

## Chronique d'un dialogue avorté *Hulk, Watchmen* et les enjeux de l'adaptation

Bruno Dequen

Numéro 170, décembre 2014, janvier 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73247ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Dequen, B. (2014). Chronique d'un dialogue avorté : *Hulk, Watchmen* et les enjeux de l'adaptation. *24 images*, (170), 18–20.

# 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