

## La quadrature de la bande dessinée

Pascal Krajewski

---



Éditeur  
MSH Paris Nord

**Édition électronique**

URL : <http://appareil.revues.org/2328>  
DOI : 10.4000/appareil.2328  
ISSN : 2101-0714

**Référence électronique**

Pascal Krajewski, « La quadrature de la bande dessinée », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 13 juillet 2016, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://appareil.revues.org/2328> ; DOI : 10.4000/appareil.2328

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 septembre 2016.

contrat creative commons

---

# La quadrature de la bande dessinée

Pascal Krajewski

---

- 1 La BD comme art est déjà forte d'un panthéon solide : McCay (1869-1934), Hergé (1907-1983), Tezuka (1928-1989<sup>1</sup>). Elle est aussi largement théorisée. La recherche a permis de donner les premiers outils pour décrire et analyser ce médium ; les définitions satisfaisantes abondent. Celle d'Eisner, lapidaire donc marquante, d'« art séquentiel » ou, plus prolixe, de « média visuel composé de séquences d'images<sup>2</sup> » ; celle de McCloud, plus explicite, d'« images picturales (et autres), volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur<sup>3</sup> » ; celle de Peeters, qui est davantage un éloge qu'une définition : « forme complexe, capable de tresser d'une manière qui n'appartient qu'à elle le mouvement et la fixité, la planche et la vignette, le texte et les images<sup>4</sup> ». Groensteen retrouve l'efficacité de la formule dense en se gardant de définir l'objet, pour préférer exhumer son fondement : le « principe de la solidarité iconique<sup>5</sup> ».
- 2 Nous chercherons ici à quadriller le territoire de la bande dessinée, sans pour autant espérer réussir à la contenir en cette clôture...

## La bande dessinée, un art séquentiel en liberté

- 3 À celui qui veut corseter la bande dessinée dans un faisceau de critères qui la sanglerait – les déconvenues sont assurées. Car à observer son histoire et ses expérimentations, à tenter de la discriminer d'avec d'autres arts connexes (livres d'estampes, albums jeunesse, romans-photos, etc.), l'analyste rencontrera maints contre-exemples susceptibles de mettre à bas son système trop bien bâti. L'opération de dé-définition d'un art, volontaire ou consécutive à une invention, n'est ni nouvelle ni propre à la BD. Aussi tenterons-nous de portraiturer celle-ci de façon un peu lâche, en insistant sur ses principes les plus robustes. Si *ab ovo* la BD est l'art séquentiel par excellence, il lui arrive de prendre des libertés avec elle-même.

## L'image plurielle

- 4 En BD, il y a un primat de l'image sur le texte. Il faut avant tout un *dessinateur* à la manœuvre. Si tout un chacun se met à griffonner sur un bout de papier, il peut rêver qu'il commence une BD ; tandis que s'il couche quelques phrases sur une feuille vierge, il se sentira romancier, non-scénariste de BD. On peut aisément trouver des BDs sans parole, on trouvera plus rarement des BDs sans image<sup>6</sup>.
- 5 Concernant les images de BD, il y a un primat du dessin sur tout autre mode de représentation, mais ce n'est pas là un critère nécessaire. L'image produite peut être tout aussi bien peinte (Mattotti, *Feux*, 1997 ; Evens, *Les noceurs*, 2009), gravée (Breccia, *Rapport sur les aveugles*, 1993), engendrée par des papiers découpés (Jourdan, *Silhouettes*, 2015), etc. L'image peut d'ailleurs ne pas être vraiment produite, mais récupérée, usant de techniques de montage, de collage ou d'hybridation (Peeters & Schuiten, *L'enfant penchée*, 1996).



Alberto Breccia, *Rapport sur les aveugles*

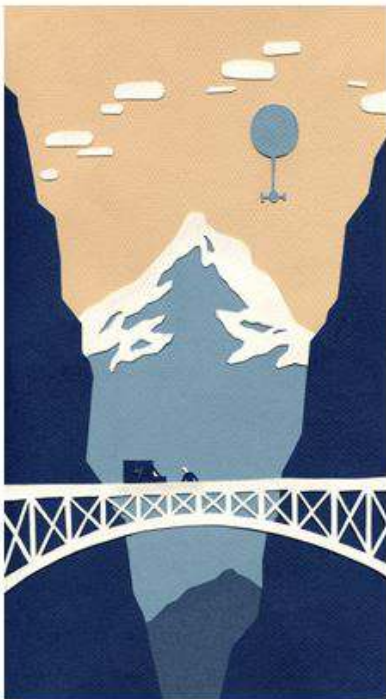
© Vertige graphic, 1993, p. 10



Peeters&Schuiten, *L'enfant penchée*, Casterman, 1996, p. 149  
© Editions Casterman S.A./Peeters&Schuiten



Brecht Evens, *Les noceurs*  
© Actes Sud BD, 2009



Mikael Jourdan, *Ballon-sonde*, 2015

- 6 Ce qui compte, c'est que plusieurs images soient réunies dans une même séquence signifiante. Les unités principales de cette séquentialité seront alors dans l'ordre : la bande, telle que les *comics strips* américains l'ont imposée (Watterson, *Calvin & Hobbes*,

1985-1995 ; Geluck, *Le Chat*, 1983-...); la page, unité standard de maintes séquences humoristiques diffusées dans les journaux ou en album (Roba, *Boule et Bill*, 1958-2001 ; Franquin, *Gaston Lagaffe*, 1960-1996) ; l'album, où un projet graphique et narratif plus conséquent peut trouver un digne espace d'expansion ; enfin la série, plus ambitieuse voire interminable, qu'elle déroule une unique trame (Le Tendre et Loisel, *La quête de l'oiseau du temps*, 1983-1987) ou qu'elle explore un monde à travers diverses aventures (Arleston et Tarquin, *Lanfeust de Troy*, 1994-2000).

- 7 Ce dégrossissage fait, posons quelques-uns des éléments nodaux de l'image en BD.
- 8 Elle est plurielle. Une image seule n'est pas une bande dessinée.
- 9 Elle est croquée. Quels que soient le travail fourni et la qualité du résultat, une image de bande dessinée n'a pas la tenue hiératique d'une peinture. Elle ne doit pas l'avoir ; elle en perdrait sa vitalité. Imaginer une séquence d'images hyper-léchées en guise de BD sonnerait faux. Cela l'engoncerais, lui ferait perdre son caractère « moderne ». Il n'est pas anodin que Baudelaire, dans *Le peintre de la vie moderne*, tresse les lauriers de l'oublié Constantin Guys, moins peintre qu'illustrateur, en louant le caractère échevelé, vivace, pris sur le vif de ses « croquis de mœurs<sup>7</sup> ». Cet art résolument moderne que Baudelaire présentait s'est épanoui dans la bande dessinée, qui est peut-être (nulle place ici malheureusement pour défendre cette thèse) l'art moderne *par excellence*.
- 10 Elle est encadrée (sauf exception). La technique première de la BD isole l'image dans une case (vignette), qui marque sa finitude en même temps qu'elle l'identifie dans son individualité. Mais d'autres techniques sont envisageables : l'isolement dans des marges de blancs (Eisner), le collage d'images sur images, voire carrément l'utilisation d'une image globale comme structure architectonique d'une distribution d'images secondaires, intriquées dans sa trame (Fred).



Will Eisner, *New-York trilogy*. 1, *La ville*, Delcourt, 2008, p. 105  
© 2006 by the Estate of Will Eisner. © 2008 Éditions Delcourt pour l'édition française, traduction : Anne Capuron



Fred, *Philémon*, t. 6, *Simbabbad de Batbad*, 1974, Dargaud, p. 31  
Fred © Dargaud, 2016

- 11 Elle est (d'abord) bivalente. Elle est prise entre la vignette qui la précède et celle qui la suit, dans un rapport signifiant (causalité, temporalité, topographie, etc.). L'espace inter-icnique, ou « gouttière », a une valeur positive *per se*.
- 12 Elle est donc aussi absente. L'économie de la BD fonctionne en s'arque-boutant sur des images absentes, qui en font tout le sel : le hors-cadre et le hors-séquence. En introduisant le hors-cadre, nous voulons évoquer ce qui est externe à chaque image, ce qui en fut exclu par le cadrage, mais qui y rode cependant. Des plans serrés ; des personnages emprisonnés dans des pièces exigües qui débordent leur cadre, ou écrasés par des bâtiments si imposants qu'ils n'y peuvent loger ; des personnages hors-champ présents par leur parole, etc. Il y a toute une vie hors-cadre, tout un pan de la signification qui s'y terre. Quant au hors-séquence, on pourrait y voir une quasi-signature de cet art : il s'agit de l'absence d'images entre deux vignettes, *i.e.* des images absentes néantisées par la gouttière. Ne s'y trouvent pas les images intermédiaires, que le lecteur devrait reconstruire dans son imagination, mais des fantômes d'images qui ne prennent pas forme. La gouttière est le lieu où les images enflent et respirent, un dispositif qui permet à l'œil du lecteur de passer le relais à son imaginaire. Un temps s'ouvre où l'ambiance générale s'échafaude, comme imaginaire fortement coloré par la dernière image. La gouttière est l'équivalent des silences en musique : on n'y cherche pas la note absente, on rêve de la mélodie qui se joue. L'art de la BD est un art de l'ellipse (McCloud parle de « *closure* ») particulièrement consommé.
- 13 Elle est sur-déterminée par la séquence. Les images sont prises dans ce que Groensteen appelle un dispositif « spatio-topique<sup>8</sup> », où ce n'est pas seulement l'espace de l'image seule qu'il faut considérer (dans son format, ses traits, sa forme, son hors-champ), mais encore l'espace de la planche où elle s'insère. La page est un polyptyque. L'image de BD est *mise en page*.

## Le récit conducteur

- 14 Cette séquence d'images solidaires raconte quelque chose. Il faut donc un *scénariste* à la barre.
- 15 Dans la plupart des cas, elle raconte une histoire. Elle a dans son arsenal toutes les techniques narratives répertoriées (ellipse, analepse, prolepse, rêve, enchâssement), ainsi que des techniques purement visuelles (expressionnisme, saturation des couleurs, caricature, etc.). Comment dessiner en quelques images un passage narratif ? Que veut dire « séquencer » un épisode ?
- 16 Il faut retenir de l'événement quelques images clés et leur liaison de covalence. Tout épisode, même le plus simple, peut donner lieu à plusieurs choix d'instant représentés selon la connexion que l'on cherche à construire entre eux. Ainsi se découpe la trame temporelle du récit, dans un art du *montage*.
- 17 Chacun de ces instants peut être représenté selon divers points de vue (en plan large ou en gros plan ; d'un point de vue objectif ou subjectif). Ainsi prend forme la trame visuelle du récit, dans un art du *cadrage*.
- 18 Chaque plan peut être illustré par des ambiances différentes qui feront sens. Pour le cinéma, on sait l'importance de la « photographie » pour l'esthétique générale du film comme pour sa cohérence globale. On a un peu l'équivalent dans la BD : le dessinateur peut définir une teinte générale pour son récit, en l'agrémentant d'effets locaux de

renforcement ou de contraste. Ainsi transparaît le ton du récit, dans un art de la *photographie*.

- 19 L'ensemble des plans s'intègrent selon un agencement particulier au sein de la séquence qui prend ainsi corps sur la page. Une dialectique s'ouvre entre la taille et le positionnement de chaque image, et la forme structurante globale de la planche. La taille respective des images, leur positionnement, les échos graphiques de chaque image, etc. – tels sont les éléments à prendre en compte dans cet art du *collage*, au sein d'une planche devenue grille d'accueil, pleine d'échos et de sens, véritable matrice de fonctionnement du récit.
- 20 Mais il arrive à la BD de ne pas vraiment raconter d'histoire. Disons qu'elle chercherait plutôt à tenir des discours (c'est le cas notamment des BDs didactiques telles *La planète des sages* de Jul en 2011). La voie est ainsi ouverte vers d'autres types de contenus et d'expériences, et la BD n'est plus assujettie à sa fibre narrative.
- 21 Et c'est ainsi que nous pouvons relever quelques expérimentations de BDs abstraites (Andreï Molotiu). Les propositions de Vaughn-James (*La Cage* en 1975, *Chambres noires* en 2007) sont fondamentalement inclassables (n'était l'indice de l'éditeur), exemplaires d'une Nouvelle BD (comme on parlait du Nouveau Roman) : une BD défragmentée, sans héros, sans histoire, concrète. Le dernier prix du Festival d'Angoulême (2016) met en pleine lumière cette tendance en primant un auteur très minimaliste, McGuire, pour un album muet, *Ici*. Le récit est accidentel pour ces BDs plus libres, chargées de transmettre une *Stimmung*, une poésie<sup>9</sup>.

## Le texte s'il en faut

- 22 Parce que cette séquence d'images veut tenir un discours unifié, elle a très souvent recours au texte, à l'écrit. Il faut donc un *écrivain* dans l'entreprise.
- 23 Dans une BD, image et texte sont plus que cohérents, ils sont coextensifs, ils seraient bancals l'un sans l'autre (tandis que dans un album Jeunesse, l'image n'est qu'illustratrice, le texte se tient tout seul, il est même premier). Deux problèmes se posent alors : écrire quoi et écrire où ?
- 24 Ces deux questions ont fini par trouver une réponse commune. Au fil de son histoire, la bande dessinée a testé plusieurs lieux pour apposer les mots qu'elle s'était choisis. On peut en fait séparer trois jeux textuels, selon que le texte est écrit à côté de l'image, sur l'image, ou dans l'image.
- 25 Le texte a commencé par s'écrire à côté de l'image, et même à côté de sa case. Il commentait l'image selon diverses modalités. Avec l'affirmation de la case comme unité sémiotique, le texte d'accompagnement s'est scindé en deux, d'un côté les dialogues (qui partent s'écrire sur l'image), de l'autre les récitatifs (qui restent en marge de l'image). Ce sont ces derniers qui constituent la majorité du texte à côté de l'image. Mais il y a encore tout un matériau para-iconique qui précise parfois les choses ou oriente la lecture : ce sont des titres de chapitre ou des pages humoristiques. Récitatifs et titres, écrits à côté de l'image, portent la parole du créateur, celle d'un narrateur abstrait ou d'une voix intérieure. C'est la *voix du texte*, extérieure au monde, en surplomb, qui trouve ici son canal de transmission.
- 26 Avec les dialogues, le texte s'est mis à s'écrire *sur* l'image, dans des bulles. C'est ainsi qu'est codifiée la parole prononcée ou la pensée d'un personnage. Bien sûr, par jeu et par



anthropomorphisme, on peut par ce biais donner la parole à tout individu du monde en question : animal, plante, objet, etc. C'est peut-être là l'une de ses fonctions premières : individualiser par la profération. C'est donc ici la *voix des individus du monde* qui s'exprime pour tenter de peser sur l'environnement.

- 27 Et le texte a fini par s'inscrire *dans* l'image. L'onomatopée est le grand pourvoyeur de ce type de signal exploité aussi pour ses valeurs graphiques. Si ce sont d'abord les sons du monde qui se communiquent ainsi au lecteur, le procédé s'est étendu. Les mangas ont cette spécificité d'inscrire souvent la parole vociférée dans le corps de l'image, et comme élément constitutif de cette image. Tout se passe comme si ces sons, primaux, débordaient de leur cadre textuel pour contaminer l'espace de l'image – preuve encore, s'il en était besoin, que c'est l'image qui est considérée comme la grande porteuse de sens ! L'autre grand mode d'apparition du texte inscrit *dans* l'image relève de la citation : il s'agit des signes endogènes du monde. Le texte vu par le lecteur est celui-là même qui est lu/vu par les personnages. Placards publicitaires, une de journal, panneau signalétique, journal intime, etc. L'effet recherché peut varier du simple « effet de réel » (Barthes) à la délivrance d'une information cruciale. C'est la *voix du monde* qui ici s'exprime, dénonçant la présence d'un Esprit rationnel caché dans son tissu.
- 28 Un problème va alors venir se poser dans l'économie et la communication du médium : celui de la traduction. Tant que le texte est à côté ou sur l'image, isolé de celle-ci, une traduction ne pose pas de problème particulier. Par contre, pour le texte *inscrit dans* l'image, la difficulté pointe, car toucher le texte, c'est toucher l'image. Le texte original vaut aussi pour ses qualités graphiques, et il est irremplaçable. La tradition asiatique est à cet égard cruelle. L'idéogramme est substantiellement une lettre-image – quand notre alphabet n'est qu'un symbolisme de pure convention. Il n'y a aucun moyen d'espérer rendre dans notre alphabet un cri passé dans un idéogramme japonais. L'image se voit souillée par une traduction qui devient altération. Pour ce qui est des signes endogènes, un problème de qualité va s'ajouter, car la transposition d'un texte-image en sa traduction est rarement réussie : il sera impossible de retrouver l'encrage, le style, les traits de l'original et les nouveaux signes posés en remplacement détonneront dans l'image globale. Reste la solution de traduire ces signes par ailleurs, en note de bas de page, mais c'est là écorner la dimension plastique de l'espace topo-poïétique et altérer la planche pour sauver l'image.
- 29 Parce que l'écrit est lui-même intégré dans une économie iconique, des effets graphiques peuvent être associés à ces textes. Les textes écrits peuvent faire usage de diverses polices pour faciliter la reconnaissance des interlocuteurs, signifier la force d'une interjection, ou marquer des accents phonétiques ; pareillement les bulles peuvent acquérir une charge picturale porteuse de sens, comme dans cette séquence d'*Astérios Polyp* (Mazzucchelli, 2009) où deux ex-amoureux assis sur un canapé parlent de tout et de rien tandis que leur phylactère s'enlacent et multiplient les enlacements.

## La bande dessinée, une langue graphique

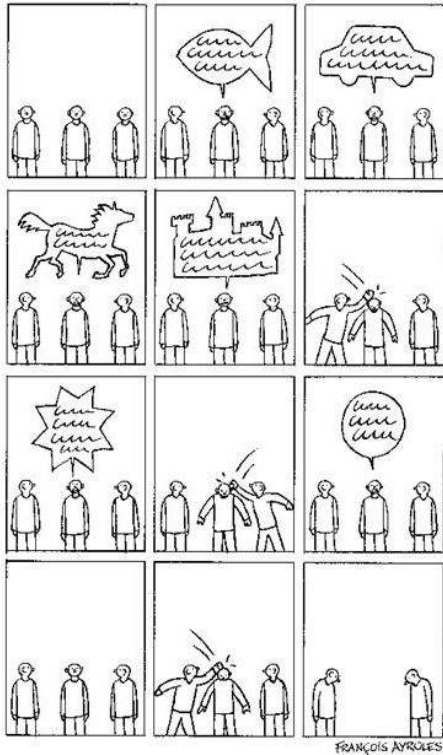
- 30 Dans la *Pensée formelle*, l'épistémologue Gilles-Gaston Granger montre comment un discours scientifique est dépendant des moyens qu'il trouve pour s'écrire et se déployer. Ainsi, dans le domaine de la chimie, on sait que Lavoisier a permis une avancée importante quand il modélisa les molécules dans un syntagme qui disait un peu l'interrelation de leurs composants atomiques (e.g. H<sub>2</sub>O) ; puis Kekulé, qui utilisa la

surface de la page pour dessiner les liaisons de covalence de ces atomes<sup>10</sup>. C'est en inventant un symbolisme *sui generis*, une langue épistémique propre, que le discours scientifique progresse. Et cette invention consiste à mâtiner l'écrit traditionnel de symboles et d'une spatialisation de ces symboles. De sorte qu'*in fine*, le discours s'écrit dans une langue, mélange de textes et de signes graphiques, qui seule permet sa bonne compréhension.

- 31 Nous voudrions dire ici que la BD est un peu de la sorte une « langue graphique ». Écrire dans cette langue impose de respecter certaines grammaires. L'utiliser pour communiquer un message implique de la considérer comme riche d'une sémantique. Pour la comprendre, il faut en connaître certains codes. Cette propriété – d'être une langue – provient nous semble-t-il du caractère picto-séquentiel de sa nature. La séquence d'une part et le graphisme de l'autre, nécessitent une syntaxe qui élabore une langue.
- 32 Nous ne voulons pas dire que la BD tient (ou pourrait tenir) des discours scientifiques, mais que toute BD, parce qu'elle déroule son récit, élabore aussi un discours, fonctionnant selon diverses régulations : syntaxique, informationnelle et stylistique<sup>11</sup>. La trilogie de Jens Harder suffirait seule à montrer les capacités de la BD à rivaliser avec l'« essai<sup>12</sup> ».

## Grammaire de signification

- 33 La langue de la BD, principalement d'images, doit se décoder. La BD s'intéresse moins au naturalisme mimétique de l'art du dessin (à la Dürer) qu'à la recherche d'un codage singulier et efficace (les bulles, les traits de vitesse). En peinture, il faut au regardeur une culture (pour comprendre, c'est-à-dire interpréter) ; en BD, il lui faut connaître des conventions (pour décoder, c'est-à-dire lire). Et cette connaissance conventionnelle ne concerne pas l'image en soi (e.g. perspectives et ombrages par crayonnés), mais la BD en tant que telle, avec ses signes para-picturaux (séquentialité, stylisation). Une séquence graphique est surcodée par rapport à une image peinte.
- 34 Nous voulons dire que comprendre une image de BD comme représentative d'une scène n'est *pas* naturel ; comprendre que les textes se lient *ainsi* à la scène ne l'est pas non plus ; pas plus que lire l'enchaînement des vignettes dans le bon ordre.
- 35 À son répertoire syntaxique, cette langue possède un certain nombre de signes qui ont la propriété d'être graphiques. En bref, les signes de la syntaxe sont aussi des idéogrammes : ils posent la syntaxe *et* ils ont des qualités plastiques. Les premiers signes méta-picturaux ont déjà été listés : c'est le cadre de la case et les contours isolant les textes écrits. Ces signes sont graphiques de ce qu'ils sont aussi travaillés pour leur valeur plastique porteuse de sens. Ce sens a une coloration singulière – et chaque artiste peut s'en emparer pour faire des expériences ou les actualiser tel qu'il l'entend (des traits gras ou blancs, un tracé vague ou au cordeau) – mais un codage partagé s'est aussi imposé : les phylactères reliés à l'interlocuteur par des petits ronds indiquent une pensée ; une case aux contours flous indique un rêve, etc.



François Ayroles, Les Parleurs, L'Association, 2003

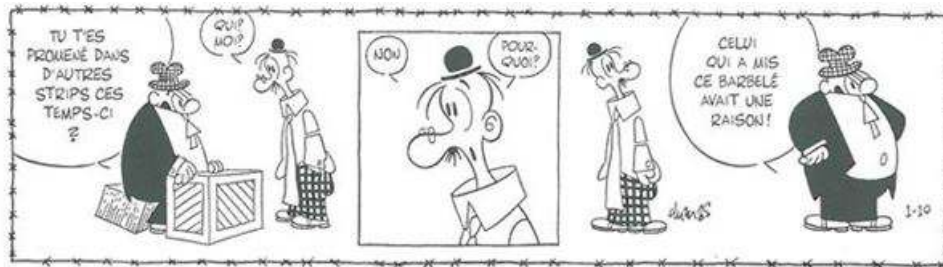
© 2003, François Ayroles & L'Association

- 36 L'image est elle aussi une image codée, dont on peut isoler deux signes idiomatiques : les traits de mouvement et ceux de vitesse. Les premiers sont censés reprendre la silhouette de l'objet en mouvement dans les positions juste antérieures. La technique est celle d'un Duchamp dessinant un *Nu descendant l'escalier* (1912) – l'effet est celui des photographies « bougées ». Les seconds doivent figurer la direction d'un mouvement ou simplement d'un élan. C'est ainsi que certaines traditions abusent de ces traits pour marquer la puissance développée par un personnage haut en couleur qui littéralement sort de ses gonds en s'extirpant de sa case.
- 37 Enfin, le texte lui aussi possède un certain degré de codification. Pour n'en citer qu'un : les « ... » d'un dialogue qui se poursuit de bulles en bulles ou de cases en cases. Les points de suspension sont peut-être les signes typographiques les plus chargés de sens pour une BD : s'y nichent le suspense, la peur, l'incompréhension, etc.
- 38 Ce codage sert principalement à la *transduction dans le registre visuel des autres régimes sensibles*. L'image de BD cherche ainsi à transcender l'opticalité figée de son médium. *A priori*, il n'y a aucun moyen pour un dessin de dénoter un battement, un bruit, une odeur, une température, etc. Et pourtant la BD a inventé les onomatopées, les volutes de fumée sur les plats odoriférants, les « brrrr » sonores d'un individu frigorifié, etc. Elle montre ou dit – et souvent les deux en même temps – ce qui n'est pas visuel.
- 39 Pour reprendre naïvement une dichotomie bien connue, le langage peut soit dire, soit montrer des faits. Il nous semble qu'une BD possède trois modes pour communiquer le sens : le dire (dans ses mots), le montrer (dans ses images), et le manifester (dans ce qui s'échappe des images et de leur mise en page). Un effet de choc, par exemple, peut être montré (un visage blanc sans décor) ou être manifesté : la vignette en pleine page, en rupture avec le reste de la séquence.

- 40 Dans cette approche, la BD se définit essentiellement comme le meilleur moyen graphique (*i.e.* texto-iconique) de transmettre un message, de mettre en forme un discours particulier. Par rapport à la peinture, l'accent s'est déplacé, de la représentation (d'un fait) vers la communication (d'un message<sup>13</sup>). Disons que la BD sait ou a su intégrer des moyens « pictogrammatiques » pour élaborer une syntaxe propre, et en a profité pour la changer sémantiquement.

## Topique et stylistique

- 41 Aristote analyse l'usage de lieux communs, *topoi*, dans l'argumentation rhétorique et dialectique. La BD recourt également à certains *clichés*. Nous en voulons pour preuve : le trait de fumée au-dessus de la cigarette ; le tourbillon au-dessus de la tête d'un étourdi/éméché/évanoui ; les divers *emanata* entourant les visages expressifs<sup>14</sup>. Les images ne sont pas toutes singulières : tout gros plan sur une main ou sur un œil ne fait pas toujours ressortir son particularisme, mais au contraire pourrait être utilisé dans d'autres ouvrages de BD ; les combats des séries populaires chez Marvel présentent systématiquement le même type de combinaisons graphiques et scénaristiques ; le nez grossièrement ovoïde est un cliché connu de tout apprenti dessinateur (au début des années 1960, le travail de Walker & Dumas, *Sam's strip*, parodiait déjà ces codes).



Walker & Dumas, *Sam's strip* [10/01/1963]

© Actes Sud/L'An deux, 2009

- 42 On pourrait croire que l'usage de ces clichés est plus tributaire de la culture populaire (roman de gare, téléfilm, *blockbuster*, *hit musical*) que de la BD spécifiquement – mais il nous semble qu'il révèle un aspect propre à la technique de la BD. Car l'artiste de BD, dans son album, aura esquissé des centaines d'humains, tout comme il aura dessiné des dizaines de fois ses personnages principaux et ses décors centraux. Sa technique est donc pour une part fondée sur le principe de la *reprise*, de la ré-utilisation, du recyclage. L'artiste de BD, en mettant en scène les mêmes individus dans divers contextes, tend à créer des figures qui seront des stéréotypes, faciles à refaire et à reconnaître, soit encore des modèles. La technique de la peinture, elle, est bien plus fondée sur le principe du *ratissage*, d'une forme qui passe d'un état d'esquisse à celui de perfection. Le peintre crée des figures qui seront des archétypes, uniques, soit encore des idéaux. Même les BDs les plus élitistes usent de la même vignette, à peine retouchée, pour illustrer un dialogue qui se prolonge. Tout se passe comme si le dessinateur de BD avait plus ou moins sous la main un *pool* d'images ou d'effets graphiques déjà préconçus (par d'autres ou par lui) ou en cours de précision (par son travail même) dans lequel il peut piocher à l'envi. La peinture n'a pas ignoré l'avantage de posséder un *pool* de gestes stéréotypés (c'est le sens des « études » et aussi celui d'une certaine tradition iconologique qui recycle certains gestes symboliques très codifiés), mais le résultat avait vocation à être unique, et non intégré

dans une séquence. Dans une œuvre peinte donnée, il n'y a pas de répétition de figures – dans une BD, c'est bien souvent le cas. Et ce n'est pas seulement une faiblesse du médium. La langue s'apprend, mais une fois apprise, elle permet de décoder très rapidement toute nouvelle proposition. Ainsi en a-t-il été pour les mangas : BDs d'abord très exotiques, charriant un certain nombre de clichés nouveaux peu compréhensibles au lecteur occidental (le mâle sexuellement excité pris d'une hémorragie nasale, le personnage réduit à une taille et une expression de poupée, etc.), elles sont aujourd'hui devenues claires et banales.

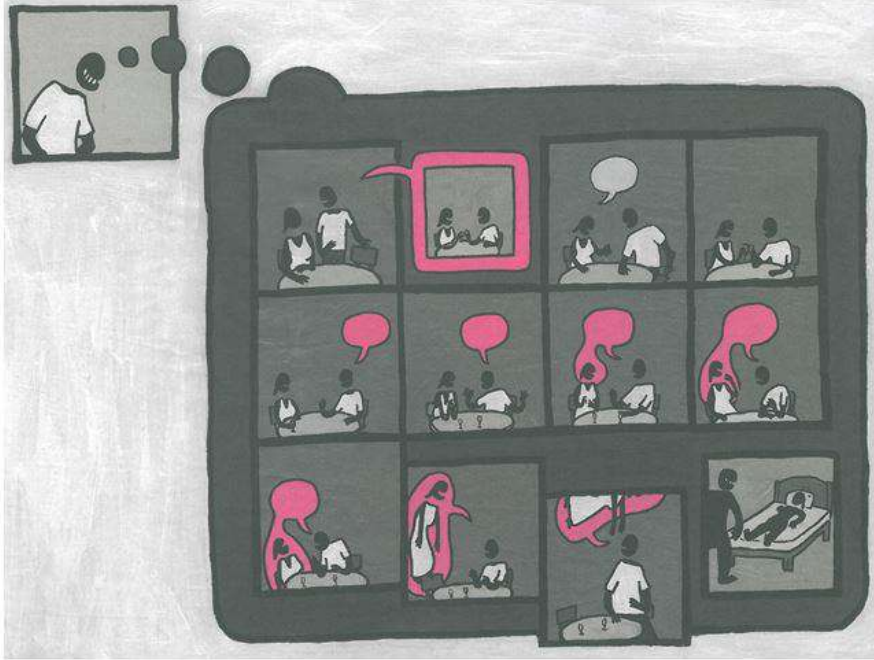
- 43 L'usage des clichés n'est pas seulement pictural. On en trouve un certain nombre d'ordre textuel. Le plus connu est peut-être le fameux « Pendant ce temps... », mais toutes les onomatopées peuvent être considérées comme tels.



Walker & Dumas, Sam's strip [07/02/1962]

© Actes Sud/L'An deux, 2009

- 44 Le recours aux *diagrammes* participe du même esprit. Qu'on le trouve dans la mise en page, dans les postures des personnages, ou dans leurs traits mêmes, le diagramme – *i.e.* ce qu'il y a sous la chair des choses, ce qui fait passer la signification non-équivoque de la situation au-dessus de sa densité sémantique ou picturale<sup>15</sup> – est un outil précieux de la BD. La dimension diagrammatique, dans toute son ampleur, résume bien cette force/faiblesse de la BD : elle permet d'accompagner la lecture, de la rendre fluide et claire – et en même temps, elle corsète le sens, l'appauvrit en l'assignant à une lecture univoque. Mais le diagramme est lui-même purement symbolique et peut culminer dans une paradoxale obscurité, par sa complexité ou son abus : et le diagramme se retourne alors, obnubilant le sens mais fertilisant l'image.



Ibn al Rabin, Lentement aplati par la consternation  
© Atrabile, 2013

- 45 Muni de ces quelques éléments, l'artiste de BD a ensuite toute latitude créative pour en user plus ou moins abondamment et imposer son *style* (si le style surréel d'un Boucq dans *Les aventures de Jérôme Moucherot*, 1994-2012, est si impressionnant, c'est peut-être justement parce qu'il dynamite nombre des clichés et repères traditionnels). Il est encore notable de constater comment ce style engendre souvent des *poncifs* immédiatement reconnaissables. En élaborant son style, l'artiste de BD trouve sa « formule » et fournit à son art des poncifs récupérables. En ces matières, la ligne claire d'Hergé est l'une des plus grandes réussites (toujours vivace chez le néerlandais Swarte) ; comme le style narratif, très disert, d'un Jacobs est devenu emblématique. Baudelaire voyait dans la création de poncifs l'une des marques du génie, et Leibniz, en inventant le symbole intégrale «  $\int$  », a produit un poncif qui a permis à la langue mathématique de progresser... Sommes-nous en train de dire que la langue de la BD « progresse » ? Sans doute : en terme de rendu du mouvement, par exemple, les BDs du XIX<sup>e</sup> siècle sont nulles.
- 46 Une tension *langagière* traverse toute la bande dessinée : entre le caché et le visible, entre le lisible et le signifié, entre le statique et le dynamique, entre le codifié et l'idiotique – et son art consiste à résoudre chaque fois cette tension en trouvant des solutions propres, tempérant son être-diagrammatique par son être-inventif.
- 47 C'est que la BD a le pouvoir d'amalgamer différents régimes de fonctionnement des arts graphiques : celui du pictogramme, tout symbolique et conventionnel ; celui de l'idéogramme, plus graphique et poétique ; celui du calligramme, qui envahit la page et la traite comme un terrain d'expression générateur de sens ; celui du diagramme, univoque et ordonnateur ; celui de la peinture, très réaliste ou plus abstraite ; celui des couleurs, fauves ou pastel ; celui de la typographie des affiches ; celui du croquis, à peine ébauché ; celui de l'écriture linéaire, tant dans sa définition stricte (la phrase) que métaphorique (la séquence). Et l'écriture imagée est un mode spécifique de pensée...

## Poétique

- 48 « Cézanne pense en peinture », résume Merleau-Ponty<sup>16</sup>. L'artiste de BD « pense en bande dessinée ». Quand il doit faire face à un sujet, qu'il aspire à *mettre en forme*, il pense en BD. Pour définir les principaux aspects de cette pensée graphique, comparons le traitement distinct de la même histoire dans trois médiums différents. Soit *La chute de la maison Usher*. Considérons la nouvelle originelle de Poe (1839), ses reprises en bande dessinée (celle très condensée de Battaglia de 1969 ; celles, peu fidèles, illustrées en couleurs par Corben en 1984, puis en 2013 ; ou celle en noir et blanc de Guillaume en 2007) et ses adaptations cinématographiques très libres (Epstein, en 1928 ; Corman, en 1982). L'analyse complète devra se faire ailleurs<sup>17</sup>, nous pouvons ici pointer certaines caractéristiques de cette « pensée graphique » en les illustrant d'un panel de moyens adéquats.
- 49 Elle est *dramatisée*. La BD peut focaliser sur des descriptions qui passent inaperçues dans le texte : en les détaillant ou en les agrandissant. L'image peut aisément recourir à un expressionnisme exagéré ou à une perspective outrée pour présenter un visage ou une situation. Elle n'a d'ailleurs pas à respecter un réalisme rétinien ou optique, mais seulement sa logique graphique. En outre, par le choix des paroles qu'elle retient et surtout par la façon dont elle les accompagne, elle peut les charger d'une puissance sans commune mesure. L'usage des dialogues, par opposition au récitatif, a par exemple un lourd effet de présence sur le texte dit, que le roman ne saurait rendre.



Toutes illustrations de cette section :  
Nicolas Guillaume, *La chute de la Maison Usher*  
Emmanuel Proust Éditions, 2007

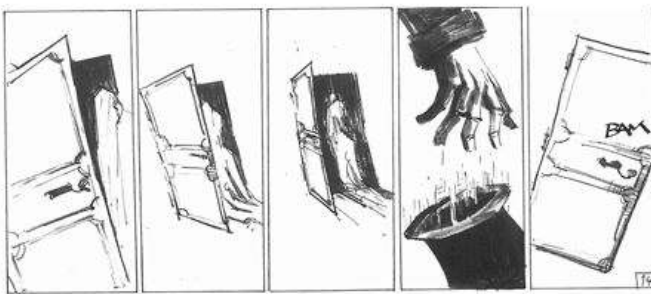


- 50 Elle est *économe*. Elle va à l'essentiel, n'étant qu'une suite d'instantanés. Le cinéma, lui, inflige de longs plans nécessaires à la compréhension, aux raccords, aux transitions – dont la BD n'a cure. Elle est nerveuse, sans gras. Si l'on considère qu'une case est l'équivalent d'un plan de cinéma – alors elle les enchaîne à toute vitesse et en requiert beaucoup moins. Elle est doublement concise<sup>18</sup>, parce qu'elle use d'un trait abrégiateur (cher à Baudelaire) et parce qu'elle condense en un minimum d'images.
- 51 Elle est *architecturée*. La case est mimétique de l'image et de sa signification, et quand Poe écrit « la chambre dans laquelle je me trouvais était très grande et très haute », le dessinateur use d'une pleine page pour marquer ces qualités. L'image peut elle-même donner lieu à un découpage, lui donnant une force hybride de planche et d'image. Bref, la page d'une BD est d'abord un espace d'accueil d'images co-présentes (le cinéma use très rarement de cette option dans le *multi-screen*). En tant qu'architecture, elle in-forme le discours qu'elle accueille et peut très bien changer de style pour marquer un changement de registre (ainsi le souvenir narré est distingué architecturalement du reste du récit).

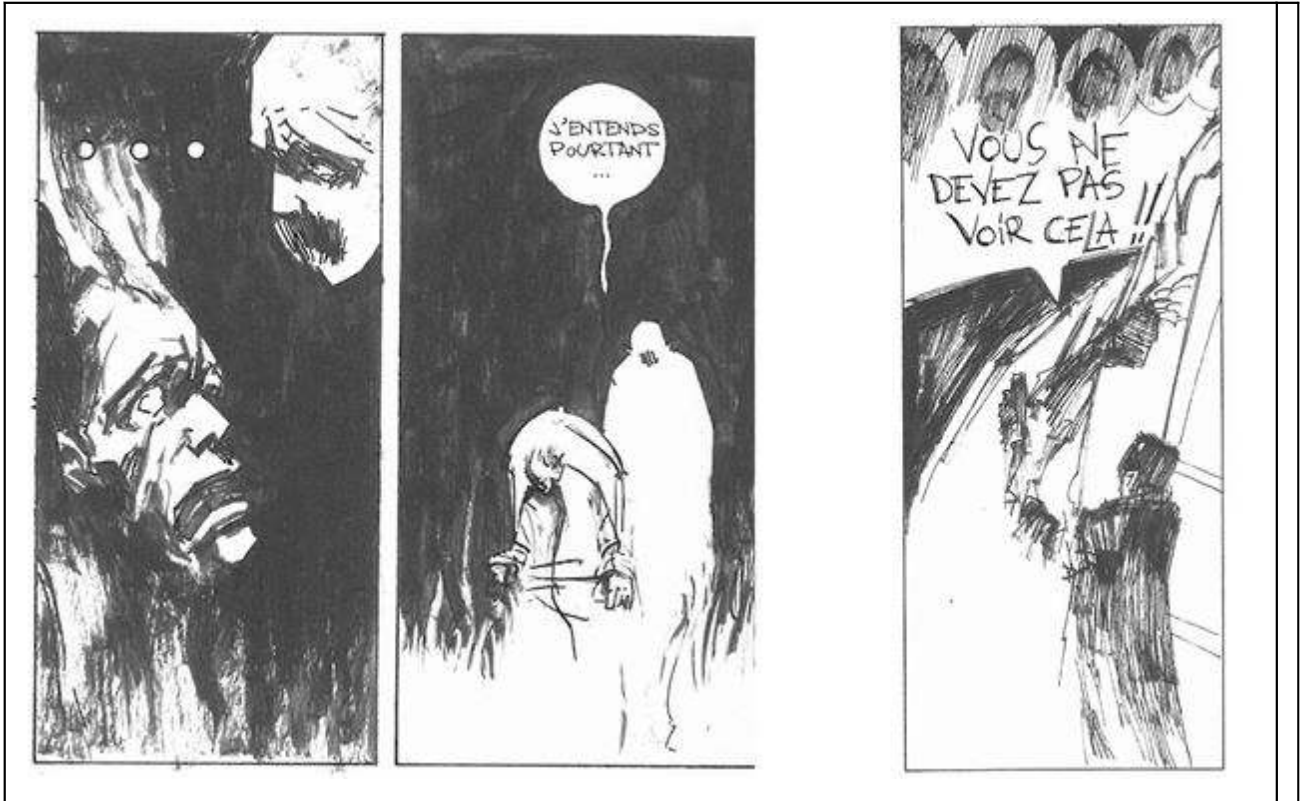




- 52 Elle est *rythmique*. Il y a visuellement dans une BD un rythme tout de suite mis en place. Grâce à la mise en page globale puis avec le système de transitions, d'échos des images entre elles, et à l'intérieur même des images – un rythme se déploie. C'est ainsi que la BD supporte très bien les dialogues en face à face entre deux personnages, chaque vignette ne représentant que le locuteur – chose que le cinéma ne se permet qu'exceptionnellement. L'usage des pleines pages et surtout du « tour de page » permet de créer un sentiment très particulier, celui de « l'instant dramatique suspendu », que le ralenti ou le plan-séquence du cinéma ne rendent pas du tout (preuve que la BD est un art de l'espace quand le cinéma est un art du temps). Ce rythme est encore donné par les effets très libres du montage, du cadrage ou de la profondeur de champ. Il y a au cinéma des règles de montage (que la Nouvelle Vague a temporairement mises à bas) dont la BD se joue : et elle peut très aisément alterner les gros plans et les points de vue impossibles sans dommage pour la lecture avertie. Les effets stychomitique ou au contraire vertigineux sont très faciles à réaliser en BD par le hachage de la séquence visuelle ; de même qu'un rythme ralenti peut s'imposer par la répétition d'une même vignette. C'est par le rythme, que le médium BD donne à sa séquentialité concrètement spatiale, une résonance affectivement temporelle.



- 53 Elle est *ambiguisante*. Dernier trait qu'on pourrait relever : sa naturelle équivocité. Parce qu'elle n'est pas assujettie au réalisme, parce qu'elle n'a qu'un respect approximatif des traits des personnages, parce qu'elle peut préférer être fantaisiste – elle n'est pas toujours compréhensible. Nous notions que sa dimension conventionnelle la rendait plus lisible que d'autres types d'images, nous révélons ici son contraire : un caractère ambigu. Il arrive souvent que le lecteur ignore qui parle, qui agit, qui fait quoi dans une image laissée expressément floue. Pour créer du suspense, pour laisser le sens errer avant de le ramener à son contenu (ou sans le ramener d'ailleurs). C'est particulièrement flagrant avec les dialogues où, parce que le locuteur est hors-champ ou parce que la bulle est mal assignée, on ne sait qui parle...



- 54 Il ne faudrait pas voir dans ces quelques pages une charge contre la BD, caricaturée en un sabir de clichés et d'images brouillonnes, enfermées dans des structures diagrammatiques. Ce que nous avons voulu mettre au clair, c'est l'usage d'une certaine langue graphique, évolutive, en progrès, qui assure à l'image et au récit imagé leur lisibilité. Dire que ses artistes usent souvent de certains ingrédients communs ne revient pas à dire qu'ils sont condamnés à produire les mêmes plats sans saveur. Tout leur talent, leur génie, leur art, consisterait au contraire à mettre en forme et en images leur discours, leur univers, leur vision, leur style – bien au-delà des quelques conventions identifiées ici. La pensée graphique est une sorte de « déraison graphique » (Christin), plastique et suggestive, où le sens déborde ses signes « texte-iconiques » mis en page.

## La bande dessinée, l'objet d'une lecture sur canapé

- 55 Une BD n'est pas qu'une technique ou un discours, c'est aussi un objet. Et plus précisément, un objet multiple, diffusé en nombreux exemplaires, qui prend préférentiellement la forme d'un album de papier.
- 56 Une BD n'est ni l'agrégat des planches illustrées par l'artiste, ni la maquette de l'éditeur – elle est cet album que je tiens dans ma main, après l'avoir acheté dans une librairie, et que je conserverai longtemps dans ma bibliothèque personnelle. On pourrait encore préciser qu'en Occident du moins, la réception d'une BD est essentiellement une *lecture sur canapé*. Le lecteur de BD a un côté dilettante, et sa lecture est souvent trop rapide : une BD se lit vite, se dévore, car elle est organisée comme une séquence « dromatique » (du grec *dromos*, la course) : l'histoire est haletante et sa forme adéquate tire l'œil et l'esprit vers

l'avant. Ce qui a comme corollaire, qu'une BD *se relit*. Parce que le format est court, parce qu'on sait qu'on n'a pas tout vu à la première lecture excitée que l'on en fit, parce qu'on peut la survoler et n'y picorer qu'une scène forte – la BD est l'un des rares objets culturels qu'on ré-actualise après sa première consommation (seul le CD est plus souvent réactualisé).

- 57 En tant qu'objet domestique, elle consiste préférentiellement en un album colligeant des feuilles de papier, dans un certain format, enrobé dans une couverture.

## Rêver sur la grande image

- 58 La *couverture* en est peut-être l'un des éléments les plus remarquables. Dans l'industrie du cinéma, les affiches publicitaires du film ne font pas partie du projet du réalisateur, mais sont plutôt commandées par la logique de production. Dans le cas de la BD, la plupart des artistes pensent la couverture comme effigie de leur album et participent activement à sa définition. La couverture est particulièrement importante puisqu'elle servira d'accroche au lecteur-client potentiel<sup>19</sup>. Une couverture est plus qu'un supplément d'âme de l'œuvre, ressortissant au « paratexte » (Genette), comme le sont une quatrième de couverture dans l'édition ou une affiche de film – elle est bien plutôt un élément constitutif et même nodal, car introductif de l'œuvre, comme le sont l'ouverture d'un opéra ou l'*incipit* d'un livre. À la fois espace d'exposition et lieu de présentation, elle répond à deux problématiques : grande image, elle témoigne des qualités graphiques du dessinateur – enseigne liminaire, elle synthétise les thèmes de l'histoire à lire. L'image de couverture est aux dessins ce que le titre de l'album est à l'histoire : un condensé, un reflet, une prise.
- 59 On ne peut alors que s'étonner de certaines entourloupes éditoriales touchant à la couverture : telles ces BDs américaines de super-héros, où la couverture, extrêmement léchée, ne reflète d'évidence en rien le trait grossier de l'album lui-même ; ou le cas des albums proposés sous différentes couvertures. Ce sont là sans doute des dérives consuméristes plus que des exigences artistiques ou des traits propres au médium.
- 60 Sans doute faudrait-il faire une étude fine de cet art des couvertures pour découvrir ce qu'elles disent en général, spécifiquement de leur éditeur, particulièrement de leur auteur (comme on a pu le faire pour les génériques de cinéma). En BD, la couverture est un tour de force graphique où l'identité de l'univers transparait en même temps que le sel du récit. La couverture des aventures de Tintin est un formidable embrayeur de l'imaginaire du lecteur qui n'a pas encore ouvert le livre. Qui ne se souvient du « O » très graphique des *Cigares du pharaon* (1955), ou des *Bijoux de la Castafiore* (1963) ? Un manga japonais comme *Saint Seiya* (1986-1990) se présente chaque fois sous une couverture surchargée, toute pimpante, où les armures des personnages brillent de mille feux. Cette forte identité est justement ce qui fait qu'elles peuvent être parodiées ou détournées.
- 61 L'usage, interne à l'album, de la *pleine page* en est un peu l'écho et comme une seconde signature. La BD a su y trouver des ressources narratives précieuses, au-delà de la pure dimension plastique de l'exercice. C'est un tableau. C'est peut-être le seul site d'une BD où dessinateur et lecteur nouent un pacte d'exigence picturale. C'est un morceau de bravoure où l'œil du lecteur s'aiguise, où le temps se suspend, où les éléments du monde prennent l'ampleur d'une apocalypse. La pleine page rend un effet loupe saisissant. D'où ce paradoxe admirable : la pleine page magnifie la BD à l'endroit où elle annihile son principe (séquentialité).

- 62 La pleine page n'est plus un dispositif spatio-topique, mais un tableau sans valence graphique. Elle n'est plus là pour organiser des négociations entre les images et dans leur mise en chaîne – mais pour accueillir une unique image qui viendra la couvrir (presque sexuellement). L'œil de la lecture s'arrête comme frappé lui aussi par un coup et par l'obligation d'aller fouiller l'image dans ses détails, ne serait-ce que par respect pour son auteur, plus volontiers par gourmandise d'un plaisir espéré. Site où l'image domine sans partage, où le dessinateur se rêve peintre, ou le scénariste a terré son plus bel effet – la grande image est médusante, elle est, pour la BD, l'embrayeur du rêve par excellence.

## La résistance aux dé-formations

- 63 De prime abord, le format se présente comme une contrainte forte. Il est pourtant très divers (si le format grossièrement A4 s'est imposé pour les BDs de masse, tous les formats sont en fait possibles). Se pose alors la question de la résistance de l'œuvre à la transposition de son format.
- 64 Les difficultés liées à l'importation des mangas sur le marché européen sont exemplaires. Le premier écueil consiste dans l'impossible « remise en ordre de lecture » de l'album. Impossible car il ne s'agit pas de colliger l'album à l'envers, mais de changer l'ordre des images sur la planche, comme celui des bulles. Il faudrait retourner chaque planche, mais certaines images dès lors ne fonctionneraient plus (ce n'est pas pareil d'être tourné vers la droite ou vers la gauche). L'autre pierre d'achoppement concerne la traduction de tous les textes inscrits dans l'image (et les mangas sont très gourmands de ce procédé) ; il n'est pas rare de trouver, dans nos albums traduits, des idéogrammes originels conservés dans l'image. Dernière préoccupation : la conversion des dimensions. Les mangas sont au format poche, quand nos albums sont en format A4. La question du redimensionnement est en fait double : dans le sens de l'agrandissement, on risque de rendre fruste voire grossière une image tout à fait valable en petit format ; dans le sens de la réduction, on pourrait se retrouver avec des images trop « denses », trop détaillées.
- 65 Prenons l'exemple d'un manga phare : *Akira* d'Otomo. Il sort au Japon en magazine, en noir et blanc, dans un petit format, avant d'être relié en volumes à partir de 1984. Ensuite, il s'exporte. Aux États-Unis, Epic Comic l'adapte en le colorisant à partir de 1988 : le coloriste Steve Oliff travaille sous le contrôle d'Otomo et respecte les couleurs que l'on trouve dans l'*anime* (film d'animation) qui sort la même année au Japon. En France, Glénat reprend la version colorisée américaine et sort 31 fascicules de 64 pages en kiosque à partir de 1990 ; puis 14 volumes cartonnés de 30 cm de haut et 180 pages ; enfin en 2000, Glénat revient aux sources en republiant l'œuvre au plus près de l'original : en noir et blanc, avec une hauteur de 26 cm, en six volumes de 280 pages. L'image bien sûr est au premier chef secouée dans ces transpositions étonnantes, mais aussi le rythme et le découpage de l'œuvre. La question tombe, fatalement : s'agit-il bien toujours de la même œuvre ? Si oui, la BD peut-elle survivre *comme art* à ce type de maltraitance<sup>20</sup> ?
- 66 La littérature a en partie montré la voie : une traduction de l'œuvre est bien une nouvelle instance de l'œuvre. Elle n'en est pas plus une caricature qu'elle n'invalide l'œuvre originelle comme art. Simple, il y a de bonnes et de mauvaises traductions. Ce qui choque davantage dans le cas de la BD, c'est que l'image aussi est soudain concernée alors que justement les arts plastiques étaient réputés pour livrer des images uniques se donnant toujours dans une forme une et intraduisible. La BD montre donc que ses images ne sont pas du même genre, *i.e.* intouchables. Au contraire, on peut y ajouter de la

couleur, changer leur format, les corriger pour traduire du texte-inscrit – tout en conservant l'identité et la valeur de l'ensemble. Ce qui se maintient, c'est le dess(e)in général, l'espace de la planche et son séquençage. Ce sont donc là les éléments constitutifs du médium, le reste pouvant appointer au statut « d'ornement ».

- 67 Mais que se passe-t-il quand le récit lui-même, au-delà des images séquencées, est touché ? Ne faut-il pas respecter le rythme originel de livraison, endossé par l'auteur ? Dans le cas d'*Akira*, on peut estimer que les différentes tomes retenues pour publier l'œuvre en français sont moins affaire d'auteur ou de discours opéral, que d'enjeux économiques et éditoriaux. Coup de grâce, les tomes français ont un titre dans l'édition des années 1990 ! Qui l'a choisi ? En vertu de quoi ? Dans l'édition de 2000, plus respectueuse, les six tomes ne présentent plus de titres individuels. Ces découpages sont donc totalement étrangers à l'œuvre et à l'artiste, et pourraient à nouveau tendre à dénaturer l'œuvre originelle...
- 68 Et pourtant l'œuvre se maintient. Parce que là encore ce qui compte, c'est son unité architectonique et non sa présentation factuelle et contingente. Son apparaître global prime ; non sa parution parcellarisée. Ainsi l'œuvre de BD résiste à toutes ces déformations. C'est à bien y réfléchir une qualité peu partagée parmi les arts. Cela tient du fait qu'un album de BD est, comme tout l'art de masse, une *occurrence d'un type*<sup>21</sup>, et que cette occurrence est particulièrement robuste à la distorsion. Elle peut se contenter d'être une *occurrence approximative*. Comment alors se place la limite de l'inacceptable ? Quelles contraintes doivent être respectées coûte que coûte ? Toute déformation est à notre avis tolérable tant qu'elle est *homothétique* : qu'elle conserve la forme, la structure, la mise en page, le séquençage, le cadrage de l'œuvre initiale – à un *rapport analogique près*, clairement identifiable.

## Le papier consubstantiel ?

- 69 Insistons sur un dernier aspect de l'incarnation matérielle d'une BD : son support papier. L'album de BD est fait de pages de papier qui se tournent, avec un grain, une matité, un poids, autant d'éléments qui jouent sur sa perception – et lire une BD dans un journal à 3 sous, ce n'est pas la même chose que de tourner les pages d'une version de luxe. Invisible, sous-jacente, dort la surface lourde du papier.
- 70 L'une des grandes inventions de Marc-Antoine Mathieu sera de montrer ce support. Dans les aventures de *Julius Corentin Acquefacques* (1990-...), il joue sur son médium comme peu l'ont fait avant et depuis lui. Et plus particulièrement, comme défi lancé à son éditeur, il vient démontrer l'importance du substrat papier en le chahutant par petites touches. Car le monde d'une BD, monde visible, n'apparaît que si du papier existe pour en porter la représentation, pour le révéler (au sens photographique). Le papier joue donc comme condition de possibilité de l'apparition de l'image et donc aussi comme condition esthétique transcendante pour les mondes qui s'y déploient. Or le papier peut très bien être remis en question comme d'autres constituants. Et Mathieu de percer une page pour faire disparaître une case, d'en déchirer d'autres pour rattraper une histoire partie sans son héros, de taillader celle-là en spirale pour la relier à la suivante, etc. L'artiste nous montre qu'une BD dépend d'abord de ses conditions d'existence, au premier chef desquelles se tient la page de papier.



Marc-Antoine Mathieu, Julius Corentus Acquefacques, volume 3 : Le processus  
© Delcourt, 2003

- 71 La BD s'imprime avec des techniques de reproduction sur papier qui rendent une *image lisse*. Greenberg évoquait la « planéité de la surface » comme propre de la peinture, il nous semble que la BD offrirait, quant à elle, une « lisseté » de sa surface souple de présentation. L'image de BD n'a pas d'épaisseur. Cela a un effet très nivelant sur les images et, peut-être, concourt à leur donner cet « air de famille » ; car derrière des techniques variées de création, la technique de leur diffusion les fait se ranger uniment sous cette bannière de « Bande Dessinée ». La surface lisse de la page de BD est incapable de rendre les légères aspérités d'une planche griffée, collée, malmenée, hybridée, hachurée, texturée – qui fut celle du dessinateur. La planche est autographique, elle sert en quelque sorte de moule à ce qui est un art essentiellement allographique et massif<sup>22</sup>.
- 72 Le brochage régulier d'un album est lui aussi négociable. Ce brochage (qui est celui du *codex* ou cahier, remplaçant le *volumen* ou rouleau) induit une « lecture par double-page » : l'attention est focalisée mais l'œil erre et anticipe certains effets narratifs. L'image graphique organise donc ses effets au sein d'une double-page, qui ensuite se tourne en provoquant un temps de suspens dans la lecture. Mais c'est une contrainte matérielle, du monde de l'édition – et comme telle, elle peut elle aussi se faire chahuter (en 2013, Rabaté, avec *Fenêtres sur rue*, propose une BD qui se déplie, comme un paravent). Et pourquoi ne pas imaginer tourner l'album ? En 1903, Gustave Verbeck publie une série de planches qui se lisent dans les deux sens : *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*.



Pascal Rabaté, Fenêtres sur rue, Soleil, 2003  
© Delcourt, 2013

- 73 Bref, la BD est un objet, et les travaux de Chris Ware nous le rappellent ô combien. Son dernier opus (*Buildings*, 2012) ressemble à une boîte de jeux, dans laquelle sont mêlés de nombreux fascicules de tout format, qui narrent la vie de différents personnages tournant autour d'un immeuble qui vaut aussi pour ses qualités de métaphore graphique de la BD.
- 74 Mais si la BD est un objet, de consommation, dont on se rend *propriétaire*, qu'advient-il avec l'arrivée cataclysmique du numérique ?

## La bande dessinée numérique : nouvelle donne

- 75 L'arrivée des écrans pour la lecture, du web pour la diffusion, de l'ordinateur pour la création, de la souris pour la manipulation – ont fait souffler sur le médium BD un vent tumultueux de mutations, d'expérimentations et de réinventions. Et il n'est sans doute pas une seule contrainte classique du médium qui ne puisse être levée et annulée par le numérique tout en conservant la filiation. Seule peut-être la modification complète de tous ses éléments viendrait à transformer la BD en un autre médium, jeu vidéo ou cinéma d'animation au premier chef.
- 76 Trois types hybrides de BD peuvent sortir de ce bain numérique : la « BD classique numérisée », et les grands éditeurs développent les outils techniques, esthétiques et juridiques pour permettre cette remédiation ; la « BD web », diffusée en ligne mais soluble dans l'édition papier car elle en respecte les principales contraintes éditoriales et plastiques ; et la « BD numérique *sui generis* », qui ne saurait apparaître qu'en sa consistance technologique et *via* un écran. C'est bien sûr ce dernier cas qui révolutionne le plus le médium, mais force est de constater qu'il reste minoritaire, éminemment expérimental et dominé par des propositions singulières d'artistes.
- 77 Appelons « BD numérique » celle qui sera conçue pour être lue derrière un écran. Dès lors, elle est lue *via* un appareil qui présente une interface d'une certaine taille (de 15 à 22 pouces), d'une certaine résolution, avec certaines fonctionnalités (les haut-parleurs, le clic, des *plug-ins* flash ou autres).

## L'eldorado de la BD numérique

- 78 Les propositions en matière de BD numérique sont déjà légion. Les typologies abondent pour distinguer Webcomic, Hypercomic, Turbomedia, blogBD, BD en ligne, BD interactive, Motion Comic, Motion Book, etc. Ce qui reste prégnant dans ces propositions, c'est *l'apparaître séquentiel des images*. Ceci étant tenu, pour le reste...
- 79 L'image peut être animée : par éléments, en jouant sur les couleurs, ou globalement (Zivadinovic, Lobo, le Clodo d'Hamelin, 2011-2014).
- 80 L'image n'est plus forcément muette : on peut y ajouter du son (musique d'ambiance), des sons (onomatopées), des *voix off*, voire des dialogues (Watchmen Motion Comic, 2008).
- 81 La transition entre images est réinventée. On a alors deux cas principaux. Dans le premier, toutes les images/vignettes sont présentes sur une même page web, le lecteur aperçoit plusieurs images en même temps et peut, *en défilant*, lire l'ensemble de la séquence. L'artiste peut alors jouer sur les différentes façons de délinéariser les images et d'indiquer leur enchaînement. Le phénomène des blogs-BDs est de cet ordre, tout comme,

plus intéressantes, les expérimentations de McCloud, faites dans le cadre de ses « Mornings Improv<sup>23</sup> »(2001-2004). Pour les œuvres longues, se pose toujours la question d'une organisation du contenu sur une surface virtuellement illimitée mais en pratique contrainte par son *défilement* (au sein d'une page web) et sa *fenêtre d'apparition* (via l'écran). Ainsi, des séquences trop longues, qui réduiraient à peau de chagrin l'ascenseur du navigateur web, seront en fait découpées en plusieurs chapitres (McCloud, #22, But no one ever noticed the walrus). La transition entre deux séquences d'images se fait alors bien souvent par le *clic*. C'est là le second cas de transition inter-iconique. On peut alors concevoir différents systèmes de transition par clic : par le biais d'un symbole extra-graphique (une flèche, un numéro de page) ou en pointant sur un élément de l'image (tel objet du décor déclenche la suite. Voir : Bergeron & Côté, L'oreille coupée, 2000). La séquence n'est plus seulement défilante, affichée sur une page, mais *navigable*, distribuée sur plusieurs pages web. La navigation se fera alors, selon les cas, à côté de l'image (dans ses marges, l'interactivité requise n'est que de presse-bouton) ; ou dans l'image (donnant lieu à une interactivité sémantisée ou pragmatifiée ou narrativisée).

- 82 Le temps de lecture de l'image peut lui aussi être manipulé : la fonction « passer à l'image suivante » peut n'être pas activable tout de suite ou au contraire donnera lieu à un compte à rebours menaçant (Hoogerbrugge, Hotel, 2004).
- 83 La narration n'est plus forcément linéaire. Au-delà de la réinvention de ces éléments artistiques, la principale innovation que la technologie apporte à la BD numérique est la prise en compte d'un facteur *d'interaction* entre le lecteur et l'œuvre. L'histoire peut donc se dérouler selon différents parcours, dans une trame non unilinéaire (Rageul, Prise de tête, 2009). Cette interaction peut constituer un élément clé de la poétique de l'œuvre cherchant à explorer les possibilités syntaxiques d'une narration réinventée. Et la séquentialité préservée prouve ici qu'elle ne se confond pas avec la linéarité du récit ou de la lecture.
- 84 Dans les cas les plus aboutis, un nouvel acteur entre alors en lice : le *programmeur*. Que le dessinateur développe cette facette de son travail ou le délègue à plus expert, il faut parfois savoir utiliser des langages informatiques pour créer les effets graphiques ou narratifs recherchés, ou pour mettre en place des plates-formes de diffusion adaptées.

## Les contraintes de l'édition numérique : l'écran

- 85 Telle qu'elle apparaît aujourd'hui, la BD numérique semble aux prises avec une problématique périlleuse : les contraintes liées au support écran<sup>24</sup>. Et plus précisément la portabilité d'une BD sur une pléiade de supports très différents en taille (du *smartphone* à l'écran 32 pouces), en résolution, en fonctionnalités. La BD, toute numérique qu'elle est, doit apparaître à son récepteur, au travers d'une surface plane d'aire limitée qui n'est plus maîtrisée par les producteurs du contenu, mais variable selon les regardeurs.
- 86 Le jeu est alors rebattu de la sorte.
- 87 – Si vous êtes un éditeur de BD numérique, vous voulez diffuser votre contenu au plus grand nombre, en faisant des gains substantiels, selon une logique multicanale (c'est-à-dire compatible avec tous les nouveaux appareils nomades).
- 88 Aujourd'hui, une BD numérique soit est un site web, soit est intégrée dans une plate-forme web générique (e.g. Submarinechannel.com ou webcomics.fr). Par conséquent, elle rencontre les mêmes problèmes que n'importe quel site web. Pour être multicanaux,



ceux-ci ont deux stratégies : concevoir des sites web adaptés à tous les appareils et tous les navigateurs (feuilles de style dédiées ou, mieux, *responsive design* qui s'adapte en temps réel à la taille de la fenêtre) et/ou développer des applications spécifiques pour *smartphone* et/ou tablette (applis différentes selon la plate-forme de diffusion, *AndroidMarket* ou *AppStore*). Or, la BD numérique ne sera pas forcément apte à suivre la première stratégie, car une image fixe (jpg), conçue pour être lue sur grand écran, ne saurait rentrer au chausse-pied dans un écran de *smartphone*. Quant à la seconde stratégie – créer une application spécifique – elle reste complexe. Et la donne est loin d'être entièrement distribuée : *quid* des *kinects*, des liseuses, des consoles de jeux, des IHM exotiques, etc. ?

- 89 Certains éditeurs de BD numérique ont commencé à proposer des applis avec une certaine technologie, offrant un type de lecture spécifique, adapté aux seuls contenus formatés pour cette diffusion. Par exemple, la page entière se tourne de façon « traditionnelle » sur iznéo, tandis que Trondheim, en partenariat avec Bludzee, propose un unique dessin format portrait, pour les *smartphones*. Si un éditeur développe un outil générique, alors tous ses contenus futurs devront respecter ses normes : format et mode de manipulation. Il n'y aura plus forcément de contraintes sur le nombre de pages ou sur les couleurs, mais peut-être sur le caractère dynamique des images ou leur gamme d'interactivité (sauf à transformer chaque BD en une appli unique<sup>25</sup>, mais c'est là faire face à des coûts non négligeables).
- 90 La liberté offerte par l'écran d'ordinateur se voit drastiquement garrottée par l'arrivée des appareils nomades, divers, changeants. Un créateur peut faire fi de cela, mais la BD numérique, comme secteur d'activité viable, ne le peut pas.
- 91 – Si vous êtes un créateur de BD numérique, vous pouvez faire usage du numérique à bien des égards.
- 92 Tout un chacun peut très rapidement créer un site pour diffuser ses productions. Le site sert de tremplin, et l'édition papier classique reste l'horizon d'attente.
- 93 Pour les auteurs reconnus, cette technologie permet de créer un site web personnel où seront diffusés croquis, idées, etc. Tout un matériau pré- ou para-créatif, arrivera en contact direct avec leur lectorat.
- 94 Enfin, pour les défricheurs des nouvelles fonctionnalités offertes par le numérique, le site est un *prototype*, un laboratoire et une vitrine (Daniel Merlin Goodbrey, E-merl). Le créateur y développe son petit écosystème de bout en bout (les bons *plug-ins*, résolution, etc.) ; mais l'expérience a peu de chance d'être répétable ou industrialisable.
- 95 Ce que le numérique va peut-être apporter à la BD, c'est la possibilité d'une BD hyper-expérimentale. Un créateur de « BD classique » faisant un travail trop exotique, totalement invendable, n'a aucune chance de se faire connaître – de sorte que les plus expérimentales des bandes dessinées sont non-communicables car non-publiables. Avec le web, de tels créateurs peuvent mettre en ligne leurs travaux et expérimenter à loisir.
- 96 – Si vous êtes un lecteur de BD numérique, il faut que votre ordinateur soit lui aussi opérationnel et à jour, et que le fournisseur n'ait pas utilisé une technologie trop avancée, ou au contraire trop ancienne (les problèmes de compatibilité se trouvant redoublés par ceux de maintenance d'une part et de *vintage* de l'autre<sup>26</sup>).
- 97 Les contraintes du médium ont alors ceci d'inédit qu'elles touchent le créateur, le diffuseur et le lecteur.

## Au-delà du numérique pur : technologie et transmédia

- 98 Le web a permis à la BD de devenir extra-graphique, de se départir de son caractère uniquement dessiné, en devenant multimédia. Mais dans ce que nous venons de brosser trop vite, la relation esthétique reste de la forme « système fermé » : l'œuvre est créée en amont, finie, puis livrée à une réception individualisée bien qu'appareillée.
- 99 Jusque-là, nous avons vu en quelque sorte ce que la BD peut faire avec le numérique, quand elle ingère les schèmes numériques de l'ordinateur et du web. Mais elle peut aller plus avant encore en se demandant ce qu'elle peut faire avec la technologie numérique au sens large, qui est un hyper-médium, un liant permettant d'hybrider plusieurs médiums entre eux, et de faire exploser cette relation autarcique entre le lecteur et son objet. Et c'est ainsi que la « BD technologique » sort de ses murs.
- 100 Elle peut être vécue sous le mode de la performance, comme dans les concerts animés, qui prennent toute leur ampleur quand le travail du dessinateur, projeté en direct sur un écran géant, se donne à voir à une assemblée (Été 2010, Avignon, *Concert dessiné* : dans la Cour d'honneur du palais des papes, Berberian & Dupuy dessinent tandis que Burger joue de la guitare).
- 101 Elle peut se prolonger dans d'autres média. La tendance récente de la narration transmédia trouve dans la BD l'un de ses affluents légitimes, comme le démontre l'œuvre « mediaentity » (2013-...). L'histoire et ses personnages évoluent aussi en dehors de l'espace de la BD, en multipliant les bourgeons numériques.
- 102 Et ce ne sont là que les premières pistes qui ont pu être défrichées. Une telle greffe, technologique et plus seulement numérique, jetterait l'art de la BD vers des horizons encore insoupçonnés. La BD numérique continue d'être une BD parce qu'elle conserve un certain nombre de ses caractéristiques essentielles : la réception individualisée, par un sujet immobile, d'un récit séquencé, à travers des images plates s'affichant sur un écran. Une BD technologique serait capable de dépasser ses éléments cruciaux : l'objectivité est flottante quand l'œuvre n'a plus de limites spatiales ni temporelles, quand elle ne peut plus se donner une et entière, mais qu'elle est en perpétuelle croissance ou déploiement ; la réception esthétique est à redéfinir, quand il ne s'agit plus d'appréhender un contenu imagé derrière un écran, mais de (faire) vivre ou relancer une histoire qui s'actualise sans égard pour un lieu d'apparition fixé.
- 103 Et il n'est pas du tout sûr que ce type d'expériences sera encore celui de l'art de la bande dessinée.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Aristote, *Rhétorique*, introduction, traduction, notes, bibliographie et index par Pierre Chiron, Paris, Flammarion, 2007.

Baudelaire Charles, *Le peintre de la vie moderne [1863]*, Paris, Mille et une nuits, 2010.

- Christin Anne-Marie, *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion, 2009.
- Dagognet François, *Écriture et iconographie*, Paris, Vrin, 1973.
- Eisner Will, *Le récit graphique : narration et bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1998.
- Genette Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.
- Goodman Nelson, *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles*, [1968, 1976], trad. de l'anglais (États-Unis) par Jacques Morizot, Paris, Pluriel, 2011.
- Granger Gilles-Gaston, *Pensée formelle et sciences de l'homme*, Paris, Aubier, 1967.
- Groensteen Thierry, *Système de la bande dessinée [2 tomes]*, Paris, PUF, 1999 et 2011.
- McCloud Scott, *L'art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999.
- Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, dans *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2010.
- Panofsky Erwin, *L'œuvre d'art et ses significations : essai sur les arts visuels [1955]*, trad. M. et B. Teysnière, Paris, Gallimard, 1969.
- Peeters Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003.
- Pouivet Roger, *L'œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation : essai d'ontologie de l'art de masse*, Bruxelles, Lettre volée, 2003.
- Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2009.

#### Webographie

- Baudry Julien, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième art 2.0, Histoire éditoriale*, Avril-Juin 2012, en ligne : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72>
- Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image, *Neuvième art 2.0 [revue en ligne]*, <http://neuviemeart.citebd.org/>
- Falgas Julien, *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication [thèse]*, Metz, université de Lorraine, 2014, en ligne : <http://www.theses.fr/2014LORR0112>
- Krajewski Pascal, « Ce qui se trame dans la maison Usher », *Neuvième art 2.0, Bande dessinée et littérature*, Juin 2016, en ligne : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1079>
- McCloud Scott, *Journal*, <http://scottmcloud.com/>
- Rageul Antony, *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité [thèse]*, Rennes, Université européenne de Bretagne, 2014, en ligne : <http://www.theses.fr/2014REN20024>

## NOTES

1. Qui incarnent d'ailleurs trois genres assez culturellement marqués : le *comic strip*, l'album en série, le manga fleuve.
2. Will Eisner, *Le récit graphique : narration et bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1998, p. 4.
3. Scott McCloud, *L'art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999, p. 20.
4. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003, p. 6.
5. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 21.

6. Certaines séquences monochromes (plus souvent noires ou blanches) que l'on peut parfois trouver continuent de faire image, car la couleur y est souvent mimétique.
7. Charles Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne*, Paris, Mille et une nuits, 2010.
8. La page est un système multicable. L'image est à resituer en fonction de trois paramètres : la « forme » de son cadre (vignette), sa « superficie » (relative à ses voisines), et son « site » (sa place dans la page). Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 35-37.
9. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée. 2 : Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011, p. 7-41.
10. Gilles-Gaston Granger, « 3. Langues scientifiques et formalisations », dans *Pensée formelle et sciences de l'homme*, Paris, Aubier, 1967, p. 42-61.
11. La langue est un système triplement régulé par : 1/l'organisation du thème évoqué (régulation informationnelle) ; 2/l'organisation des règles langagières (régulation syntaxique) ; 3/l'organisation des marqueurs spécifiques (régulation stylistique). Gilles-Gaston Granger, *Langages et épistémologie*, Paris, Klincksieck, 1979, p. 118-137.
12. Jens Harder, *Beta... Civilisations.1*, Arles, Actes Sud, 2014, p. 351.
13. Il y a peut-être un type de BD bien particulier qui abuse de cette qualité de langue graphique, chargée de transmettre un message clair et efficace : c'est le *storyboard*. Le cinéma s'en sert pour préparer ses tournages. Formellement, ce sont des BD, au format de vignette plutôt fixe, aux dessins très frustes, mais déployant une série de signes graphiques explicitant les mouvements et les effets cinématographiques attendus. Telle flèche pleine représente un *travelling* avant, telle autre marque un mouvement du personnage, et la taille de ces signes peut rendre l'intensité de l'effet recherché (focus rapide ou lent).
14. Ces signes graphiques posés à côté du visage d'un personnage doivent signifier ses sentiments. Terme introduit en 1980 par Mort Walker dans le *Lexicon of comicana*. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée. 2 : Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 136.
15. Le diagramme, dépouillé, léger, peut traduire l'inaccessible, les aspects les plus enfouis de la réalité. François Dagognet, *Écriture et iconographie*, Paris, Vrin, 1973, p. 88.
16. Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, dans *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2010, p. 1599.
17. Pascal Krajewski, « Ce qui se trame dans la maison *Usher* », *Neuvième art 2.0, Bande dessinée et littérature*, Juin 2016, en ligne : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1079>.
18. La concision est l'une des trois qualités de tout système représentatif selon Rousseau. François Dagognet, *Écriture et iconographie*, op. cit., p. 19 et p. 60.
19. Gallimard propose sur son site web de télécharger en haute définition, les couvertures de ses BDs.
20. Un autre cas intéressant pourrait être trouvé dans la BD franco-belge avec *La théorie du grain de sable* de Peeters & Schuiten. Casterman sort ce travail en 2007 en deux tomes, dans un format à l'italienne (21\*30) – puis en 2009, en un seul volume, dans un format géant (42\*33) – puis en 2013, en un seul volume, dans un format standard (30\*24). Entre la deuxième et la troisième édition, on passe d'un format géant à une version plus commune. Cela nous rappelle que la notion d'édition de poche n'est pas exclusive à la littérature : elle a de longue date existé dans le monde de la BD (les éditions *J'ai lu* et plus récemment *Casterman* avec la collection « Haute densité »). Le passage de la première à la deuxième édition est beaucoup plus intéressant. Passant d'une pagination allant du double au simple, l'album se voit totalement reconfiguré et les doubles pages d'hier se retrouvent sur une même page grand format. Le nouveau face à face en grand format correspond donc au tour-de-page de la première édition. Le papier légèrement glacé du premier, se transforme en un papier plus cartonné, brut.
21. « L'œuvre d'art de masse est systématiquement une occurrence du type produit à des fins de diffusion universelle ». Roger Pouivet, *L'œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation : essai d'ontologie de l'art de masse*, Bruxelles, Lettre volée, 2003, p. 29.

22. Nelson Goodman, *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles* [1968, 1976], trad. de l'anglais (États-Unis) par Jacques Morizot, Paris, Pluriel, 2011.
23. Voir particulièrement : #17, *Monkey Town*, 21/06/2002 ; ou #14, *The parallelogram's revenge*, 6/4/2002. Avant cette série, un autre travail avait étudié la question de l'espace de l'image par rapport à la taille d'un écran : *My obsession with chess*, 1998-1999.
24. Qui n'est qu'un avatar moderne de l'écran archaïque, condition à toute écriture graphique si lointaine soit-elle. Anne-Marie Christin, *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris Flammarion, 2009, p. 9 sq.
25. Ce que font les grands musées qui ont une appli générale et développent ensuite des applis pour chaque grosse exposition.
26. L'effet *vintage* en BD décrit le fait qu'une BD numérique, fortement ancrée dans sa technologie, vieillit beaucoup plus vite qu'une BD classique.
- 

## RÉSUMÉS

L'article cherche à dresser un portrait serré et actuel de ce qui s'est imposé comme le Neuvième Art. Malgré ses formes diverses et sa plasticité, malgré ses innombrables expérimentations, un « esprit de la BD » doit pouvoir être circonscrit, à défaut d'être parfaitement déterminé, dans un périmètre approximatif. Le texte se déroule selon la structure classique d'une page de BD, en quatre *strips* de trois cases. Les fondements de ce qui est, d'abord, considéré par la critique comme « l'art séquentiel » sont rappelés : images, récit, texte. Puis, une autre approche permet de cerner la bande dessinée comme un langage graphique, porteur d'une pensée graphique *sui generis*, riche d'une vitalité et d'une grammaire spécifiques. Le troisième « bord » de la bande dessinée pourrait ensuite consister en sa matérialité, car la BD n'est pas abstraite, art ou langage, mais s'incarne dans un objet concret, personnel et domestique, que l'on tient dans sa main et qui répond à certaines caractéristiques éditoriales et factuelles (n'est-elle pas, d'évidence et avant tout, un imprimé ?). Enfin, la mise au carré s'achève par une prise en compte de ce qui est venu chambouler la donne depuis quelques années déjà : le numérique, qui bouleverse les processus d'édition, de diffusion, mais aussi de narration et de réception.

Le médium BD alors naviguerait dans ces eaux troubles, explorant ses frontières poreuses, accroissant son territoire à la recherche de lui-même. Vers où ?

## INDEX

**Mots-clés** : BD, séquence, langage, objet, numérique, papier, images

## AUTEUR

### PASCAL KRAJEWSKI

Pascal Krajewski est docteur en sciences de l'art, chercheur associé à l'université de Lisbonne (FBAUL-CIEBA), membre des comités des revues *Appareil* et *Convocarte*. Il est l'auteur de *L'art au*

risque de la technologie (L'Harmattan, 2013) et d'une quinzaine d'articles sur l'art des nouveaux médias, la technologie, les images, la bande dessinée.