

**Les techniques de la narration par l'image
dans la Bande Dessinée**

Dr. Nivine Khaled

Maître de conférence

Département de Langue et de Littérature Françaises

Faculté des Lettres

Université d'Alexandrie

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C'est la présence du dessin en ses pages qui a valu à la Bande dessinée de fluctuer entre les multiples qualificatifs de "paralittérature", "de littérature populaire" ou de "littérature enfantine".

Il y aurait, semble-t-il, comme une hésitation à la classer sur le même piédestal que les autres genres reconnus et avoués. Cela pourrait revenir au fait que dans l'état actuel des choses il n'existe pas de discipline académique consacrée aux littératures dessinées. Officiellement celle-ci se heurte donc aux problèmes d'une science débutante considérée par beaucoup comme un genre "hybride". Mais là où certains ne voient qu'un "semi art" dépourvu de rigueur et de sérieux, nous pensons que la littérature dessinée suit les règles de toute entreprise scientifique et nécessite donc une étude appropriée dont les postulats seraient ceux de toute recherche académique digne de ce nom.

Pour comprendre le fonctionnement de cet art littéraire graphique, il faut donc admettre que celui-ci conjugue tout à la fois le dessin, l'écriture mais aussi le cinéma. Ses moyens d'expression seront, tour à tour, ou simultanément, dérivés de l'art graphique¹, littéraire² ou cinématographique.³

Dans le cadre de notre travail, nous nous attacherons à observer de façon méthodique tous les aspects de la narration en image. Pour ce faire nous serons amenés à pénétrer tout à la fois l'univers du graphiste et celui du cinéaste, ignorant volontairement le fonctionnement littéraire de cet art afin de rester dans les limites de l'étude que nous nous sommes fixée.

A la suite de Jean-Yves Tadié pour qui ce qui importe c'est :

*« l'esthétique du genre(...) la description
des thèmes et des moyens, des symboles
et des formes. »⁴*

1- Celui-ci comprend le graphisme, la composition des images, les jeux d'ombres et de lumière, la perspective, la couleur...

2- Celui-ci comprend le texte et les dialogues.

3- Celui-ci comprend les plans, le cadrage, le montage.....

4 - Jean Yves Tadié, Le Roman d'aventure, Paris, P.U.F, 1996.

nous nous efforcerons de retracer les principales modalités spécifiques au genre.

Il y a bande dessinée quand la disposition des dessins permet à chaque instant au lecteur de se raccrocher à l'image. Sa prise de connaissance du récit ne s'opère donc plus exclusivement par la lecture, mais de plus en plus par l'image. C'est cette omniprésence iconographique qui constitue la différence entre un texte illustré et une Bande dessinée.

Mais ce critère quantitatif ne suffit pas à lui seul à poser les limites du genre. La bande dessinée s'instaure, en effet, comme un système présentant des règles et des constantes structurelles et formelles. A la base de celles-ci, se trouve la présence indispensable de deux notions clés dans tout récit dessiné : le dispositif et la séquentialité.

Le dispositif renvoie aux multiples formes de la littérature en image: le strip¹ ou la planche² avec texte accompagnateur sous l'image, le strip ou la planche avec bulles³ et récitatifs, le cycle de dessins avec un seul dessin légendé au recto de chaque folio... Il est bien entendu que la notion de dispositif concerne la répartition topographique du texte et de l'image et non pas le contenu thématique de l'un et de l'autre ni les rapports qu'ils entretiennent.

Ainsi dans le sens le plus restreint possible, le dispositif concerne toute répartition d'images et de textes amenant le lecteur à se référer constamment au dessin. Il concerne également la distribution spatiale des cases de la bande dans l'ensemble de la page.

La séquentialité, elle, est l'exigence que ces mêmes images se suivent de façon logique sans pour autant qu'elles restituent à elles seules la cohérence du récit. Elles sont cependant liées par une relation de consécution ou de causalité qui en font plus qu'une simple succession d'événements. Deux cases de bandes dessinées sont donc séquentielles puisqu'elles conduisent en partie le récit. Elles s'insèrent dans un processus narratif obligé puisque toute

1- Le strip est l'alignement horizontal des vignettes, ou une seule vignette allongée.

2- La planche est la page de bande dessinée..

3- Encore appelée "ballon" ou en langage plus savant "phylactère". C'est l'espace muni d'une queue où l'on inscrit les paroles d'un personnage.

bande dessinée raconte une histoire. La séquentialité instaure ainsi des conventions destinées à reproduire l'enchaînement qui lie l'un à l'autre plusieurs événements successifs. On comprend aisément l'importance de cette technique de continuité étant donné le caractère statique du support de la bande dessinée. En effet, deux dessins juxtaposés racontent forcément quelque chose, comportent toujours un message. Et, comme le souligne Roland Barthes : « passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage. »¹ Il nous semble qu'il y aurait comme un fil d'Ariane obligé dans la succession des dessins étroitement liés les uns aux autres par la force du montage. L'image devient mot, la séquence phrase, c'est à dire juxtaposition de mots dépendant les uns des autres par une sorte de « courant d'induction inévitable »²

C'est la séquentialité qui organise la dynamique du récit, sa circulation vers l'avant.

Ces deux paramètres réunis, dispositif et séquentialité, nous mettent donc en présence d'un genre ayant des techniques narratives particulières où les idées doivent être exprimées en images avant d'être reprises et soutenues par le mot et le verbe.

C'est bien évidemment au cinéma que l'auteur de bande dessinée empruntera quelques unes de ses astuces. Mais comme ne manque pas de le souligner Thierry Groensteen:

"Il convient de se garder d'une assimilation trop rapide à un langage mieux décrit, celui du cinéma. Par-delà les similitudes de façade entre ces deux grandes formes du récit en image, seule une mise en évidence des spécificités de chacune peut conduire à une réelle compréhension de leur fonctionnement respectif, et de leur esthétique. »³

1-Roland Barthes: « La rhétorique de l'image » in Communications 4, Paris, 1964, p.6.

2-Op.cit.

3 - Thierry Groensteen, La Bande Dessinée en France, Paris, Ministère des Affaires étrangères, Janvier 1998, p.31.

Il est vrai que la bande dessinée, tout comme le film, raconte une histoire qui suppose un début, un déroulement et une fin.

Mais au cinéma, la juxtaposition des scènes est soumise à une temporalité fixe imposée par le déroulement de la pellicule. En aucun cas le spectateur ne pourra modifier la chronologie de sa visualisation du film. Il reste donc dépendant d'un déchiffrage et d'un sens particulier qui font de lui un récepteur passif à qui, comme le note Serge Tisseron, le cinéaste impose:

"à la fois le lieu de sa narration (la salle obscure) et sa propre durée narrative (le rythme de son film)"¹

Par contre dans la Bande dessinée, le lecteur jouit d'une liberté beaucoup plus grande puisque "l'image y est à tout moment disponible"² Par sa technique narrative qui laisse une place de choix à l'image, elle parvient à déployer des retours en arrière, des plongées en avant, des déplacements visuels d'une case à l'autre. Cette structure expressive propre à la bande dessinée permet une "suspension de l'écoulement narratif" et une libéralisation du lecteur dont le régime de lecture s'émancipe par et à travers la possibilité d'aller en toute quiétude d'un fragment à l'autre, de laisser son regard s'appesantir longuement sur telle ou telle vignette ou encore de combler son désir d'accomplissement en allant le plus vite possible découvrir la fin de la bande...

Ainsi, dans son être matériel, tout comme dans son péritexte, la bande dessinée offre de multiples possibilités de déchiffrage. Basée sur deux axes, l'un statique, celui qui concerne le découpage en plans successifs, l'autre dynamique, celui qui met en jeu la succession de ces plans dans une durée narrative, elle devient ainsi le lieu d'un paradoxe. En effet, elle engendre à la fois l'espace d'une "fixation" de certains moments de l'action ainsi que celui du "déroulement" évolutif des événements mis en images.

1- Serge Tisseron, Psychanalyse de la Bande Dessinée, Op.Cit., p.68.

2- Op.Cit., p.68.

Transcrire les mots en images, parvenir à enchaîner celles-ci, reproduire les nuances voulues sont autant de défis que devra vaincre l'auteur de la bande. Pour ce faire, il usera d'un certain nombre de techniques spécifiques à toute histoire en images, que ce soit bande dessinée ou film cinématographique.

A la manière du cinéaste, l'auteur de bande dessinée devra, pour une bonne élaboration de son travail, préparer un "synopsis"¹ traçant les grandes lignes de l'intrigue. Celui-ci comporte un scénario d'ensemble regroupant les principaux repères indispensables à l'élaboration du récit image et ne dépassant pas, tout au plus, deux ou trois pages.

Par la suite et s'inspirant toujours des techniques cinématographiques, il élaborera "le scénario" qui est le développement écrit de l'histoire, ses tenants et ses aboutissants, ses décors et ses personnages, et parfois mêmes des ébauches des dialogues les plus marquants.

C'est à ce moment précis de la création, qu'apparaît l'étape la plus décisive de la Bande Dessinée: "le découpage"² qui consiste à organiser le récit à l'aide d'un certain nombre de cadres qui viendront s'étaler sur la page de bande dessinée encore appelée planche.

Cette technique souvent comparée à celle en cours au cinéma est en réalité très différente. Le cinéma aménage, en effet, un système de cadrage définitivement fixe, peu ou pas susceptible d'être modifié. Les proportions de l'image étant établies par la taille de l'écran de projection, c'est-à-dire sur une base matérielle réelle, il devient quasiment impossible d'opérer un quelconque changement.

Par contre, dans la bande dessinée, la situation apparaît très différente. Comme le note Benoit Peeters :

1- Initialement ce terme concerne le monde du cinéma et désigne l'exposé d'un sujet de film constituant l'ébauche d'un scénario. Il a ensuite été repris et utilisé dans l'univers de la Bande Dessinée.

2- Le découpage est considéré par la plupart des auteurs comme tout ce qui concerne le contenu et la succession des vignettes. L'étude du découpage relève souvent de la théorie du cinéma faisant intervenir des notions de cadrage, de montage et de rythme.

« le cadre est un élément fondamentalement variable et pour ainsi dire élastique. En dehors de la proportion générale de la page, l'unique impératif est de partager la planche en un certain nombre de segments afin de séparer des actions qui dans le récit se succèdent. Les possibilités d'intervention sur la taille de l'image, assez rares au cinéma, sont ici presque infinies. »¹

La vignette encore appelée case et délimitée par le cadre apparaît ainsi comme l'unité fondamentale de la configuration spatiale et formelle de toute bande dessinée.

La vignette, portion d'espace fermé par le cadre, accepte une grande variété de formes et de pourtours et peut être de différentes surface. Outre ces deux paramètres purement géométriques, Thierry Groensteen en relève un troisième qu'il appelle « le site » de la vignette c'est-à-dire son emplacement dans la planche. Ces trois supports s'enchevêtrent et s'articulent pour donner toute sa force à cette unité complexe.

Les vignettes les plus simples et les plus répandues sont de format rectangulaire ou carré². On les trouve le plus fréquemment dans les bandes dessinées classiques comme celles d'Hergé par exemple. Elles rappellent assez l'encadrement des tableaux et des photos. On retrouve ici l'influence et la corrélation entre l'art pictural et celui de la Bande dessinée.

En peinture, le tableau est obstinément et doublement clos, spatialement d'abord à cause de l'hermétisme de son encadrement et temporellement ensuite, en raison d'un processus de « condensation » qui arrête le mouvement et l'encercle dans un seul moment. L'art pictural s'acharne à suspendre toute dynamique, et isole l'image dans

1- Benoit Peeters , « Case, Planche, Récit » in Lire la Bande Dessinée, Belgique, Casterman, 1998, p. 16.

2- Voir annexe n.1

une volonté de la restituer comme une totalité. Certains critiques estiment même qu'il « fait signe vers l'arrière, le dépassé, l'instant mort »¹

En revanche la case de Bande dessinée, paradoxalement fermée et ouverte, est en mouvement continu. Elle met en jeu « deux dimensions quasi-contradictaires » et repose sur une tension entre « le tableau et le récit. »² Délimitée matériellement par une ligne noire qui sépare l'espace de deux images, elle reste cependant profondément solidaire des vignettes qui la suivent et résolument liée à celles qui la précèdent. Sa clôture n'est donc que purement formelle. Elle ne peut, en aucun cas, figurer une entité solitaire puisque les autres vignettes présentes dans la planche la soutiennent et sont en interdépendance avec elle. C'est par cette corrélation narrative des vignettes que s'articule la page de bande dessinée. « La segmentation » de la planche est conditionnée par un enchaînement logique des cases, qui bien que fragmentées n'en restent pas moins travaillées par le label « à suivre ». Case après case, le lecteur est amené à déchiffrer le message délivré par la bande. Cette succession ordonnée des vignettes favorise, en outre, un certain nombre de ressources que le spectateur du grand écran ne possède pas.

En premier lieu, la possibilité de voir l'image avant de la lire. Le regard se porte en effet d'abord sur l'ensemble de la page en une approche d'ensemble essentiellement visuelle. L'œil appréhende la totalité des cases de la double page et capte cet espace général encore appelée péri-champ³ C'est ce que Jean-Claude Forest explique en ces termes :

« Nous savons tous qu'il y a d'abord une première lecture globale : on se laisse imprégner par l'ambiance, par le sens général qui s'offre sur les deux planches. Ce regard rapide circule à partir du haut à gauche et se poursuit

1- Arnaud de la Croix, Frank Andriat, Pour lire la Bande Dessinée, De Boeck-Duculot, Editions Duculot, Paris, Louvain-la-Neuve, 1992., p.71.

2- Lire à ce propos l'article de Benoit Peeters, Op.Cit.

3- Lieu constitué par les vignettes qui se trouvent autour de celle que l'on regarde.

*vers le bas à droite. Puis vient le moment
réel de la lecture.»¹*

Cette richesse propre au récit dessiné stimule l'activité imaginative du lecteur puisqu'elle laisse l'image susciter en lui un certain nombre d'impressions et de sentiments qui seront confirmés ou infirmés par la suite. C'est à ce moment précis que l'image, encore brute, quasiment vierge, acquiert, nous semble-t-il, son plus grand pouvoir de fascination. Elle devient un espace stratégique dont le déchiffrement est parfois volontairement difficile pour éviter « que l'œil ne glisse trop rapidement. » C'est surtout dans ce cas que le texte viendra expliciter et éclairer le dessin rappelant bien ainsi l'inévitable interdépendance des deux codes.

La seconde particularité du système de découpage et de mise en page de la bande réside dans le fait que le lecteur est obligatoirement amené à tourner la page. Cette suspension temporaire du défilement de l'action favorise amplement les effets de suspense et les coups de théâtre.² L'auteur usera largement de cette ressource pour stimuler et revitaliser sans cesse, à chaque nouvelle page, le débit de l'intrigue. La dernière vignette de chaque planche possède donc un statut particulier puisqu'elle a le devoir de tenir en haleine le lecteur jusqu'à la page suivante. C'est d'ailleurs pourquoi elle est souvent surprenante, intrigante et très rarement neutre.³ Plus que tout autre auteur de Bande Dessinée, Hergé a su transformer ces incontournables moments d'arrêts que sont les fins de page en autant de facteurs de tension ou de détente narrative. Cette formule tire d'ailleurs son efficacité de son caractère hautement répétitif puisqu'elle peut renaître avec chaque nouvelle page.

La superficie de la vignette est, elle aussi, porteuse de sens. On distingue sept dimensions possibles allant de la vignette

1- "Entretien avec Jacques Lob et Jean-Claude Forest" in Benoit Peeters, Autour du scénario, Revue de l'Université de Bruxelles, 1986, p.104.

2- Ces deux procédés seront étudiés en détail dans la suite de notre étude.

3- Soulignons à ce propos que de nombreux auteurs de bandes dessinées présentées dans les séries à suivre usent largement de ce procédé et terminent leur épisode par un rebondissement dont la nature ne sera révélée qu'au début de la parution suivante. Ce suspense entretenu d'une semaine à l'autre permet de s'assurer la fidélité du lecteur avide de connaître le dénouement de la dite scène.

ordinaire à l'image planche en passant par la toute petite vignette, la petite vignette, la longue vignette, la grande vignette, la très grande vignette.

On considère en général la vignette ordinaire comme l'unité de mesure la plus usitée dans les bandes. Elle représente, selon les cas 1/6 ou 1/12 de la planche.

La toute petite vignette a toujours une fonction complémentaire, c'est-à-dire qu'elle n'est en aucun cas seule. Le plus souvent elle est associée à trois autres vignettes de dimension semblable et occupe ainsi à elles quatre la place d'une vignette ordinaire. Ce type de case reproduit une action anodine de peu d'importance ou encore un détail mineur comme par exemple une porte qui sonne, un verre qui se brise ou une corde qui se coupe.

La petite vignette occupe la moitié de la vignette ordinaire et figure deux actions rapides qui se succèdent tout en se complétant comme par exemple un personnage qui court dans la première case et qui tombe dans la seconde.

La longue vignette¹ est la réunion de plusieurs vignettes situées les unes au-dessus des autres. Elle est souvent utilisée au début de la planche car elle reproduit aisément un paysage, un décor ou une scène panoramique vue de haut en bas ou de bas en haut. C'est la meilleure représentation dynamique possible des éléments dont l'aspect naturel se rapprochent plus ou moins de la verticale comme, à titre d'exemple, les fossés, les abîmes, les ruelles étroites... De même, elle reproduit assez fidèlement les déplacements des personnages à la verticale comme les ascensions, les escalades, les chutes.....

La grande vignette occupe le quart de la planche et présente une action morcelée que l'on désire présenter comme un tout. C'est pourquoi l'auteur évite de la diviser en plusieurs cases et utilise donc l'artifice de la grande vignette.

La très grande vignette couvre la moitié de la page. Sa présence indique la plupart du temps la volonté d'exprimer deux scènes totalement contradictoires comme l'a montré Alain Picquenot² dans

1- Voir annexe n.2.

2- Alain Picquenot, «La grande vignette et le récit», *Communications*, n.24, 1976, pp. 177- 196.

son étude des albums d'Astérix. Ce type de vignette propose en effet des scènes de guerre et de paix, de travail et de repos...

Il nous semble que cette énumération des différentes vignettes constitutives de la Bande vise à souligner l'originalité des potentialités du genre. Ne jouissant pas des mêmes ressources que le récit écrit, l'auteur de Bande Dessinée est amené à penser son œuvre en tant que système basé sur un ensemble de codes. La Bande tire, en effet, son essence d'une sorte de trame structurelle fondamentale mettant en jeu, entre autres, l'enchâssement toujours renouvelé des vignettes. Le rapport, la juxtaposition, la succession de ces entités avec toutes leurs variables dimensionnelles apparaissent comme autant de facteurs de cohésion et d'agencement internes.

Dès lors, on pourrait presque parler d'une morphologie de la Bande, au sens très large du terme, assez semblable à la morphologie des contes de Propp qui explique le terme disant :

« Le mot morphologie désigne l'étude des formes. En botanique, la morphologie est l'étude des composants d'une plante, de leurs relations de l'une à l'autre, et de la relation des parties à l'ensemble. En d'autres termes, c'est l'étude de la structure d'une plante. »¹

En acceptant de traiter la Bande Dessinée comme le conte, c'est à dire en tant que corps complexe, en l'appréhendant d'une façon scientifique, en lui reconnaissant des règles et des constantes, on parvient à une sorte de réhabilitation du genre. En effet, en s'installant comme une entité composée d'une série d'éléments groupés en séquences et régis par un code spécifique, la Bande Dessinée a de quoi devenir elle-même sujet d'analyse. Il faut, désormais, pensons-nous, cesser de la considérer comme une simple illustration des valeurs sociales ambiantes. Sa nature, sa structure, ses tendances inhérentes se prêtent largement à en faire bien plus que cela, à en faire un objet d'analyse et non plus un simple outil d'analyse.

Les vignettes, au-delà de leur variété, gardent donc une particularité de poids : celle d'être une unité concrète de dimension

1- Vladimir Propp, Morphologie du conte, Paris, Seuil, 1970, p.6

circonscrite délivrant chacune un énoncé narratif dont la succession constitue le récit d'ensemble. Et, comme le souligne Thierry Groensteen :

« Cela signifie qu'aux niveaux cognitifs et perceptifs, la vignette existe bien davantage pour le lecteur d'une bande dessinée que n'existe le plan pour le spectateur du film. »¹

C'est dire par-là qu'il existe une interaction profonde entre le lecteur et le support même de sa lecture. Il faut cependant souligner que, dans ce processus, la vignette n'est pas la seule concernée. En effet, le cadre vignetal intervient lui aussi comme un véritable auxiliaire dans la phase d'appréhension du texte dessiné.

La fonction première du cadre, la plus évidente à nos yeux, est une fonction purement technique, celle de fermer la vignette tout en lui donnant différentes formes possibles. Cette fonction reste très souple puisque nous n'ignorons plus la grande variété formelle et structurelle des cadres. Il ne s'agit, en fait, que d'une clôture partielle concernant un fragment d'espace-temps qui variera à chaque changement de cadre. La fermeture de la vignette ne signifiant aucunement, en effet, l'arrêt du déroulement de l'intrigue dont nous connaissons le processus de continuation à chaque nouvelle case. Le cadre, en bande dessinée, joue donc essentiellement un rôle de délimitation d'une aire d'inscription graphique et sémantique. Cette sorte de quadrillage de l'espace paginal contribue à renforcer chez le lecteur le sentiment de l'unicité du système de lecture de la bande dessinée. C'est ainsi qu'au cinéma, à titre d'exemple, le cadre se distingue par une grande rigidité de forme et assure une charge beaucoup plus sélective puisqu'il « rejette autant qu'il élit »²

Cette fonction de clôture relevée dans l'espace intérieur du cadre est doublée d'une fonction que l'on pourrait qualifier d'extérieure puisque concernant les vignettes limitrophes. Il s'agit de la fonction de séparation entre les différentes vignettes. Il est en effet indispensable dans l'essence même de la bande dessinée que celles-ci

1- Thierry Groensteen, Système de la Bande Dessinée, Paris, P.U.F., 1999.

2- Op.Cit., p.32.



soient séparées matériellement les unes des autres. La frontière entre elles est instaurée par une triple barrière constituée par le cadre de la première vignette puis le blanc inter case et enfin le cadre de la deuxième vignette. A l'image de la langue où les mots sont séparés par un espace blanc, les vignettes de bandes dessinées sont isolées par le cadre vignettal qui les érige en unités solitaires mais solidaires du reste de la planche. En effet, cette séparation formelle n'empêche point la triade composée de la vignette en train d'être lue, de celle qui la précède et de celle qui la suit de s'instaurer comme une chaîne de narration cohérente.

Tout comme le texte écrit, vibre, et raisonne au son des mots, des phrases et de la ponctuation, la bande dessinée, elle, suit un itinéraire rythmé par le passage obligatoire d'un cadre à l'autre. En imposant au lecteur des intervalles intercasiques, elle impose par la même occasion une cadence instaurant un discours saccadé ayant la double caractéristique d'être tout à la fois « agent de progression et de rétention »¹ Le cadre acquiert ainsi une dimension duelle de contenant mais aussi de propulseur puisqu'il abrite le récit tout en le faisant avancer.

12

Il est bien entendu que cette fonction rythmique repose également sur d'autres paramètres comme le jeu chromatique, la répartition des bulles ainsi que leur format.

Outre ces multiples fonctions que nous venons de relever, le cadre assure également un rôle dans la structuration même de l'espace et donc de l'image qui l'occupe. Comme nous l'avons noté plus haut, la forme privilégiée du cadre de la bande dessinée est le rectangle ou le carré. Ceci s'explique facilement par le fait que le cadre est dans un rapport de mimétisme avec son support imprimé c'est-à-dire avec l'album lui-même qui est invariablement de forme rectangulaire ou carrée. Cette homologie formelle entre la micro-image (la case) et la macro-image (l'album) établit une relation de complicité et de coopération entre l'image et le support. De plus, le recours à des surfaces géométriques à angles droits facilite largement la tâche du dessinateur quant à l'établissement des vignettes voisines. Imaginons en effet la complexité d'aligner des vignettes dont les formes seraient un triangle ou un trapèze par exemple.

1- Le terme est de Thierry Groensteen.

Ainsi, la fonction structurante de la vignette lorsqu'elle suit le schéma que l'on pourrait qualifier de classique, assure un rôle stabilisateur pour le lecteur lui procurant, en effet, la jouissance déclenchée souvent par le spectacle de toute forme ordonnée ou canonique. Guy Gauthier y voit :

« un pur produit de la civilisation technicienne occidentale, sans doute en association avec l'emploi généralisé de la perspective, la rationalité géométrique et les impératifs de la manutention. »¹

Les vignettes jouent donc, par et à travers leurs multiples fonctions, un rôle de premier ordre dans la confirmation d'une spécificité de la bande dessinée. A cette variation de forme des cadres correspond une identique variation dans les plans utilisés par l'auteur de bande dessinée.

En effet, à la base de son discours iconographique se trouve le plan qui serait le corollaire du mot dans le récit écrit. Il constitue, dans ses multiples formes, les différentes façons de présenter le décor, le paysage et les personnages. Tout comme son équivalent scriptural, il comporte une charge psychologique et expressive capable d'engendrer et de moduler l'intensité dramatique de la scène à relater. On aura ainsi recours, suivant les situations à exprimer, au plan d'ensemble, au gros plan, au plan moyen ou encore au plan rapproché, chacun d'entre eux ayant une mission bien précise à remplir. Bien entendu ces plans seront alignés de façon à respecter la progression dramatique du récit. C'est dire par-là qu'ils suivront un enchaînement logique allant du général au particulier à l'image de l'intrigue qu'ils restituent.

D'une façon générale, toute séquence de bande dessinée canonique débute par un plan d'ensemble². Essentiellement descriptif, il permet de brosser un paysage et apparaît le plus à même de retracer l'inévitable présentation préliminaire du cadre de l'action indispensable à une bonne compréhension de l'histoire en jeu. Il

1- Thierry Groensteen, Op.Cit., p.57.

2- Voir annexe n.3.

correspond aux typiques scènes d'exposition que l'on retrouve en ouverture de la plupart des récits écrits. Tout comme eux, le plan d'ensemble groupe et organise les éléments de base de la narration qui fourniront au lecteur:

*"moins une image précise, qu'un halo,
une atmosphère, une impression non à
rendre mais à produire."*¹

C'est de cette ambiance générale que le lecteur tirera sa première appréhension de la bande. Il est bien entendu que chaque fois que l'action se déplacera dans un nouvel espace, un nouveau plan d'ensemble viendra présenter celui-ci. Dès lors, on comprend aisément l'éventualité de la présence de plusieurs plans d'ensemble dans le cas où le décor nécessite de longues descriptions ou encore afin de reproduire une ambiance indispensable à la nécessaire interaction entre le lecteur et le récit.

Ce cadrage de la totalité d'une scène ou d'un décor est très vite remplacé par le plan moyen² qui constitue le plan narratif par excellence. Il capte les personnages « en pied » et nous les présente en situation, en mouvement au sein du dessin cadré. Le personnage dessiné devient un corps vivant, une figure dans un espace parcellaire. Le lecteur parvient à récupérer en sa faveur la totalité de ses actions. Tous les éléments secondaires à ce moment précis du récit passent nettement à l'arrière-plan. Le plan moyen est sans doute celui qui assure le mieux la continuité de l'intrigue. Fermé sur lui-même et ouvert sur une suite, il suppose une bonne circulation de l'information narrative et sociale qu'il véhicule. La succession de plusieurs plans moyens permettront de suivre minutieusement l'action d'un protagoniste sans être nullement distrait par le décor.

Le plan rapproché³, quant à lui, saisit les personnages « en buste ». Plus minutieux, plus précis que le précédent, il assure une importante fonction psychologique. En effet, il cadre seulement la moitié du personnage et peut donc ainsi appréhender toutes les expressions propres aux différents protagonistes. Il est soutenu par

1- Jean-Yves Tadié, Le roman d'aventures, P:U:F, 1996, p.118.

2- Voir annexe n.4.

3- Voir annexe n.5.

le gros plan¹, équivalent du zoom dans les techniques cinématographiques. Celui-ci ne saisit que la tête et contient une importante charge émotive ainsi qu'un degré de dramatisation très marquée. Plan expressif par excellence, le gros plan dirige ses projecteurs sur les manifestations faciales des sentiments et des émotions des protagonistes. Ces deux plans rivalisent d'astuces pour exprimer les méandres de la vie intérieure des personnages et s'évertuent ainsi à tout signifier :

*« la durée, le refus, l'angoisse, le plaisir,
l'inexprimé, le nécessaire,
l'insupportable. »²*

Cette variété de plans que nous avons relevé seront habilement imbriqués les uns aux autres, un peu à la façon du montage cinématographique, afin de suggérer au lecteur le dynamisme inhérent à chaque scène.

Ainsi les scènes d'atmosphère seront-elles rendues par une succession de plans larges seuls capables de traduire une action au rythme lent comme la monotonie d'un voyage, le calme d'un paysage ou encore une longue attente.

En revanche, les scènes de mouvement seront restituées par des plans plus nombreux et plus rapprochés exprimant l'accélération des événements et l'animation du récit.

Quant aux scènes d'action, elles seront exprimées par les gros plans dont le nombre sera d'autant plus grand que l'action sera confuse. Plus la scène à rendre sera soudaine et rapide, plus les cases de petite dimension seront multipliées dans un espace restreint. Cette sorte de montage syncopé présente le paradoxal avantage de dynamiser la scène en la fragmentant tout en l'appréhendant dans son ensemble. En général ce genre de montage s'avère idéal pour reproduire des situations de confusion, d'agitation, de panique ou encore une bagarre ou une course.

« Les plans » tels que nous les avons définis constituent donc un élément de base dans le discours de toute bande dessinée. Ils s'insèrent,

1- Voir annexe n.6.

2- Alain Rey, Les Spectres de la Bande, Essai sur la Bande dessinée, Paris, Minuit, 1978, p.43.

à leur tour, dans un système de cadrage propre au récit imagé. Par la combinaison de ces deux unités fondamentales, l'auteur parvient à exprimer visuellement ce que seuls les mots peuvent traduire dans un texte écrit.

Il nous apparaît donc que la Bande dessinée est un moyen de communication développant un espace propre, un temps propre et surtout un rapport particulier avec le public. Elle parvient à lui transmettre un message qu'il devra, à son tour, interpréter à la lueur de l'établissement de certains rapports fondés sur le code et l'habitude. La Bande Dessinée est par-là même « soustraite au hasard »¹, elle ne vise pas à étonner mais plutôt à rassurer par sa conformité à une logique structurelle et actionnelle raisonnable et fonctionnelle liant habilement le scriptural à l'iconique.

Cette habilité à transformer l'histoire écrite² (le scénario) en une histoire en images est d'ailleurs renforcée par une série de procédés graphiques propres au genre.

C'est ainsi que la bande dessinée élabore un code original qui lui est propre et grâce auquel elle parvient à proposer des solutions graphiques pour donner le maximum de vie à ses images, pour figurer visuellement la parole des protagonistes et enfin pour assurer la conduite du récit.

En ce qui concerne notre premier paramètre, l'étude du mouvement,³ il est vrai que les cadres et les plans contribuent largement, comme nous l'avons observé, à exprimer les différents rythmes du récit. Mais, il n'en reste pas moins que le dessin lui-même assure une large part dans la figuration des différents mouvements de la bande. Comme le note Jean Bruno Renard :

« La représentation du mouvement peut naître de la composition même de l'image, sans que le dessinateur ait recours à un quelconque signe graphique artificiel. »

1 - Umberto Eco, L'œuvre ouverte, Paris, Seuil, 1965, p.162.

2- Jean Bruno Renard, Clefs pour la Bande Dessinée, Paris, Seghers, 1978, p.170.

3- Voir annexe n.7.

4- Jean Bruno Renard, Op.cit.

Dans ce cas précis, c'est le dynamisme interne des dessins tantôt suggéré par une organisation de gauche à droite du champ de l'image, tantôt par une organisation en profondeur qui stimule le mouvement et le présente à la façon d'une série d'instantanés en photographie. En effet, lorsque le sujet se déplace de gauche à droite suivant le sens habituel de la lecture, il permettra au lecteur spectateur de l'accompagner d'une case à l'autre assurant la continuité du mouvement qui paraîtra ainsi toujours plus dynamique. Dans le second cas, le plan le plus éloigné restituera l'action la plus ancienne tandis que le premier plan décrira l'action la plus récente.

Cette façon de figurer le déplacement dépend uniquement du talent du dessinateur qui, s'il parvient à restituer la mobilité dans sa création graphique, pourra obtenir le résultat escompté. C'est dans le même esprit qu'il pourra doter ses personnages de la mimique du mouvement ce en quoi Antoine Roux voit l'équivalent graphique de la pantomime. Le procédé le plus répandu à cet effet est la transcription du mouvement en deux dessins : le premier exprimant la position initiale, le second, la position finale. Et, c'est bien évidemment au lecteur que revient la représentation mentale des déplacements intermédiaires. Le regard reconstituera le chemin accompli par le sujet entre les deux images confirmant ce que Claude -Françoise Brunon souligne :

*« L'essentiel du récit se passe souvent
hors image...entre images. »¹*

Dans ce processus, le lecteur est fortement pris à parti dans la construction du sens de la séquence qui lui est présentée.

Il est bien entendu que plus le mouvement sera décomposé plus l'action paraîtra lente. C'est pourquoi les mouvements rapides ne seront jamais fragmentés en plus de deux ou trois images. Parfois, pour obtenir une plus grande accélération, l'auteur en arrive même à décomposer le mouvement du sujet à l'intérieur d'une seule case. Cette technique se prête surtout aux bandes comiques lorsqu'il s'agit

1- Claude-Françoise Brunon, « L'entre images » in *La Bande Dessinée*, Europe, n.720, Paris, Messidor, avril 1989, p.37-46.

d'exprimer des effets excessifs comme l'excitation intense, la frénésie violente ou encore l'exubérance joyeuse.

Ces techniques de figuration du mouvement ne sont cependant pas les seules adoptées. Elles sont soutenues par des indications graphiques concrètes reconnues et avouées dans le monde de la Bande Dessinée. Les plus usitées à cet égard sont « les traînées de vitesse » qui englobent toute la panoplie de sillages, de hachures, d'arcs de cercle... Ces idéogrammes puisent leur force expressive d'un double atout. Ils sont d'abord, concrètement, une retranscription du déplacement d'air simultané à tout objet en mouvement. Mais dans une optique plus large, ils cessent d'être ces simples signes graphiques naturels et simplistes pour devenir les unités fondamentales d'un code exigeant une bonne connaissance de ses règles ainsi qu'une réflexion de l'esprit. Ils deviennent, un peu à la façon de Proust, des signes « qui nous forcent à penser. » Ils sont l'objet d'un apprentissage temporel, celui de notre déchiffrement et de notre assimilation des indices graphiques grâce à un processus culturel et civilisationnel dont seule la bonne connaissance peut mener à une juste compréhension du procédé. La Bande Dessinée ne peut donc, en aucun cas, s'isoler du code social. En effet, celui-ci instaure un système formel complexe et cohérent dont les éléments sont liés par des paramètres de fonctionnement reconnus et avoués. C'est l'insertion des multiples « signes » de la Bande dans cet ensemble de conventions qui assure et restitue le déroulement du récit.

Non content de se déplacer et de bouger, le personnage de bande dessinée va naturellement avoir à s'exprimer. Son acte de parole s'inscrit dans la trame événementielle du récit. Il incombe à l'auteur la difficile tâche de restituer visuellement les échanges verbaux essentiellement sonores. C'est ce que Hergé explique en ces termes :

« Je considère mes histoires comme des films. Donc pas de narration, pas de description. Toute l'importance, je la donne à l'image, mais il s'agit naturellement de films sonores et parlants 100%, les paroles sortent

*graphiquement de la bouche des
personnages. »¹*

Pour exprimer donc ces énoncés verbaux, l'auteur fait usage de la bulle, du ballon ou encore du phylactère² et de son appendice pour désigner le locuteur et insérer son discours.

Les variations dimensionnelles et chromatiques des bulles ainsi que la typographie des lettres utilisées sont autant d'artifices graphiques visant à exprimer les caractéristiques sonores de chaque énoncé.

C'est ainsi que la disparition totale des contours de la bulle restitue bien souvent un acte de parole violent comme par exemple les cris ou les dialogues effectués durant une bagarre ou une dispute. En supprimant les frontières graphiques du ballon, le dessinateur opère à une libération symbolique de la simple parole qui peut, puisqu'elle n'est plus enfermée dans les limites de son espace figuratif, s'amplifier et devenir cri.

Les énoncés verbaux retransmis par moyen de télécommunication comme la télévision, la radio, le téléphone ou encore le télégraphe sont souvent insérés dans des bulles aux contours indécis, possible transposition « des tracés oscillographiques des ondes sonores »



Le ton des dialogues est traduit, quant à lui, grâce aux variations typographiques. Ainsi le texte sera en caractères d'autant plus gros et gras que le personnage élèvera la voix. De cette façon, on pourra aisément couvrir toute la gamme de sons, des plus faibles (conversation normale) au plus forts (cris, vociférations). Lorsqu'il s'agira de représenter les pensées d'un personnage, le contour de la bulle devient duveteux et la queue est remplacée par une série de petits cercles. Quant à l'intérieur des bulles, il est comblé par des symboles ou des graffitis de différente nature qui, par leur omniprésence dans la Bande Dessinée, sont presque devenus des constantes dont nul n'ignore plus le code de lecture.

1- Interview de Hergé à radio-Bruxelles le 4 mars 1942.

2- Espace le plus souvent patatoïde et muni d'une queue où l'on inscrit les paroles des personnages. Le terme renvoie au nom d'une amulette contenant un passage de l'écriture que les juifs se nouent au bras et au front quand ils prient, désignant par extension toute banderole à inscription du moyen-âge et de la renaissance.

Nous ne citerons ici, à titre d'exemple, que les plus conventionnels d'entre eux. Ainsi les points d'exclamation et d'interrogation exprimeront-ils ce que nombre d'auteurs de Bande Dessinée appellent les émotions élémentaires. Bien entendu, plus l'émotion sera forte, plus le graphisme des marqueurs sémantiques sera épais.

Les différents états d'âme des personnages seront, quant à eux, traduits soit par un symbole unique soit par une association de symboles.

Les crânes de morts, les pavillons de pirates, les revolvers¹, les couteaux, toute la panoplie des armes et des engins à feu seront, isolés ou combinés, des signes révélateurs des sentiments d'agressivité tels que la colère, la haine, la fureur....

En revanche, les sentiments à connotation positive comme la joie, le bonheur, la paresse euphorique, le repos... seront suggérés par des figures du soleil, des îles, des palmiers, des fleurs, des papillons....

Pour exprimer la réussite qu'elle soit intellectuelle ou matérielle, l'auteur aura recours à des symboles comme la couronne de lauriers, l'auréole des saints ou encore des pièces d'or, des montagnes de diamants, des monticules de pierres précieuses.

Les graffiti sentimentaux : cœur, flèche d'amour, lèvres souriantes transcrivent parfaitement tous les états amoureux des personnages.

La musique sera bien entendu figurée par des notes tandis que les chansons seront représentées par des paroles écrites de façon ondulatoire un peu à la manière du débit de la voix qui, pendant l'exercice de la chanson, ne manque pas de varier de tons.

Bien d'autres symboles parviennent, par l'adéquation entre le signe et l'idée auquel il correspond dans l'esprit du lecteur, à présenter un tableau d'idées véritablement expressif des pensées les plus intimes et les plus secrètes des protagonistes. Et, c'est peut-être là l'un des défis les plus remarquables de la Bande Dessinée de pouvoir ainsi traduire un état purement mental par une astuce purement visuelle.

Mais, c'est sans doute l'onomatopée² qui reste la grande force de la Bande Dessinée. Il s'agit de mots dont le son imite celui des

1- Voir annexe n. 8

2- Voir annexe n.9.

objets qu'ils représentent ou encore de mots qui reproduisent les sons naturels de notre environnement.

Les auteurs de Bande Dessinée ont largement usé de ce procédé phonétique pour reproduire le plus fidèlement possible tout le bruitage de la nature. Leur recours à cette technique sonore s'est élargi au point qu'il est désormais possible de parler d'un dictionnaire des onomatopées. A cet effet, tout un vocabulaire s'est développé restituant les sons les plus variés ainsi que l'effet sonore précis que l'on cherche à obtenir.

Ainsi, un objet léger tombant à l'eau sera exprimé par un **PLOF**. En outre, en doublant ou même triplant les voyelles de l'onomatopée, on obtient une sonorité plus aiguë, un **PLOOF**, correspondant cette fois-ci à un objet lourd dans la même situation. Une astuce identique sera utilisée, par exemple, pour reproduire un sifflement tantôt léger **TUT** tantôt beaucoup plus accentué **TUUUT**.

L'onomatopée redouble de ruse puisque sa typographie interviendra aussi pour suggérer l'intensité plus ou moins forte des sons à exprimer. Plus elle envahira l'image en gros caractères gras, plus elle traduira l'idée d'un bruit assourdissant et violent. Quand les lettres de l'onomatopée s'inscrivent en caractère discontinu, parfois croissant en taille, parfois décroissant, l'auteur cherche alors à exprimer le crescendo du bruit ou au contraire son decrescendo.

Enfin, si le graphisme des caractères est irrégulier, si les lettres se chevauchent, on assiste en général à une tentative de suggérer des vibrations sonores ou des bruitages entrecoupés et entrecroisés.

En outre, certains auteurs dotent l'onomatopée d'une portée beaucoup plus profonde puisqu'ils y voient :

« La substance sonore des premières expressions vocales projetées sur le monde, non pour le traduire mais pour le posséder. »¹

Il y aurait comme une volonté de produire des sons qui seraient une transcription des expériences primaires du corps humain surtout celles concernant l'alimentation et l'excrétion. Une

1- Serge Tisseron, *Psychanalyse de la Bande Dessinée*, Paris, P.U.F, 1987, p.27.



correspondance s'établirait ainsi entre les onomatopées et la résonance des bruits intimes comme le pouls cardiaque, les marées gastriques, le souffle pulmonaire.... Dans cette optique, l'onomatopée sera beaucoup plus destinée à être vue qu'à être lue. En effet, elle établit une relation entre sa propre dimension sonore et les expériences corporelles du lecteur et devient de ce fait un signe graphique, un signe de bruit que l'on regarde et que l'on ne prononce pas comme le confirme Antoine Roux disant : « Il ne viendrait jamais à l'idée des jeunes lecteurs d'épeler ces graphèmes barbares. »¹

Ainsi, la Bande Dessinée s'affirme de plus en plus, au fil de notre parcours, comme née de l'union de plusieurs formes d'expression préexistantes. La parole, l'image, la musique, les bruits constituent autant de formules d'expressivité qui, dans un étrange paradoxe, parviennent à garder certaines de leurs spécificités tout en fusionnant harmonieusement les unes dans les autres.

Raconter le monde, transcrire les sons, mais aussi, paradoxalement, taire et passer sous silence certaines scènes ou fragments d'action... tel est le pari gagné par la Bande Dessinée. En effet, un des procédés les plus usités du genre est l'ellipse² qui consiste à supprimer toute image ou séries d'images qui ne seraient pas absolument indispensables à la compréhension du récit. Cette technique d'économie vise essentiellement à éviter toute longueur ou monotonie.

On distingue à cet effet « l'ellipse par insignifiance » qui gomme les scènes jugées sans intérêt direct pour le déroulement de l'action. Par exemple : lors de l'image 1, un personnage sonne à la porte puis à l'image suivante on le voit à l'intérieur de la maison. L'ouverture de la porte ainsi que son entrée dans la maison sont passés sous silence complet. Naturellement, le lecteur pourra aisément reconstituer les pièces manquantes mais évidentes du puzzle.

Suivant le même principe, on relève la suppression de certaines scènes intermédiaires, notamment des déplacements où l'on nous présente le lieu de départ puis celui d'arrivée omettant volontairement les étapes transitoires d'un acte à l'autre. Dans ce cas précis, l'ellipse coïncide à un saut dans le temps et dans l'espace, le passage d'une

1- Antoine Roux, La Bande dessinée peut être éducative, Paris, Ed. de l'Ecole, 1970, p.117.

2- Voir annexe n.10.



scène à une autre étant souvent marqué par une modification du régime chromatique.

Il faut également relever un autre genre d'ellipse « l'ellipse d'autocensure » qui travaille sur le refus de représenter des scènes jugées trop violentes ou encore trop obscènes.

Dans un cas comme dans l'autre, l'ellipse s'érige en définitive comme un instant de silence, un moment d'interruption volontaire dans la séquentialité iconique de la planche. Elle est le lieu d'une opération mentale visant à mettre en place une articulation idéale et logique afin de conduire un énoncé cohérent en l'occurrence le récit.

Ainsi, la Bande Dessinée ne manque ni de moyens ni d'astuces. Cependant, pour en tirer le plus grand profit possible, elle doit opérer à un travail méthodique de construction d'intrigues dynamiques et passionnantes.

Pour ce faire, elle aura recours à la combinaison savamment dosée des techniques de l'art dramaturgique et de l'art comique. Les premières seront surtout l'apanage des Bandes réalistes tandis que les secondes se manifesteront davantage dans les Bandes comiques.

La Bande Dessinée réaliste travaille sur la capacité d'émouvoir le lecteur en lui procurant les sentiments les plus variés. A cet égard, les moyens dont elle dispose sont assez variés. Pour dramatiser le récit et en faire plus qu'une simple reproduction de la réalité, l'auteur s'efforcera de doter ses lieux et ses personnages d'une charge émotive intense. Il va, dans cette optique, procéder à de véritables performances capables d'apporter plus de densité psychologique aux actants et aux situations.

Le premier et le plus répandu de ces procédés est le « coup de théâtre »¹ qui consiste à présenter à un moment inattendu du récit une action, elle aussi, inattendue. Longuement étudié, le coup de théâtre fait opposition à l'attente du lecteur préparé à une certaine séquentialité d'événements par les vignettes précédentes. Il est bien entendu que le contenu de ces cases est primordial dans la préparation du coup de théâtre puisque c'est par elles que le lecteur oriente le sens de sa lecture et le cours des événements. Elles sont, dans leurs chronologies logiques, annonciatrices d'une certaine direction événementielle. Lorsque cette continuité « normale » est rompue, on assiste au coup de théâtre proprement dit qui sera d'autant plus

1- Voir annexe n.11.

intense que la différence entre ce à quoi on s'attend et ce qu'on trouve, effectivement, est grande.

Ainsi, à titre d'exemple, pour exprimer la révélation soudaine de la véritable identité d'un personnage ou encore la réapparition brusque d'un personnage porté disparu ou mort la formule du coup de théâtre est la plus adéquate. Le foisonnement de cette modalité de dramatisation en Bande dessinée ne suffit cependant pas à en faire une spécificité du genre puisqu'elle alimente également le cinéma et la littérature.

Le suspense constitue une autre forme d'expression dramatique très largement utilisée dans les Bandes Dessinées. Son impact émotionnel provient du fait que le lecteur et le personnage en situation se trouvent dans un rapport de « déséquilibre » l'un par rapport à l'autre puisque le premier sait quelque chose que le second ignore. Cette clairvoyance du lecteur s'opposant à la cécité du protagoniste favorise l'émergence d'une atmosphère de tension nerveuse tout à fait indispensable pour la réussite du procédé. L'auteur joue essentiellement à soumettre son public à une série de chocs émotionnels d'autant plus angoissants que le paramètre inconnu est généralement un danger grave voire mortel. Pour que le suspense atteigne son paroxysme, il est indispensable que le personnage, objet de suspense, soit sympathique au public ou encore faible et démuné. C'est, en effet, dans ces deux cas que le lecteur manifestera une réaction interactive et sera réellement touché par le danger à venir.

Techniquement parlant, le suspense est une opération longue dans le temps. C'est dire par-là qu'il s'étalera sur plusieurs cases suivant un rythme ascendant signe de la lente montée de l'angoisse chez le public.

L'emploi de ces procédés de narration qui d'une façon générale « font attendre et désirer la réponse à une question donnée » n'est pas propre à la Bande Dessinée. Il touche aux genres les plus reconnus comme le théâtre et le roman. Leur omniprésence au sein de la Bande Dessinée nous semble être un indice de plus pour reconnaître à celle-ci les mêmes potentialités que les autres genres et donc cesser de la traiter comme un sous-genre. Tout aussi prisée, la Bande Dessinée comique possède, quant à elle de multiples procédures capables de déclencher le rire du public.

Le burlesque s'affiche, sans doute, en tête de liste à cause de sa grande fréquence pour ne pas dire de son omniprésence dans les



Bandes comiques. Jouant volontairement à dépasser la réalité au mépris de toute logique, ce procédé est fondé sur l'illogique et le démesuré. On distingue différents types de burlesque : le burlesque accumulateur, le burlesque exagératif et enfin le burlesque destructif.

Le burlesque par accumulation naît, comme son nom l'indique, de la répétition illogique de certains faits. Plus cette redondance sera éloignée de la réalité, plus l'effet comique sera réussi. Ainsi, à titre d'exemple, deux ou trois personnages glissant sur une peau de banane provoquent tout au plus le sourire du lecteur. Mais, lorsqu'il s'agit d'une centaine de personnages dans cette même situation, le rire émerge naturellement causé par le décalage entre la scène et ce qui peut-être considéré comme réel par l'entendement humain.

Le burlesque exagératif travaille, lui, sur la disproportion dimensionnelle des objets par rapport aux personnages qui les entourent. Les éléments matériels dépassant largement les normes reconnues et acceptées, le lecteur est mis en présence d'une scène paradoxale où, par exemple, un personnage modeste est l'auteur d'un acte monumental. Nul n'ignore la célèbre scène du pauvre pêcheur tirant d'une rivière presque à sec un énorme espadon dépassant de loin toutes les tailles connues.

Enfin, le troisième type de burlesque repose sur une modalité à peu près identique. Mais, cette fois, ce ne sont ni les faits ordinaires ni les objets qui seront en jeu, mais toute la gamme de catastrophes possibles et imaginables. Poussé à l'extrême, ce tableau de désastres atteint des proportions irréelles sans commune mesure avec l'acte déclencheur. Un homme tousse : il provoque l'effondrement du bâtiment de dix étages qu'il habite!

Tous ces traits qui contredisent les conventions par une hyperbolisation accrue des paramètres en jeu contribuent, dans une large mesure, à l'émergence du rire.

Dans les trois cas, celui-ci est enclenché par l'excès, par ce que Kristeva nomme à maintes reprises « l'inacceptable pour le systématique. » Faisant sauter les chaînes, ce procédé sémiotique qu'est le rire transgresse codes et repères pour se confiner dans le désir et dans la gratuité. Il tire sa force de sa rébellion à toute forme de nécessité.

Frère de sang du burlesque, le gag s'instaure comme un outil de choix dans la narration comique de la Bande. Soumis à une

construction dramatique précise, il se répartit en trois temps : le début, le développement et la chute finale.

Une première exposition des faits sera suivie d'un déroulement de l'action préparant et amorçant le dénouement. Cette deuxième étape est sans doute la plus subtile dans l'élaboration du gag. Elle doit être ingénieusement dosée pour respecter un juste milieu entre le trop et le pas assez dit. En effet, donner un trop grand complément d'informations, risque de brûler la chute finale. A l'inverse, opter pour une trop importante économie de renseignements pourrait éventuellement fausser l'effet de surprise estompée. Si la première et la deuxième étape peuvent varier de longueur, la chute de l'histoire doit, pour sa part, être très brève. C'est d'ailleurs là la principale différence entre ce procédé et la technique du burlesque beaucoup plus étendue dans le temps. Le gag s'instaure comme une fin en soi qui rejette toute possibilité de prolongement. La preuve de sa validité, de son bon fonctionnement réside justement dans cette autosuffisance. L'obligation d'avoir à expliquer l'effet estompé par le gag signale que celui-ci n'a pas atteint son objectif, c'est-à-dire qu'il n'a pas fonctionné de façon optimale.

Le gag visuel est le plus difficile à préparer car il ne bénéficie, en théorie, d'aucune assistance langagière. Mais, dans la pratique, pour faciliter sa composition, les auteurs recourent tout de même à de petits dialogues venant expliquer les images. Ils restent cependant accessoires et ce type de gag dépend essentiellement de l'enchaînement des plans et de la force expressive des dessins.

Le gag verbal repose, lui, sur un paramètre sémantique : un mot, une réflexion venant fermer le récit d'une façon totalement insolite. Dans ce cas, le texte est en rapport d'équilibre vis-à-vis de l'image et arrive même parfois à l'envahir.

Emouvoir et divertir, tels sont donc certains atouts de la Bande dont nous avons tenté de cerner les principaux mécanismes. Ils constituent autant de facteurs propres à promouvoir le succès toujours grandissant du genre chez adultes et enfants.

Mais il faut bien souligner que si la Bande Dessinée, bien plus que le cinéma, s'érige en système, elle n'est cependant pas une structure sémiotique destinée à l'intercommunication. Elle est bien plus un moyen d'expression que de communication. C'est pourquoi elle multiplie à souhait, comme nous venons de l'observer, les outils de cette expressivité qui lui est nécessaire pour s'affirmer. L'image,

toujours et avant tout parole, dépasse largement la simple unité de langue. Elle devient phrase, elle se met à signifier par le biais d'une double astuce.

Elle signifie, d'abord, par allusion à des idées déjà acquises (le code) et elle signifie ensuite par l'arrangement spatio-temporel de ces éléments.

De tout cela, il ressort, pensons-nous, que la Bande Dessinée est animée d'un double objectif.

Le premier serait un objectif de monstration lorsqu'elle nous présente, par l'image brute, des personnages en situation. Dans ce cas, elle fait appel au savoir lié à la perception ou encore lié à ce que Barthes appelle « un message iconique non codé » si celui-ci venait réellement à exister. En effet, le dessin ne peut-être un message totalement dénoté puisqu'il y a toujours un style de graphisme, un choix de couleurs, une option de caractères...

Le deuxième objectif serait un objectif de narration lorsque les images, par les multiples procédés iconiques relevés, se mettent à parler ou encore lorsque le texte écrit nous dit explicitement ce que font les personnages. C'est de la fluctuation continuelle entre ces deux opérations expressives que la Bande Dessinée acquiert la texture suffisante à en faire un genre à part entière.

Le projet de cette étude est donc d'analyser les multiples modalités des techniques narratives par l'image. Du cadrage à l'enchaînement des plans en passant par le découpage, la mise en page, les astuces cinématographiques, dramatiques et comiques, la panoplie est très étendue.

Comprendre la Bande Dessinée malgré ce foisonnement structurel revient, en premier lieu, à la penser en tant que système. Elle constitue une entité cohésive abritant en son sein des catégories d'expression particulière dont il serait difficile de venir à bout dans un travail aussi modeste. En effet, l'observation proposée dans cette étude du langage iconique de la Bande Dessinée n'est sans doute pas exhaustive, mais elle se veut aussi cohérente que possible.

Notre choix de séparer l'étude du dessin de celle des mots est essentiellement une tentative de rester le plus fidèle possible au sujet proposé. C'est également une sorte de garantie de qualité puisqu'il aurait été difficile, voire impossible, d'aborder les procédés propres aux deux instances textuelle et imagétique dans un travail aussi bref. Cette coupure, délibérée, donc, n'altère en rien notre

conviction que la Bande Dessinée est, avant tout, une création basée sur une solidarité graphico- textuelle.

Les considérations développées dans ce travail ont orienté notre réflexion dans le sens d'une approche pluridisciplinaire du genre. C'est ainsi que la Bande dessinée s'est essentiellement nourrie de la peinture et du cinéma. Les partisans invétérés du genre s'exclameront, indignés, que ce sont les arts picturaux et cinématographiques qui profitèrent les premiers de la richesse de la Bande Dessinée. Il n'est point question pour nous de nous lancer dans un faux débat, de peu d'intérêt. La certitude qui mène notre projet est qu'il existe bien un langage des images géré par un code essentiellement graphique et soutenu par un régime verbal.

La multiplicité des procédés relevés ainsi que leurs impacts estompés ne suffit pas à les confiner, exclusivement, dans la production d'un certain type d'effets. La Bande dessinée possède cet atout majeur de pouvoir échapper à tout protocole de lecture rigide et univoque. C'est de cette façon que le sens reste à construire toujours et encore à chaque nouveau lecteur.

La Bande dessinée du fait de sa structure narrative originale et des particularités de son découpage spatio-temporel s'inscrit, en définitive, comme une véritable performance graphique dont la compréhension repose sur les stéréotypes que nous fournissons notre culture et notre société.

En outre, elle confronte le lecteur à un discours assez proche de celui de ses premiers mythes. Elle instaure une sorte de pacte conciliateur entre le public et les manifestations de sa vie psychique primaire.

C'est ainsi que ce genre s'intègre dans un large discours où le distrayant vient se mêler au social et au symbolique pour enfanter un texte au sens fort du terme...

BIBLIOGRAPHIE

Corpus :

Nous avons consulté tous les albums cités ci-dessous même s'ils ne sont pas tous mentionnés dans le corps du travail.

- Charlier, Lt.Blueberry, Ed.Dargaud.
- Chéret, Lecurtux, Rahan, Vaillant.
- De Moor, Barelli, Ed.du Lombard.
- Franquin, Gaston Lagaffe, Ed.Dupuis.
- Garcia, Mora, Chroniques de l'innomé, Ed.Dargaud.
- Gillon, Les Naufragés du temps, Humanoïdes associés.
- Goscinny, Uderzo, Astérix, Albert René
- Greg, Achille Talon, Dargaud.
- Hergé, Tintin, Casterman.
- Hogarth, Tarzan, U.F.S.UPI.
- Morris, Lucky Luke, Ed. Dupuis.
- Ollivier, Sièvre, Robin des Bois, Ed.Vaillant.
- Peyo, « Les Schtroumpfs », Ed.Dupuis..
- Raymond, Flash Gordon, K.F.S, Opera-mundi.
- Roba, Boule et Bill, Ed.Dupuis.



Ouvrages généraux :

- Andriat, Frank, de la Croix, Arnaud, Pour Lire la Bande Dessinée, Bruxelles, 1992.
- Barthes, Roland, « Rhétorique de l'image », in Communications N.4, 1964, pp 40-51.
- Bremond, Claude, « Pour une gestuaire des bandes dessinées » in Langages, N.10, juin 1968, pp 94-100.
- Brunon, Claude-Françoise, « L'entre images » in La Bande Dessinée, Europe n.720, Paris, Messidor, Avril 1989.
- Deleuze, Gilles, Proust et les signes, Paris, P.U.F, 1998.
- Dillies, Patrick, « Le rapport image-texte dans la vignette des Bandes Dessinées, Progression d'exercices » in Pratiques, Revue trimestrielle N.18-19, Février-Mars, 1978, pp.10-20.
- Eco, Umberto, L'œuvre ouverte, Paris, Seuil, 1965.
- Gauthier, Guy : « La traversée du signifiant iconique » in Pratiques, revue trimestrielle, N.18-19, Février-mars 1978, pp.10-20.

- Groensteen, Thierry, La Bande Dessinée en France, Paris, Ministère des Affaires Etrangères, Janvier 1998.
Système de la Bande Dessinée, Paris, P.U.F, 1999.
- Peeters, Benoît, Lire la Bande Dessinée, Bruxelles, Casterman, 1998.
« Entretien avec Jacques Lob et Jean-Claude Forest » in Autour du Scénario, Revue de l'Université de Bruxelles, 1986.
- Picquenot, Alain, « La grande vignette et le récit », Communications, n.24, 1976, pp.177-196.
- Propp, Vladimir, Morphologie du conte, Paris, Seuil, 1970 Renard, Jean-Bruno, Clefs pour la Bande Dessinée, Paris, Seghers, 1978.
- Rey, Alain, Les Spectres de la Bande Dessinée, Paris, Minuit, 1978.
- Roux, Antoine, La Bande Dessinée peut-être éducative, Paris, Edition de l'Ecole, 1970.
- Tadié, Jean-Yves, Le Roman d'Aventures, Paris, P.U.F, 1996.
- Tisseron, Serge, Psychanalyse de la Bande Dessinée, Paris, P.U.F, 1987.

Bulletin of the
Faculty of Arts

ANNEXES

Bulletin of the
Faculty of Arts



Annexe 1

Les Aventures de Tintin – L'île Noire

Le format rectangulaire ou carré est le plus répandu dans les Bandes Dessinées déjà depuis Topffer, l'inventeur du genre et jusqu'à Hergé, le fondateur de la ligne claire.



Annexe 2

Les Aventures de Tintin- L'île Noire

La longue vignette est la meilleure représentation des déplacements des personnages à la verticale comme ici, la chute.



Annexe 3

Surcouf- Roi des Corsaires

Le plan d'ensemble surtout descriptif brosse le paysage et présente le cadre général de l'action.



Annexe 4

Les Aventures de Tintin- L'île Noire

Le plan moyen capte les personnages «en pied» et nous les présente en situation.



Annexe 5

Astérix- Astérix et Cléopâtre

- Le plan rapproché saisit les personnages «en buste.» Il cadre seulement leur moitié supérieure et peut appréhender leurs différentes expressions.



Annexe 6
Le Fantôme

Le gros plan ne saisit que la tête et contient une importante charge
émotive.



Annexe 7

Les Aventures de Tintin- L'île Noire

Pour figurer le mouvement, l'auteur a recours à des indications graphiques comme les traînées de vitesse, les sillages, les arcs de cercle...



Annexe 8

Les Aventures de Tintin- L'île Noire

Les symboles et les graffiti remplacent les mots pour exprimer les différents états d'âme.



Annexe 9

Les Aventures de Tintin- L'île Noire

L'onomatopée est un procédé phonétique où les mots reproduisent les sons naturels. Ici, dans la première photo le « pan » restitue le bruit du revolver tandis que le RRRRRRRR représente le bruit de l'avion.



Annexe 10

Les Aventures de Tintin- Le temple du soleil

l'ellipse est une technique d'économie visant à éviter toute longueur.

Ainsi, nous voyons les deux personnages sur le point de monter dans le train, puis, à l'image suivante, ils y sont



Annexe 11

Les Aventures de Tintin- Le temple du soleil.

Le coup de théâtre est une action inattendue à un moment inattendu

Bulletin of the
Faculty of Arts