

Techniques du dessin et travail cinématographique

Appel à proposition d'articles pour le numéro n° 9 (janvier 2020) de la revue *Images du travail, Travail des images*

Numéro coordonné par Jean-Paul Géhin, Jean-Marc Leveratto et Gwenaële Rot

Ce numéro vise à interroger la place et le rôle du dessin dans le processus de production cinématographique de films de fiction comme de films documentaires. Il s'agit d'analyser tous les rapports existant, sans se focaliser sur le cinéma d'animation, entre le dessin et le cinéma, sur la base d'observations précises et concrètes des usages du dessin dans la production cinématographique et sa communication commerciale.

L'approche privilégiée est celle de la socio-anthropologie de la technique. Les études proposées peuvent être ethnographiques, historiques ou sociologiques. Elles devront reposer sur un corpus clairement présenté et défini. Le « dessin » est entendu comme une technique d'inscription graphique (Jack Goody) permettant d'enregistrer un événement pour en conserver la mémoire, d'anticiper sa forme future et d'organiser les étapes de sa réalisation, ou de traduire en images un récit, oral ou écrit, préexistant. C'est donc une réflexion et une analyse sur l'articulation (et la complémentarité) entre deux types d'activités de travail généralement pensés séparément, qui sont recherchées dans ce numéro thématique : d'un côté, le travail graphique du dessin sous toutes ses formes ; de l'autre, le travail cinématographique à partir d'images animées, autrefois qualifiées de « mécaniques ».

Les propositions d'articles pour ce numéro thématique pourront s'inscrire dans l'un de ces trois axes :

- 1) Les usages techniques du dessin dans le processus de réalisation cinématographique.

Cet axe de réflexion porte sur la place du travail de dessin dans le travail de production cinématographique, et donc celle du dessinateur et l'évolution de sa fonction du fait de la numérisation. En tant que technique d'inscription graphique, le dessin se trouve au cœur de la production cinématographique (les schémas du décorateur, le plan de tournage, le *storyboard* en tant qu'outils de visualisation et d'anticipation de ce que l'on doit faire). Or, aussi bien l'histoire de ces usages (remontant à Méliès, Briselance et Morin, 2010) que les usages contemporains restent peu étudiés. On a vu récemment les équipes de film intégrer un dessinateur à l'équipe de tournage pour alimenter et stimuler l'imagination des décorateurs et accessoiristes (le cas de William Simpson pour *Game of Thrones*). Par ailleurs, la numérisation constitue un cas intéressant de production graphique révolutionnant justement l'usage du dessin dans le trucage cinématographique, par le biais du passage du dessin manuel à la production de figures anthropomorphes, de paysages, etc. par le biais d'algorithmes.

- 2) Les usages communicationnels du dessin.

Bien qu'ils constituent une évidente pratique, les usages du dessin dans les films à vocation pédagogique, scientifique et, plus généralement, documentaire restent peu étudiés, alors qu'ils sont révélateurs du contexte et des enjeux non seulement techniques, mais aussi éthiques et esthétiques, sociaux et politiques ou encore économiques de leur production. Il en va de même pour ce qui concerne les films de fiction, le dessin n'étant traditionnellement appréhendé par les historiens que comme un outil publicitaire. Or, si le dessin est depuis l'apparition du loisir cinématographique un médiateur privilégié, par le biais de l'affiche, entre les exploitants et le public, le recours fréquent au dessin comme ressource stylistique — intégré au récit, lors de son ouverture ou comme outil de progression diégétique — caractérise l'évolution du cinéma mondial dans la seconde moitié du XXe siècle. Des génériques de Saul Bass à son usage signalant la présence de l'auteur (comme dans *Detachment*, 2011, de Tony Kaye) l'hybridation de la technique du dessin et de la technique cinématographique (revendiqué par Saul Bass lui-même dans *Why Man Creates*, oscar 1969 du meilleur court-métrage documentaire) reste un domaine encore peu exploré.

- 3) L'adaptation de la bande dessinée au cinéma et le passage du cinéma à la bande dessinée.

L'adaptation de bandes dessinées au cinéma est une tendance massive de l'évolution contemporaine du cinéma dit commercial, que l'on pense aux franchises Marvel ou DC Comics, à Tintin, Blueberry, Largo Winch, Astérix ou Lucky Luke mais aussi à l'adaptation récente de *Valerian*. L'approche esthétique a ici sa place, à condition qu'elle rende compte des enjeux éthiques et politiques des processus de traduction, des arbitrages socio-économiques effectués par les producteurs et les réalisateurs. L'approche technologique des problèmes du passage à l'écran, sur la base d'entretiens avec les professionnels et d'analyses des équipements utilisés pour réussir la visualisation du monde de la BD adaptée (*Valerian*, selon Besson, a dû attendre les progrès de la numérisation pour être porté à l'écran) est aussi la bienvenue.

De la même manière, les problèmes techniques et éditoriaux posés par l'adaptation de films ou de genre cinématographiques en BD pourront être étudiés.

Modalités de soumission

Les articles attendus reposeront sur l'analyse d'un corpus d'images (productions iconographiques). Ces images devront être reproduites dans l'article. Rappelons que *Images du travail, Travail des images* est une revue scientifique entièrement numérique, gratuite et ouverte. L'auteur devra à ce titre s'assurer de la disposition des droits d'utilisation et de diffusion. Les articles sont d'un format de 30 000 à 50.000 signes maximum. **Dans un premier temps, sont attendues des propositions d'articles soit un texte d'intention de 2000 à 3000 signes.** Les propositions sont à envoyer pour le 30 septembre 2018 simultanément à :

- Jean-Paul Géhin, sociologue du travail, université de Poitiers, GRESO : jean.paul.gehin@univ-poitiers.fr
- Jean-Marc Leveratto, professeur de sociologie, Université de Lorraine, 2L2S : imleveratto@free.fr
- Gwenaële Rot : professeur de sociologie à Sciences-po, CSO : gwenaële.rot@sciencespo.fr
- La revue *Image du travail, Travail des images* : imagesdutravail@gmail.com

Références bibliographiques indicatives

- Aurouet C. (2012), *Le cinéma dessiné de Jacques Prévert*, Paris, Textuel
- Boillat A. (dir.), 2010, *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, L'Equinoxe
- Briselance M-F et Morin J-C (2010), *Grammaire du cinéma*, Paris, Nouveau Monde
- Destors F.-X. « Le documentaire animé et l'image réparatrice », consultable sur <https://www.film-documentaire-ecrits.fr/traverses1-documentaireanime>
<https://vulcanpost.com/195671/william-simpson-game-of-thrones/>
- Eisenstein S. (1979), *Les dessins mexicains d'Eisenstein*, Paris, Les cahiers du cinéma, (1^{ère} édition, Moscou, 1969)
- Eisenstein S. et Nijny (1973), *Mettre en scène*, Paris, 10/18
- Goody J. (1994), *La raison graphique*, Paris, Minuit, 1994.
- Moinereau L. (2009), *Le Générique de film. De la lettre à la figure*, Rennes, Presses universitaires de Rennes
- Rot G. et de Verdalle L. (2013), *Le cinéma. Travail et organisation*, Paris, La dispute