de commencer par des photos de Jacob Riis qui montrent les taudis new-yorkais du début du XX^e siècle inscrit d'emblée le film dans un temps historique où les spectres du*

passé viennent hanter le présent, un présent où sévit aujourd'hui toute la barbarie du monde contemporain. Le projet du film est-il parti de ces réflexions ?

Pedro Costa : Ce n'était pas si clair. Je n'avais pas en tête un horizon thématique aussi large. En fait, la naissance du projet était très liée au chanteur et musicien Gil Scott-Heron. C'était quelque chose de très



EN AVANT JEUNESSE et LA CHAMBRE DE VANDA

vague autour de la musique, de la poésie, et de la voix de Ventura. C'est ça que j'entendais dans ma tête : une espèce de long rap, d'exorcisme, de messe parlée, d'incantation qui, compte tenu de la personnalité du personnage, aurait probablement touché à tout ça. Sûrement à la guerre et à l'esclavage même. Je crois qu'il reste d'ailleurs quelque chose lié à l'esclavage dans le film.

Peut-être avec ce tableau intrigant d'un homme noir que l'on entrevoit au début du film, quand Ventura parcourt ce long dédale dans de mystérieuses catacombes.

Il y a effectivement une chaîne entre l'immigration, le voyage, l'esclavage et le travail. Il y aurait sans doute eu tous ces thèmes entremêlés, plus la musique. Et ça aurait sûrement donné lieu à un film encore plus abstrait. C'est dommage que Gil ait disparu entre-temps... j'avais envie de cette abstraction. Mais là, on parle d'un film qui n'existe pas. Il y aurait eu sans doute beaucoup moins de mise en scène. On aurait été beaucoup plus proche du théâtre : deux types qui parlent face à nous ou face à face.

Un peu comme Vanda, qui est dans le théâtre d'une certaine manière quand elle se raconte et elle raconte le quartier où elle habite.

Oui, mais avec un côté plus social. Le monde, la société serait passée par la parole, et non par une représentation abstraite ou réaliste. Il y aurait eu des corps, des visages et des voix. C'est ce qu'on voulait faire, mais la mort de Gil a tout changé. On a donc dû s'adapter à une nouvelle réalité. On a commencé le film par la séquence de l'ascenseur avec le personnage de Ventura et du soldat de la révolution des Œillets. C'était compliqué à réaliser, on y a passé beaucoup de temps. C'était osé, risqué, mais on voulait voir ce que ça allait donner. Et construire autour, si le résultat était satisfaisant.

L'élan du film est donc venu de là ?

Oui, et aussi d'une histoire que Ventura m'avait contée un jour. Et qui est en quelque sorte le deuxième point de désir du film. Ventura est aujourd'hui schizophrène, c'est ce que les médecins ont diagnostiqué. Ce gars-là a une mémoire incroyable, d'une

précision qui fait peur, une mémoire hallucinante des dates. Il nous a dit : « Le 25 avril 1974 à 3 heures (NDLR : le jour de la révolution des Œillets), j'étais là avec les copains du chantier. Le patron avait arrêté le travail parce qu'il y avait les soldats. » Ventura a vu passer les gens avec les drapeaux rouges qui criaient dans les rues. « Nous, on était saouls », dit-il. Il se trouve que, moi aussi, j'étais présent. Mon drapeau était noir. J'avais 13 ans à l'époque, je commençais seulement à comprendre les choses. J'étais dans un sentiment d'ivresse, et contrairement à ce que ressentaient Ventura et ses amis qui voulaient oublier tout ça, moi, je voulais ça et plus que ça. Tout est parti de là. J'ai commencé alors une sorte de travail de détective complètement obsessionnel. Je voulais savoir où il était à 16 h, 16 h 30. Je voulais connaître son parcours, ce jour-là et les autres jours. La révolution s'est étalée sur deux ans (1974-1975) : d'abord la joie et, ensuite, la tragédie, la trahison et les disparitions. Ventura est devenu malade. C'est une maladie très diffuse du corps et de l'esprit. Il y a, bien sûr, une part de fiction dans le film, mais il y a cette maladie chez lui qui tient de la schizophrénie, de la folie. Et il y a aussi un autre fait concret : il est tombé d'un échafaudage à cause de cette perte de repères. On peut dire qu'il est à la retraite depuis le 25 avril 1974 ; il est donc retraité depuis l'âge de 19 ans, ça m'impressionne beaucoup : cet immigrant héroïque, superpuissant, ce type énorme, ruiné, à la retraite à 19 ans. C'est quelque chose dont je voulais parler depuis longtemps. Il est très respecté parmi les siens, et encore plus maintenant qu'on a fait des films. Et en même temps, c'est un peu le fou du village. Il est parfois très sale et délirant... un gars pas rasé qui a besoin d'un euro pour boire un coup.

*Au début du film, quand on voit Ventura dans des sortes de catacombes, on a l'impression qu'il vient des entrailles de la terre, voire qu'il remonte des Enfers. Et comme vos films nous donnent des nouvelles des gens de Fontainhas (Vanda dans **En avant jeunesse**), on pressent tout à coup qu'un drame a dû se produire dans la vie de Ventura, notamment à cause du double exil qu'ont eu à subir les Capverdiens que*

vous représentez : l'arrachement à leur pays d'origine en premier lieu, puis le déracinement entre Fontainhas et le nouveau quartier où on les a relocalisés.

Tout est lié à mon idée fixe qui est de refaire le cinéma sur d'autres bases économiques : comment on se comporte entre nous, et ça inclut les acteurs, ce qu'ils ont à dire, ce qu'ils veulent manger. C'est de là que part le film. On n'avait pas les moyens de bouger ni de payer. Et aujourd'hui, pour faire un film, il faut prévoir d'énormes budgets pour les lieux de tournage, les décors. Si tu veux tourner dans un hôpital, tu dois payer beaucoup. Avec Ventura, et mon copain au son et à l'image, nous avons fait plutôt de la recherche. Pour faire un plan, on regarde si la lumière va ou ne va pas. Ça peut nous prendre trois jours. Moi, je me méfie de la première chose qui me passe par la tête. [Rires] J'hésite beaucoup. Donc, il faut du

temps. On a tourné où on pouvait, on allait où on ne payait pas. Par exemple l'usine, c'est vraiment l'endroit où Ventura travaillait. Les lieux sont les mêmes. On a juste dit à Ventura : tu fais le parcours que tu faisais tous les jours. L'usine était en ruines. Et nous, on a tourné là pendant deux mois. À côté d'un parking, on a trouvé un trou qu'on a élargi, on a créé un espace. Jusqu'au jour où un type nous a découverts et nous a demandé ce qu'on faisait là. C'était un lieu désaffecté depuis la révolution et peu de temps après, le patron était parti au Brésil avec l'argent. Et ça appartenait encore à la famille. Je suis donc allé voir une dame qui avait les clefs, avec un des vrais ouvriers. Elle a vu que tout ce qu'on voulait raconter était vrai. Elle a dit : « Continuez ! » J'étais très surpris. Elle a vu le film depuis et elle l'a trouvé très bien, considérant que son père et son grand-père étaient patrons. On

procédait comme ça, on entrait dans les lieux qui nous intéressaient. Pour le début du film, ces espèces de catacombes, c'est un musée cryptoportique, un ancien village romain sous la terre que les archéologues ont découvert, avec l'escalier et les couloirs. Comme j'ai étudié en histoire avant de faire du cinéma, pour moi, c'est comme si Ventura venait d'un bateau du XV^e siècle, avec ses chaînes d'acier.

Le Cap-Vert était d'ailleurs un lieu de transition par où passaient les bateaux chargés d'esclaves.

Exactement, les bateaux partaient du Cap-Vert vers Lisbonne, Amsterdam, ou je ne sais trop où. Les esclaves sortaient avec les chaînes aux pieds. J'ai pensé à ça. Pour moi, c'était aussi l'occasion de faire de l'hôpital une prison, un lieu de damnation, de perdition, lié à la destinée.



CAVALO DINHEIRO

Mais ce sont aussi des lieux extrêmement connotés sur le plan cinématographique. Ça inscrit d'emblée le film dans un espace primitif qu'on peut relier au cinéma de Jacques Tourneur par exemple, de gens qui vous ont forcément influencé.

C'est très bien, Tourneur et ce sont des éloges que j'accepte. Mais Tourneur travaillait comme ça parce qu'il n'avait pas un sou. C'est un cinéma où on n'a rien, on a une lumière et le reste est noir.

Oui, bien sûr, mais c'est quand même un film inscrit entre deux mondes qui est hanté par les spectres et les fantômes. On ne sait jamais si on est dans le monde des vivants ou dans le monde des morts. Il y a constamment des confusions d'identité. On ne sait pas si le mari de Vitalina, Joachim, est vraiment mort ou non. À un moment, on comprend qu'il erre dans les couloirs de cet hôpital. Le film joue constamment de ces ambiguïtés. Cette façon d'ancrer le film dans ce cinéma primitif, est-ce pour vous une façon de repenser le monde, de le refonder ?

Oui, il y a des réalisateurs que j'aime particulièrement, mais ce qui m'intéresse, c'est de pouvoir tout faire avec presque rien. Mes acteurs ne sont pas acteurs, ce sont presque des fantômes. C'est ce que je vois chez Tourneur : des gens au bord de la disparition. Il y a un côté amateur, c'est comme nous. On peut faire l'éclairage avec un seul spot. Et tourner autour d'une chose tout le temps qu'il faut. C'est moins cher. C'est par ces petits trucs qu'on y arrive. C'est comme ça que travaillaient les cinéastes qu'on a appelés « secondaires » du cinéma américain, de la série B. Ce monde spirituel des ombres, je ne vais pas nier que je suis attiré par ça. Mais tous les poètes, les écrivains, tous les gens que j'admire et qui m'ont aussi formé, pourraient être mis dans ce wagon de morts-vivants.

Il y a aussi quelque chose de profondément portugais là-dedans.

On parle trop des morts, des fantômes. Je crois que j'ai fait un film très documentaire. Peut-être que je délire, mais je crois que j'ai fait pour mon pays le film le plus concret sur ce qui se passe aujourd'hui.

Oui, vous avez dit que c'est un film sur le présent.

Un film sur le présent, sur la perte de tout. Ventura est en pyjama, il est nu. Moi, je suis concret, mais peut-être que je l'ai habillé d'une façon bizarre.

Le film entre en résonance avec la barbarie du monde contemporain. Ne serait-ce que, par l'ouverture du film, avec les photos de Jacob Riis, et la magnifique séquence de la chanson vers le milieu où vous arrivez avec des plans qui prolongent les photos de Riis. On se retrouve face à une communauté digne, mais dépossédée d'elle-même. On sait que l'on est dans les ruines du monde d'aujourd'hui, détruit par l'hypercapitalisme : les coupures de salaires, les usines en friche, la précarité économique. On est effectivement dans un présent exacerbé, où rôdent aussi les spectres de l'Histoire.

« On parle trop des morts, des fantômes. Je crois que j'ai fait un film très documentaire. Peut-être que je délire, mais je crois que j'ai fait pour mon pays le film le plus concret sur ce qui se passe aujourd'hui. »

Oui, il y a plusieurs moments où Ventura parle vraiment d'argent, des coupures de salaires. C'est parce qu'on n'a pas d'argent pour faire les films que, moi, je pense à l'argent tout le temps. Et j'applique cette règle de Brecht que j'ai presque toujours dans la tête pour les tournages : « Je perds toutes mes nuits à penser le travail de production et pas le travail artistique. » C'est par là qu'on arrive à l'art : comment va-t-on payer les gens, qu'est-ce qu'on va manger, qu'est-ce qu'on va faire pour ce putain de décor qu'on n'a pas ? Ce sont les limites de notre travail. Je crois profondément à ces limites, peut-être un peu trop. Je pense à Jean-Marie Straub, notamment. Mais peut-être qu'on ne veut pas sortir, qu'on est trop en prison. C'est ça qui fait les films.

C'est tout le rapport artisanal au cinéma. C'est comme chez les Straub, voir le cinéma avant tout comme un travail, avec sa routine.

Rohmer, qui fait partie de ces gens que j'admire, disait : « Le cinéma, c'est un art de la réalité et la réalité a des limites. » Quand le cinéma dépasse ses limites réalistes, quand tu perds ces repères réalistes, quand tu poses ton pied dans un truc qui n'est plus réel, le cinéma devient autre chose et ça donne les délires bizarres qu'on voit aujourd'hui chez plein de cinéastes contemporains.

*Avec le budget que vous aviez, vous avez su tirer avantage de ces limites. Comme dans **En avant jeunesse** où vous pouviez retourner certaines scènes des mois plus tard pour atteindre plus de vérité. Ça vous donnait une certaine liberté.*

Ça oui, mais Spielberg aussi est très libre.

En êtes-vous sûr ? [Rires]

Moi-même, je ne suis pas sûr d'être libre. Il y a une correspondance entre ce qu'on avait pensé, ce qu'on peut faire. Les ambitions, les rêves, je les vois sur l'écran, elles sont là. En même temps, il y a un dégoût, un regret, un en deçà. Ce n'est pas par rapport à moi, l'artiste, qui se dirait qu'il peut faire beaucoup mieux. C'est par rapport à Ventura, par rapport aux amis qui sont là-dedans. Nos voix sont mélangées dans le film, mais j'ai peur que les voix de ces gens soient encore un peu trop... camouflées. J'ai peur de ça. Quand j'ai fait **Ossos**, ils m'ont dit : « On voit beaucoup trop de toi. » Et Vanda me disait : « Écoute, c'est de la connerie, tout ça. » Elle voyait la dépense, les repas, les camions. Elle était une petite dealuse dans le quartier, un petit producteur en quelque sorte, un bon producteur, avec un profit pour elle et les siens. Elle disait : « il y a rien. Tu sais pas où va l'argent. Et il y a toutes ces dépenses... et tu vois pas que tes camions, ils rentrent pas dans les ruelles. » Alors, oui, j'étais d'accord avec elle. Ma liberté, je l'ai acquise quand j'ai réduit, et là, j'ai l'impression que j'ai vu plus, que j'ai regardé plus. La pensée n'était peut-être pas plus profonde, mais elle avait plus d'espace et de temps. Et j'étais plus à l'aise avec moi. C'était ma sensation. Je pouvais travailler comme je voulais, comme je pensais que le cinéma pourrait être. Je ne suis pas un cinéaste avec camion et chauffeur. Je suis un cinéaste, comme beaucoup de gens que



CAVALO DINHEIRO

j'admire. Je pourrais passer ma vie à parler de Straub ou d'autres comme Flaherty, des gens qui ont inventé une autre façon de produire, un autre modèle. Andy Warhol aussi.

*Oui, il y a cette idée chez vous du studio, du travail collectif, votre désir d'abolir la frontière entre ce qui se passe devant et derrière la caméra. Et de créer entre les acteurs, les personnages, l'équipe et vous une forme d'égalité. Pour **Vanda**, vous disiez que cette chambre était votre petit studio. Sur **Cavalo Dinheiro**, comment s'est faite l'organisation du travail?*

J'avais le sentiment que quelque chose de terrible allait arriver, une chose menaçante. On ne pouvait pas tourner dans le quartier où ils sont. Si on avait continué à filmer là, on se serait retrouvé dans un truc de feuilleton, un drame familial. Je pouvais faire ça, mais je voulais élargir un peu, je voulais quelque chose de plus abstrait, disons. On a pensé tourner au Cap-Vert à un moment donné, suite à une suggestion de Ventura. Mais les montagnes me font peur, j'ai peur de me perdre. J'ai vraiment l'impression que je ne suis pas fait pour les extérieurs trop larges. Il me faut des portes, des fenêtres, des angles, des couloirs. S'il

y a des paysages, c'est autre chose. À part Straub et Godard savent filmer en extérieur, mais Godard, c'est l'agencement des choses, ce n'est pas les plans... Ce qu'on voit ailleurs, chez les autres, c'est souvent un peu n'importe quoi. Les plans sont toujours les mêmes. Le ciel, les trucs, plus la musique de Bach.

Il y a ce plan magnifique où Vitalina et Ventura sont côte à côte avec des petites fenêtres en arrière-plan qui forment comme une constellation d'étoiles. Vitalina murmure, c'est hypnotique.

On savait qu'ils allaient se rencontrer dans l'hôpital à un moment donné. Là, on voulait l'hôpital européen, américain, genre General Hospital. Donc, un soir, avec un copain, on a filmé la façade de l'hôpital pour tester et voir si on pouvait utiliser la bonne vieille méthode de la projection. C'était en numérique, bien sûr. Donc, on a mis un écran derrière eux et on a fait cette rétroprojection. On a projeté la façade derrière les personnages et on a fait la lumière en face d'eux, et ça marchait très bien.

Vos films jouent souvent sur les confusions d'identité. L'infirmière médicale en sarrau

blanc qui énonce les actes d'état civil s'avère être Vitalina en fin de compte. En tout cas, il y a un brouillage.

C'est exactement ce qu'on voulait, oui.

On a l'impression qu'à travers la lecture de tous ces actes (décès, mariages, naissances), on recrée une mémoire, on archive, on documente le parcours de toute une communauté déposée, démembrée.

C'est encore cette idée de faire jouer le cliché absolu, la chose la plus évidente : tous les jours, Ventura, Vitalina, Joachim, tous les jours, ces gens ont un problème et c'est toujours le même, celui des papiers. C'est la bureaucratie, c'est l'identité, une signature, un numéro de sécurité sociale, etc. Il y a une confrontation permanente avec ça. C'est la police aussi. En se levant le matin, ils savent que, dans la journée, on va leur demander leurs papiers. Je pensais que le film devait montrer la cruauté de tout ça, encadré dans une histoire sans début ni fin. Quand Vitalina dit : « Untel est mort », il y a Ventura qui est là, il se lève, il la regarde. Ça parle de tout le monde en même temps. Avec la cruauté de nos mots à nous, nous les patrons blancs. C'est une façon de dire, moi, les textes, je ne veux plus les écrire. Moi, je ne fais pas de scénario, je n'écris

pas les dialogues. C'est tellement vrai dans ce film.

Quand vous parlez de scénario, vous voulez dire que ces séquences n'étaient pas forcément écrites d'avance? La scène avec Benvindo, le filleul, par exemple, qui dit qu'il vient chercher son salaire qu'il n'a pas touché depuis plus de 20 ans. Et il parle de toutes sortes de gens, des accidents du travail, était-ce encore là le désir de documenter la réalité d'une communauté sans cesse confrontée à l'horreur économique?

Il y a en ce moment une réalité et une folie tellement proches, tellement imbriquées. Je me dis que nous, les gens cinéphiles, on devrait penser à Buñuel. Ses films sont parmi les plus importants. Buñuel est un profond réaliste, c'est peut-être le plus grand cinéaste de tous les temps. Ce qu'il montre, ce n'est pas du tout du rêve, pas du tout de la fantaisie ou de la cruauté surréaliste, c'est LA réalité. Ce type-là, Benvindo, qui attend son salaire, c'est ce qu'il dit. Tu peux prendre l'avion, aller à Lisbonne, le féliciter pour le film, mais lui, ce qu'il va te dire, c'est qu'il n'a pas touché son salaire depuis 20 ans. C'est de la folie ou la réalité? Oui, bien sûr, c'est un fou, c'est un épileptique, un pauvre garçon traumatisé, blessé, mort, mort, mort. Mais c'est la réalité, il faut qu'on le paie. C'est la réalité que tout le monde veut fuir, sauf lui et quelques fous qui vivent constamment dans ce traumatisme d'une révolution-cauchemar. En 1974, il y avait déjà plein d'Angolais et de Capverdiens à Lisbonne. J'ai consulté les photos de l'époque, les photos des manifestations au centre de la ville. Il y a plein de photos du 1^{er} mai 1974, cinq jours après la révolution, et tu ne vois pas UN visage noir. Où est-ce qu'ils étaient? Ils étaient là où Ventura me dit. Ils étaient cachés dans ces baraques, ces souterrains. Ils sont cachés là depuis toujours. Les films de Buñuel me reviennent quand je suis dans le quartier, quand je dis des choses. C'est du Buñuel absolument. Ça se passe vraiment comme ça et on ne le voit pas. Tu es dans le quartier et c'est là que ça me gêne de parler de zombies. En effet, ils sont tous des zombies. Ils n'ont pas un sou, ils attendent de l'argent, des médicaments, une espèce de confort qui ne vient pas.

*Si on enferme le film dans cette lecture du film de zombie, c'est comme si on gommait une réalité économique qui est là, des rapports de classe, des rapports de pouvoir, l'état des lieux d'une communauté dépossédée d'elle-même, acculturée. Il y a cette chanson au milieu du film, comme il y avait cette lettre lue et relue dans **En avant jeunesse**, qui était en fait un poème de Robert Desnos envoyé à sa femme alors qu'il était en camp de concentration et qu'il allait mourir de la typhoïde.*

Oui, je n'ai pas pensé au camp, mais à cette lettre. Je l'ai entendue une fois. Il y a cette phrase: «J'aurais voulu t'offrir 100 000 cigarettes», qui est d'ailleurs dans un film de Godard. J'ai lu cette lettre et pour **En**

«Je me dis que nous, les gens cinéphiles, on devrait penser à Buñuel. Ses films sont parmi les plus importants. Buñuel est un profond réaliste, c'est peut-être le plus grand cinéaste de tous les temps. Ce qu'il montre, ce n'est pas du tout du rêve, pas du tout de la fantaisie ou de la cruauté surréaliste, c'est LA réalité.»

avant jeunesse, je me disais qu'il y avait là la plus belle lettre d'amour. C'est après que j'ai réalisé que Desnos était dans un camp de concentration.

Le nouveau quartier pour les gens de Fontainhas est un peu, pour eux, un camp de détention d'une certaine façon.

J'ai dit ça chez moi une fois et, putain, on m'est tombé dessus! Comment pouvez-vous faire un tel rapprochement, on m'a dit. C'est un terrain dangereux: le camp, les immigrants et un quartier avec ces nouveaux logements, ce n'est pas pareil. Mais il y a quelque chose de cette nature, selon moi. Et même je peux dire, cette chose qu'on vit en Europe, ce naufrage économique absolu a touché tout de suite beaucoup plus cette classe de gens, et surtout les immigrants. C'est devenu beaucoup plus

difficile d'obtenir un papier, un certificat. Par exemple, Vitalina qui vient d'arriver au Portugal, elle est là depuis un an et demi, et elle n'a pas encore ses papiers. Et avec des copains, on fait tout pour l'aider. On essaie de lui faciliter un peu la tâche. On n'est pas sûr qu'elle va avoir son permis.

Oui, il y a cette scène très poignante dans le film où on la voit errer avec sa petite valise dans la ville parmi les statues.

J'aime bien cette séquence. Et l'idée du soldat, je l'avais depuis longtemps. En discutant, on a eu l'idée d'une personne qui ne parle pas, qui reste bouche fermée. Ça nous donnait la liberté de tout faire, de tout dire: des poèmes, des chansons, la lecture de documents. Comme des statues. Cette idée des statues était là depuis le début. Pour l'arrivée de Vitalina, on voulait avoir un avion qui atterrit et on a mis une statue en fait. Elle passe parmi les statues. Les statues sont un peu des sentinelles. Il y a une déesse égyptienne et celle de Prométhée libéré.

Il y a aussi dans le film un aspect plus «ludique» qui fait écho à votre amour des films de série B. Cette histoire de crime, de victime et d'assassin. Avec le motif du couteau et du rasoir, qui revient.

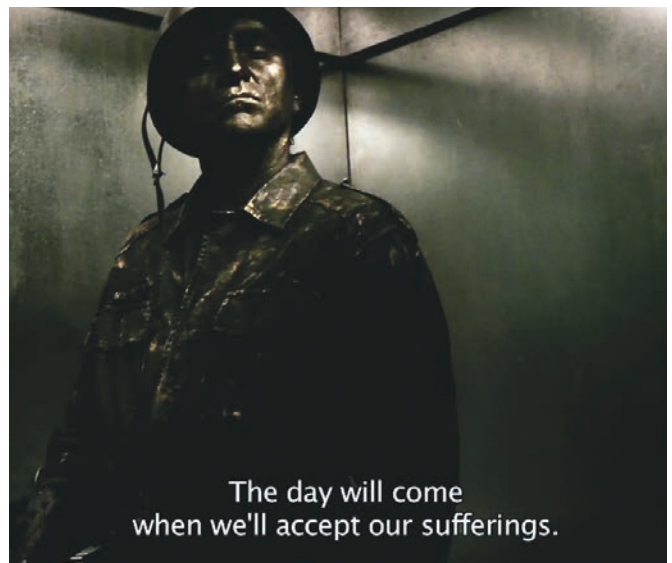
C'est la marge de fiction imaginaire, et de cliché, qui est toujours présente dans ce genre de film et dans la réalité de la vie de Ventura. Des hommes immigrants, que ce soit de la Jamaïque ou du Cap-Vert, quand ils partent, ils partent seuls, les femmes restent derrière. Elles attendent le billet d'avion, le retour. Pendant cinq, dix, quinze années où l'homme est seul à Toronto, Lisbonne ou Amsterdam. Des années sordides, des années d'alcool, de femmes, des nuits de cauchemars, de bagarres et de couteaux. Tout ça, ça fait Hollywood série B. Les Sternberg, les Stroheim, c'était beaucoup ça, puis ça s'est sophistiqué avec la parole.

Il y a ce personnage de l'homme à la chemise rouge qui se rend au chevet de Ventura et lui dit: «Avoue!». On comprend qu'il s'est passé quelque chose, qu'il y a peut-être une forme de culpabilité.

Il y a sûrement là un truc entre hommes avec des couteaux, à cause d'une femme, d'une pute, on ne sait pas trop. Est-ce que



CAVALO DINHEIRO



Ventura a tué, n'a pas tué? Est-ce que c'est l'autre qui l'a fait? C'est la marge de fantaisie imaginaire, mais qui est complètement réaliste même si je ne sais pas et je ne veux pas savoir... Ventura ne me le dira jamais. C'est vrai qu'il a des cicatrices, des balafres. Je lui ai demandé: «C'est quand tu es tombé de l'échafaudage au travail ou c'est autre chose»? Il m'a répondu que c'était une chute au jardin. Et là, on comprend qu'il ne veut pas parler de ça. Et les couteaux, il vous regarde comme si vous étiez un petit garçon: ça, ce n'est pas pour toi. J'avais un couteau, il dit, et il vous tourne le dos. Et c'est vrai, à 19 ans, tu es noir, tu arrives à Lisbonne, il te faut un couteau. Le passeport et le couteau.

Le dernier plan avec cette série de couteaux dans la vitrine est très intrigant...

... Je ne vais pas vous répondre. Pensez ce que vous voulez. [Rires]

C'est très bien que ça reste un plan mystérieux. Mais je vais m'essayer quand même. [Rires] On a l'impression que c'est un plan qui nous regarde depuis l'avenir. Est-ce que ce plan pourrait renvoyer à une vision cyclique de l'histoire, à l'idée du retour du même en quelque sorte? Ou pourrait-on y voir un appel à une forme d'insurrection?

Je ne vais pas avouer. [Rires] Je suis tellement... pourquoi pas le dire, je suis tellement protégé par ces fondements réalistes. Je sais que je suis du bon côté des choses. Je suis dans cette réalité-là, des salaires,

des gens, des documents, d'une vérité vraie. Je suis protégé par ça. Le fond du film, c'est ça. Je ne pense pas trop, on fait, c'est tout. On fait les gestes, la mise en scène, on fait la lumière, on voit ce qui marche, on voit ce qui ne marche pas en termes d'efficacité technique. Avec ce fond qui me protège, je sais que je ne ferai pas de faux pas. On pensait donc à cette histoire de couteau et de femme. Et quand on a monté le film, on n'avait pas pensé que ce plan se retrouverait à la fin. On avait pensé à un parcours: une journée dans la vie de Vitalina qui arrive avec sa petite valise et une journée de Ventura au centre de Lisbonne. J'imaginais un dimanche de Ventura en 1975 au centre de Lisbonne. Il y aurait eu de la bière, du vin, il aurait acheté un couteau. On s'est finalement limité à cette vitrine et à ces couteaux. C'est un peu abstrait, mais on comprend qu'il s'approche d'une vitrine où il y a ces couteaux. Et on l'a monté comme ça, à la fin. On s'est dit, ça va arriver encore, c'est comme ça, c'est impossible de se séparer de ça, c'est lié au parcours de tous les Ventura. Un peu plus tard, on s'est dit, il y a un côté vengeur. Il va se venger de quelque chose. On a pensé vengeance, la femme, le rival...

Il y a aussi la séquence de la battue où on recherche Ventura, avec ces plans magnifiques de femmes qui se détachent sur le noir de la nuit. On a l'impression que c'est une vision des femmes du Cap-Vert qui attendent les hommes en regardant la

mer. Leur visage a presque quelque chose de minéral.

C'est exactement ça. Il y a ce moment où tout le monde va chercher Ventura. Même si c'est imaginé, c'est exactement ce qu'ils feraient. C'est l'idée de communauté. Il se perd, mais nous, on est là. On vient à pied, à cheval, en moto pour le chercher, le sauver. Mais c'est aussi un moment pour montrer discrètement ces femmes qui ont attendu aux îles les maris, les frères, les pères. J'ai vu ça, des femmes qui étaient en haut des montagnes, au bord des villages, au seuil des portes.

*Comment a été travaillé le texte dans la scène de l'ascenseur? Il y a tout un jeu sur le hors champ. Est-ce qu'il était très écrit, car il m'a semblé très haché? Dans **Vanda**, vous disiez que vous répétiez en filmant; dans **En avant jeunesse**, que les scènes étaient parfois retournées quelques mois plus tard et que quelque chose avait mûri entre-temps.*

Oui, en gardant la même liberté... tout en étant en prison. On s'enfermait là tous les jours et on pourrait très bien y être encore aujourd'hui. On s'est fabriqué un ascenseur dans un garage avec trois tôles d'acier, comme dans un studio. On n'a pas de producteur. On s'est installés et on avait des problèmes techniques de plans, de raccords, de raccords lumière. Même si on ne croit pas absolument aux raccords, il fallait faire attention, car Ventura et le soldat sont là tous les deux, côte à côte. On voulait aussi des plans éloignés immenses.

On voulait pouvoir imaginer que Ventura est seul, qu'il n'y a pas de soldat. Et tout à coup, paf, il revient! On savait qu'il y aurait deux ou trois plans d'ensemble. Et tous les autres sont hachés. Cela a demandé un peu d'organisation. Le texte n'était pas complètement prévu.

Et vous avez fait beaucoup de prises?

Le soldat avait ce produit toxique sur le visage qui nous limitait dans le temps. On ne fait jamais des films comme les autres. C'était comme les plongeurs sous l'eau qui font un geste pour remonter. On voulait que ça aille plus vite et Ventura, lui, exigeait des prises et des prises. Il y avait un texte complexe où il y a de tout: des petites choses, des entretiens, des mémoires des Capitaines d'avril. Il y a un peu de Tchekhov, un peu de Tolstoï. Il y a même une phrase de Lacan qui est parfaite, mais ce n'est pas dans la scène de l'ascenseur... je ne dirai pas où. [Rires] Vous êtes trop malins... à vous de la trouver.

Le tournage a-t-il été long?

On a commencé en 2012. On ne tournait pas tous les jours. On avait la voiture avec

le matériel. On était mobilisés pour ça. Mais les jours où on ne tourne pas sont aussi importants, sinon plus importants. On a fini en novembre 2013. On avait la séquence de l'ascenseur qui était déjà montée, une version faite en deux mois. Et après, on a repris le tournage, on a laissé l'ascenseur comme ça, juste pour voir si ça marchait. Cette séquence a été vue par des gens de Cannes et de Locarno. Le Festival de Cannes était intéressé par le film, mais on n'a pas pu finir le montage à temps¹. La séquence de l'ascenseur a fait l'objet d'un film, un court métrage, une version différente qui était une commande.

D'où vient la chanson du film qui parle du genévrier et de l'eau qui «s'est enfuie, hors de la portée de l'homme»?

Il y avait une chanson du même groupe dans *En avant jeunesse*. Il y a ce moment où Ventura est dans une baraque avec son copain. Il s'assoit à table avec lui, met un disque et on écoute une chanson. Le groupe s'appelle Les requins. C'est un groupe capverdien important. Pas juste musicalement. Un des membres était ministre du gouvernement du Cap-Vert

dans les années 1980. C'est un groupe de huit ou neuf musiciens, comme les groupes de soul avec les trompettes, etc. Tous étaient combattants de la guérilla, des combattants du PAIGC de Amilcar Cabral, le fondateur de la Guinée et du Cap-Vert indépendants. Pendant *En avant jeunesse*, on écoutait beaucoup de musique entre nous, toujours des disques, des cassettes, et Ventura avait choisi cette musique pour le film, qui est une sorte d'hymne au jour de l'indépendance du Cap-Vert. Et pour *Cavalo Dinheiro*, on a choisi une chanson qui est sur le même disque du groupe, une chanson de 1967. L'idée, c'était d'avoir une plage de musique et de paroles, de poésie chantée. Et on verrait le quartier aujourd'hui, comme il était, comme il est toujours.

J'imagine que c'est aussi une façon de rattacher le documentaire à la fiction, de prolonger les photos de Jacob Riis, comme on disait tout à l'heure, d'inscrire dans une perspective historique tous les ravages de l'ordre économique. Dans l'ascenseur, le soldat s'adressant à Ventura ne cesse de lui répéter: «Où es-tu maintenant»? Comme Jacques Derrida qui disait à propos des spectres de l'Histoire: «Où irons-nous demain?»² Pour lui, le spectre est par nature un revenant. Donc, quelque chose est appelé à revenir.

Oui, mais ça pourrait être aussi «Raconte encore.» Ou alors: «Où est-ce que tu seras demain?» Ventura m'a fourni une formidable matière; Vitalina et les autres m'ont fait un incroyable cadeau. Tous me font cadeau d'une matière qui est tellement matérielle qu'elle possède aussi son côté non-matière, antimatière. C'est une chose dont on est tous composés, c'est-à-dire qu'il y a des hauts et des bas, des trous et des pleins. Et ce qui est trou noir, ce qui est vide, ce qui est antimatière est aussi fort. Et là, il y avait ces trous et il y en aura toujours, entre moi et Ventura, entre vous et moi, vous et la vie. Tu sais où tu vas déjeuner, mais tu ne sais pas comment tu vas y arriver, comment tu vas poser ton pied. Et ces choses-là font aussi fortement le film. ■

1. Le film a été présenté à Locarno où il a obtenu le Prix de la mise en scène.

2. Voir article Marie-Claude Loiselle, «Interroger les fantômes de l'Histoire», *24 images*, n° 168, p. 17



CAVALO DINHEIRO

La guerre à l'infrarouge

par Robert Daudelin



Installation *THE ENCLAVE* de Richard Mosse

Le cinéma est mort, me répète-t-on... Il serait plus juste de dire que le cinéma est en mutation, dans la production des œuvres, comme dans leur fréquentation. Et le cinéma est partout, par exemple à la galerie DHC/ART, qui très régulièrement expose des artistes (plasticiens, photographes, performers) lesquels sont aussi, qu'ils le prétendent ou non, des cinéastes. Ainsi en est-il du photographe irlandais Richard Mosse dont l'installation *The Enclave*, avec ses six grands écrans irrégulièrement distribués dans l'obscurité d'un espace relativement restreint, y est installée jusqu'au 8 février 2015.

Tourné dans l'est du Congo où, malgré la paix officielle, une trentaine de groupes rebelles affrontent toujours l'Armée nationale, *The Enclave* constitue une expérience d'une intensité hors du commun. Pris en otage par le dispositif, confronté à l'impossibilité de choisir un endroit d'où il pourrait voir simultanément les six écrans, le visiteur est contraint de changer constamment de point de vue, ce qui pourrait bien être la vraie raison d'être de la disposition de l'installation. Impossible en effet de se satisfaire d'un point de vue unique – celui véhiculé par les médias de masse – face à une réalité aussi complexe que tragique. Les plans-séquences à la Steadicam, dans leur urgence même à bousculer les gens, nous intègrent de force dans la réalité congolaise. L'absence de commentaire informatif produit le même effet, nous obligeant à réagir avec nos propres moyens, à juger avec notre œil.

Par ailleurs, ayant choisi de tourner sur film 16 mm infrarouge¹, une pellicule qui a comme particularité plastique de transformer les verts en roses et rouges, Mosse nous transporte sur une autre planète qui n'en est pas moins le Congo, avec ses millions de morts et sa guerre oubliée. Qui plus est, ce qui aurait pu n'être qu'un parti pris esthétique, devient une sorte de loupe, de verre grossissant, qui nous plonge au cœur même de cette horrible réalité: l'absence de repères force notre regard à se concentrer sur ces hommes et ces femmes pris dans une tourmente sans fin. Et les 39 minutes et 25 secondes de *The Enclave* s'inscrivent dans notre œil avec la vitesse et la force d'un éclair. Et quel éclair!

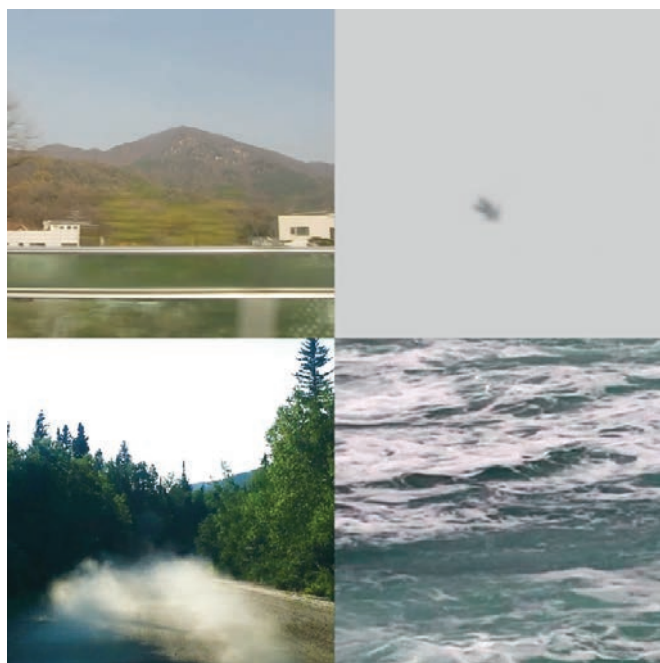
La mise en place des six écrans de l'installation de Richard Mosse n'a évidemment rien d'arbitraire: son architecture est précise² et, bien que livrée dans une forme ouverte, elle propose un parcours au visiteur. L'installation ainsi déterminée – la même qu'à la Biennale de Venise en 2013 – permet au cinéaste de pratiquer une sorte de montage à chaud, de montage «live», pourrait-on dire – «le spectateur peut devenir le monteur du film», dit Mosse. Ainsi un écran répond en plan rapproché à la séquence amorcée en plan large sur un autre écran – pas nécessairement en vis-à-vis; parfois ces rencontres constituent de véritables champs/contre-champs; à plusieurs reprises, c'est d'un montage parallèle qu'il s'agit pouvant même impliquer trois écrans décrivant trois actions simultanées (le déménagement d'une maison, un repas, et le guet au bord d'une rivière). Les plans de nature (la montagne, la jungle, la mer), comme les écrans noirs ou vides, constituent autant de raccords. Mais de réduire l'expérience de *The Enclave* à cette espèce de montage spatio-temporel, c'est sans doute faire fausse route. Le dispositif mis en place par Mosse ne livre pas son secret aussi facilement, les longs plans-séquences (la descente dans le village des réfugiés en constituant le moment exemplaire) venant y ajouter un mouvement permanent qui, s'il nous inclut dans ce monde si particulier, nous déstabilise aussi. Le travail sonore exceptionnel du musicien Ben Frost participe aussi très intimement à notre expérience sensitive: une seule séquence fait explicitement usage du son synchrone (deux autres le font également, mais c'est à peine perceptible); autrement c'est une sorte de fresque sonore constituée à même les sons enregistrés sur le terrain par le musicien qui entoure le visiteur et le projette dans un monde autre – comme si les couleurs criardes de ce Congo réinventé se traduisaient en autant de sonorités également trafiquées.

La guerre continue au Congo. Modestement, mais avec un engagement très réel, Richard Mosse nous propose quelques «moving realities» (ce sont ses termes) captées avec une émotion palpable qui n'entrave en rien la volonté explicite de renouveler l'approche documentaire. ■

1. Le Kodak Aerochrome III (16 mm) utilisé par l'armée américaine durant la guerre du Vietnam.
2. Voir le plan architectural qui figure dans *A Supplement to The Enclave*, la précieuse publication qui accompagne l'installation à DHC/ART.

La possibilité de la chute

par Marc Mercier



INTERVAL de Nayla Dabaji.

INTRODUCTION SOUS FORME DE QUESTIONS SANS RÉPONSES ATTENDUES

Pourquoi des femmes et des hommes continuent-ils à faire des films alors que tous savent pertinemment qu'ils ne font que tourner autour de ce que Marguerite Duras nomme le « pouvoir latent de l'image absente », exprimé par Alain Robbe-Grillet sous cette forme : « C'est à ce manque d'avoir été faite qu'elle doit sa vertu, celle de représenter un absolu, d'en être justement l'auteur. » ?

Pourquoi les amants continuent-ils à tisser des histoires d'amour, à marier leurs corps et leurs désirs comme un horizon où le ciel se confond avec la mer, alors qu'ils n'ignorent pas que *le radeau de l'amour se brise aux récifs du quotidien* (Maïakovski) ?

Pourquoi des peuples continuent-ils à faire des révolutions quand ils savent que tôt ou tard un nouveau pouvoir coercitif s'installera, brisera les acquis des émeutes, emprisonnera ceux qui ont pris goût à la liberté, fera marcher au pas ceux qui ont appris à danser sur les barricades de l'espoir ?

Pourquoi des milliers de personnes tentent de migrer comme des oiseaux, affrontant les vents et les marées pour trouver bon port, quand ils savent que beaucoup feront naufrage (plus de 3000 migrants sont morts en Méditerranée durant les neuf premiers mois de l'année 2014), que le havre de paix espéré sera un territoire d'hostilités ?

Pourquoi Icare a-t-il tenté de devenir oiseau malgré la pomme de Newton qui ne sait que s'écraser sous le poids de sa chute irrémédiable ?

HYPOTHÈSE EXPÉRIMENTALE

Il y a des exceptions. *Terre ingrate, mais pas totalement*, dit Beckett. Cela se découvre par l'expérience, cet agir qui fait que dans l'océan infini, malveillant, menaçant, il y a des îles. Que dans une prison où les corps sont séparés, dressés, violés, peut naître *Un chant d'amour* (film de Jean Genet). L'expérience (l'acte artistique, amoureux ou révolutionnaire) est ce qui se tient au plus près de la fuite des apparences, ce qui est en exception des lois ordinaires de la visibilité et de l'écoute.

HYPOTHÈSE MATHÉPOÉTIQUE

Ce qui ne fait pas exception : il faudrait pouvoir distinguer le noyau qui, au cœur du fruit, fait que la règle est le pourrissement, l'échec, la chute, l'échouage, la déchirure, le désastre. Cerner ce qui se répète pour se sentir concerner par la possibilité de l'exception sans quoi, il n'existerait pas une histoire du cinéma, de l'art vidéo, de la musique, de la peinture... Sans quoi, il n'y aurait pas de poèmes. Sans quoi, nous serions déjà morts.

Prenons n'importe quel chiffre. Il marquera l'endroit où nous en sommes aujourd'hui dans notre cheminement vers un penser et un vivre autrement. Si c'est un nombre pair, divisons-le par deux. Si c'est un nombre impair, multiplions-le par trois et ajoutons un. Recommençons cette opération autant de fois que cela est possible.

Exemple (1) : 10 – 5 – 16 – 8 – 4 – 2 – 1

Exemple (2) : 13 – 40 – 20 – 10 – 5 – 16 – 8 – 4 – 2 – 1

Exemple (3) : 101 – 304 – 152 – 76 – 38 – 19 – 58 – 29 – 88 – 44 – 22 – 11 – 34 – 17 – 52 – 26 – 13 – 40 – 20 – 10 – 5 – 16 – 8 – 4 – 2 – 1

Quel que soit le chiffre choisi au départ, si nous appliquons invariablement la formule « Si pair : 2 ; si impair : $(3x) + 1$ », nous obtenons systématiquement le nombre 1.

Des mathématiciens ont appelé cette série de nombres « Suite de Syracuse », du nom de l'université américaine où ce problème est analysé. Ils ont aussi appelé le dessin que forme cette suite « La courbe d'Icare », car aussi haut que nous montions dans le ciel des nombres, l'issue sera toujours fatalement une chute (1).

Je déduis de cette démonstration *mathépoétique* que nous sommes prisonniers d'un mode de pensée, que nous sommes englués dans un langage miné de l'intérieur par cette fameuse « Suite de Syracuse », par ce noyau qui nous pourrit l'existence. D'où notre profond découragement. Cette formule que l'humanité semble avoir intégrée, enfouie dans son inconscient, fait barrage à toute véritable révolution, à tout véritable amour, à toute véritable création... mises à part les exceptions qui renversent la courbe d'Icare. Les festivals, les revues de cinéma, sont des catalogues d'exceptions.

LES FUNAMBULES

J'appelle *funambule* la figure de ce qui fait exception, celui qui porte en lui la possibilité de la chute, mais dont la règle est qu'il

ne tombe que très rarement. Il est entre deux rives. Les films que nous aimons, qui nous habitent se situent dans cet espace, cet interstice entre l'aveuglement et la lumière absolue. Les œuvres funambules habitent des intervalles.

Là, il nous faut des images, des corps, des trajectoires :

Prenons par exemple Nayla Dabaji. Elle vit à Montréal. Elle a réalisé une vidéo qui s'intitule *Interval* (8'11 – 2014), distribuée par Vidéographe. Ce sont les apparences. Au-delà, il y a le Liban où elle est née. Le Cameroun et la France où elle a vécu. Des ailleurs où elle migrera peut-être.

Interval pourrait être l'histoire d'Icare, un personnage *fictif* tombé du ciel (apprend-on), donc entre l'imaginaire et la réalité. *Fictif* ne signifie pas qu'il n'a pas d'existence concrète, qu'il n'est personne, un anonyme. Souvenons-nous de la tirade exaltée de Vladimir (le compère d'Estragon dans *En attendant Godot* de Beckett) : « Ce n'est pas tous les jours qu'on a besoin de nous. Non pas à vrai dire qu'on ait besoin de nous. D'autres feraient aussi bien l'affaire, sinon mieux. L'appel que nous venons d'entendre, c'est plutôt à l'humanité tout entière qu'il s'adresse. Mais à cet endroit, en ce moment, l'humanité c'est nous, que ça vous plaise ou non. »

Donc, voici un personnage fictif (l'humanité) qui a entendu l'appel du large puisque nous apprenons qu'il se souvient de ses vaines tentatives pour traverser la frontière. Si un migrant peut en mourir, lui, il en survit car il est l'humanité. La chute n'est pas la fin, elle n'est qu'une des possibilités de la traversée. On *tombe* migrant comme on *tombe* amoureux. Dans les deux cas, il s'agit d'un envol dont on se moque bien de l'issue éventuellement tragique, puisque l'enjeu est de ne pas céder sur son désir, de prendre le risque de se peupler de l'autre, des autres. Là, nous émettons une nouvelle hypothèse : l'humanité est ce qui en nous migre.

QUEL GENRE D'HUMANITÉ SOMMES-NOUS ?

L'humanité accorde des violons, des désirs, des corps, des images et des sons... C'est l'une des singularités qui la distingue des animaux et des plantes. En accordant, elle commet aussi des discordes, des raccords dans le mouvement au-delà des limites de son territoire. Elle transforme ce qu'elle touche et se transforme de ce qui la touche. Vivre ou créer, c'est entrer en transe, en un état second qui transgresse les disciplines artistiques ou les frontières en tout genre. Le corps humain est un inter-mutant du spectre de l'art et des cartographies politiques, qui outrepassa passionnément le mauvais genre quand il rejoint le genre humain mutant.



NOUS SOMMES TOUTES DES TRAVESTIES de Gérard Chauvin

Là aussi, il nous faut des images. Une nouvelle trajectoire : *Nous sommes toutes des travesties* (5'50 en boucle – 2013) de Gérard Chauvin. Sur un fond noir, des corps changent de sexe, d'habits, de coiffure, d'attributs (voiture, poupée, fleur, ballon de football...). Une œuvre réalisée à partir des écrits de Judith Butler où elle défend l'idée qu'être un homme ou une femme consiste à réaliser des performances de la masculinité et de la féminité, en ce sens que les actes ou les gestes que nous produisons ne révèlent pas une essence ou une identité. Ce sont des inventions fabriquées et maintenues grâce à des signes corporels et à d'autres moyens discursifs.

L'INTERNATIONALE

Le genre humain est donc essentiellement travesti. Voici l'occasion inespérée d'entendre sous un nouveau jour le magnifique refrain d'Eugène Potier (1871) qui accompagna tant de révoltes et de révolutions pendant près d'un siècle : « C'est la lutte finale / Groupons nous et demain / L'Internationale sera le genre humain. » Et voici que nous pouvons, quelle que soit la sexualité que nous pratiquons, quels que soient les organes que la nature nous a par hasard attribués, revendiquer une humanité transgenre, trans-identitaire, trans-culturelle, enfin émancipée de la phallocratie hétérosexuelle blanche et occidentale, humanité enfin hybride, créolisée, en mutation permanente. Alors, nous pourrions même rire en réalisant que sous le titre du journal *L'Humanité*, nous pouvions lire « Organe central du parti communiste ». On ne fait pas de révolutions véritables, celles qui prétendent l'émancipation de tous, avec un organe central alors que nous savons que le monde n'est fait que de périphéries.

Les films que nous aimons appartiennent à ces périphéries. ■

La démocratie cauchemar

par Nicolas Klotz *

Welcome to New York d'Abel Ferrara



JUNE PROJECT PHOTO NICOLE RIVELLI PHOTOGRAPHIE © 2013

Après les chambres d'hôtels de luxe new-yorkais que fréquentent beaucoup d'hommes d'affaires, d'hommes politiques, d'acteurs de cinéma, de présentateurs de télévision, de stars du monde médiatique ; la prison. Après les call-girls qui débarquent dans la nuit et repartent à l'aube, qui errent dans les couloirs, entrent et sortent des luxueuses voitures ; la police, les gardiens de prison. Après les scènes de sexe burlesques où Gérard Depardieu expose son corps, sa lourdeur, aux corps souples, liquides, de ces filles de la nuit ; les voyous. En une vingtaine de minutes, on chute des hauteurs toutes puissantes du pouvoir, du fric mondialisé, des secrétaires mannequins, à une cellule de prison. De la lumière spectrale, funèbre, jet-set numérisée, à cette cellule en pierre. Trois murs derrière des barreaux, à l'intérieur de laquelle Depardieu, complètement sonné, est toisé par un groupe de jeunes délinquants noirs.

En une vingtaine de minutes, on se retrouve là, avec les images qu'on a

tous vues de DSK dans la tête. Celles qui ont fait des millions de fois le tour du monde, des sites internet, des magazines : DSK dans son imperméable, le visage hagard, en plein cauchemar. Ces images qui ont rapporté des millions à l'industrie médiatique, sonnante le glas de la carrière politique et de la vie privée de DSK. La décapitation en direct du directeur du Fond Monétaire International qui a arrangé les affaires de pas mal de personnes. Obscénité viscérale du magma médiatico-politique devenu le cauchemar de la démocratie. La démocratie cauchemar.

Sauf qu'ici, à cet instant, on assiste à quelque chose qui échappe enfin et radicalement, à ce qu'on a vu. On assiste à un moment de cinéma exceptionnel. Une dizaine d'hommes dans une cellule de prison qui se tournent autour, rodant comme des fauves arrogants prêts à s'entre-tuer. Et malgré la prison, la présence policière, leurs regards sont comme des flingues. Une dizaine de délinquants noirs, immigrés, toutes les banlieues du

monde, parmi lesquelles Depardieu se déplace comme eux, hanté par cette fellation qu'il vient d'imposer à l'une des leurs.

On pense alors à cette phrase ahurissante prononcée par Jérôme Cahuzac à la télévision juste avant que n'éclate le scandale qui le décapitera à son tour : *la lutte des classes, c'est terminé*. Dans cette scène quasi-documentaire, Depardieu et Ferrara nous montrent non seulement qu'elle n'est pas terminée, mais qu'elle est devenue planétaire, massivement implacable, prête à nous exploser à la gueule. L'unique horizon réel pour des milliards de personnes. Cette phrase hallucinante, opium distribué généreusement par ceux-là même qui s'enrichissent comme des porcs sur le dos, la vie, la misère de ceux qui subissent celle-ci chaque jour, est peut-être le véritable sujet du film de Ferrara.

Et on mettra en face de cette phrase svelte, toute en élégance assassine, susurrée de manière quasi amicale, par l'élégant futur ministre du budget d'un gouvernement socialiste, le corps démesurément

réel de Gérard Depardieu. Ce corps autour duquel tourne le film entier : l'anti-trou noir du corps de Jérôme Cahuzac. L'anti-trou noir du corps politique dans son ensemble. Y compris ceux des mannequins du Front National. On se souviendra aussi de l'opprobre que le film avait soulevé pendant quelques jours dans la galaxie médiatique au moment de sa sortie sur internet pendant le festival de Cannes. Du corps de Depardieu « filmé comme un porc ». Des articles écrits pour tuer le film dans l'œuf et éjecter Ferrara de la sphère cinéma.

Il y a une blessure DSK. Une entaille profonde dans la vie d'un homme, d'une femme de chambre noire, de toutes les personnes que le scandale a englouties, et dans la politique en général. En cinéaste new-yorkais, dans la pure tradition du cinéma indépendant américain, Ferrara a fait un film sur cette blessure quasi-shakespearienne. Il a eu l'intelligence d'éloigner, d'ignorer les médias, si

présents dans le scandale. Les accélérateurs et les moteurs du scandale. Pour se concentrer sur l'humain qui, par nature, leur échappera toujours. Pour filmer les vérités humaines, il faut de l'intime, de la durée, de la sensibilité, du travail. Il faut Pasolini, Godard, il faut le cinéma. Il faut le visage de Depardieu dans l'imperméable de DSK, sur lequel on devine, malgré le cauchemar et la violence du scandale, la proximité amicale que l'ex-directeur du FMI entretenait avec ses propres gouffres.

Welcome to New York est un film ultra contemporain, aux antipodes des films *twists* qui ravissent ceux qui veulent éteindre le monde pour briller à sa place. On pourrait parler des heures de la puissance massive du corps de l'acteur Depardieu. De son opacité et sa finesse. De Cassavetes, à qui le film rend hommage. Cassavetes dont Ferrara est le frère crépusculaire. Au Caravage qui hante les magnifiques séquences de prison où Depardieu expose sa nudité devant les

gardiens américains. À Baudelaire qui rôde sur les visages. À Jacqueline Bisset tout à fait magnifique en Anne Sinclair, si proche, si humaine. Cassavetes et Gena Rowlands. Bogart et Bacall. Sid and Nancy.

Le film de Ferrara, comme son précédent *4b44 Last Day on Earth*, vous laisse avec un sentiment de grande mélancolie. Le sentiment que ce cauchemar dans lequel nous sommes forcés de vivre n'a aucune issue, aucun avenir, aucune fin. Qu'il est là pour toujours. Changeant de nom, de corps, de futur, chaque instant. Effaçant les événements, les œuvres, les êtres humains. Étouffant le passé pour mieux anesthésier le présent. Comment vivre dans un monde financé et dominé par des trous noirs? 🇫🇷

Cinéaste français, Nicolas Klotz a notamment réalisé *La blessure*, *La question humaine* et *Low Life*, coréalisé avec Elisabeth Perceval.



CINÉMA > 274, RUE MICHAUD RIMOUSKI (QC)

PARALOEIL.COM > MÉMOIRES VIVES



LA BOUTIQUE



19,00 \$

ART/CRIME



19,00 \$

BESTIAIRE



19,00 \$

COLUMBARIUM



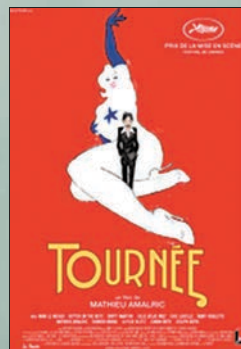
19,00 \$

LA MISE À L'AVEUGLE



11,00 \$

2 FOIS UNE FEMME



11,00 \$

TOURNÉE



11,00 \$

L'EXERCICE DE L'ÉTAT



11,00 \$

ELLE S'APPELLE SABINE



11,00 \$

INTÉRIEURS DU DELTA



11,00 \$

PAPA À LA CHASSE AUX LAGOPÈDES



32,00 \$

LA VIE D'ADELE



32,00 \$

REBELLE

BON DE COMMANDE

- ART/CRIME
- BESTIAIRE
- COLUMBARIUM
- LA MISE À L'AVEUGLE
- LE MÉTÉORE
- VIC+FLO ONT VU UN OURS
- LA FAMILLE WOLBERG
- DEUX DE LA VAGUE
- 2 FOIS UNE FEMME
- TOURNÉE
- L'EXERCICE DE L'ÉTAT
- ELLE S'APPELLE SABINE
- ELLE VEUT LE CAHOS
- LES GRANDES PERSONNES
- WONDERFUL TOWN
- STILL WLAKING
- INTÉRIEURS DU DELTA
- PAPA À LA CHASSE AUX LAGOPÈDES
- LA VIE D'ADELE
- REBELLE
- DES HOMMES ET DES DIEUX
- LA MÉMOIRE DES ANGES
- PINA
- LE MONDE SELON MONSANTO
- ERNEST ET CÉLESTINE
- KARAKARA
- LES 4 SOLDATS
- NYMPH(M)ANIAQUE

COÛT TOTAL DES DVD (prix valide au Canada) _____

FRAIS DE LIVRAISON DE 3 \$ (si commande inférieure à 30 \$) _____

SOUS-TOTAL _____

+ 9,5 % TVQ (si livraison au Québec) _____

TOTAL _____

CHÈQUE OU MANDAT POSTE À L'ORDRE DE : 24/30 I/S – REVUE 24 IMAGES

POSTEZ À : 24/30 I/S – REVUE 24 IMAGES, 393, 61^e AVENUE, LAVAL, QUÉBEC H7V 2E7

NOM _____

ADRESSE _____

PROVINCE _____ CODE POSTAL _____

INFORMATIONS : jeanmcote@sympatico.ca

Prix sujet à changement sans préavis



19,00 \$

LE MÉTÉORE



19,00 \$

VIC+FLO ONT VU UN OURS



11,00 \$

LA FAMILLE WOLBERG



11,00 \$

DEUX DE LA VAGUE



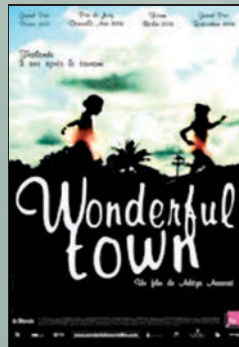
11,00 \$

ELLE VEUT LE CHAOS



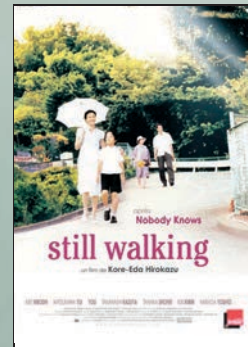
11,00 \$

LES GRANDES PERSONNES



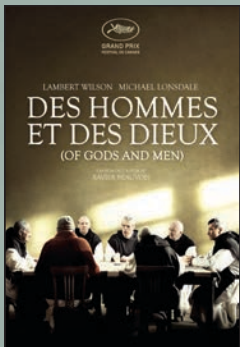
11,00 \$

WONDERFUL TOWN



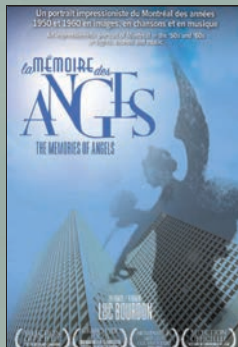
11,00 \$

STILL WALKING



32,00 \$

DES HOMMES ET DES DIEUX



32,00 \$

LA MÉMOIRE DES ANGES



32,00 \$

PINA



32,00 \$

LE MONDE SELON MONSANTO



32,00 \$

ERNEST ET CÉLESTINE



32,00 \$

KARAKARA



32,00 \$

LES 4 SOLDATS



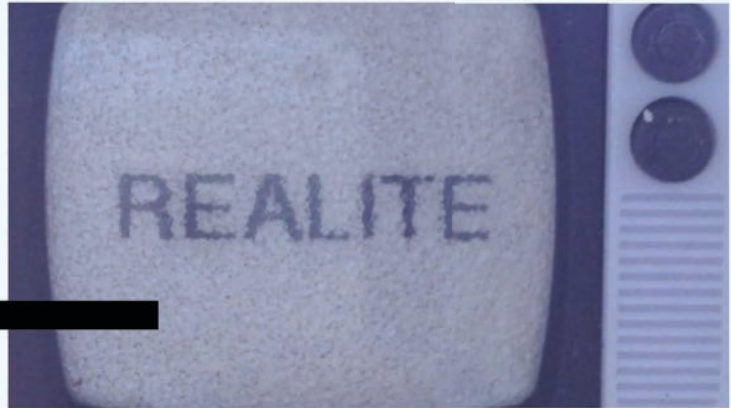
32,00 \$

NYMPH(OMANIAQUE)



PASOLINI
ABEL FERRARA

POINTS



RÉALITÉ
QUENTIN DUPIEUX

DE



MAPS TO THE STARS
DAVID CRONENBERG

JAUJA
LISANDRO ALONSO



VUE

Le fantôme de la liberté

par Gérard Grugeau

Sur l'absence sans désir
Sur la solitude nue
Sur les marches de la mort
J'écris ton nom.

[...]

Et par le pouvoir d'un mot
Je recommence ma vie
Je suis né pour te connaître
Pour te nommer

Liberté.

– Paul Éluard



La caméra avance dans le couloir d'un autobus et panote légèrement pour venir s'attarder sur une adolescente endormie, toute de noir vêtue. Son profil pur s'offre à notre regard. Puis, la jeune fille (Mia Wasikowska) se retourne dans son sommeil, laissant soudain entrevoir son autre profil couvert de cicatrices. Bienvenu dans l'univers double et mutant de l'auteur de *The Fly* et *Dead Ringers*, là où la réalité n'est jamais à prendre au pied de la lettre. On saura bientôt qu'Agatha – c'est le nom de l'adolescente – porte sur elle les stigmates d'un incendie survenu dans la maison familiale alors qu'elle était enfant. Là encore, une réalité en cache une autre, puisque la jeune fille est en fait à l'origine de ce feu dans lequel elle a voulu entraîner son frère et ses parents. Placée plusieurs années dans une institution à Jupiter, en Floride, elle revient aujourd'hui se venger tel un ange noir exterminateur. Mais elle ne revient pas n'importe où. Elle revient dans la *Hollywood Babylone*¹ dont Kenneth Anger a jadis révélé les turpitudes cachées dans ses écrits. Avec son nouvel opus à l'ironie grinçante, David Cronenberg n'est pas en reste. Hollywood y est présenté comme une

nef des fous, une galerie de *freaks*, où actrice sur le retour, enfant star intoxiqué et gourou imposteur, adepte de nouvelles thérapies lucratives (John Cusak), se repaissent de leur identité monstrueuse, en tentant de préserver leur célébrité au prix de toutes les compromissions.

Au cœur de la Cité des anges revenue de toutes les illusions, l'argent et l'image sont rois. En cela, *Cosmopolis* et *Maps to the Stars* forment dans la filmographie de David Cronenberg une hydre à deux têtes mettant à nu les tares d'une société du dollar et du spectacle parvenue à un état de déshumanisation accélérée. Se mirant dans le miroir de leur narcissisme exacerbé, les personnages de *Maps to the Stars* se consomment sur le bûcher de leur vanité dérisoire. Mais comme dans *Rabid* ou *The Brood*, un secret les relie, telle une maladie virale, génératrice de tous les dérèglements. Sous la surface sociale, l'usine à rêves cache son mythe fondateur : l'inceste. La maison familiale d'Agatha aujourd'hui rasée, mais jadis sise sur la colline au pied des grandes lettres blanches de la Mecque du cinéma, apparaît dès lors comme le lieu originel d'une sinistre malédiction qui aurait tout

miné, tout contaminé. Et c'est là que le film de Cronenberg, basé sur un scénario de Bruce Wagner, devient passionnant, car au-delà de la farce grotesque et morale qu'il met en place avec une perversité jubilatoire, le cinéaste fait de *Maps to the Stars* une tragédie grecque où les humains et les « dieux » se déchirent dans les miasmes d'un monde nauséabond de cynisme où tout est désormais assujéti au mensonge généralisé et aux valeurs mercantiles. Ici, les stars du moment sont franchisées et l'obscénité règne en maître, dans les comportements tout comme dans les paroles. Et dans cette Interzone (*Naked Lunch*) où grouillent tous les monstres du subconscient qui prennent la forme de sinistres fantômes, seuls les vers d'un poème de Paul Éluard², revenant comme un leitmotiv, ouvrent une porte sur un ailleurs on ne peut plus improbable : celui d'une hypothétique liberté.


Cette liberté est avant tout celle que le personnage d'Agatha voudrait faire sienne en jouant la scène primitive, celle de l'incendie qui lui a valu le rejet de sa famille. Éprise de son frère aussi terrifiant que désarmant (Evan Bird), jeune vedette de séries télévisées au compte en banque



à l'égal de son ego démesuré, elle ne rêve que de consacrer leur amour sur les ruines du passé et de commettre un pacte de suicide sous les étoiles. Par cette union, le couple maudit ne ferait somme toute que reproduire l'inceste du père et de la mère, en réalité frère et sœur. Comme toujours chez Cronenberg (*A History of Violence*), la famille se révèle un organisme vivant en mutation où couve l'horreur. Horreur portée ici au paroxysme par le personnage de Havana (Julianne Moore) littéralement vampirisée par le souvenir d'une mère qui abusait d'elle enfant, mère qu'elle rêve aujourd'hui d'incarner à l'écran dans le remake d'un de ses films. À la manière d'une enquête en forme de comédie noire, *Maps to the stars* dévoile avec une maîtrise confondante les dessous peu affriolants de cette Babylone incestueuse et exhibitionniste où tout le monde s'expose sans retenue pour satisfaire ses ambitions les plus viles. Il y a quelque chose de résolument jouissif dans la façon qu'a la caméra de s'immiscer sans pudeur dans «le cauchemar climatisé» de ces existences pathétiques, de s'approcher de ces corps aliénés, saisis dans l'effroi de leur tourmente intérieure. Soutenu par la partition musicale obsessionnelle d'Howard Shore qui vrille notre regard, le récit avance

comme un jeu de massacre implacable tout en ménageant ses effets avec un art perfide du rebondissement.

Et pourtant, malgré une mise en scène orchestrée de main de maître, le film finit par subir les contrecoups de sa mécanique glaçante, comme si la viralité contagieuse à l'œuvre prenait finalement le dessus à l'écran et nous coupait émotionnellement de la tragédie qui se joue en sous-main. Il y a pourtant dans la quête d'Agatha une dimension dramaturgique exemplaire. En évoquant tel un mantra protecteur le poème de lutte signé Paul Éluard (elle est d'ailleurs le seul personnage à prononcer le mot liberté), la jeune pyromane appelle à une forme de résistance pour échapper à la toute-puissance des divinités dévoyées d'Hollywood. Comme dans les tragédies grecques, son regard est porteur d'un défi qui est de rompre avec l'ordre établi et d'affirmer la pureté d'un désir: ici, celui de son amour pour son frère. Ce faisant, Agatha reproduit bien sûr le cycle infernal de l'inceste, mais de par le pacte de suicide qu'elle met en place, elle assume sa pleine liberté, redonnant à l'humain une capacité de se réinventer, fût-ce dans la mort. Alors que la caméra en plongée s'élève pour montrer les deux adolescents allongés côte à côte sur le lieu du crime originel, le cinéaste opère

un subtil glissement de sens. Au générique d'ouverture qui présentait une carte du ciel dessinée répertoriant les maisons des stars, se substitue ici, sur le générique de fin, une représentation de la galaxie avec son cortège d'étoiles. Le fantôme de la liberté a fait son œuvre, sauvegardant une part de rêve, mais Cronenberg refuse à ses personnages le contrechamp ouvert qui leur offrirait l'horizon illimité du firmament. Cette fin sans réelle émotion, saturée par la musique, fait écho à la conclusion de Georges Privet dans un dossier que *24 images*³ consacrait au réalisateur torontois en 1992: « Ses films ne semblent jamais se terminer sur le mot *Fin*, mais plutôt se replier sur le début. Comme si la fin abrupte de ses histoires entraînait Cronenberg dans un endroit où il ne peut nous amener, mais dont il conserve l'espoir diffus qu'il puisse tout de même exister. » 

1. Paru dans sa version définitive en 1975, le *Hollywood Babylone* de Kenneth Anger a été interdit aux États-Unis. Il sera republié en 2013 par les Éditions Tristram.
2. « Liberté »: poème composé de 21 quatrains, écrit par Paul Éluard en 1942, alors que la France était occupée par l'Allemagne nazie.
3. Dossier David Cronenberg, Georges Privet, *24 images* n° 59, Hiver 1992. p. 16 à 29.

Canada, États-Unis, Allemagne, France 2014. Ré.: David Cronenberg. Scé.: Bruce Wagner. Ph.: Peter Suschitzki, Mont.: Ronald Sanders. Mus.: Howard Shore. Int.: Julianne Moore, Mia Wasikowska, Evan Bird, John Cusak, Olivia Williams, Robert Pattinson, Sarah Gadon. Prod.: Saïd Ben Saïd, Martin Katz, Michel Merkt. Couleur, 112 minutes. Dist.: Les Films Séville.

Hommage affectif à Pasolini

par André Roy

Après *Welcome to New York*, portrait féroce d'un homme de pouvoir par lequel Abel Ferrara soulignait la chaîne qui lie argent et sexe pour mieux démontrer l'obscénité actuelle du monde, on pouvait s'attendre de la part de son réalisateur à un *Pasolini* provocant. Or, il n'en est rien. Contrairement à la charge à fond de train qu'était *Welcome to New York*, dans laquelle le personnage Devereaux/DSK était aussi antipathique que pitoyable, le cinéaste choisit ici un angle opposé, s'attachant à décrire avec une douceur douloureuse le dernier jour de Pier Paolo Pasolini, dans un salut amical.

Le capitalisme mondial et le sexe comme objet d'échange, c'est ce qui pourrait expliquer l'intérêt du cinéaste américain pour le célèbre Italien qui a constamment pourfendu le consumérisme de la société qui allait, dans les années 1970, faire du sexe un objet sexuel dorénavant adopté par le prolétariat après avoir été dénaturé par la bourgeoisie. On n'est donc pas surpris qu'Abel Ferrara ait choisi Pier Paolo Pasolini comme personnage, mais peut-être plus étonné par le style *sotto voce* choisi, ce réalisateur s'étant auparavant employé à décrire le Mal, non pas comme Pasolini, mais de manière tranchée, violente, scabreuse même. Son cinéma s'est tenu sur le fil du rasoir, mariant grand art et éléments aguicheurs ; *King of New York* et *Bad Lieutenant* en sont les exemples les plus probants et les plus réussis.

Ferrara a donc décidé de suivre pas et pas le créateur italien en respectant la chronologie des ultimes moments de ce premier jour de novembre de 1975 qui se conclura atrocement sur une plage d'Ostia près de Rome. Mais procédant ainsi, il élude un être complexe, plein de contradictions, hérétique dans sa condamnation du pouvoir de l'État tant sur le plan politique, sexuel que catholique. C'est plutôt une personne intériorisée, très retenue, que cherche à exposer le réalisateur. Il nous invite à une exploration mentale d'un homme qui se sent en danger, ce qui lui permet de ne pas tomber dans le bête *biopic*, genre le plus souvent simplificateur avec ses éternels



allers et retours dans le passé du personnage. Nous sommes conviés à une traversée émotive dans les paroles et les gestes d'un intellectuel inclassable, ce poète, romancier, essayiste, polémiste, peintre et cinéaste dont le poids des mots était inséparable du corps. À ce titre, que le film se déroule en anglais, – un mal impérialiste dans le cinéma – met probablement un frein à la portée et à la vérité des mots et de la pensée de celui qui a signé *L'expérience hérétique*. Une absurdité.

La méthode ferrarienne articule les instants de ce 1^{er} novembre avec des épiphanies (évoqueries et visions) qui sont autant de parenthèses faites de segments puisés dans l'œuvre littéraire et cinématographique de PPP, et en particulier dans le roman inachevé qu'est *Pétrole*. Elle s'appuie sur un personnage sombre, habité par une intensité calme et taciturne, un homme distancé, éloigné du monde, comme s'il se savait condamné, une aura infernale semblant l'emprisonner. Un parfum de mort rôde autour de lui, que le réalisateur réussit à rendre tangible, non seulement par la structure de son film, mais en opérant de pénétrantes associations plastiques avec les

moments présents et les épiphanies tirées des fictions pasoliniennes. Il évite ainsi de tracer un portrait psychologisant ou édifiant de Pasolini. Il essaie plutôt d'appréhender un cheminement intellectuel et les arcanes de l'inspiration. La force du film réside dans la composition d'une lumière spectrale qui baigne l'ensemble et produit une atmosphère troublante jusqu'à l'angoisse, comme si PPP attendait que le Mal l'attaque une dernière fois.

Pour évoquer cette journée suprême, Abel Ferrara s'est obligé à adapter des faits, des paroles et des écrits, de les réarranger, de les recréer, sans pourtant qu'on puisse l'accuser de trahir la personne qu'était l'auteur de *Théorème*. Le cinéaste s'en est tenu, concernant l'environnement matériel et immédiat de Pasolini, à des situations et des circonstances simplifiées. Il donne ainsi un beau portrait, intime, attachant, respectueux, de cet inventeur de formes.

Le film débute par un extrait de la courte entrevue que l'auteur de *Salò ou les 120 journées de Sodome* a accordée à l'animateur et homme de télévision français célèbre, Philippe Bouvard, entrevue qui s'ouvre sur des plans de son dernier film. Ce sera le seul



document d'archives qu'utilisera Ferrara et qui lui sert d'assise pour montrer un Pasolini contestataire. Celui-ci affirme face à Bouvard que le scandale est un devoir et qu'être accusé de scandale est un plaisir. On est le 30 octobre 1975, le poète romain vient de faire un voyage en Suède (où il a rencontré Ingmar Bergman), ce qu'on apprendra dans une scène subséquente du film. Sur des magnifiques images de routes dans la nuit, le générique se déroule. Le récit du lendemain peut vraiment commencer : Pasolini est rentré à Rome et sa vie s'achèvera dans les vingt-quatre heures.

On est au matin du 1^{er} novembre, dans l'appartement de PPP via Eufrate, dans le quartier Trastevere. Il y vit avec sa mère, interprétée par Adriana Asti – choix admirable du réalisateur pour cette actrice qui a participé depuis presque 60 ans à tout ce que le cinéma italien a donné de meilleur –, et sa cousine Giada, interprétée par Graziella Chiarcossi, autre choix symbolique puisqu'elle a joué dans *Médée*. Pendant que sa mère, Giada et son cousin Nico Naldini sont à table, Pier Paolo prend son café du matin dans le salon, lisant un journal : on dirait qu'il se retire déjà du monde. Survient, revenue de voyage, Laura Betti, jouée par l'actrice et réalisatrice Maria de Medeiros. On peut regretter que le personnage de Betti, une femme très engagée à gauche, soit réduit à un être frivole, extravagant, une tête de linotte quoi, alors qu'elle a constamment et ardemment défendu son ami accusé de tous les maux et qu'elle en a été sa légataire (elle a mis sur pied l'importante Fondation Pier Paolo Pasolini).

On voit ensuite le romancier des *Ragazzi* jouer au foot avec une bande de jeunes, sport qu'il pratiquait régulièrement, et qui a certainement aidé à garder le corps athlétique qu'on lui connaît. Puis il écrit une

lettre à Alberto Moravia et travaille à son manuscrit, *Pétrole*, ce roman-fleuve qui se présente sous forme de fragments numérotés décrivant un nouvel Enfer, le monde contemporain, et qui sera publié après sa mort. Le personnage principal se prénomme Carlo, ingénieur dans le pétrole, changeant constamment de personnalités et, même, de sexe. Le romancier écrit au milieu de ce livre qu'il désire se « libérer de soi-même, c'est-à-dire de mourir. Mourir dans ma création. » Ferrara recrée littéralement des fragments de ce roman dans le roman : la scène de fellation avec un groupe de garçons, Carlo à son usine, une réception dans un salon de la haute bourgeoisie et la mort de Carlo dans un accident d'avion. Ces scènes ne brisent pas la narration ; chacune nous amène différemment au cœur des préoccupations pasolinienne : la taylorisation de la chair et la complicité de classe de la bourgeoisie politique et économique.

Dans l'après-midi, Pasolini donne un entretien à Furio Colombo pour le supplément littéraire du quotidien *La stampa*, à qui il suggère le titre : *Nous sommes tous en danger*. Il y parle de son combat solitaire contre les pouvoirs et le système d'éducation. « (Je suis) comme quelqu'un, dit-il, qui descend aux Enfers¹ ».

Le soir, Pier Paolo dîne chez Pomodoro avec Ninetto, sa femme et son enfant. Il lui parle du rôle qu'il veut lui donner dans son prochain film, *Porno-Teo-Kolossal*, sorte de suite à *Salò* et à *Pétrole* dont il doit commencer le tournage le surlendemain. C'est un projet dans lequel une section montrera une Rome dédiée à la copulation entre hommes et femmes durant la fête de la Fécondation. Ferrara table encore sur le désir de matérialiser l'imaginaire pasolinien. On peut y voir, avec ses cheveux frisés blancs, le vrai Ninetto qui joue Epifanio, père du personnage Ninetto (Riccardo Scamarcio). Ils prennent leurs valises pour suivre l'étoile annonçant la naissance du Messie ; ils entrent dans la cité où homosexuels et lesbiennes sont mêlés et regardent leurs jeux sexuels. Si Ninetto ressemble au Frère Totò du film *Des oiseaux, petits et gros*, ce qui suscite une émotion certaine pour ceux qui connaissent le film de 1966, il n'en va pas de même avec ce « voyage » sexuel à l'inspiration médiocre.

C'est le début de la nuit, Pier Paolo racole en voiture des prostitués autour de la *stazione Termini* et ramène Pino Pelosi, un garçon de 17 ans. Il le fait dîner au restaurant Biondo Tevere où il se montre peu bavard, comme rentré en lui-même ; une scène filmée avec beaucoup de subtilité. Il l'amène ensuite à l'Hydrobase d'Ostie où trois jeunes hommes et le prostitué l'attaquent, le massacrent littéralement avant que Pino lui-même ne roule avec l'Alfa Romeo sur le corps de son propriétaire. Séquence dépouillée où rien n'est appuyé ; Ferrara en écarte tout le spectaculaire possible. Les circonstances de cet assassinat sont restées très longtemps dans l'ombre (quels en sont les protagonistes ?) et l'ambiguïté (geste politique fasciste ou simple vengeance homophobe ?), et le réalisateur n'a pas voulu à l'évidence les éclaircir. Il s'en tient à la version que Pelosi² donnera trente ans plus tard de ce meurtre collectif. En fait, le réalisateur s'en tient au schéma conducteur de son récit : rester dans la matérialité, dans le concret, presque au ras des pâquerettes. On n'est alors pas étonné qu'il termine son film sur les pleurs poignants de la mère de Pier Paolo : elle ne connaîtra jamais les circonstances abominables de la mort de son fils.

Abel Ferrara ne fait de Pier Paolo Pasolini ni un saint ni un mythe. Malgré des ratés, sa manière est sobre, même très discrète, et suggère que la vie et l'œuvre de PPP sont soumises à un destin tragique. Il choisit des événements anodins du quotidien, qui deviennent autant de biographèmes, ces quelques détails qui n'enferment pas la vie et l'œuvre dans un discours idéologique. Ce sont des atomes soumis à la dispersion, comme autant de trous dans la vie. En y enchâssant des épiphanies, il compose un kaléidoscope réfléchissant la nature personnelle, engagée et créatrice de Pasolini. Rigoureux, son *Pasolini* se veut un hommage. Le film devient alors celui d'une proximité affective et intellectuelle.

1. Furio Colombo et Gian Carlo Ferretti, *L'Ultima Intervista di Pasolini*, traduit de l'italien par Hélène Frappat, Paris, Éditions Allia, 2010, p. 15.
2. Qui tient même un petit rôle dans le film!

France, Belgique, Italie. 2014. Ré. : Abel Ferrara. Scé. : Ferrara et Maurizio Braucci. Ph. : Stefano Falivene. Mont. : Fabio Nunziata. Int. : William Defoe, Maria de Medeiros, Adriana Asti, Ninetto Davoli, Riccardo Scamarcio., 86 minutes.

Ce film a été présenté au Festival du nouveau cinéma en octobre dernier.

Tout est dans tout (est dans tout est dans tout)

par Alexandre Fontaine Rousseau

Qu'est-ce qui se cache dans les entrailles de la réalité ? Le plus récent film de Quentin Dupieux ne cherche pas vraiment à répondre à cette question, mais s'amuse plutôt à trouver toutes les manières possibles de la poser. Le vertige, ici, s'avère une fin en soi. Il est désiré, cultivé à coup de figures de styles qui font basculer les récits les uns dans les autres par effet d'accumulation : on ne compte plus les emboîtements, les déboîtements, les enchâssements qui mettent en perspective chaque fragment du récit comme si la caméra cherchait à reculer toujours plus pour pouvoir enfin voir les contours d'un tout lui échappant inlassablement.

Tout semble graviter autour de cette image, saisissante, qui relève de la synecdoque : une jeune fille prénommée *Réalité* (Kyla Kenedy) aperçoit une VHS bleue parmi les viscères d'un sanglier, chassé par son père puis dépecé dans la cuisine familiale. Le mystère que représente cette cassette l'obsédera, tout comme il obsède le film (qui se nomme lui-même *Réalité*) ; l'un et l'autre chercheront donc à l'élucider, à voir enfin ces images qu'elle contient. Il ne s'agit là que de la première d'une longue série de mises en abyme, le film se mettant d'abord en scène sous les traits d'une enfant curieuse qui tente de comprendre le monde.

Déjà, à partir de cet exemple, on croit pouvoir définir les règles de l'univers mis en place par le cinéaste : toutes ces réalités qui s'entrecroisent dans *Réalité* s'équivalent, au point qu'elles paraissent interchangeables. Le montage fonctionne à la manière d'une fine membrane qui tente de contenir temporairement les récits, d'endiguer le chaos qui tôt ou tard viendra dérégler l'ordre précaire sur lequel semble reposer l'ensemble. Le rêve contamine la réalité – encore elle, décidément on n'y échappera pas – sauf qu'au fond, qui rêve qui dans ce film qui se rêve lui-même ?

Il y a d'abord un cinéaste « génial » (John Glover) qui filme *Réalité* en attendant qu'elle se réveille. Puis un autre (Alain



Chabat), certainement moins génial, qui cherche à pousser le cri parfait, ce hurlement novateur grâce auquel il obtiendra du financement pour son premier long métrage – qui, malheureusement pour lui, existe déjà puisque toute cette histoire forme une grande boucle. S'installant dans une salle de cinéma, Chabat voit à l'écran le film qu'il espère pouvoir tourner. Lorsqu'il tente de contacter son ami producteur pour lui annoncer que son film existe déjà, il découvre que celui-ci est en conversation avec... lui-même, qui lui présente pour la toute première fois son projet.

Construit à la manière d'un ouroboros immense, *Réalité* ne cesse de revenir sur ses pas, de revisiter ses propres images en implantant à chaque fois d'infimes variations qui instillent une impression de décalage. Les scènes se répètent, une sensation de déjà-vu hantant les protagonistes qui tentent de retrouver leur chemin dans ce vaste labyrinthe tracé à même le film par les faux raccords, les faux-semblants, les effets de réflexion qui créent des replis desquels l'esprit reste prisonnier. Tout est inventé, imaginé à l'instar de cette crise d'eczéma invisible dont souffre l'animateur d'une émission de cuisine (John Heder) ; mais puisque chacun croit en ses propres hallucinations, elles font office de réalité.

Au fond, tout ceci n'est que du cinéma. D'ailleurs, lorsque l'on voit enfin les images enregistrées sur cette fameuse VHS bleue,

on découvre qu'il s'agit du film auquel nous assistons qui est, simultanément, la réalité dans laquelle il se déroule. Voilà qui n'a en quelque sorte aucun sens, tout en étant parfaitement cohérent. Or, le génie de Dupieux est purement ludique. Il refuse de s'expliquer, de se justifier puisque le rêve ne répond ici à aucune logique cartésienne – et que l'effet d'entropie qui l'anime emporte sur son passage le cinéma. *Réalité* est, de l'aveu même de son réalisateur, l'anti-*Inception* : un film dépourvu de manuel d'instruction, une œuvre ouverte qui invite le spectateur à s'approprier ses dérapages les plus saugrenus permettant des interprétations diverses.

Voilà d'ailleurs pourquoi la traditionnelle comparaison au casse-tête n'est somme toute pas appropriée dans le cas présent : les pièces de *Réalité* ne possèdent pas un ordre préétabli qu'il s'agit de reconstituer. On peut, au contraire, composer l'image que l'on veut à l'aide des morceaux mis à notre disposition par ce scénario généreux, tour à tour intrigant et hilarant, qui a l'intelligence de ne pas circonscrire sa résolution à une simple solution. Prouvant qu'il est passé maître dans l'art de bien ficeler des histoires décousues, Quentin Dupieux signe ici une comédie aussi ingénieuse qu'éclatée. 

France, 2014. Ré., scé., ph., mont. et mus. : Quentin Dupieux.
Int. : Alain Chabat, Jonathan Lambert, Élodie Bouchez, Kyla Kenedy, Eric Wareheim, Jon Heder, John Glover. 95 minutes.

Ce film a été présenté au Festival du nouveau cinéma en octobre dernier.

L'inaccessible étoile

par Gérard Grugeau



Les premiers plans de *Jauja* sidèrent par leur beauté limpide. Le format 1.33 aux coins arrondis qui rappelle les origines du cinéma confère d'emblée à l'image argentine un écrin somptueux au sein duquel Lisandro Alonso met en place les prémisses d'une mystérieuse quête romanesque. Enserrés dans la pureté du cadre, regardant chacun dans une direction différente (le destin les a déjà séparés),

un père et sa fille perdus au milieu d'une nature virginale se disent leur attachement. Le père, capitaine danois échoué en Patagonie lors de la « conquête du désert » menée au XIX^e siècle par l'armée argentine contre les Amérindiens, vient d'arriver pour occuper un poste d'ingénieur. Il y a dans cette genèse du film, au temps suspendu, la vision fugace d'un paradis. Mais ce paradis sera bientôt souillé, comme le laisse anticiper, avec brutalité, le plan suivant où l'on voit un militaire en livrée rouge se masturber dans l'eau non loin du couple, au milieu des loups marins. En deux plans, une dramaturgie se dessine déjà, archétypale, primitive. Comme il se doit, la jeune Ingeborg deviendra très vite l'objet de toutes les convoitises. Sans crier gare, elle s'enfuira avec un jeune soldat et le père, désespéré, se lancera alors sur la trace des amants.

Dès l'ouverture, on reconnaît chez Lisandro Alonso sa grande maîtrise évocatrice de l'espace, de même que sa façon d'épurer le cadre et de forcer l'ellipse


pour affirmer clairement les intentions de la mise en scène. Et pourtant ici, l'exercice de style apparaît au final un peu vain, comme si le filmage distancé parvenait difficilement à révéler les braises couvant sous la cendre. Adepte des récits ultraminimalistes, le cinéaste argentin (*La Libertad*, *Liverpool*) surprend néanmoins par la richesse nouvelle de sa palette narrative qui oscille subtilement entre drame d'époque, western fordien et conte psychanalytique. La vision d'un homme sanguinaire, devenu apparemment fou et traversant le désert déguisé en femme, ancre même brièvement l'histoire dans le réalisme magique. La déraison sera d'ailleurs le lot de ce père aux pulsions inavouées, prisonnier de ce Nouveau Monde méconnu qui lui a ravi l'amour de sa vie et précipite son être dans des états qui le dépassent. Cette quête existentielle dans des paysages immuables qui menacent d'engloutir l'humain est une constante dans les films du cinéaste. À la rivière que remonte le père à travers



la jungle pour se rendre jusqu'au village de sa fille dans **Los Muertos** succède ici la traversée d'un désert hostile où le capitaine finira par rendre les armes. Un plan de nuit sublime sous une voie lactée d'un bleu métaphysique nous le montrera démuné face à une nature omniprésente qui avalera bientôt l'homme dans un lit de roches noires volcaniques, après la rencontre avec une sorcière terrée au fond de sa grotte, sorcière qui pourrait bien être Ingeborg vieillissante. Laissant advenir la levée du jour dans le plan, Lisando Alonso joue alors sur la durée de la plus délicate des façons. Avant que le récit ne bascule vers son dénouement, il nous amène pour une fois à communier avec la détresse profonde de son personnage tout en nous faisant ressentir l'humilité de notre humaine condition face à l'infini.

Nouvelle coupe franche: dans un épilogue aussi surprenant qu'énigmatique, Ingeborg nous apparaît aujourd'hui dans un

château au Danemark. Lors d'une dernière séquence dans le parc au bord d'un étang, le film semble alors renvoyer dos à dos le rêve et la réalité. Dans quel espace étions-nous? Avons-nous rêvé cette histoire, comme peut-être Ingeborg surprise à son réveil, ou comme peut-être ce père désemparé, dépossédé, fermant les yeux sous la tente avant d'entreprendre son voyage initiatique dans la pampa? Le *Jauja* du titre, qui évoque un royaume mythique, une hypothétique terre d'abondance (on pense bien sûr à *Aguirre, la colère de Dieu* de Werner Herzog ou à *El Dorado* de Carlos Saura) réfère peut-être ici davantage à une quête intérieure où l'amour fou d'un père pour sa fille se heurterait au tabou de l'inceste. Étrangement, cet épilogue qui précipite le récit dans une contemporanéité un peu forcée joue contre le film, le vidant de son mystère primitif. Par ce brutal saut dans le temps, le présent pourtant ancré dans l'espace du conte (Ingeborg en princesse

isolée dans son grand château) semble venir abolir le passé teinté de mythologie, en ternir soudainement la beauté élégiaque et cruelle. Malgré l'éblouissement ressenti face aux images composées avec grâce par le cinéaste et le jeu tout en douleur rentrée de Viggo Mortensen (premier acteur professionnel à faire le saut dans le cinéma de Lisandro Alonso), *Jauja* nous émeut avant tout par sa dimension plastique. Le drame intérieur du capitaine Gunnar Dinesen se perd hélas dans les limbes de notre imaginaire inassouvi, telle une inaccessible étoile, un « pays de cocagne » à peine entrevu et déjà recouvert par le mouvement du monde. 

Argentine, États-Unis, Danemark, France, Mexique, Brésil 2014. Ré.: Lisandro Alonso. Scé.: Alonso, Fabien Casas. Ph.: Timo Salminen. Mont.: Natalia Lopez. Mus.: Viggo Mortensen, Buckethead. Int.: Viggo Mortensen, Viilbjork Malling Agger, Ghita Norby, Adrian Fondari. 108 minutes.

Ce film a été présenté au Festival du nouveau cinéma en octobre dernier.



RSB PRODUCTION
CD / DVD / BLU-RAY

RSB VIRTUEL
PROMOTION / DÉCOUVERTES

RSB SERVICES
DESIGN / DISTRIBUTION INTÉGRÉE

RSBimedia.com

8480, Côte-de-Liesse
Saint-Laurent, QC, Canada H4T 1G7

T 514 342-8511
F 514 342-0401

Sans frais 1 800 361-8153
info@rsbimedia.com



LA CULTURE EN REVUES

ARTS VISUELS
 CINÉMA
 CRÉATION LITTÉRAIRE
 CULTURE ET SOCIÉTÉ
 HISTOIRE ET PATRIMOINE
 LITTÉRATURE
 THÉÂTRE ET MUSIQUE
 THÉORIES ET ANALYSES

ART LE SABORD | CIEL VARIABLE | ESPACE | ESSE | ETC MEDIA | INTER | VIE DES ARTS | ZONE OCCUPÉE
 24 IMAGES | CINÉ-BULLES | CINÉMAS | SÉQUENCES
 BRÈVES LITTÉRAIRES | CONTRE-JOUR | ESTUAIRE | EXIT |
 JET D'ENCRE | LES ÉCRITS | MŒBIUS | VIRAGES | XYZ. LA REVUE DE LA NOUVELLE
 À BÂBORD! | L'ACTION NATIONALE | LIBERTÉ | L'INCONVÉNIENT | NOUVEAU PROJET | NOUVEAUX CAHIERS DU SOCIALISME |
 QUÉBEC FRANÇAIS | RELATIONS
 CAP-AUX-DIAMANTS | CONTINUITÉ | HISTOIRE QUÉBEC | MAGAZINE GASPÉSIE
 LES CAHIERS DE LECTURE | LETTRES QUÉBÉCOISES | LIVRE D'ICI | LURELU | NUIT BLANCHE | SPIRALE
 CIRCUIT | JEU REVUE DE THÉÂTRE | LES CAHIERS DE LA SQRM
 ANNALES D'HISTOIRE DE L'ART CANADIEN | ÉTUDES LITTÉRAIRES | INTERMÉDIALITÉS | TANGENCE | VOIX ET IMAGES

LES REVUES
 CULTURELLES QUÉBÉCOISES
SODEP.QC.CA

sodep
 Société de développement
 des périodiques
 culturels québécois

BNLMTL 2014.ORG



**22.10.14
04.01.15**

**L'avenir
(looking
forward)**

**La Biennale de Montréal au
Musée d'art contemporain
de Montréal et dans la ville**

**BNL La Biennale
MTL de Montréal**



**MUSÉE D'ART
CONTEMPORAIN
DE MONTRÉAL** Québec

BNLMTL 2014 est une réalisation de La Biennale de Montréal
en coproduction avec le Musée d'art contemporain de Montréal

Partenaire majeur
 **UBS**



présentateur de BNLMTL 2014 et partenaire
principal du Musée d'art contemporain de Montréal

Québec



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Montréal

Bureau des festivals et
des événements culturels
Montréal

Canada



DES BANDES DESSINÉES À L'AFFICHE TOUS LES JOURS!



Paul Fiction

Librairie
Monet

**LA PLUS GRANDE
SÉLECTION
DE BANDES
DESSINÉES
FRANCOPHONES
EN AMÉRIQUE**

**UN CASTING
D'ENFER AVEC:**

**DES LIBRAIRES
SPÉCIALISÉS
ET CERTIFIÉS**

**dont
BORIS WILLIS**



ENEZ VOUS FAIRE EMBULLER!!!

Galleries Normandie • 2752, rue de Salaberry, Montréal • Tél. : 514-337-4083
CONCEPTION : SYLVAIN CABOT • RÉALISATION : CATHON • AVEC L'AIMABLE AUTORISATION D'ONCLE MIKE RABAGLIATI