

## Transcr(é)ation



# L'oeuvre intermédiaire de Francis Desharnais

John Harbour

Volume 2, numéro 1, 2023

L'adaptation – De la bande-dessinée (et comics) aux films et/ou vice versa  
Adaptation – From Graphic Novels (and Comics) to Films and/or vice versa

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110903ar>  
DOI : <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15587>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer ce document

Harbour, J. (2023). L'oeuvre intermédiaire de Francis Desharnais. *Transcr(é)ation*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15587>

### Résumé de l'article

L'article propose un entretien avec l'artiste Francis Desharnais qui permet de mieux saisir son approche intermédiaire de la bande dessinée et du cinéma d'animation tout en mettant en lumière sa longue et fructueuse carrière. L'entrevue a été réalisée avec l'artiste le 25 octobre 2022 à l'Île d'Orléans, Québec, Canada.

© John Harbour, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

# L'œuvre intermédiaire de Francis Desharnais

**JOHN HARBOUR**

*Université Laval*

## **RÉSUMÉ**

*L'article propose un entretien avec l'artiste Francis Desharnais qui permet de mieux saisir son approche intermédiaire de la bande dessinée et du cinéma d'animation tout en mettant en lumière sa longue et fructueuse carrière. L'entrevue a été réalisée avec l'artiste le 25 octobre 2022 à l'Île d'Orléans, Québec, Canada.*

**Mots clés :** *cinéma · animation · bande dessinée · intermédialité · adaptation*

## Introduction

Au Québec, la bande dessinée et le cinéma d'animation entretiennent une relation étroite depuis leurs débuts. En effet, il faut remonter au pionnier Raoul Barré (1874-1932) qui fut non seulement bédéiste et cinéaste, mais qui adapta également au 7<sup>ième</sup> art des personnages et des histoires provenant du 9<sup>ième</sup> 1. Bien que différents efforts aient été faits dans le secteur privé pour porter à l'écran une bande dessinée ou l'inverse<sup>2</sup>, c'est au sein de l'Office national du film du Canada (ONF) que l'on a retrouvé la plus grande concentration de ces bédéistes-cinéastes<sup>3</sup> dont Francis Desharnais fait partie.

Ayant d'abord été cinéaste d'animation en réalisant notamment le film *Rumeurs* (2003) avec le groupe Kiwistiti, c'est en 2008 que Desharnais fait paraître sa toute première bande dessinée, *Burquette*, qu'il adapte finalement en websérie en 2011. Son œuvre a la particularité de faire entrer en contact le cinéma et la bande dessinée de multiples façons, créant ainsi un « maillage intermédial<sup>4</sup> » riche : adaptation d'une bande dessinée au cinéma, utilisation du langage<sup>5</sup> de la bande dessinée dans un film ainsi que références cinématographiques dans une bande dessinée.

L'entrevue qui suit avec le bédéiste et cinéaste nous permettra de mieux comprendre son approche des différents médiums, en plus de mettre en lumière sa fructueuse carrière.

---

<sup>1</sup> Voir John Harbour, « Regards sur l'œuvre intermédiaire et les techniques narratives de Raoul Barré (1874-1932) », mémoire de maîtrise, Québec : Université Laval, 2021, 121 f. ; Plus largement, le caricaturiste Robert LaPalme s'était intéressé au cinéma en scénarisant le film *La vie d'Émile Lazo* (Omer Parent, 1938). Voir Guillaume Lafleur, « Trente ans sur un fil : aux sources du cinéma expérimental québécois », dans Ralph Elawani et Guillaume Lafleur [dir.], *Traversée du cinéma expérimental québécois*, Montréal : Éditions Somme Toute, 2020, p. 22.

<sup>2</sup> On peut penser par exemple à l'adaptation cinématographique *Paul à Québec* (François Bouvier, 2015) coscénarisée par Michel Rabagliati.

<sup>3</sup> On pense notamment à Claude Cloutier, Diane Obomsawin, Zviane, Janice Nadeau, Iris, Cathon, Richard Suicide, Guy Delisle, Samuel Cantin et Catherine Lepage. À noter également que l'ONF a mis en place l'initiative *Chroniques du 9<sup>e</sup> art* qui favorise la création de films d'animation réalisés par des bédéistes. À ce jour, six films ont été produits.

<sup>4</sup> Par ce concept proposé par André Gaudreault, nous entendons qu'un médium peut absorber les caractéristiques d'autres médiums. Voir André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, Paris/Québec : Armand Colin/Nota Bene, 1988 [1999], p. 175.

<sup>5</sup> Le terme « langage » est employé ici pour désigner des caractéristiques qui sont propres à un médium. Par exemple, l'utilisation de bulles ou de cases proviennent directement de la bande dessinée.

## Les débuts

**John Harbour :** Francis, quel a été votre premier contact avec la bande dessinée et l'animation ?

**Francis Desharnais :** La bande dessinée remonte à l'enfance. J'ai appris à lire avec les *Astérix* et les *Lucky Luke*. Mon père me faisait lire des bandes dessinées et ça ne m'a jamais quitté. Au secondaire, j'ai suivi les ateliers Imagine (qui deviennent Imagine YMCA) pendant 5 ans où des gens comme André-Philippe Côté, Djief (Jean-François Bergeron), Dany Quine et Michel Giguère m'ont enseigné. Au cégep (vers 1996), j'ai arrêté de faire de la bande dessinée car je n'avais pas le sentiment que le médium pouvait m'offrir des possibilités de carrière.

C'est à peu près à la même époque que j'ai commencé à faire de l'animation en participant à un Animathon. Il s'agissait d'un atelier d'animation organisé par André Leduc où les participant.e.s avaient environ deux jours pour réaliser un court film d'animation de 30 secondes sur une musique imposée. Il fallait former une équipe pour participer et c'est à ce moment que j'ai rencontré Frédéric Lebrasseur qui adorait l'animation et qui m'a fait découvrir les films de l'ONF. Vers 2003-2004, lorsque j'ai travaillé en France comme assistant à l'animation sur le film *Conte de quartier* (Florence Miailhe, 2006), l'envie de refaire de la bande dessinée m'est revenue et c'est là que j'ai eu l'idée de *Burquette* (2008).

**J. H. :** Contrairement à la plupart des bédéistes qui se sont intéressés au cinéma, vous êtes d'abord devenu cinéaste professionnel avant d'être bédéiste professionnel. Est-ce que vous croyez que cela a eu une incidence sur votre façon d'aborder les deux médiums ?

**F. D. :** En fait, même si je n'avais jamais publié, j'avais tout de même cinq ans d'expérience en bande dessinée lorsque j'ai commencé à faire du cinéma d'animation. Rétrospectivement, la brisure était assez nette entre le cinéma et la bande dessinée pour moi. Mes premiers films comme *C'est en revenant du Congo* (coréalisé avec Frédéric Lebrasseur, 1998) et *Zdogle* (coréalisé avec Annie Frenette, Frédéric Lebrasseur et Philippe Venne, 1999) avaient une narration plus abstraite alors que mon approche en bande dessinée était plus concrète en racontant une histoire et en faisant de l'humour. J'ai toujours vu les deux médiums de façon distincte. Par contre, le style graphique que j'ai adopté dans *Rumeurs* me venait de ce que j'avais fait en bande dessinée aux ateliers Imagine. Ce style m'a permis d'obtenir une expressivité forte à partir de formes très simples et minimalistes.



Image tirée de *C'est en revenant du Congo* (Desharnais et Lebrasseur, 1998)

## ***Burquette* et son adaptation en websérie**

**J. H.** : En 2011, vous réalisez une websérie de 20 épisodes, adaptée de votre bande dessinée *Burquette* parue en 2008. Comment le projet a-t-il débuté ?

**F. D.** : J'avais proposé le projet à Julie Roy qui était alors productrice au studio d'animation du Programme français de l'ONF. Au départ, le projet était très différent. On avait évoqué la possibilité de faire un court métrage. On avait aussi discuté de faire une websérie. À ce moment-là, je ne voulais pas adapter fidèlement la bande dessinée, mais plutôt reprendre les mêmes personnages et le même univers en racontant une histoire totalement inédite.

Nous avons finalement opté pour une adaptation plus fidèle afin que le public puisse reconnaître les situations et les personnages qu'ils ont connus dans la bande dessinée. Aujourd'hui, j'aime toujours la websérie mais je trouve qu'elle est trop fidèle à la bande dessinée. Pour moi, une bonne adaptation est celle qui réussit à se détacher de l'œuvre originale tout en conservant des éléments. C'est

pour cette raison que, selon moi, l'épisode final (épisode 20) de la websérie est le plus réussi.

Il y a également l'épisode 17 où l'on voit Alberte réfléchir sous sa burqa que j'apprécie particulièrement. Je trouve que cet épisode fonctionne très bien avec un travail sur le son qui a apporté quelque chose que la bande dessinée ne pouvait pas faire.

**J. H. :** Oui, tout à fait. Cet épisode m'a également marqué parce que, bien qu'il reprenne assez fidèlement le matériel original, il convoque des éléments du langage cinématographique : le mouvement de caméra très lent et l'ambiance sonore dégagent une impression de solitude très forte.

Sur le plan de l'adaptation, j'ai aussi trouvé l'épisode 15 très intéressant. Dans cet épisode, la mère d'Alberte lui raconte qu'elle voulait avoir un travail afin de réclamer sa garde parentale. Malheureusement, elle ne réussit pas et devient danseuse nue. À ce moment précis, on voit dans l'épisode un client du bar qui se métamorphose en juge. Cette transition (qu'il n'y a pas dans la bande dessinée) souligne à grands traits qu'aux yeux du juge, la danseuse n'existe que pour assouvir ses désirs sexuels et ne peut pas être une mère adéquate. Ce moment, parce qu'il critique le *male gaze* et dénonce l'objectification des femmes par le biais d'une métamorphose, m'a fait penser au film *Le chapeau* (Michèle Cournoyer, 1999). Était-ce pour vous une inspiration ?

**F. D. :** L'utilisation de métamorphoses me vient en fait de mes premiers films d'animation. Comme je travaillais sur un seul calque (le décor et le personnage étaient sur la même feuille d'animation), je ne faisais pas nécessairement de coupes entre les plans mais plutôt des métamorphoses pour passer d'une idée à l'autre. *Le chapeau* ne m'a donc pas directement inspiré pour cet épisode. Cependant, il faut préciser que *Le chapeau* est un film qui m'a marqué et que, si j'ai utilisé la métamorphose dans plusieurs de mes films, c'est parce qu'il y avait d'autres cinéastes avant moi qui en faisaient, dont Michèle Cournoyer.

**J. H. :** Cette métamorphose, qui est à mon avis un élément fort de la websérie, ne se retrouve pas dans la bande dessinée. Pourquoi ?

**F. D. :** Le *strip* est un genre de bande dessinée qui nécessite de débiter puis de clore une histoire en trois ou quatre cases. Il n'y avait donc pas assez d'espace pour développer une métamorphose. L'effet aurait duré une ou deux pages et aurait été trop lent. Dans la websérie, la transition fonctionne mieux parce qu'elle se fait rapidement.

**J. H.** : En 2014, vous écriviez, en parlant de votre expérience d'adaptation de *Burquette*, qu'« [e]n bande dessinée, le temps de lecture est une donnée à peu près impossible à contrôler<sup>6</sup> » alors qu'au cinéma le ou la cinéaste a « le contrôle absolu du temps de visionnement du spectateur<sup>7</sup>. » Cette différence majeure entre les deux médiums a été au centre des préoccupations d'un grand nombre d'études sur la bande dessinée et le cinéma<sup>8</sup>. Comment approchez-vous le *timing* dans les deux médiums ?

**F. D.** : Tout dépend de la bande dessinée que l'on fait. *Burquette*, par exemple, est composée de *strips* de trois cases. Dans la première case, je place la situation. Dans la seconde, je fais légèrement évoluer la situation initiale. Dans la dernière, je fais une blague qui repose sur tout ce qui a été installé dans les deux premières cases. Le *strip* est un genre très contraignant qui nécessite de synthétiser ses idées au maximum. Malgré ces limitations, je crois avoir plus de facilité à travailler avec le médium de la bande dessinée.

En animation, le travail est sensiblement le même qu'en bande dessinée jusqu'au scénarimage. Après cette étape, il me semble plus difficile de faire de l'humour parce que le *timing* doit être irréprochable. Le temps est un paramètre important en animation que je n'ai pas à prendre en considération en bande dessinée. À cela s'ajoute le travail des comédien-ne-s qui vont délivrer le gag à leur manière, sans oublier la musique et les animations. Il me semble plus difficile de faire de l'animation parce qu'il faut prendre en considération tous ces éléments pour créer un tout cohérent qui fera rire.

**J. H.** : Le travail de bédéiste étant de nature plus solitaire, est-il difficile de travailler en équipe pour réaliser une websérie comme *Burquette*?

**F. D.** : Pour *Burquette*, j'avais une équipe expérimentée qui, à partir de mes scénarimages, produisait des séquences d'animation. Ce que j'appréciais, dans cette façon de travailler, c'était d'envoyer mes idées, mes scénarios, mes scénarimages et que ça me revienne avec l'apport de mes collaborateur-trice-s. C'était toujours une surprise pour moi et, la plupart du temps, une surprise

---

<sup>6</sup> Francis Desharnais, « S'adapter », *24 images*, n° 170, 2014, p. 31.

<sup>7</sup> *Idem*.

<sup>8</sup> Pour ne nommer que deux de ces études, voir Thierry Groensteen, « Du 7<sup>e</sup> au 9<sup>e</sup> art : l'inventaire des singularités », *CinémAction*, Hors-série (été 1990), p. 22-23 ; Voir également David Roche, « L'adaptation "plan par plan" à l'épreuve de la "spécificité médiatique" : *Sin City* (Robert Rodriguez et Frank Miller, 2005) et *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) », *Transmédialité, Bande dessinée & Adaptation* (dir. Évelyne Depêtre ; German A. Duarte), Clermont Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, 2019, p. 218.

heureuse. Il s'agit de la même émotion que je ressens lorsque je reçois des planches de dessinateurs qui illustrent un scénario que je leur ai écrit. Aussi, en bande dessinée, j'aime souvent faire lire une version à mon entourage avant qu'elle ne soit publiée afin d'avoir des rétroactions et des commentaires. Pour moi, recevoir les opinions des autres m'oblige à justifier mes choix et à me remettre en question. Travailler avec les autres est une expérience positive, et ce, autant en bande dessinée qu'en cinéma.

**J. H. :** Le son est un élément qui n'est pas présent dans le médium de la bande dessinée (en fait, il l'est mais à l'écrit). Comment avez-vous appréhendé le travail avec les comédien·ne·s dans la websérie ?

**F. D. :** En fait, c'est la partie que je craignais le plus parce que la bande dessinée et l'animation traitent un même texte de façon très différente. J'avais beaucoup d'appréhension et de craintes que le texte, n'étant plus lu mais entendu par le public, ne soit plus drôle.

Aussi, mes personnages ne parlaient pas dans mes films précédents. C'était donc la première fois que je dirigeais des comédien·ne·s. Heureusement, il y avait une directrice de plateau qui intervenait avec eux et qui m'aidait à les diriger. Je pense que les voix dans la websérie fonctionnent très bien.

**J. H. :** Les lecteur·trice·s attribuent souvent une voix à un personnage lorsqu'ils et elles lisent le dialogue en bande dessinée. On peut d'ailleurs se rappeler ce jeune lecteur d'Hergé qui disait préférer la voix du capitaine Haddock dans la bande dessinée<sup>9</sup>. Pour la websérie, est-ce que les voix des comédien·ne·s correspondaient à la voix que vous aviez en tête ?

**F. D. :** Pour la voix du père d'Alberte, dans la websérie, j'avais dès le départ l'idée de faire appel à Yves Corbeil. À l'époque, il faisait du doublage pour beaucoup de films et de séries animées, et l'idée d'avoir une voix que le public allait reconnaître me plaisait. Pour Alberte, on a eu recours à une directrice de casting qui a passé plusieurs comédiennes en entrevue. Elle a suggéré Geneviève Néron, qui avait une voix qui correspondait à la personnalité d'Alberte, et c'est elle que nous avons choisie.

---

<sup>9</sup> Voir Hergé dans Numa Sadoul, *Entretiens avec Hergé*, Tournai : Casterman, 1989, p. 82.



## L'immobilité : un frein pour la narration ?

**J. H.** : Dans plusieurs de vos bandes dessinées, comme *La guerre des arts* (2014), le nombre de dessins est très limité (dix dans ce cas). Cette économie de dessins me rappelle certains studios des années 1950 et 1960, comme UPA ou Hanna-Barbera, qui recyclaient des animations et des décors afin de limiter les coûts de production (utilisation de cycles, récupération de décors, animation limitée, etc.). Est-ce que votre approche vient de là ?

**F. D.** : Je vois ce que vous voulez dire. Il est vrai que cette idée me vient du cinéma d'animation. Cependant, ça provient davantage de ma propre expérience que d'un courant en particulier. Dans mes premiers films, qui étaient animés sur papier, je ne travaillais pas avec des calques (*layers*) comme c'est maintenant possible de le faire avec le numérique. Les personnages et les décors étaient sur la même feuille d'animation et j'avais l'habitude de redessiner les décors à chaque dessin. Dans mes premières bandes dessinées, même s'il s'agissait du même décor, je prenais aussi la peine de redessiner les arrière-plans dans chaque case en me disant que l'œil humain percevrait peut-être un changement dans le trait. C'était une question d'habitude. Tout comme je le faisais dans mes films, je plaçais dans mes premières bandes dessinées le cadre à un endroit et je ne le déplaçais jamais, ce qui créait une forme de fixité.

Le studio UPA s'est développé avec le souci de l'économie de moyens. On peut donc y trouver une parenté avec *La guerre des arts*. Une économie que j'ai poussée plus loin que dans mes bandes dessinées précédentes, en utilisant le copier/coller. Comme on ne voit jamais les personnages, il n'y a plus de mouvement.

**J. H.** : Justement, dans *La guerre des arts*, il n'y a pas de mouvement, pas de déplacement de caméra, pas de personnages visibles dans les cases. Comme on y retrouve une certaine fixité qui parcourt le récit, ça pose des problèmes intéressants sur le plan de la narration. Todorov expliquait que, pour qu'il y ait récit, il faut retrouver des opérations de successions et de transformations<sup>10</sup>. Il mentionnait aussi que c'est par un amalgame de différences et de ressemblances que deux images peuvent générer des transformations et, ultimement, constituer un récit<sup>11</sup>. André Gaudreault, à partir des observations de Todorov, affirmait qu'un arrêt sur image (constitué de photogrammes parfaitement identiques) ne pourrait

---

<sup>10</sup> Tzvetan Todorov, *Les genres du discours*, Paris : Seuil, 1978, p. 66.

<sup>11</sup> Tzvetan Todorov, *Poétique de la prose*, Paris : Seuil, 1971, p. 240.

être considéré comme un énoncé narratif puisqu'aucune transformation n'est observable<sup>12</sup>. Pourrait-on dire que l'utilisation répétée et successive d'une même image dans *La guerre des arts* bloque la narrativité, de la même façon que le fait un arrêt sur image dans un film ?

F. D. : Il est vrai que les cases sont fixes et répétées, mais les phylactères permettent tout de même de développer une narration.

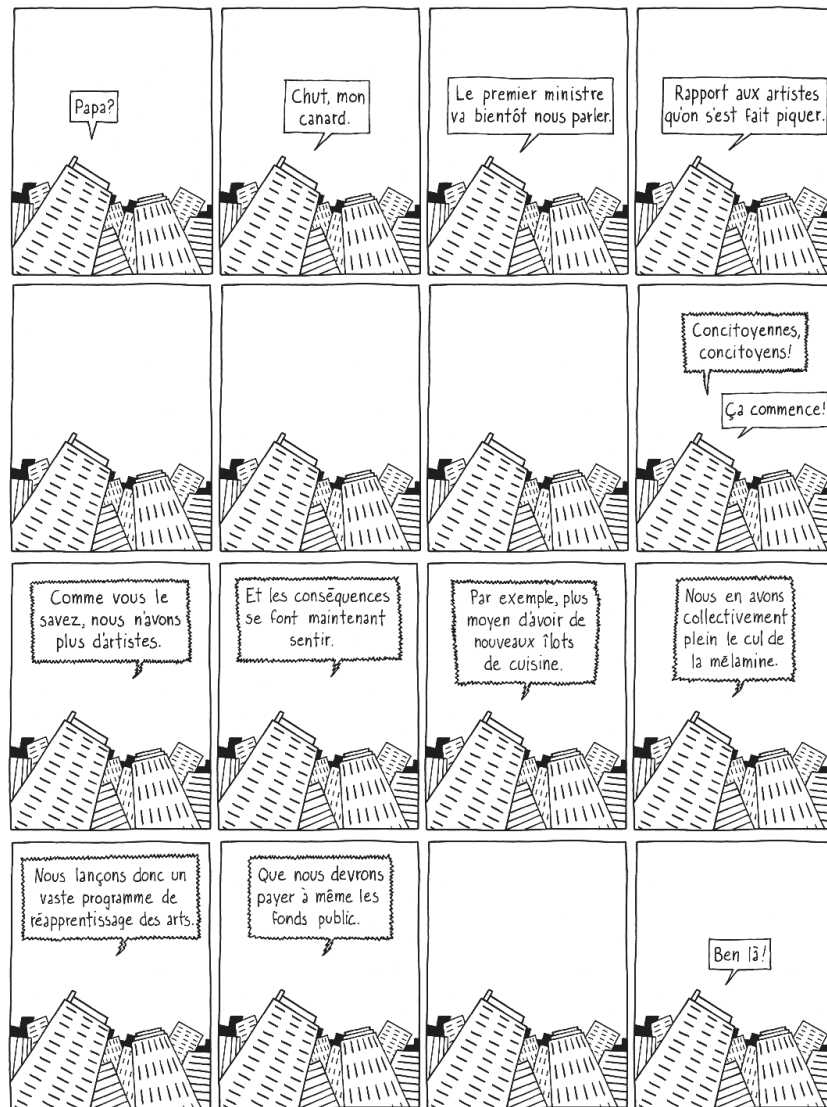


Image tirée de *La guerre des arts* (Desharnais, 2014)

<sup>12</sup> André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, op. cit., p. 50-51.

J. H. : Oui mais on peut parfois retrouver plusieurs cases qui, les unes à la suite des autres, ne contiennent aucun phylactère et qui sont parfaitement identiques.

F. D. : Oui, c'est vrai. Cependant, lorsqu'il y a plusieurs cases identiques, c'est pour créer un gag. Donc, même cet effet d'immobilité participe à la narration. Dans *La guerre des arts*, répéter la case permet de montrer le passage du temps. Par exemple, à la page 21 où je fais écouler 15 552 secondes, je laisse treize cases vides pour signifier ce temps qui s'écoule. Plus il y a de cases vides, plus le lectorat ressent un malaise et plus c'est drôle. La répétition des cases était ma façon de travailler le rythme, puis de le représenter.

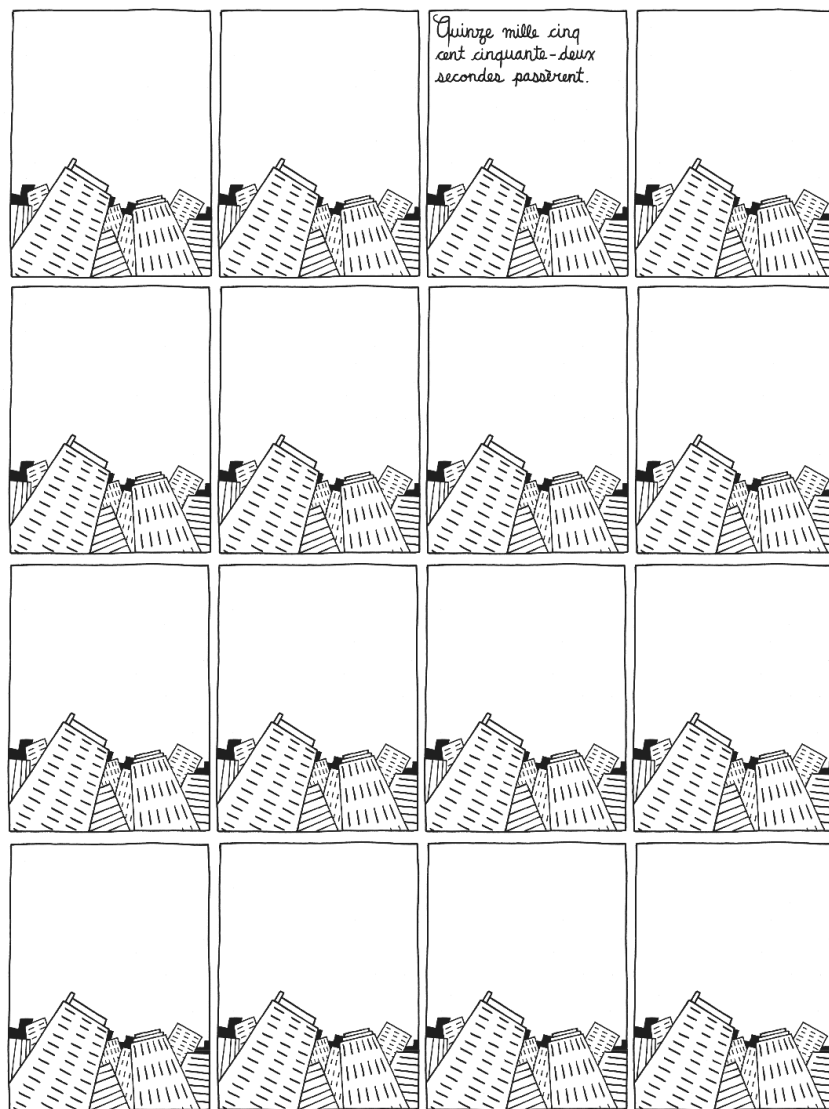


Image tirée de *La guerre des arts* (Desharnais, 2014)

**J. H.** : Comme on ne voit jamais les personnages dans les cases de *La guerre des arts*, le lectorat doit se les imaginer. Comment avez-vous réfléchi à l'inférence<sup>13</sup>, c'est-à-dire à la capacité du lectorat d'imaginer l'information qu'il ne voit pas dans les cases ?

**F. D.** : Je n'ai pas pensé consciemment à l'inférence. Cependant, je crois que cette approche que j'ai employée permet de faire mentir ceux et celles qui affirment que la bande dessinée ne favorise pas l'imagination des lecteur·trice·s.

## Références au cinéma dans la BD

**J. H.** : Dans vos bandes dessinées, des liens sont régulièrement tissés avec des œuvres cinématographiques ou même télévisuelles. Vous faites par exemple référence à *Back to the future* (Robert Zemeckis, 1985) et *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1965-1969) dans *Motel Galactic* (dessiné par Pierre Bourchard, 2011). Qu'est-ce qui vous intéresse dans le fait de faire du cinéma un thème récurrent dans votre œuvre bédéistique?

**F. D.** : Le cinéma est probablement l'art le plus populaire qui rejoint le plus de gens. Faire appel à des références cinématographiques, ou même à ses procédés, assure que les blagues qui en découleront seront comprises par un grand nombre de lecteur·trice·s. Comme dans *Motel Galactic* par exemple, qui est un pastiche du cinéma de science-fiction, nous avons beaucoup puisé de références dans la culture populaire (autant dans le cinéma que dans les contes ou les romans du terroir). Pour *Les premiers aviateurs* (2016), c'est Alexandre Fontaine Rousseau qui écrivait le scénario et c'est moi qui dessinais. On s'était d'abord entendu sur le concept de base voulant que la bande dessinée devait porter sur des avions qui s'écrasent. J'ai, dans un premier temps, dessiné une série d'images que j'ai ensuite présentée à Alexandre afin qu'il rédige un scénario. Comme il est critique de cinéma à la revue *24 images* et que l'émergence des premiers films (1895) coïncidait à peu près au moment où les premiers essais aéronautiques ont eu lieu, j'ai construit une séquence sur des cinéastes qui filmaient des écrasements d'avions. Je m'étais dit que ce serait probablement un sujet sur lequel il aimerait écrire et qu'il y aurait un potentiel humoristique. Également, il est intéressant de constater que cette séquence déplace le regard parce que l'on rit des gens qui regardaient et filmaient les accidents alors que le reste de la bande dessinée est plutôt consacré aux inventeurs qui testaient leur appareil.

---

<sup>13</sup> Voir Hélène Makdissi, Andrée Boisclair et Claudia Sanchez, « Les inférences en lecture », *Québec français*, n° 140, hiver 2006, p. 64-66.

Selon moi, la référence la plus évidente au cinéma dans mes bandes dessinées se situe dans *La petite Russie* (2018). Aux pages 99 et 100, j'ai repris presque plan par plan une scène du film *Les brûlés* (Bernard Devlin, 1959) qui a été tournée en Abitibi, là où se déroule l'histoire de *La petite Russie*.



Image tir e de *La petite Russie* (Desharnais, 2018), r ef erant au film *Les Br ul es* (Devlin, 1959)

**J. H. :** Est-ce que vous pensez que le lectorat a perçu cette référence ?

**F. D. :** Je ne le sais pas. J'ai fait la référence davantage pour mon propre plaisir. Je savais dès le début du projet que j'allais placer ce clin d'œil. Au niveau de la narration, ça crée quelque chose d'un peu étrange. Juste avant, il y a une scène avec Antoinette et le cercle des fermières. Ensuite, on arrive dans cette séquence (celle du film *Les brûlés*) où l'on voit des personnages qui n'ont jamais été présentés auparavant. C'est une scène qui arrive très soudainement. Dans un film, cette séquence fonctionne mais dans une bande dessinée, la même scène fonctionne moins bien. C'est seulement lorsque l'on voit la caméra à la page 101 que l'on comprend qu'il s'agit d'un tournage. J'y ai aussi ajouté le personnage de Marcel qu'on ne voyait pas dans le film.

**J. H. :** Quels sont vos prochains projets ?

**F. D. :** En ce moment, je travaille sur un livre jeunesse qui aura pour titre *Claude Gauvreau, l'art vraiment bizarre expliqué aux enfants*. C'est un peu un retour à Gauvreau dont j'avais exploré l'œuvre dans mon film *Zdogle*. Ce livre s'inscrit donc dans la lignée de mes précédentes expérimentations.

## **Bibliographie**

### **Corpus primaire**

Desharnais, Francis, « S'adapter », *24 images*, n° 170, décembre 2014, p. 31.

Gaudreault, André, *Du littéraire au filmique*, Paris/Québec : Armand Colin/Nota Bene, 1999 [1988].

Groensteen, Thierry, « Du 7<sup>e</sup> au 9<sup>e</sup> art : l'inventaire des singularités », *CinémAction*, Hors-série, été 1990, p. 16-28.

Harbour, John, *Regards sur l'œuvre intermédiaire et les techniques narratives de Raoul Barré (1874-1932)*, Québec : Université Laval, 2021.

Lafleur, Guillaume, « Trente ans sur un fil : aux sources du cinéma expérimental québécois », *Traversée du cinéma expérimental québécois* (dir. Ralph Elawani ; Guillaume Lafleur), Montréal : Éditions Somme Toute, 2020, p. 18-33.

Makdissi, Hélène ; Boicclair, Andrée ; Sanchez, Claudia, « Les inférences en lecture », *Québec français*, n° 140, hiver 2006, p. 64-66.

Sadoul, Numa, *Entretiens avec Hergé*, Tournai : Casterman, 1989.

Todorov, Tzvetan, *Les genres du discours*, Paris : Seuil, 1978.

Todorov, Tzvetan, *Poétique de la prose*, Paris : Seuil, 1971.

### **Bandes dessinées**

Desharnais, Francis, *Burquette tome 1*, Montréal : Les 400 coups, 2008.

Desharnais, Francis, *Burquette tome 2*, Montréal : Les 400 coups, 2010.

Desharnais, Francis, *La guerre des arts*, Montréal : Éditions Pow Pow, 2014.

Desharnais, Francis, *La petite Russie*, Montréal : Éditions Pow Pow, 2018.

Desharnais, Francis ; Fontaine Rousseau, Alexandre, *La conquête du cosmos*, Montréal : Éditions Pow Pow, 2021.

Desharnais, Francis ; Fontaine Rousseau, Alexandre, *Les premiers aviateurs*, Montréal : Éditions Pow Pow, 2016.

Desharnais, Francis ; Bouchard, Pierre, *Motel Galactic*, Montréal : Éditions Pow Pow, 2011.

### **Filmographie**

Bouvier, François, *Paul à Québec*, Caramel Films, 2015, 98 min.

Cournoyer, Michèle, *Le chapeau*, Office national du film du Canada, 1999, 6 min.

Desharnais, Francis, *Burquette* (websérie de 20 épisodes), Office national du film du Canada, 2011.

Desharnais, Francis, *Rumeurs*, Office national du film du Canada, 2003, 6 min.

Desharnais, Francis ; Frenette, Annie ; Lebrasseur, Frédéric ; Venne, Philippe, *Zdogle*, La Bande Vidéo et Productions Kiwistiti, 1999, 7 min.

Desharnais, Francis ; Lebrasseur, Frédéric, *C'est en revenant du Congo*, Anima-son et La Bande Vidéo, 1998, 3 min.

Devlin, Bernard, *Les brûlés*, Office national du film du Canada, 1959, 110 min.

Miaillhe, Florence, *Conte de quartier*, Office national du film du Canada/Les Films de l'Arlequin/ARTE France, 2006, 15 min.

Parent, Omer, *La vie d'Émile Lazo*, 1938, 14 min.

Roddenberry, Gene, *Star Trek*, 1965-1969.

Zemeckis, Robert, *Back to The Future*, 1985, Amblin Entertainment, 116 min.

## **Biobibliographie de l'auteur**

John Harbour est doctorant en littérature et arts de la scène et de l'écran à l'Université Laval. Ses recherches portent sur l'artiste multidisciplinaire québécois Raoul Barré, les interactions entre le cinéma d'animation et la bande dessinée ainsi que sur les cinéastes pionniers et pionnières. Vidéaste pour la chaîne Noovo, John Harbour est aussi cinéaste d'animation dont les films furent sélectionnés dans plusieurs festivals internationaux (Fantasia, Sommets du cinéma d'animation, Festival international de cinéma d'animation de Meknès, LINOLEUM d'Ukraine).