



APFUCC

L'ASSOCIATION DES PROFESSEUR.E.S DE FRANÇAIS
DES UNIVERSITÉS ET COLLÈGES CANADIENS

Colloque 2024
Du 15 au 19 juin 2024
Université McGill
Montréal, Québec, Canada

Appel à propositions de communications

Atelier 2 : Adaptation et Animation

Responsables d'atelier:

John Harbour, Université Laval, Québec

Marie Pascal, King's University College, London

Mentionnant que la littérature a été une source d'inspiration importante pour le cinéma dès ses débuts, Paul Wells rapporte que l'animation, tout particulièrement, a cette capacité de créer des images qui sont suggérées par la source (métaphores, symboliques, procédés littéraires, *etc.*). Le film *Symphony in Slang* (Tex Avery, 1951) souligne bien cette propension de l'animation à reprendre à l'écran des expressions littéraires évoquées par le narrateur. Si les premiers exemples qui viennent à l'esprit verseront du côté de la culture de masse produite par des studios tels que Disney (avec, par exemple, *Pinocchio* [Sharpsteen et Luske, 1940], *Beauty and the Beast* [Trousdale et Wise, 1991] ou *The Little Mermaid* [Musker et Clements, 1989]) et DreamWorks (*Shrek* [Adamson et Jenson, 2001], *How to Train your Dragon* [Sanders et DeBlois, 2010] ou *The Bad Guys* [Perifel, 2022]), l'univers francophone n'est pas en reste en ce qui a trait aux adaptations animées. Pensons au « phénomène Tintin » : les 23 albums d'Hergé (1930 – 1983) sont d'abord adaptés en 2D en 39 épisodes d'une série TV diffusée sur France 3 (Bernasconi, 1992) ; Steven Spielberg utilise ensuite la technique de capture de mouvement (*motion capture*) pour produire *The Adventures of Tintin* en 2011. Un autre exemple concerne les albums d'Astérix et Obélix de René Goscinny et Albert Uderzo. D'abord adaptés en 2D (de *Astérix le Gaulois* [Goossens, 1967] à *Astérix et les Vikings* [Fjeldmark et Møller, 2006] en passant par *Astérix et Cléopâtre* [Goscinny et Uderzo, 1968] et *Les Douze travaux* [Goscinny et Uderzo, 1976]), ils prennent ensuite forme en 3D grâce au studio franco-montréalais Mikros avec *Astérix : Le Domaine des dieux* (Clichy et Astier, 2014) et *Astérix et le secret de la potion magique* (Clichy et Astier, 2018)).

Il s'avère que l'animation offre l'avantage de s'émanciper de la préoccupation habituelle du réalisme dans le dialogue texte/film (Wells, 1999, p. 200), ce que démontrent bien des films tels que *J'ai perdu mon corps* (Clapin, 2019), adapté du roman *Happy Hand* (2006) de Guillaume Laurent, ou *Le roi et l'oiseau* (Grimault, 1980), tiré d'un conte d'Andersen « La bergère et le

ramoneur » (1845). D'autres exemples visent à reproduire le style d'un.e bédéiste dans une version animée, comme c'est le cas de ces romans graphiques, érigés au rang de classiques, que sont *Le Chat du rabbin* (Sfar, 2002), adapté par l'auteure et Antoine Delesvaux (2011) et *Persepolis* (Satrapi, 2000), transposé à l'écran par la bédéiste et Vincent Paronnaud (2007). La question de la relation entre l'animation et le texte littéraire ne s'émancipe pas totalement des débats sur la fidélité de la première et, alors que *L'Homme qui plantait des arbres* (Back, 1987) respecte fidèlement le texte original de Jean Giono (voir Back dans Bonneville, 1987), d'autres films, comme *Isabelle au bois dormant* (Cloutier, 2007), transgressent le texte source au point de le subvertir. Soulignons finalement qu'une grande variété de textes peuvent suggérer des images animées : Martine Chartrand a réalisé le film *MacPherson* (2012) à partir d'une chanson de Félix Leclerc (2022), René Laloux a adapté un roman de Stefan Wul dans son film *La Planète sauvage* (1973), Diane Obomsawin a adapté sa propre bande dessinée avec *J'aime les filles* (2016) et Michel Ocelot s'est inspiré de contes oraux dans *Princes et Princesses* (2000) et *Azur et Asmar* (2006).

Dans cet atelier, nous investiguerons la relation entretenue entre le cinéma d'animation et les textes dont il s'inspire ou s'empare, discuter des avantages et des risques de telles adaptations tout en tenant compte des différentes techniques d'animation (2D, 3D, *stop-motion*, peinture sur verre, animation de papiers découpés, pixilation, écran d'épingles, *etc.*) et laisser une place à l'étude de la bande sonore et des voix des acteurs et actrices. Nous aimerions faciliter un débat intermédial sur l'adaptation animée en mettant en contact nos connaissances sur ces différentes approches.

Axes de réflexion indicatifs :

- Enjeux touchant aux questions d'intermédialité (texte/animé, BD/animé, théâtre/animé...)
- Enjeux propres aux techniques d'animation (2D, 3D, *stop-motion*...)
- Risques et avantages de l'animation pour adapter un texte
- Apports liés à la bande sonore et aux voix des acteurs et actrices, étude narratologique
- Étude diachronique (paire texte/animé ou productions d'un studio spécialisé en adaptation)
- Étude de cas sur une suite d'animations adaptées (*Tintin*, *Astérix*, *Le chat du Rabbin*...)

Date limite pour l'envoi des propositions (titre, résumé de 250-300 mots, adresse, affiliation et notice bio-bibliographique de 150 mots) à john.harbour.1@ulaval.ca et mpascal3@uwo.ca **avant le 15 janvier 2024.**

Le colloque annuel 2024 de l'APFUCC sera en personne. Il se tiendra dans le cadre du Congrès annuel de la Fédération des sciences humaines du Canada et la Fédération n'offre pas de soutien pour des interventions en ligne cette année.

Les personnes ayant soumis une proposition de communication recevront un message des personnes responsables de l'atelier avant le 30 janvier 2024 les informant de leur décision. L'adhésion à l'APFUCC est requise pour participer au colloque. Il faut également régler les frais de participation au Congrès des Sciences humaines ainsi que les frais de conférence de l'APFUCC. De plus amples informations vous seront envoyées à ce sujet. Vous ne pouvez soumettre qu'une seule proposition de communication, présentée en français (la langue officielle de l'APFUCC), pour le colloque 2024.

Bibliographie indicative

Baby, François, « Du littéraire au cinématographique : une problématique de l'adaptation », *Études littéraires*, vol. 13, n° 1, 1980, pp. 11-29.

Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1958.

Boguszak, Jakub, « The Poetics of Shakespearean Animation », *Shakespeare Bulletin*, vol. 32, n° 2, Summer 2014, pp. 159-183.

Bonneville, Léo, « Frédéric Back », *Séquences*, n° 130, août 1987, pp. 37-42.

Brunette, Peter, « Snow White and the Seven Dwarfs », *The American Animated Cartoon: A Critical Anthology*, Danny Peary and Gerald Peary (eds.), Theme Park Press, 2020 [1980], pp. 75-84.

Cartmell, Deborah, « Adapting Children's Literature », *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Deborah Cartmell and Imelda Whelehan (eds.), Cambridge University Press, 2007, pp. 167-180.

Chartrand, Martine « Représentation de pionnières et de pionniers noirs québécois dans une pratique du dessin, de la peinture et de l'image animée », mémoire de maîtrise, Montréal : Université du Québec à Montréal, 2022.

Duggan, Anne E., « The Fairy-Tale Film in France », *Fairy-Tale Films Beyond Disney*, Jack Zipes, Pauline Greenhill et Kendra Magnus-Johnston (eds.), New York: Routledge, 2015.

Dutel, Jérôme (ed.), *Adaptation littéraire et courts métrages d'animation*, Paris : L'Harmattan, 2020.

Eliott, Kamilla, « Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma », *Narrative Accross Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln&London: University of Nebraska Press, 2004, pp. 220-243.

Floquet, Pierre, « L'adaptation à la Tex Avery : S'appuyer, s'approprier, s'affranchir », *Adaptation littéraire et courts métrages d'animation*, Jérôme Dutel (ed.), Paris : L'Harmattan, 2020, pp. 73-83.

Harbour, John, « L'œuvre intermédiaire de Francis Desharnais », *Transcr(é)ation*, vol. 2, n° 1, 2023, pp. 1-15.

Hoog, Anne-Marie et Pascal Vimenet (eds.), *De Popeye à Persepolis : Bande dessinée et cinéma d'animation*, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2022.

Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, Seuil, 1965.

Poncet, Marie-Thérèse, *L'esthétique du dessin animé*, Librairie Nizet, 1952.

Ryan, Marie-Laure (ed.), *Narrative Accross Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln&London: University of Nebraska Press, 2004.

Rall, Hannes, *Adaptation for Animation – Transforming Literature Frame by Frame*, Taylor and Francis Group, 2020.

Sanders, Julie, *Adaptation and Appropriation*, London and New York: Routledge, 2006.

Solomon, Charles, « Animation is a Visual Medium », *Storytelling in Animation: The Art of the Animated Image*, John Canemaker (ed.), Los Angeles: Samuel French Trade, vol. 2, 1988, p. 95.

Zipes, Jack, *Fairy Tale as Myth: Myth as Fairy Tale*, Lexington: University of Kentucky Press, 1994.

Warner, Marina, *From the Beast to the Blond: On Fairytales and their Tellers*, London: Chatto and Windus, 1994.

Wells, Paul, « Classic Literature and Animation: All Adaptations are Equal, but some are more Equal than Others », *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Deborah Cartmell and Imelda Whelehan (eds.), Cambridge University Press, 2007, pp. 199-211.

Wells, Paul, « 'Thou art Translated': Analysing Animated Adaptation », *Adaptation – From Text to Screen, Screen to Text*, Deborah Cartmell and Imelda Whelehan (eds.), Longond and New York: Routledge, 1999, pp. 199-213.

Whitley, David; Claudia Nelson, *The Idea of Nature in Disney Animation: From Snow White to WALL-E*, Taylor&Francis Group, 2012.