

Étude du son dans la bande dessinée

Mise en scène et mise en texte dans *Seuls* et *Imbattable*

Mémoire réalisé par
Morgane De Wulf

Promoteur(s)
Benoît Glaude
Jean-Louis Tilleuil

Année académique 2017 - 2018
Langues et littératures françaises et romanes, finalité **Sciences et métiers du livre**

Je souhaiterais remercier

mes parents, pour leur patience et leur soutien.
mes promoteurs, pour leur rigueur et leur bienveillance.
mon parrain, pour sa lecture consciencieuse.

Table des matières

INTRODUCTION.....	2
I. CADRE THEORIQUE	4
1. TEXTE ET IMAGE	4
a) <i>Le rapport texte/image</i>	5
b) <i>Réalisation</i>	6
c) <i>Son</i>	9
2. ÉNONCIATION.....	11
a) <i>Dialogisme énonciatif</i>	12
b) <i>Le méga-narrateur</i>	15
c) <i>La voix des personnages</i>	17
3. SEQUENTIALITE	19
a) <i>Successivité</i>	20
b) <i>Rythme</i>	22
c) <i>Multilinéarité</i>	23
II. ÉTUDE DE CAS	27
1. MÉTHODOLOGIE	27
a) <i>Corpus</i>	28
b) <i>Critères</i>	30
2. ANALYSE DE <i>SEULS</i>	37
a) <i>Description de l'incipit</i>	38
b) <i>Analyse du prologue</i>	48
c) <i>Extension de l'analyse au tome 1, La disparition</i>	51
d) <i>Extension de l'analyse au tome 5, Au cœur du Maelström</i>	58
3. ANALYSE D' <i>IMBATTABLE</i>	66
a) <i>Description de l'incipit</i>	67
b) <i>Analyse de l'incipit</i>	77
c) <i>Extension de l'analyse au tome 1, Justice et légumes frais</i>	79
CONCLUSION.....	87
BIBLIOGRAPHIE.....	89

Introduction

La bande dessinée a pour mission de raconter une histoire, de véhiculer du sens à destination de son public. Support d'une narration, elle ouvre une diégèse afin d'y présenter un univers parallèle où se déroule une fiction. Elle emmène ainsi son lecteur dans un monde parallèle, où tout est possible. Parce qu'elle est art, elle invite son destinataire à voyager au-delà de sa propre conscience, à rencontrer la sensibilité de l'auteur et à construire avec lui sens et émotion. Une coopération se crée alors entre les deux acteurs, celui qui offre et celui qui reçoit, grâce à ce support d'expression.

En tant que langage, la BD combine des signes afin de construire un réseau de signification à destination de son lecteur. Elle est dès lors régie par des codes qui lui sont propres, qui définissent son individualité par rapport à toute autre forme d'art. Sa spécificité réside dans le fait qu'elle est conditionnée par un double mode de représentation : elle lie intimement texte et image, les place en dialogue au sein d'un même espace. Ce dernier est lui-même structuré par des constituants caractéristiques, tels que les phylactères, vignettes et autres strips. La bande dessinée est donc définie par des conventions, des normes qui la différencient fondamentalement des autres médias.

Il va de soi que le système de représentations créé par une œuvre stripologique est le produit d'une mise en scène, d'une série de choix graphiques et narratifs assemblés afin de construire un objet lisible. Rien n'est laissé au hasard, la trace du processus d'élaboration peut être observée partout. La BD installe une diégèse qui affirme son côté artefact, ses images analogiques étant forcément déformées par le dessin. Le rapport à la réalité en devient dès lors modulable, fruit de la volonté des bédéistes. Même si des conventions régissent le média, la manipulation de celles-ci constitue précisément le défi des auteurs, le lieu d'expression de leur créativité. C'est dans leur capacité à construire un univers cohérent que se situe leur virtuosité.

Si la bande dessinée se construit à partir de deux dimensions, le texte et l'image, elle crée virtuellement un troisième axe, celui du son. En combinant les codes verbaux et iconographiques, elle est capable de donner à son récit un contexte sonore, notamment au travers d'onomatopées et de phylactères. Bien sûr, cet environnement n'existe pas réellement, la BD est par essence muette, mais l'illusion est néanmoins créée. Elle est même constitutive du cœur du média, puisque les personnages s'expriment par des bulles qui représentent leur voix. Leurs paroles ont donc une valeur sonore, elles fonctionnent comme des productions bruyantes et peuvent être nuancées comme telles, par des moyens graphiques.

Cette dimension sonore fictive constitue donc une des caractéristiques de la bande dessinée. Elle peut être considérée dans la perspective des *Sounds Studies*, nouveau champ de recherche qui s'intéresse aux paysages sonores dans leur globalité. Corrélée au développement des nouvelles technologies (qui permettent de transmettre du son), cette

discipline nous permet d'envisager ici le son comme canal de communication, comme vecteur de sens, et ce même s'il est concrètement absent de notre cadre d'analyse. En effet, seuls les supports linguistiques et iconographiques construisent le média stripologique et véhiculent une impression sonore auprès du lecteur. Leur traitement combiné sera dès lors nécessaire pour appréhender entièrement cette facette originale.

Par ailleurs, la BD raconte par essence une histoire, elle développe une intrigue au travers de ses pages et construit dès lors un fil temporel. Ce dernier est forcément induit par la notion même de récit qui ne peut progresser sans lui. Or la dimension sonore nécessite précisément un déroulement temporel pour se matérialiser, elle a besoin de se déployer. Nous envisagerons donc le temps comme une quatrième dimension englobant les trois premières et indispensable à leur cohérence. La combinaison de ces chaînes signifiantes constituera un défi analytique intéressant au regard de notre bagage de romaniste.

C'est finalement pour mieux comprendre la façon dont le texte et l'image construisent le son au travers du temps que nous élaborerons notre analyse, en tentant de répondre à la question suivante : comment le son existe-t-il en bande dessinée ? Cette interrogation en soulève plusieurs autres (quelle est sa nature, son mode de fonctionnement, les moyens mis en place pour lui offrir une visibilité ?), mais pointe surtout le statut du lecteur qui décode la BD et perçoit les mécanismes qui y sont développés. C'est de son point de vue que nous partirons afin d'observer la façon dont il peut interpréter la présence sonore.

Si notre angle d'approche n'est pas inédit, nous avons sélectionné un corpus plus inattendu, compris dans le cadre de la bande dessinée francophone contemporaine. Il s'agit de deux séries publiées par les éditions Dupuis, *Seuls* et *Imbattable*, avec en amont une apparition dans le journal hebdomadaire *Spirou*. Ces deux œuvres constituent des cas particulièrement intéressants en ce qu'elles exposent des styles radicalement différents. La première, *Seuls*, est issue d'une tradition classique, plutôt réaliste et sérieuse, tandis qu'*Imbattable* propose un genre humoristique inspiré des comics américains. Un examen de forme et de fond pour chacune d'entre elles ainsi qu'une confrontation pourra dès lors fournir des réponses complémentaires au sujet qui nous préoccupe.

Afin de développer notre propos de manière logique, nous commencerons par mettre en place un cadre théorique balisant notre objet de recherche. Ce sera l'occasion d'envisager le rapport qui unit le texte et l'image, le mode d'énonciation de la bande dessinée ainsi que son modèle séquentiel. Au terme de ce parcours, nous mettrons au point une méthodologie qui nous permettra d'appréhender notre étude de cas, notamment au moyen d'une liste de critères indiquant la présence sonore. Il sera alors temps d'observer de plus près notre corpus et la façon dont il traite la question du son à destination du lecteur, avant de rassembler les conclusions tirées de cette analyse.

I. Cadre théorique

1. Texte et Image

On peut définir la bande dessinée comme une cohabitation entre texte et image au sein d'un même média. Ce dernier réunit plusieurs codes visuels (iconique, plastique), le code linguistique, ainsi qu'un code « médiatique » qui lui est spécifique, et tente de les faire dialoguer en les plaçant en symbiose. « Textes et images sont "clichés" ensemble, comme un seul et même dessin »¹, ils ne peuvent donc être pris séparément et forment ensemble les parties d'un tout autonome ; et auto-suffisant, puisque le sens y est contenu sans qu'on ait recours à une extériorité.

Par ailleurs, la BD est aussi, au niveau de sa forme, fragmentée en unités de plus en plus petites qui la segmentent et l'organisent. La planche est l'unité narrative de base², elle épouse le support physique d'une page d'album et y propose un cadre relativement fermé. Traditionnellement, elle est ensuite divisée en bandes horizontales qu'on nomme strips et qui rassemblent souvent entre une et trois vignettes. Ces dernières forment le cœur de la bande dessinée et peuvent être considérées comme les paragraphes d'un texte continu³, soit un regroupement cohérent autour d'un concept clé. Donc, « la page de BD est un espace compartimenté dont chacun des lieux doit être occupé par une image, les vignettes »⁴.

Dans l'optique de mieux comprendre la manière dont texte et image fonctionnent ensemble au sein de la BD, nous avons choisi de nous intéresser, d'abord, à leur rapport, pour eux-mêmes et dans leurs interactions, tant d'un point de vue historique que synchronique, tout en nous interrogeant sur le statut que cette coexistence a signifié pour le média bédéique. Ensuite, nous verrons comment la collaboration de deux acteurs de la réalisation construit une BD dans sa charpente même, au travers de plusieurs processus incontournables, et induit la lecture qui en sera faite. Enfin, il nous faudra nous pencher sur la dimension qui nous intéresse, celle du son, créé artificiellement par la combinaison du texte et de l'image et visant à une meilleure immersion du lecteur.

¹ BLANCHARD Gérard, « Lettrage en bande dessinée » dans *Communication et langages* (64), 2^e trimestre 1985, p. 68.

² GLAUDE Benoît, *"Aire libre", art libre? Étude de la narration dans le champ de la bande dessinée franco-belge contemporaine*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2011.

³ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1985.

⁴ MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture » dans *Repères DoRiF* (8), Roma, DoRiF Università, septembre 2015 [en ligne, page consultée le 15 avril 2017], http://www.dorif.it/ezine/ezine_articles.php?art_id=238.

a) Le rapport texte/image

Historiquement⁵, on admet que Töppfer a été un précurseur de la bande dessinée en ce qu'il a mis en place, dès le XIX^e siècle, un véritable dialogue entre légendes et dessins, tracés de la même main, dépassant la simple illustration de l'un par l'autre. Au fil des décennies, cette appropriation de la forme visuelle spécifique de la bande dessinée a été explorée de long en large, poussant parfois la notion de récit dans ses derniers retranchements. Désormais, texte et image construisent ensemble l'histoire, ils en sont tous deux le support, le récit n'est plus l'apanage du texte.

Paradoxalement, ce rééquilibrage du rapport texte-image en bande dessinée, alors que celle-ci ne se limite plus à des histoires en images légendées, n'a pas contribué à lui offrir une certaine légitimité. La BD a continué à être perçue comme enfantine et sans reconnaissance culturelle, malgré l'expansion de son marché éditorial. D'abord codifié et popularisé par des auteurs tels qu'Hergé ou Edgard P. Jacobs, le média voit ses normes remises en question, aux mains d'un Tardi ou d'un Hugo Pratt qui tentent d'observer jusqu'où peut aller la narration bédéique, investissant l'illégitimité de celle-ci pour innover. Ces expériences, accompagnées d'une ouverture internationale, ont permis une appropriation de la bande dessinée qui peut aujourd'hui s'assumer comme média à part entière, dans le respect de son propre potentiel et avec une réelle reconnaissance culturelle.

Si on a laissé longtemps au texte la prépondérance du récit, lui octroyant le seul bénéfice de la narration tandis que l'image n'était qu'illustratrice, on considère de nos jours la BD, au même titre que le cinéma, comme un média d'abord visuel, iconique. Mais on sait aussi que sa spécificité est de mobiliser simultanément les codes graphiques et discursifs. En effet, texte et image n'ont pas pour fonction de s'opposer, mais de dialoguer pour exposer le récit, chacun assumant une part de la narration. Ils peuvent parfois exprimer des idées différentes, mais cette divergence est alors elle-même productrice de sens dans le cadre de l'histoire. Il est important de les faire correspondre sans étouffer l'un avec l'autre, car ils participent du même mouvement et fonctionnent en coopération : « équilibre de l'iconique et du verbal : ni équivalence, ni égalité, mais autonomie, et surtout complémentarité »⁶.

Néanmoins leur mode de lecture est différent car « l'image décline d'un seul coup [...] un message que le texte propose dans un ordre progressif et logique. Il en découle une situation conflictuelle, texte et dessin essayant d'imposer chacun leur pouvoir »⁷. Il est très clair qu'ils ne délivrent pas leur contenu de la même façon et que l'œil du lecteur doit apprendre à les décoder dans leur spécificité. Le texte se déploie de manière linéaire, de gauche à droite dans nos contrées, et nous avons appris à le lire dès le plus jeune âge. Ce n'est pas le cas de l'image, son déchiffrement n'est pas enseigné à l'école et elle ne s'exprime pas de manière linéaire mais bien « d'un seul coup »⁸. Dès lors « seule une lecture descriptive –

⁵ Séminaire de Sociologie de la littérature dispensé par TILLEUIL Jean-Louis, UCL, 2016-2017.

⁶ BAETENS Jan, *Hergé écrivain*, Paris, Flammarion (Champs, 728), 2006, p. 8.

⁷ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 85.

⁸ *Idem*.

attentive notamment à la matérialité graphique – et interprétative permet à l'image de déployer toutes ses significations et ses résonances »⁹, dépassant l'absence d'apprentissage explicite à ce sujet.

On sait que le texte fonctionne sous forme de réseaux de correspondances, chaque fragment faisant référence à d'autres et créant ainsi de la signifiante. C'est l'essence même de la littérature, et le sort de toute production écrite, d'être reliée à d'autres. L'image n'échappe pas à la règle, puisqu'elle ne fonctionne pas seulement par elle-même, mais induit une interrelation constante avec d'autres images. Ce rapport agit, comme pour le texte, à la fois *in absentia*, en lien avec une mémoire commune d'images indépendante de la diégèse, et *in praesentia*, reliant les images présentes dans l'album entre elles. Thierry Groensteen¹⁰ nomme ce dernier concept *solidarité iconique*, c'est-à-dire la coprésence d'images formant par leur rassemblement un récit. De plus, « cette solidarité iconique [...] est programmée par l'auteur [...] et [...] postulée par le lecteur sous forme d'une hypothèse de cohérence narrative »¹¹, elle est donc inhérente au genre bédéique et sert de média de communication entre auteur et lecteur.

« En résumé, les codes se tissent à l'intérieur d'une image BD d'une façon spécifique, qui tient à l'appartenance de l'image à une chaîne narrative dont les maillons sont étalés dans l'espace, en situation de coprésence. »¹² L'image de bande dessinée existe seule, mais elle est aussi mise en écho avec d'autres pour développer un récit. Elle assume donc une double fonction, en tant qu'élément pictural et narratif de la page¹³. C'est ce passage d'une vignette à l'autre, ainsi que le mélange avec le code verbal, qui fait l'unicité du média¹⁴, et qui oblige à l'apprentissage d'une lecture spécifique différente de celle d'autres médias.

b) Réalisation

Pourquoi un album de bande dessinée est-il un objet narratif ? Parce qu'il raconte une histoire. Cette dernière « révèle le récit par le biais d'une narration »¹⁵ ; c'est-à-dire qu'elle donne à voir le récit (« représentation d'au moins *un(e)* événement/différence [qui] transforme ($\neq$) une situation initiale (S) en une situation finale (S') »¹⁶) au travers d'une énonciation employant plusieurs modes d'expression. Ainsi, la BD actualise (le plus souvent) l'évolution d'un acteur d'un point A à un point B en mobilisant deux codes, verbal et iconique. Néanmoins, comme nous l'avons dit, elle ne se limite pas au déploiement parallèle de l'un ou l'autre code, ni à leur addition sans interaction. Ce syncrétisme se produit d'ailleurs indépendamment du nombre d'intervenants dans la création de l'œuvre.

⁹ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France (Formes sémiotiques), 1999, p. 150.

¹⁰ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit.

¹¹ *Ibid.*, p. 133.

¹² *Ibid.*, p. 8.

¹³ POMIER Frédéric, *Comment lire la bande dessinée*, Paris, Klincksieck, 2005.

¹⁴ Par rapport à d'autres comme la peinture ou la photographie.

¹⁵ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1991, p. 16.

¹⁶ *Ibid.*, p. 47.

Dans tous les cas, « le but du récit est de conquérir les esprits en tentant de faire oublier son statut de représentation, mais le média et les moyens d'expression qu'il mobilise font résistance »¹⁷ ; on voudrait faire disparaître le média sous la fable qu'il conte en investissant son potentiel expressif au travers de son matériau. L'histoire racontée, d'abord rédigée sous forme d'un texte continu, « se trouve[rait] toujours-déjà médiatisée »¹⁸, déjà empreinte des caractéristiques formelles du média dans lequel elle va se déployer grâce à ses auteurs.

Effectivement, une bande dessinée est d'abord scénarisée, c'est seulement après qu'elle prend vie grâce à une « double signature : celle du scénariste et celle du dessinateur »¹⁹, et voit son texte et ses images doucement émerger pour assumer la narration ensemble. Les deux auteurs sont chacun responsables d'une partie de la narration en manipulant leur média de prédilection. Leur coopération crée l'histoire, dépassant la superposition : « il y a des éléments qui naissent de la combinaison de mes mots et des images de David et qu'aucun de nous [n'aurait pu prédire]. »²⁰

Donc, les deux codes n'existent pas pour eux-mêmes, ils sont articulés, combinés, afin de construire l'histoire. Surviennent alors les étapes de découpage et de mise en page. La première est « celle qui gère la répartition de l'action dans les cases »²¹, elle segmente les événements en fragments qui, mis bout à bout, formeront le récit, et elle décide de leur répartition dans l'album, car il faut décider à partir de ce scénario où finira et commencera une planche, combien de strips prendront place sur la page ou la manière dont une scène sera découpée en cases. Ainsi, le découpage « s'empare d'un matériau narratif existant [...] et il transforme cette fable ou ce discours en une succession d'unités discrètes, les vignettes, auxquelles sont fréquemment associés des énoncés verbaux, et qui sont les maillons d'une chaîne narrative. »²²

La seconde étape d'élaboration est la mise en page qui décide « comment elles [les images] se répartiront dans l'espace, quelles seront leurs positions et à peu près, leurs superficies respectives »²³. Alors que le découpage s'interrogeait sur ce que les vignettes allaient représenter, la mise en page décide de comment représenter, au niveau de l'exécution du dessin et de l'investissement de l'espace de la planche. Là se marque le style du dessinateur qui illustre décors et personnages avec plus ou moins de détails. Corrélée à cette mise en page, l'étape de la composition de la vignette est également incontournable car elle fixe le cadrage de l'image, le point de vue adopté et ce sur quoi l'attention sera focalisée, tendant à traduire visuellement les intentions du scénariste. Gros plan, contre-plongée, panoramique : on décide ici d'où sera vue l'action. L'image cadre ainsi le morceau de texte attribué par le découpage.

¹⁷ MARION Philippe, « Scénario de bande dessinée. La Différence par le média », dans *Etudes littéraires* (26/2), 1993, p. 78.

¹⁸ *Idem.*

¹⁹ *Ibid.*, p. 82.

²⁰ PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991, p. 115.

²¹ GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2008, p. 47.

²² GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 167.

²³ *Ibid.*, p. 168.

Ainsi, ces processus visent à construire la représentation visuelle du récit, à l'organiser pour le communiquer. Ils tentent chacun de cadrer le scénario de base pour lui donner forme, effectuant un « cadrage de l'image par rapport à une mise en scène et cadrage de la planche par rapport à une mise en page [...] double prise de contrôle du texte par l'image »²⁴ et un vrai passage de l'un à l'autre. Il est à noter que ces deux actions de cadrage sont, à nouveau, assumées séparément par les deux auteurs de l'album. Le découpage, qui segmente le récit en plans et qui s'apparente à une mise en scène, est établi par le scénariste. « Le scénariste a pris soin de cadrer chaque image et d'y faire figurer les dialogues adéquats. Il crée ainsi le rythme et le ton de la séquence. »²⁵ Il soumet ensuite son travail au dessinateur qui, à travers la mise en page et la composition, donne vie aux mots ainsi qu'une nouvelle interprétation, un recadrage à l'action.

Par la collaboration de ces deux professionnels, le récit a été mis en scène et mis en page, se déployant en une narration linéaire au fil des vignettes. L'histoire a été cadrée et recadrée afin d'être racontée le plus efficacement possible, investissant l'espace de la planche. Cette dernière se découpe d'ailleurs d'une manière assez récurrente : le début, en haut à gauche, est considéré comme phase de fermeture tandis que la dernière case, en bas à droite, fait office d'ouverture sur la suite²⁶ ; entre les deux opère un moment de transition, qui peut prendre de l'importance lorsqu'on arrive en fin de page et que les yeux sont naturellement renvoyés vers le centre. À l'intérieur de la planche, les vignettes sont reliées entre elles grâce notamment à la suture que Peeters définit comme un dispositif particulier de la bande dessinée dans lequel le texte vise à établir un pont entre deux images séparées, renforçant ainsi la cohésion entre elles et leur enchaînement.

Cependant, il existe une autre lecture possible des planches de bande dessinée, car celles-ci ne se limitent pas à une succession linéaire. Il est en effet possible de chercher des liaisons entre images indépendamment de la suite narrative déployée dans l'album. C'est ce que Thierry Groensteen appelle le phénomène de tressage, qui est mis en place par les auteurs de manière moins visible que les autres processus que nous avons évoqués, mais qui crée une cohérence dans l'ensemble du média, tout en exerçant les capacités du lecteur, qui trouvera peut-être par la confrontation de certaines images des indices cachés. Ce dernier effectue alors une lecture paradigmatique de la BD, indispensable pour dégager des éléments omis par une lecture linéaire souvent rapide.

Se confrontent donc deux types de lecture qui offrent une vraie épaisseur au média bédéique en jouant de ses codes et de sa matérialité. La planche, une de ses unités fondatrices, se fait à la fois tableau isolé et espace narratif²⁷, mobilisant ainsi une double temporalité, à la fois instantanée et prolongée. On retrouve le double processus de lecture, à la fois linéaire et tabulaire, qui, selon Pierre Fresnault-Deruelle²⁸, modélise la réception de la page de bande

²⁴ WURM Philippe, « Cadrage et mise en scène. La mise en page comme jonction de l'image et du texte », dans *Degrés* (133), 2008, p. b1.

²⁵ *Ibid.*, p. b5.

²⁶ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 63.

²⁷ GLAUDE Benoît, *"Aire libre", art libre? Étude de la narration dans le champ de la bande dessinée franco-belge contemporaine*, op. cit., p. 23.

²⁸ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Du linéaire au tabulaire », op. cit., pp. 7-23.

dessinée. Tout en s'appréhendant globalement, ou « tabulairement », la planche se constitue d'une série d'instantanés successifs, de clichés saisis au vol, mais qui, mis bout à bout, « linéairement », forment une séquence continue. Cette observation confirme que « la B.D. se propose comme un message double, contenu dans un ensemble de segments à la fois autonomes et interdépendants, chacun étant lisible sur l'axe syntagmatique et l'axe paradigmatique »²⁹.

c) Son

Au travers toute narration, le récit donne à voir un univers diégétique autonome, indépendant de notre réalité. Nous pouvons croire à des voitures volantes, des super-héros invincibles ou des pouvoirs magiques, grâce à la suspension consentie de l'incrédulité, qui ne demande pas de croire que les événements peuvent se passer dans la vraie vie, mais qu'ils pourraient arriver dans l'univers de la diégèse, selon les lois propres à celle-ci. En découle le concept de vraisemblance du récit, qui ne le force pas à être vrai, mais cohérent avec les règles que son monde s'est données. La bande dessinée n'est pas en reste et s'efforce de créer en son sein des microcosmes selon cette loi. Ainsi, texte et image visent à représenter ces différents théâtres fictifs, à les construire dans l'imaginaire du lecteur.

Quel que soit le genre choisi, les auteurs de bande dessinée, comme d'ailleurs les écrivains, tendent à rendre leur récit plausible, vraisemblable, même si c'est dans un monde fondamentalement différent du nôtre. Ils usent, dès lors, d'effets de réel pour offrir à leur univers diégétique une certaine profondeur, assez d'épaisseur pour que le lecteur puisse l'imaginer à travers ses capacités de perception. De la mise en perspective à l'emploi de couleurs, la variation de traits ou encore la forme des cases, tout vise à créer plus précisément une certaine vision de la société diégétique. Pour appuyer cette illusion de réel, les auteurs emploient une série de stratégies créant une illusion de vraisemblable. L'une d'elles est l'ajout d'une impression de bruit, « on donne un fond sonore à l'image »³⁰. Celui-ci est créé à partir du texte et de l'image en étroite collaboration : « en bande dessinée on n'entend rien : on *lit* le son, selon des codes particuliers parfaitement acceptés »³¹. On construit une visualisation d'un son fictif.

« Dans la bande dessinée, le visuel traduit le sonore »³², ce dernier n'existe pas mais il est créé artificiellement grâce au second. Selon un accord tacite entre auteur et lecteur, les deux savent que le son n'existe pas réellement, mais ils y croient, et acceptent cette troisième dimension s'ajoutant virtuellement à celle du texte et de l'image et supposant un nouveau décodage. Le lecteur recrée dans sa tête les tonalités des dialogues et bruits qu'il lit ; il y a une réelle lecture spécifique et une série de conventions qui l'accompagne.

²⁹ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op cit., p. 71.

³⁰ *Ibid.*, p. 85.

³¹ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 35.

³² DELESSE Catherine, « Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? » dans BALLARD Michel (dir.), *Oralité et traduction*, Artois Presse Université, 2000, pp. 321-338.

Cependant, « il convient de distinguer soigneusement d’une part ce qui dans l’image dessinée ressortit au son – les dialogues et les bruits – et d’autre part les mentions écrites non sonores : récitatifs du style "pendant ce temps" et pensées des personnages, le tout se combinant à l’envi. »³³ En effet, tout ne fait pas bruit dans la bande dessinée. Néanmoins, le texte est, comme nous le verrons, majoritairement issu d’une prise de parole, il est donc dit, il crée du son et, par extension, il induit une voix. Dès lors « les paroles sortent graphiquement de la bouche des personnages »³⁴, elles sont représentées par des phylactères dont la forme peut varier. « Il y a un volume sonore des bulles qui est exprimé par le graphisme : les personnages s’entendent, tournent la tête, ouvrent grand la bouche quand ils sont en colère et qu’ils hurlent. »³⁵ « Ainsi, si les lettres grossissent, le son augmente ; si la bulle est fleurie, les propos sont gentils (ou mielleux tout au moins) ; si des notes sont alignées, il s’agit de musique... et là aussi l’illusion fonctionne ! »³⁶. Comme annoncé, il y a un code à déchiffrer, propre à la représentation de cette nouvelle couche signifiante au sein de la BD.

Il apparaît dès lors que le son fait partie intrinsèque de la bande dessinée, mais se décrypte non par l’ouïe, forcément, mais par la vue. Les bruitages et les voix trouvent une réalisation visuelle dans la planche qui leur offre un espace particulier pour s’exprimer. Par ce processus, le texte devient image car il dépasse sa dimension textuelle de renvoi à lui-même pour devenir vecteur de représentation sonore. Comme l’explique Jan Baetens, « d’un côté les informations verbales des albums explicitent l’être des personnages et contribuent à l’organisation du récit. Elles renforcent ainsi l’illusion réaliste [...]. De l’autre, il se tisse entre les éléments linguistiques de la série des rapports dont la logique est autre que celle de la narration [...] Ces rapports, on peut les appeler *textuels* »³⁷. Dès lors, on pourrait conclure pour le moment que « la B.D. est loin d’être muette, mais le son n’est présent que sous forme de textes, très fréquemment iconisés, surtout pour les bruits d’ambiance. Vraie pour le texte (qui acquiert une fonction imageante), la transformation se vérifie, par contagion, pour l’image devenue linguistique. »³⁸ Il s’agira néanmoins de vérifier cette assertion dans la confrontation avec le corpus.

Est ainsi née inopinément une troisième dimension à l’intersection des deux premières, prouvant une nouvelle fois que la bande dessinée ne se limite pas à la somme de ses parties. Nous avons relevé à quel point texte et image avaient mutuellement besoin l’un de l’autre et de leur échange pour dévoiler pleinement leur sens. C’est par leur coopération, par le jeu d’écho créé entre les deux codes que le récit se construit et se déploie : « [l]a bande dessinée est donc une combinatoire originale d’une (ou deux, avec l’écrit) matière(s) de l’expression, et d’un ensemble de codes. C’est la raison pour laquelle on ne peut la décrire qu’en termes de

³³ POMIER Frédéric, *Comment lire la bande dessinée*, op.cit., p. 84.

³⁴ PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 122.

³⁵ MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture », op. cit.

³⁶ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 35.

³⁷ BAETENS Jan, *Hergé, écrivain*, op. cit. p. 11.

³⁸ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 35.

système »³⁹. La lecture ne se limite pas à un déchiffrement linéaire mais demande un rapprochement tabulaire des différents segments, « il y a ce que chaque image me montre, et il y a ce que leur confrontation me permet de le faire dire »⁴⁰.

Il y a le texte, les images mais il y a surtout leur orchestration, leur fonctionnement en synergie; les pièces de texte se répondent autant que la succession des images a un sens. La BD est l'art de cette mise en œuvre du récit, au-delà du texte et des images, dans un lieu qui est invisible mais qui constitue le savoir-faire même des bédéistes et la spécificité de ce medium. « C'est, en effet, par la coprésence et combinaisons d'éléments séparés (parties que constituent les images, séquences et pages) que le tout – bande dessinée – va disposer d'un potentiel sémantique et esthétique supérieur à la simple addition de ses parties [...] »⁴¹.

Le son est créé grâce à ce processus même et il est essentiel à la bande dessinée parce qu'il la constitue en tant que média particulier, capable de construire une troisième dimension à partir de deux langages différents. La BD parvient à faire croire à une dimension sonore pourtant absente, et c'est ce qui fait sa force. Il nous reste à comprendre comment fonctionne ce nouveau matériau.

2. Énonciation

Une bande dessinée raconte une histoire, nous l'avons dit, elle déploie un récit à destination du lecteur. Seulement, « une histoire ne peut se raconter d'elle-même, c'est un acte de communication »⁴² qui suppose une source émettrice. Une instance narratrice doit donc forcément faire voir et faire entendre le récit ; comme le dit Pierre Masson⁴³, « toute histoire, imagée ou non, suppose un narrateur ». Mais quelle est l'identité de cet énonciateur ? Comment fait-il pour mettre en scène les personnages ? Et à qui s'adresse-t-il ? Nous tenterons, dans ce point, de répondre à ces questions.

Il nous faut préciser que nous avons ici opté pour une conception communicationnelle de la narration, c'est-à-dire une approche du récit qui induit que ce dernier est forcément adressé à quelqu'un et produit par un agent narratif. Ce dernier serait défini comme « cette personne ou cette chose qui est perçue comme le responsable de la présentation narrative, y compris dans les fonctions du choix, de l'organisation, du commentaire et de la distribution de l'histoire ».⁴⁴ Cette option peut être contestée, certains théoriciens⁴⁵ remettant en question

³⁹ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 7.

⁴⁰ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée » dans *Semiotica* (146), 2003, p. 522.

⁴¹ *Ibid.*, p. 521.

⁴² LAVANCHY Eric, *Etude du "Cahier bleu" d'André Julliard : une approche narratologique de la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2007, p. 55.

⁴³ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op.cit., p. 28.

⁴⁴ MIKKONEN Kai, « Le narrateur implicite dans la bande dessinée. La transformation du *style indirect libre* dans deux adaptations en bande dessinées de *Madame Bovary* » dans *Image (&) Narrative* (11), octobre 2010, p. 185.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 202 ; SCHAEFFER Jean-Marie, « Narration visuelle et interprétation », dans BAETENS Jan et RIBIERE Michèle (dir.), *Time, narrative and the fixed image / Temps, narration et image fixe*, Amsterdam, Rodopi (Faux titre, 208), 2001, p. 18.

cette conception dans le cadre de médias visuels tels que le cinéma ou la bande dessinée, où les fonctions du narrateur sont complexifiées par la répartition entre plusieurs instances.

Néanmoins, ce point de vue communicationnel est partagé par plusieurs professionnels de l'image qui la considèrent comme un message pour autrui, indépendamment de la volonté de son producteur. La question n'est pas celle des intentions de l'auteur⁴⁶, car il ne maîtrise pas tous les effets de sens de sa création, cette dernière s'offrant par définition au regard du public. Ce qui nous intéresse ici sera donc ce que nous pouvons interpréter en tant que lecteur et le sens que nous pouvons donner à partir du récit proposé.

Par ailleurs, on serait à nouveau tenté, puisqu'on parle de son et de paroles, de ne s'intéresser qu'au texte de la bande dessinée. Avec le succès du roman, on sait que cette dimension sonore peut être exprimée en mots sans passer par les images. Cependant, nous étudions ici la bande dessinée, soit, rappelons-le, un système imbriquant étroitement texte et image ; les deux sont indissociables et chacun conditionne l'autre. Ils participent tous deux à créer l'illusion référentielle et notamment la troisième dimension du son. Il n'y a pas que le texte qui puisse retranscrire une sonorité.

Nous aborderons, en premier lieu, le concept de dialogisme énonciatif qui est parfaitement illustré par le média bédéique, tout en questionnant le discours rapporté qu'il induit. Puis, nous analyserons plus en détail la figure même du narrateur, et même du méga-narrateur, qui doit à la fois montrer et dire le récit. Cela nous permettra d'ailleurs de comprendre la fonction de scripteur assumée par ce narrateur. Enfin, nous nous intéresserons à la voix, en montrant comment elle est construite et visualisée au sein de la BD, notamment à travers la prosodie et les expressions faciales.

a) Dialogisme énonciatif

La bande dessinée est caractérisée par une double responsabilité énonciative : celle du narrateur (si on admet le concept de narrateur implicite ou méga-narrateur, sur lequel nous reviendrons) et celle des personnages. La première peut être intra ou extra diégétique tandis que la seconde appartient forcément à l'univers de la diégèse et est rapportée par la première. On peut donc parler de « discours rapporté, transposé et raconté »⁴⁷ ; le méga-narrateur ouvre la perspective sur la situation spatio-temporelle enchâssée à sa propre énonciation et donne à voir le dialogue des personnages de son récit⁴⁸. Il montre « un espace qu'il a choisi de rendre signifiant »⁴⁹. « Considérons donc que, dans le *discours rapporté*, on a une énonciation quelconque déterminant un dit puisque le dire n'existe que dans son actualisation. Le dit est

⁴⁶ JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 36.

⁴⁷ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 33.

⁴⁸ On fera la différence entre le *récit* = l'histoire racontée et le *discours* = l'action de raconter.

⁴⁹ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op.cit., p. 19.

alors vu comme un discours cité. [...] A partir du moment où l'on a ce rapport citant (le dire) / cité (le dit), on est en présence de discours rapporté. »⁵⁰

Il est à noter que ces propos que le méga-narrateur est supposé rapporter sont remaniés par ses soins, puisqu'il est celui qui décide de ce qu'il fait voir de l'histoire racontée ; la « parole originale est progressivement transformée et réduite à un simple fait discursif »⁵¹. Il détient le pouvoir sur la focalisation du récit ainsi que sur la manière dont les répliques des personnages sont représentées, créant son propre discours tandis qu'il relate celui des personnages. Il existe ainsi des « degrés de distance que le locuteur peut prendre par rapport au *discours rapporté* »⁵². Le méga-narrateur peut actualiser les propos de la situation secondaire « au profit du discours citant, donc du rapporteur, qui rapporte en actualisant, non pas par une réactualisation de la situation d'énonciation du locuteur dont on rapporte les propos, mais à partir de sa propre actualité. »⁵³ Il embraye ainsi sa propre énonciation à destination du lecteur, rappelant que les dialogues sont bien artificiels, *mis en scène* et *mis en texte*.

On pourra s'interroger sur la pertinence du terme « discours rapporté » pour aborder la bande dessinée, en ce qu'aucun marqueur syntaxique explicite ne démontre le rapport des paroles. C'est la présence du ballon, du phylactère, qui marque le statut rapporté des paroles des personnages. En effet, le texte est placé dans un nouvel espace, intégré à l'image mais délimité par les bords de la bulle. Cette dernière permet d'« [alléger] la narration textuelle en supprimant les "Untel déclara" »⁵⁴, même si elle prend de la place au sein de la vignette et oblige à une lecture particulière des actes de paroles. On est dans un discours direct où le narrateur n'est pas obligé de ponctuer par des « dit-il » car ceux-ci sont implicitement compris par la présence de ballon : « les images dotées de phylactères sont [...] des histoires qui se racontent sur le mode du discours »⁵⁵.

Dès lors, si l'on suit le propos de Benoît Glaude⁵⁶, on peut considérer que le dialogisme, défini comme l'aptitude à mettre plusieurs énonciations en relation interdiscursive, est ici d'application puisqu'on a effectivement deux niveaux d'énonciations qui s'enchâssent. Au premier niveau, l'énonciation est assumée par le méga-narrateur à destination de son narrataire, le lecteur. Le second niveau de l'énonciation, qui lie les personnages entre eux, sera le plus souvent dialogué car les énonciateurs s'adressent la parole entre eux et se répondent. Le contenu des bulles est destiné à leur interlocuteur. C'est seulement par le truchement du méga-narrateur que ce même contenu est montré au lecteur.

⁵⁰ ROSIER Laurence, *Le discours rapporté en français*, Paris, Ophrys, 2008, p. 126.

⁵¹ *Ibid.*, p. 138.

⁵² *Ibid.*, p. 183.

⁵³ *Ibid.*, p. 142.

⁵⁴ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op.cit., p. 28.

⁵⁵ *Idem.*

⁵⁶ GLAUDE Benoît, « Pour une approche littéraire des dialogues de bande dessinée », dans *Neuvième Art* [en ligne, page consultée le 18 avril 2017], <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article805>.

Ainsi, le méga-narrateur rapporte d'abord les paroles de ses personnages en les réinscrivant dans un espace visuel d'énonciation. Il les donne à voir dans leur contexte de production en les faisant passer d'un code oral fictif à un code écrit positionné dans les phylactères et créant une illusion sonore. On est donc dans une zone trouble entre les deux codes : « indiscutablement la présence visible dans l'image de personnages en situation d'élocution confère à leur paroles écrites dans des bulles le statut d'échange oral. Matériellement, ces paroles n'en sont pas moins écrites, lettrées sur le papier. Telle est l'ambiguïté constitutive et irréductible du dialogue de bande dessinée. »⁵⁷ Nous retrouvons l'opposition déjà abordée entre texte et image, forcés de coopérer au sein du média et assumant chacun une partie de la narration.

Se mêlent donc deux types d'énonciation, d'abord visuelle puis textuelle, dans cet ordre. En effet, comme nous l'avons déjà souligné, la présence de phylactères – espace à mi-chemin entre texte et image, mais qui présente avant tout une forme et un graphisme relevant du code du média visuel – permet de se passer de marqueur syntaxique. La narration textuelle est dès lors placée en deçà du visuel car ce dernier la conditionne et la caractérise. La « situation d'énonciation [secondaire, liant les personnages, *c'est nous qui ajoutons*] est ainsi visualisée : la production orale met en jeu tout le corps et s'accompagne de gestes et de mimiques, ce que le graphisme de la bande dessinée peut très bien traduire ». ⁵⁸ Comme support de son message, le méga-narrateur utilise d'abord les images, qui par un choix de mise en scène (cadre, plan, angle, composition) nous donnent à voir l'action. Il place ensuite les dialogues au sein de ces images en les affichant graphiquement.

En faisant voir les paroles des personnages, le méga-narrateur cherche à les « faire entendre », il attend que le lecteur puisse comprendre l'illusion créée et donner vie, dans sa tête, à ce son fictif. « Avec le ballon, les héros parlent directement, ou plutôt nous parlons à leur place »⁵⁹, puisqu'il est évident que c'est le lecteur qui fait résonner ces mots rapportés. Les phylactères poussent « le lecteur à se considérer comme la première personne de ce discours, comme son lecteur privilégié, alors qu'il en est en fait l'auditeur »⁶⁰ car lui revient la tâche de reconstituer ces répliques prononcées. Comme l'explique Pierre Masson, c'est précisément avec la généralisation de l'usage des bulles au détriment des récitatifs que l'implication du lecteur augmente, car ce dernier doit lui-même faire les voix et comprendre les indices du méga-narrateur pour décoder leurs inflexions.

Il est à noter que le phylactère n'existe pas dans sa matérialité au sein de la diégèse, les personnages ne le voient pas. Des séries comme « *Spirou, Tintin* [...] ont recours au ballon mais ne le considèrent pas comme un objet réel »⁶¹. Il n'est pas physiquement présent dans leur univers. Dès lors, on est sûr que son utilité n'existe qu'aux yeux du lecteur. Néanmoins, nous verrons bientôt que dans certains cas, on peut choisir de rendre précisément tangibles ces bulles, jouant ainsi avec les codes traditionnels de la BD.

⁵⁷ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 152.

⁵⁸ MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture », op. cit.

⁵⁹ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op.cit., p. 28

⁶⁰ *Idem*.

⁶¹ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », dans *Communication* (15), 1970, p. 149.

b) Le méga-narrateur⁶²

La narration est ici considérée dans une perspective de communication verbale, suivant « la présupposition (de Genette) selon laquelle tous les récits littéraires doivent avoir des narrateurs »⁶³ c'est-à-dire des instances énonciatrices du récit. Si nous admettons que « le lecteur relie le résultat [des interactions] à une seule instance d'énonciation »⁶⁴, cela signifie qu'il existe une figure qui fait voir et entendre ces interactions, qui les reproduit afin de les montrer au lecteur. Après Éric Lavanchy, qui reprenait ce concept de la théorie cinématographique, nous nommerons cette instance « méga-narrateur », car elle compile plusieurs sous-instances narratrices. D'abord, le statut plus classique du narrateur littéraire, soit l'instance qui raconte le récit par des moyens linguistiques et qui est à l'origine des discours rapportés (dans les bulles) et, bien sûr, des récitatifs, où elle s'exprime en tant que narrateur récitant. Ensuite, le statut de monstre, celui qui fait voir, qui raconte l'histoire au travers des images en composant et agencant les cadres, les vignettes et autres strips. Le méga-narrateur est aussi graphiateur, lorsqu'on perçoit son empreinte dans le trait graphique de l'image, c'est surtout de lui que relève le style iconique, de même peut-on percevoir la trace d'un scripteur dans le lettrage des bulles. On identifie plus ou moins la présence d'un graphiateur derrière l'image, ou d'un scripteur derrière le texte, selon l'effet de trace graphique qu'ils y laissent.

Nous choisissons de mobiliser le méga-narrateur pour désigner l'instance de l'énonciation primaire se développant par codes verbaux et visuels. Malgré le mot « narrateur », ce concept déborde la théorie littéraire, il recouvre à la fois les fonctions littéraires de narrateur/scripteur et celles du *grand imagier* de la théorie cinématographique, responsable de la communication graphique. Vu comme tel, le méga-narrateur serait un personnage fictif et invisible qui « tourne pour nous les pages ; dirige notre attention » et « rythme le défilé des images »⁶⁵, assumant principalement les fonctions de graphiateur et monstre.

Comme nous l'avons dit, le méga-narrateur est celui qui fait voir et donc aussi, en BD, celui qui fait « entendre » ; autrement dit, il met en scène et en parole la situation d'énonciation qu'il rapporte. Il effectue dès lors une double action, à la fois montrer et dire, mettre en image et mettre en texte. Il peut arriver que se superpose au récit scénique, qui semble se passer de narrateur tant celui-ci y est invisible (alors qu'il y imprime sa patte, mobilisant une narration monstrative), un récit scriptural, qui utilise le code écrit de manière

⁶² Cette partie s'appuiera en grande partie sur LAVANCHY Eric, *Etude du "Cahier bleu" d'André Julliard : une approche narratologique de la bande dessinée*, op. cit.

⁶³ MIKKONEN Kai, « Le narrateur implicite dans la bande dessinée. La transformation du style indirect libre dans deux adaptations en bande dessinées de *Madame Bovary* » op.cit., p. 202.

⁶⁴ GLAUDE Benoît, « Pour une approche littéraire des dialogues de bande dessinée », op. cit.

⁶⁵ LAVANCHY Eric, *Etude du "Cahier bleu" d'André Julliard : une approche narratologique de la bande dessinée*, op. cit., p. 55.

explicite, dans le cadre d'une narration verbale. Cette dernière peut marquer la présence du narrateur lorsqu'elle emploie la *voix-over* au travers des récitatifs, qui sont des indices de la présence d'un narrateur en filigrane du récit, interne ou externe à celui-ci. Il est celui qui voit et celui qui parle. Cependant, ce narrateur fictif n'est qu'une des facettes du méga-narrateur, qui « tire les ficelles » du récit. Il est mis en scène par le chef d'orchestre de toute la narration et seulement mobilisé pour verbaliser l'existence d'une instance supérieure. Le méga-narrateur ne se limite certainement pas à lui puisqu'il maîtrise à la fois la narration verbale dans les paroles rapportées et la narration visuelle dans les images montrées.

La question de la responsabilité énonciative du récit de BD ne doit pas se confondre avec celle des modalités de médiation narrative choisies par le méga-narrateur. Il peut très bien déléguer son récit, par exemple à un personnage, ou bien opter pour une narration behavioriste. Ainsi, à partir des canaux linguistique et iconique, le récit est montré selon deux perspectives qu'il ne faut pas confondre.

D'un côté la focalisation, qui correspond au mode de la narration et désigne qui *perçoit* l'action. Elle peut parfois adopter le point de vue personnel d'un personnage (focalisation interne), mais peut aussi observer les choses avec un regard extérieur (focalisation externe), sans parti pris, s'apparentant à la vision du narrateur implicite. Enfin, elle peut alterner entre ces points de vue, recouvrant la perception de l'un ou l'autre personnage ou du narrateur implicite. Deux modes de transmission sont mobilisés pour percevoir l'action. D'abord, l'ocularisation qui s'apparente à la perception visuelle, à ce que la vue d'un personnage peut offrir. Puis, l'auricularisation qui désigne ici ce qu'un personnage entend de l'action. Les deux peuvent tantôt se superposer exactement à la perception d'un personnage, tantôt seulement donner un aperçu de ce que ce personnage perçoit, sans le recouvrir complètement.

D'un autre côté la voix narrative, qui désigne qui *parle*, qui est « la source de mots »⁶⁶ et est en train de discourir (récitatifs) ou de rapporter des dialogues. Cette voix peut faire partie de la diégèse ou non, avoir pris part à l'action ou non et raconter son récit a priori, a posteriori ou en simultané.

Ces deux notions, focalisation et voix narrative, ne sont pas toujours concomitantes, la personne qui raconte et celle qui perçoit ne doivent pas forcément être la même. Par ailleurs, la voix ne peut jamais qu'être une, il n'y a qu'une seule instance à la fois qui prend la parole, tandis que deux focalisations peuvent parfois se confondre, comme l'explique Kai Mikkonen. Ces dernières se juxtaposent, créant alors une confusion entre ce qui est réellement vu et ce qui est à voir, entre la conscience et la vision, entre le point de vue d'un personnage mis en scène et celui du narrateur implicite. On parle de « perspectives intégrées ».

En tant que scripteur, le méga-narrateur est donc amené à mobiliser le texte pour assurer la narration. Ce canal écrit est utilisé en plusieurs occasions puisque : « du texte en

⁶⁶ MIKKONEN Kai, « Le narrateur implicite dans la bande dessinée. La transformation du *style indirect libre* dans deux adaptations en bande dessinées de *Madame Bovary* » op.cit., p. 189.

encadré, en phylactère (les bulles ou ballons) ou en totale liberté lorsqu'il s'agit de bruitages ou de borborygmes... Telles sont les principales formes sous lesquelles on retrouve du texte dans la bande dessinée. »⁶⁷ Dans le cas des onomatopées, il y a un étroit mélange des codes verbaux et visuels. « Fresnault-Deruelle en parle sous le nom de "visualisation des phénomènes sonores". [...] l'onomatopée est à mi-chemin entre le signe pur et son référent, il y a un rapport motivé entre signifié et signifiant »⁶⁸. Il semble que les lettres cherchent à traduire le bruit, à lui donner une représentation visuelle aussi bien que sonore. Les onomatopées sont mobilisées par le méga-narrateur pour renforcer l'immersion de son lecteur dans le récit, en lui rapportant le fond sonore entourant la situation d'énonciation. Elles font donc partie intégrante de l'image, du contexte de l'énonciation secondaire.

Pour leur part, les récitatifs cherchent, au contraire, à encadrer le texte, ils créent une frontière entre celui-ci et l'image, tout en lui donnant une visualisation. Ils « enferme[nt] une parole, celle du narrateur explicite » et la placent « à la fois à l'intérieur de l'image – "sortant graphiquement de la bouche des personnages" – et distincte de celle-ci »⁶⁹. De la même manière, ces prises de parole explicites du narrateur ne sont pas internes à l'histoire, elles sont distanciées, « extradiégétiques », mais elles restent une prise de parole stylisée, imaginée par le méga-narrateur qui fait semblant de s'y dévoiler. C'est, en fait, l'équivalent d'une *voix-over* au cinéma, qui commente l'action. Ainsi, les récitatifs peuvent être typés, « autoritaires, ironiques, objectifs [ou] distants »⁷⁰, selon le point de vue qu'ils apposent sur le récit qu'ils commentent.

c) La voix des personnages

En plus de l'onomatopée et du récitatif, on retrouve du texte dans le phylactère qui l'englobe « par une ligne continue englobant la totalité des caractères typographiques représentant les paroles dites par le protagoniste dont il est question. Cette ligne et le volume défini par elle constituent le ballon. Celui-ci est relié à la bouche du protagoniste par un appendice permettant de lui attribuer les paroles prononcées. »⁷¹ Il renferme les paroles des interlocuteurs et appartient donc de plain-pied à leur situation d'énonciation, son contenu est fictionnellement produit par les personnages. Afin de renforcer cette illusion de paroles prononcées, on y retrouve un « style qui mime l'oral »⁷², qui cherche à construire la voix des protagonistes en les marquant de traits oraux. Bien sûr ce processus d'oralisation est illusoire, le média bédéique est muet, mais cette mise en voix est incontournable pour appuyer le processus de discours rapporté. « Certains scénaristes jouent [même] la carte de l'oralité, multipliant les effets de "parler naturel" (élisions, phrases incomplètes ou incorrectes,

⁶⁷ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 33.

⁶⁸ DELESSE Catherine, « Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? » op. cit., p. 325.

⁶⁹ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 152.

⁷⁰ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op.cit., p. 26.

⁷¹ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 146.

⁷² BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 33.

expressions familières ou triviales, transcription phonétique des accents prêtés aux personnages, etc.) »⁷³ afin de renforcer l'illusion d'une conversation saisie au vol.

Les prises de paroles rapportées dans la bande dessinée sont, comme on l'a dit, délimitées par l'emploi des bulles qui leur offrent un espace graphique dans lequel leur contenu textuel peut se déployer. L'origine de chaque phylactère est indiquée par son appendice qui le relie à la bouche du locuteur. De plus, afin de marquer l'alternance de tours de paroles, ces bulles sont souvent placées de part et d'autre de la vignette, séparant chaque réplique, à la manière des tirets dans un roman. Le chevauchement est également représenté par la superposition de phylactères, la contamination de l'un par l'autre, le second venant troubler la frontière entourant le premier et indiquer par là une interruption de l'énoncé. Les dialogues sont ainsi illustrés à l'aide de moyens visuels, de codes internes à la bande dessinée et qui visent à contourner les outils verbaux utilisés habituellement.

Au travers de ces voix fictives s'impriment forcément des traits prosodiques, induits par l'idée de parole. La prosodie a pour fonction de « segmenter, structurer le discours »⁷⁴ et de « diriger l'attention sur les moments-clés de l'énonciation »⁷⁵, marquant le rythme de parole. De plus, elle apporte un supplément d'informations, affine les possibilités d'interprétation en indiquant une modalité intonative. Elle crée des « effets sur la voix attendus pour différents changements de l'état émotionnel d'un locuteur »⁷⁶, ce qui fait d'elle un outil essentiel pour donner de l'épaisseur aux interventions sonores des personnages.

En outre, la prosodie est « créée par la variation de la phonation (hauteur, intensité, durée) »⁷⁷, autant de caractéristiques inexistantes dans une BD. Il faut donc user de stratégies afin de les représenter malgré tout, en manipulant tant le code verbal que visuel. Ainsi, « les caractéristiques graphiques de l'écriture des bulles, ainsi que les symboles non verbaux qui s'y trouvent parfois, évoquent les particularités de la voix telles que l'intonation, les exclamations »⁷⁸. Nous verrons plus en détail, dans la seconde partie, quels éléments peuvent être pertinents pour une analyse de la prosodie, et comment ils la construisent au sein de la vignette. Néanmoins, on peut déjà citer⁷⁹ le contour et la couleur du ballon, les caractères italiques, gras ou en capitales ainsi que la taille des lettres comme autant de critères marquant les traits articulatoires. Il y a donc à nouveau une mobilisation d'outils iconographiques dépassant les emplois linguistiques classiques.

⁷³ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 152.

⁷⁴ CHABANNE Jean-Charles, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique » dans DEFAYS Jean-Marc & ROSIER Laurence, *Approches du discours comique*, Dolembreux (Sprimont), Mardaga, 1999, p. 37.

⁷⁵ *Idem.*

⁷⁶ BÄNZIGER T., BERNARD P. J., GRANDJEAN D., KLASMEYER G. & SCHERER K. R., « Prosodie de l'émotion : étude de l'encodage et du décodage » dans *Cahiers de Linguistique Française* (23), 2002, p. 14.

⁷⁷ CHABANNE Jean-Charles, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique », op. cit., p. 3.

⁷⁸ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée » op. cit. p. 525.

⁷⁹ DELESSE Catherine, « Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? » dans BALLARD Michel (dir.), *Oralité et traduction*, op. cit., p. 322.

Selon Ed S. Tan⁸⁰, il existerait chez l'humain six émotions de base : bonheur, tristesse, colère, peur, dégoût, surprise. À chacune correspondrait un mouvement des yeux, des sourcils et de la bouche, lieux principaux de l'expression faciale, qui permettraient de faire comprendre à l'interlocuteur l'émotion véhiculée. Les choses ne sont pas différentes en bande dessinée, où le visage des personnages tend à indiquer clairement l'émotion ressentie par celui-ci, de manière parfois caricaturale. On vise ainsi à pallier l'absence de prosodie réelle et à affiner l'interprétation du lecteur. Cependant, comme l'explique toujours Ed S. Tan, certains bédéistes choisissent au contraire de ne pas exposer clairement les émotions de leurs personnages, préférant laisser planer une certaine ambiguïté et donner plus de place à la nuance. Bref, l'expression faciale est un autre moyen de faire évoluer le récit en transmettant des informations, qu'il reste à combiner efficacement avec le travail de l'intensité de parole.

Ces indices d'expression (appendices, émotions faciales, marques de prosodie) sont destinés à être perçus et compris par le lecteur afin de l'aider à reconstituer l'histoire racontée. En effet, les traits marquants visuellement la prosodie dans les phylactères ne s'adressent pas à l'interlocuteur direct du message, puisque pour lui ils sont intrinsèquement présents dans le discours soi-disant oral. De la même manière, le phénomène de « ballons enfermant des points d'exclamation ou d'interrogation traduisant la peur, la perplexité, la surprise [...] vierges de toute parole : ils traduisent l'émotion en général, une émotion exprimée sur le visage »⁸¹ et n'ont d'intérêt qu'aux yeux du lecteur, à l'instar des « monologues récurrents en bande dessinée pour créer une connivence avec le lecteur »⁸². Ce lecteur se sent pris en compte en tant qu'interlocuteur du méga-narrateur, celui à qui s'adresse le discours rapporté au sein des vignettes.

3. Séquentialité

Nous avons vu qui racontait l'histoire et le double support, linguistique et iconographique, qui était mobilisé pour ce faire. Il nous reste à analyser la manière dont cette construction peut fonctionner à l'intérieur du support bédéique, limité à ses planches, strips et vignettes. Car le récit ne peut s'exposer d'un bloc, il est forcément découpé selon une logique réfléchie et significative. C'est ce que recouvre le rythme, qui vise à rendre accessible l'histoire en la segmentant en unités appréhendables. Mais comment ce rythme est-il créé ? C'est ce que nous tenterons de dégager dans ce point.

En outre, pour exister dans l'univers de la fiction, le son a besoin d'une étendue temporelle (« le syntagme est ainsi formé d'une combinaison de signes qui a pour support l'étendue »⁸³), il doit pouvoir se dérouler sur un axe syntagmatique qui induit une progression dans le temps. Il implique donc forcément l'existence d'une temporalité qu'il dilate par son

⁸⁰ TAN Ed S., « The telling face in comic strip and graphic novel », dans BAETENS Jan (dir.), *The Graphic Novel*, Louvain, Leuven University Press, 2001, pp. 31-46.

⁸¹ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 147.

⁸² GLAUDE Benoît, « Pour une approche littéraire des dialogues de bande dessinée », op. cit.

⁸³ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, Presses Universitaires de Lyon, 1991, p. 14.

existence même, l'éclatant en fragments au fil des cases. Nous tâcherons de comprendre la façon dont cette temporalité est ouverte par la présence sonore.

D'abord, nous observerons comment le récit se construit à partir du processus de successivité à l'œuvre dans le média bédéique, qui mêle instantané et progression temporelle tout en induisant une impression de mouvement. Ensuite, nous étudierons le rythme et la manière dont il est créé par la bande dessinée, jouant sur la segmentation de l'action en unités séquentielles et impliquant des ellipses. Finalement, nous verrons ce que signifie la multilinéarité de la BD, son émergence au travers d'une double temporalité, les dispositifs qui la créent et son déchiffrement. Ce parcours nous permettra de mieux comprendre la manière dont est traitée la dimension temporelle au sein du média et son influence sur la construction du récit, notamment dans sa valeur sonore.

a) Successivité

On pourrait croire que la vignette est un instantané, une saisie d'un moment au vol, immobilisant le temps, qu'elle fige un instant de la narration et opère un arrêt sur image. Cependant, la présence du phylactère remet en question cette idée d'instant, car elle implique forcément une étendue temporelle pour se déployer en tant que matière sonore. Afin que la production de son puisse exister dans l'univers de la fiction, le moment représenté doit forcément durer. C'est « l'introduction du ballon qui anime véritablement le dessin »⁸⁴.

Dès lors, « la création du ballon a été [...] une invention capitale, en inscrivant la durée au cœur de l'image »⁸⁵, en lui offrant une épaisseur temporelle dépassant l'instantané. Grâce au phylactère, la vignette acquiert une réelle profondeur, elle a l'opportunité de se développer en une quatrième dimension qui est le temps, même considérée en dehors de la séquence narrative. De cette façon s'opère une « dilatation de l'image »⁸⁶, celle-ci est épaissie au niveau temporel afin de contenir en elle-même une narration, en dehors de toute successivité. D'ailleurs, plusieurs instants d'une même scène peuvent être contenus dans une seule vignette⁸⁷ grâce aux phylactères, dans le cas où ceux-ci correspondraient à des tours de paroles. Dans ce cas, l'expression faciale du deuxième interlocuteur lors de sa réplique n'est pas simultanée à la prise de parole du premier puisqu'elle en est une réaction : « si plusieurs locuteurs cohabitent à l'intérieur d'une même vignette et se répondent, leurs prises de paroles ne pouvant être synchrones, chacun vit à 'l'heure de sa bulle' »⁸⁸. Il y a ainsi un « dédoublement de l'image à l'intérieur d'une même vignette : à chaque ballon correspond un point de l'action, le lecteur devant suivre l'ordre du discours pour comprendre l'enchaînement

⁸⁴ *Ibid.*, p. 90.

⁸⁵ *Idem.*

⁸⁶ *Idem.*

⁸⁷ *Ibid.*, p. 14.

⁸⁸ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 90-91.

diégétique. »⁸⁹ Au travers de la présence de ballons, l'image a donc reçu une réelle temporalité (« temporalité par enchaînement des bulles »⁹⁰).

Désormais, nous savons que chaque vignette contient en elle-même une épaisseur temporelle, que c'est plus qu'un espace saisi dans l'instant. Cependant la temporalité ne se construit pas seulement par la mise côte à côte de ces scènes, elle les transcende et les lie en se développant au-delà d'elles. En effet, « le sens découle "de la succession de dessins" »⁹¹, le récit se construit grâce à leur rassemblement. Les morceaux d'histoire soutenus par les vignettes sont fusionnés au sein de la narration pour créer ensemble le récit. Ainsi, « une page de BD est, notamment, une machine à *convertir un espace en successivité* »⁹², ce n'est pas seulement un lieu divisé en cases, mais aussi un tout existant au-delà de l'addition de ses parties.

À nouveau, la vignette est à considérer à la fois pour elle-même et dans sa relation avec les autres. Il n'y a pas, d'un côté, « le souci de la seule continuité [qui] conduirait la vignette à n'être qu'une charnière entre deux autres charnières »⁹³ et, de l'autre, la valeur intrinsèque du dessin isolé. Les deux fonctionnent dialectiquement et participent de la même narration, composée à la fois d'une succession de moments ponctuels et d'une trame linéaire. Grâce à la présence de phylactères véhiculant un matériau sonore, la vignette bénéficie alors d'une temporalité interne, tout en étant reliée aux autres. Elle met en scène une action, créant une évolution dynamique, alors qu'elle est immobile.

Jean-Louis Tilleuil relève⁹⁴ qu'une des caractéristiques essentielles du genre bédéique est l'impression de mouvement, de rapidité – créée à partir d'images fixes, ce qui est paradoxal ! Cela peut s'expliquer par cette « mini-temporalité » construite à l'intérieur même de la vignette et qui participe du mouvement général induit par l'avancée du récit. Cette épaisseur temporelle interne à chaque image en fait un matériau plus complexe qu'une simple étape de processus. Il s'agit bien d'une pièce indispensable aux rouages généraux de l'intrigue et qui développe un fonctionnement propre. Comme une mise en abyme, « la composition de l'image peut aussi restituer le mouvement à l'intérieur d'une seule vignette grâce à tout un inventaire d'effets (stroboscopiques par exemple) et d'idéologismes graphiques (trainées de vitesse). Ou encore grâce à un sens aigu du raccourci (trois phases d'un mouvement en une vignette »⁹⁵. Le mouvement est double, à la fois contenu dans chaque vignette et les transcendant toutes.

⁸⁹ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p.91.

⁹⁰ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée » op. cit., p. 523.

⁹¹ POMIER Frédéric, *Comment lire la bande dessinée*, op. cit., p. 17.

⁹² PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 57 (nous soulignons).

⁹³ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 90.

⁹⁴ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 35.

⁹⁵ *Idem*.

b) Rythme

Même s'il est contenu en partie dans les vignettes, le mouvement dépasse ces dernières et est rythmé à un niveau macrostructural, au niveau du strip, de la planche et même de l'album. L'action est répartie grâce au processus de découpage que nous avons déjà évoqué et qui vise à segmenter l'histoire afin de l'adapter à son média en mobilisant la fonction rythmique du cadre et de l'ellipse intericonique. Ainsi, « la bande dessinée en exhibant ses intervalles [...] distribue rythmiquement la fable qui lui est confiée. Pour ignorer la vitesse (ses images sont immobiles et aucune voix n'imprime à ses dialogues un débit), elle n'en propose pas moins une lecture cadencée, une opération rythmique de franchissement de cadre. »⁹⁶ Elle investit donc sa propre matérialité pour déployer l'action, sans oublier ses contraintes physiques rythmant la lecture (il faut tourner la page ou au moins bouger la tête).

Le rythme est construit de manière artificielle. « La présence ou l'absence d'un texte, le morcellement éventuel d'un énoncé verbal en plusieurs bulles, la distribution des bulles dans un nombre équivalent ou moindre de vignettes (selon qu'elles sont ou non réunies à plusieurs dans le même cadre), l'alternance des dialogues et des récitatifs : autant d'éléments qui continuent à imprimer à la séquence narrative un rythme »⁹⁷. Ces dispositifs visent à créer des unités de sens facilement lisibles et compréhensibles par le lecteur. Ce dernier perçoit également l'image, sa composition ou sa mise en page, qui segmentent visuellement le mouvement. Puisqu'enfin, « le rythme est une condition nécessaire à la perception par rapport au déroulement temporel »⁹⁸, il suit la narration afin d'en épouser les rebondissements et de permettre au lecteur de les assimiler.

Plus spécifiquement, le rythme divise le récit en parties distinctes qu'on nomme séquences. Différentes d'une scène ou d'un chapitre, elles sont traditionnellement régies par une unité de temps, de lieu, de personnages ou d'action. Cette structure issue de la littérature fonctionne également dans le cadre de la bande dessinée, où l'image suit elle aussi cet impératif de découpage du récit en unités. On peut d'ailleurs généralement titrer une séquence (ex : lever à la ferme), comme le suggère Thierry Groensteen⁹⁹. Elle permet de donner « la signifiante d'une image »¹⁰⁰, c'est-à-dire d'ouvrir tout son potentiel de sens, qui ne saurait se dévoiler entièrement sans une relation avec les autres images. C'est ainsi que le récit est livré au travers de segments prédécoupés. Il est à noter qu'une logique de redondance est souvent mobilisée au sein de ces séquences, car « la répétition [...] se trouve elle-même au principe de la narration séquentielle »¹⁰¹ et permet de marquer les éléments incontournables dans la mémoire du lecteur.

⁹⁶ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 56.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 157.

⁹⁸ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée », op. cit., p. 522.

⁹⁹ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 166.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 154.

¹⁰¹ GLAUDE Benoît, « Pour une approche littéraire des dialogues de bande dessinée », op. cit.

Bien sûr la bande dessinée ne peut pas représenter l'entière de l'action qu'elle met en scène, elle doit forcément faire un tri dans les éléments qu'elle choisit de montrer. Il serait insoutenable de voir réellement chaque étape d'un mouvement comme marcher ou boire, décomposé en une ou plusieurs cases... À moins qu'il ne soit doublé par les phylactères qui prennent alors le pas sur le temps de l'image, allongeant la temporalité de cette dernière jusqu'à ce que le texte ait exposé toutes les paroles ; on peut ainsi voir plusieurs vignettes (quasi) identiques se suivre, exposer le même geste tandis que seul le texte progresse. Néanmoins, ce phénomène reste assez rare, majoritairement l'action est saisie en un instant puis suivie d'une autre, taisant ce qui se passe entre les deux.

L'ellipse est donc incontournable dans la BD, tout ne peut être dessiné. Cette ellipse peut être marquée par une absence de ballon (qui souligne alors l'absence de durée¹⁰², d'épaisseur temporelle définie), mais la plupart du temps elle est contenue dans les blancs qui séparent les vignettes et qui induisent implicitement une élation d'une partie de l'action entre deux cases. On nomme cette zone « entr'image »¹⁰³, « gouttière » ou encore « blanc intericonique », elle semble vide mais peut pourtant avoir une signification au sein du médium, notamment dans le cas de jeux métaleptiques¹⁰⁴. Elle est généralement mise au point dans la phase d'élaboration (plus ou moins épaisse, colorée, bordée...), se constituant en norme, tout écart ayant pour but d'éveiller la conscience du lecteur.

Dès lors, il reviendra au lecteur de combler ces vides entre les vignettes, de les interpréter afin de leur donner un sens. Ces manques créent une « insistance sur la coopération active attendue du lecteur. [...] leur enchaînement [aux images] [...] ne propose au lecteur qu'un récit troué d'intervalles qui paraissent autant de béances du sens. Mais [...] le récit "à reconstruire" n'en est pas moins disposé dans les images, véhiculé par le jeu complexe de la séquentialité. »¹⁰⁵ En résumé, le récit se présente en pointillé, il doit sans cesse être complété, mais l'univers qu'il décrit est lui entier et autonome. C'est cette immersion dans un monde consistant qui permet au lecteur de remplir les trous de la narration

c) Multilinéarité

Le lecteur est ainsi impliqué de manière active dans la construction du rythme de la bande dessinée. Si nous avons parlé précédemment de rythme au sein de la parole des personnages, nous abordons ici le niveau macrostructural, celui de la prise de parole du méga-narrateur au travers de la mise en texte et en image. Ce dernier orchestre le rythme, le découpage de l'action, la répartition en séquences et le contenu des vignettes à destination du lecteur. Il peut ainsi raconter l'histoire plus ou moins rapidement, accélérer ou ralentir le temps consacré à un événement, indépendamment de la durée vraisemblable de celui-ci. Il existe, en effet, une différence entre la temporalité fictive vécue par les personnages et celle développée par la narration, même si elles sont évidemment liées.

¹⁰² MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 90.

¹⁰³ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 72.

¹⁰⁴ Cfr. II.3 Imbattable

¹⁰⁵ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., pp. 12-13.

En outre, « la temporalité intrinsèque des personnages est coordonnée à la temporalité du lecteur »¹⁰⁶. Lorsqu'il lit, ce dernier emploie du temps réel à décoder et comprendre le message qui lui est délivré, à travers la représentation qu'on lui fait de cet énoncé rapporté. Ainsi, « le ballon instaure un premier type de durée, celui du temps de lecture »¹⁰⁷, car il doit être lu progressivement, il ne dégage pas sa signification d'un bloc, comme le fait l'image. Existe donc une temporalité du lecteur différente de celles des personnages qui, eux, ne lisent pas mais entendent et vivent la situation. Cette temporalité est programmée par le méga-narrateur, mais elle est finalement gérée par le lecteur lui-même qui passe plus ou moins de temps sur une vignette, se faisant acteur de la narration.

Ce phénomène peut d'ailleurs engendrer des invraisemblances, par exemple lorsqu'un texte trop long étaye une image à l'action rapide¹⁰⁸ ; il y alors un hiatus entre les deux temporalités. Comme le dit Masson¹⁰⁹ : « les difficultés commencent lorsque la durée signifiée par le texte se met à son tour à déborder celle de l'image. Au dessin, concentré en principe sur l'évocation d'un point précis d'une action, peut se joindre avec plus ou moins de bonheur un texte qui développe plusieurs phases de cette action », déséquilibrant les deux temporalités de l'action et de la lecture.

Les dispositifs que nous avons décrits au point précédent (distribution de bulles, alternance de dialogues et de récitatifs, composition de l'image...) sont donc mis en œuvre à destination du lecteur, influençant son rythme de déchiffrement. Par exemple, se crée une « impression d'accélération par une variation (réduction par exemple) du format des vignettes successives »¹¹⁰ qui a un impact direct sur la lecture physique du lecteur et le temps accordé à chaque vignette. Dans le même ordre d'idées, « un personnage se déplaçant rapidement dans l'espace sera présenté dans un déplacement de gauche à droite afin de confirmer, par les vignettes successives, la dimension temporelle de son mouvement (elle-même liée au mouvement de lecture qui va de gauche à droite) »¹¹¹ et donc au processus physique de lecture.

Il peut aussi exister au sein des vignettes un phénomène de vectorisation qui implique un sens de lecture par un mouvement interne à l'image. Même si toutes les vignettes ne sont pas nécessairement vectorisées par leur composition, « soit que leur contenu n'est tout simplement pas vectorisable, soit que leur format étroit et vertical bloque toute velléité d'exploration latérale »¹¹², la présence de phylactère implique forcément un point de départ de la lecture, puisque « la localisation des ballons dans l'espace indique l'ordonnance des répliques, leur chronologie »¹¹³. La bulle prend de la place au sein de l'image, et même si

¹⁰⁶ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée », op. cit., p. 523.

¹⁰⁷ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 90.

¹⁰⁸ *Idem.*

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 91.

¹¹⁰ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 35.

¹¹¹ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée », op. cit., p. 523.

¹¹² GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 123.

¹¹³ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 146.

cette dernière s'offre en un coup d'œil immédiat, elle n'est lue qu'au regard des informations données par le texte. Ce dernier crée donc, à nouveau, un rythme au sein même de la vignette, mais qui ne saurait (en principe) contrarier le sens de lecture général¹¹⁴.

Par ailleurs, le processus de lecture comprend la conversion du texte et de l'image en son et en voix dans la tête du lecteur, ajoutant, comme nous l'avons dit, une étendue temporelle aux vignettes. Cependant, le déchiffrement ne se fait pas de la même façon, puisque chaque code se développe en une chaîne qui lui est propre, liant des éléments verbaux ou visuels. Même si le renvoi entre les deux codes est perpétuel, il reste que les deux chaînes se construisent de manière indépendante et simultanée : l'« autonomie relative des énoncés verbaux [au sein des phylactères] leur permet d'être perçus comme les maillons d'une chaîne spécifique, parallèle (ou plutôt entrelacée) à celle des images. De même que la signification d'une image est donnée par la séquence, c'est aussi l'enchaînement des bulles qui doit être pris en compte dans l'interprétation des énoncés verbaux. De sorte que l'arthrologie gère trois niveaux d'articulation : les deux premiers, homogènes, concernent la chaîne des images, d'une part, et la chaîne des bulles, d'autre part ; le troisième, hétérogène, concerne l'articulation de ces deux séquences, l'une iconique, l'autre linguistique. »¹¹⁵

Ainsi, la bande dessinée fonctionne au travers d'une multilinéarité puisque « l'enchaînement et l'agencement des vignettes proposent une double linéarité, spatiale et temporelle. [...] [L]a succession d'images rend compte de la spatialité des événements représentés » tandis que c'est le texte qui offre une temporalité, nous l'avons répété. Sans lui « la bande dessinée ne restitue[rait] qu'à grande peine l'écoulement du temps »¹¹⁶, il serait difficile de s'en passer pour fournir aux vignettes une étendue temporelle interne. La BD joue de « l'écart temporel entre la perception de l'image, qui est presque globale et quasi simultanée, et le parcours des signes verbaux, plus lent et en tout cas plus graduel »¹¹⁷.

L'étude du rythme permet de concevoir le média bédéique dans toute sa complexité en ce qu'il entrelace étroitement deux systèmes a priori opposés, verbaux et visuels, et qu'il les orchestre pour construire, dans sa forme même, un récit. Les deux codes font plus que représenter l'action, ils la suivent physiquement dans ses rebondissements afin de la faire vivre au mieux au lecteur. Il y a ainsi « reconnaissance de l'intérêt de la bande dessinée et reconnaissance du caractère multimodal de la communication humaine »¹¹⁸ sur laquelle elle se base, mettant en scène une illusion de dialogue sonore à travers le texte et l'image. Par leur combinaison, ils créent un monde complet et autonome dans lequel le lecteur est embarqué.

Bien sûr, la narration comporte des lacunes, tout ne peut être montré et explicité. Mais c'est à nouveau un moyen de plonger le lecteur au cœur de l'histoire que de lui demander de

¹¹⁴ *Idem.*

¹¹⁵ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p.152.

¹¹⁶ PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 90.

¹¹⁷ BAETENS, Jan et LEVEFRE Pascal, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Sherpa / CBBD, Amsterdam / Bruxelles, 1993, p. 20.

¹¹⁸ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée », op. cit., p. 524.

compléter lui-même les béances. Il joue ainsi un rôle actif dans le fonctionnement du récit. En participant à construire ce dernier, « il oublie le caractère fragmenté et discontinu de l'énonciation »¹¹⁹. D'ailleurs, n'oublions pas que sa lecture est linéaire mais aussi tabulaire, il observe le réseau d'images indépendamment de leur successivité pour permettre l'interprétation au-delà de l'énonciation. Le support même de la BD l'y invite, le strip présentant une suite temporelle tandis que la planche offre plutôt un lieu spatial à explorer¹²⁰.

L'avantage de la séquence est qu'elle découpe l'action en morceaux, qui sont eux aussi plus facilement appréhendables par le lecteur, à ceci près qu'elle dépasse les contraintes physiques de l'album et ne se base que sur le récit qu'elle rythme au travers de la représentation. Néanmoins, elle peut parfois suivre une forme régulière, épousant le format de la bande dessinée pour ne pas perturber le lecteur : « plus celui-ci [le rythme] est régulier, voire prédictible, plus la perception et l'intégration seront facilitées et prendront un caractère plus 'automatique'. »¹²¹ C'est un choix qui est laissé à l'auteur, d'investir la forme de son média pour créer des effets de style ou de s'en passer : « lors même que sa mise en page favorise par sa régularité la lecture rythmée, l'auteur peut n'en pas tirer autrement avantage et simplement laisser cet effet agir ; il peut aussi s'en servir pour organiser les péripéties de son récit »¹²².

¹¹⁹ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p.12.

¹²⁰ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Du linéaire au tabulaire », op. cit., pp. 7-23.

¹²¹ GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée », op. cit., p. 522.

¹²² GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 73.

II. Étude de cas

1. Méthodologie

Dans la perspective de comprendre la dimension sonore qui se déploie au sein de la bande dessinée et maintenant que les bases théoriques ont été posées, nous allons observer l'actualisation de ces dernières au sein du corpus et tirer des conclusions à propos de leur fonctionnement concret. Par une analyse approfondie des indices signalant une présence sonore, il nous sera possible de voir comment le son est créé à partir de la combinaison du texte et de l'image tout en se développant dans une temporalité, ce qui est, rappelons-le, notre problématique. Notre but est donc de repérer ces éléments pertinents et de comprendre comment ils construisent un réseau de signifiante autour du son. Il sera important de ne pas anticiper, nous voulons laisser le texte s'exprimer sans tenter de le contraindre à correspondre à nos attentes.

Ainsi nous allons dans un premier temps observer ce que chaque case a à nous offrir en son sein, ce qui marque notre œil de lecteur découvrant le texte. Puis, dans l'optique de mieux appréhender ce que nous avons observé, nous mobiliserons notre grille d'analyse¹²³ formée d'un ensemble de critères formels semblant influencer sur la représentation sonore, nous confrontant à la réalité du terrain. Nous suivons dans cette approche la proposition de Jean-Louis Tilleuil¹²⁴ de procéder par une première lecture s'attardant sur *la grammaire du récit*, c'est-à-dire sur la linéarité de l'histoire racontée et sur son contenu afin de ne pas perdre de vue la substance narrative ; et puis seulement d'effectuer une lecture seconde s'intéressant à la *grammaire du discours* : « entendons par discours l'actualisation toute spécifique (c'est-à-dire propre au langage B.D.) de l'évènement narratif, ce qui implique un retour au découpage, au montage, à la composition de l'image, à la figuration, la couleur... »¹²⁵. C'est à cet usage que servira le tableau proposé ci-dessous.

Enfin, nous tenterons d'interpréter ces observations et de comprendre les « fuites, [les] réseaux de sens supplémentaires qu'[elles] créent »¹²⁶, tout en les mettant en perspective avec les caractéristiques théoriques relatives à la dimension sonore que nous avons soulevées dans la première partie, telles que l'entrelacement texte/image, le dialogisme énonciatif, le rythme ou encore la figure du méga-narrateur. Autant de cadres entourant la dimension sonore et que nous allons pouvoir éprouver dans un examen concret de bandes dessinées. Ces outils nous permettront de justifier et surtout d'approfondir notre approche du son stripologique en situation réelle.

Cette section se veut dès lors un préliminaire à l'analyse proprement dite en présentant d'une part le corpus que nous avons sélectionné pour notre étude de cas, dans ses spécificités et caractéristiques, et d'autre part la grille de critères dont nous parlons et qui, mobilisée dans

¹²³ Cfr. p. 35.

¹²⁴ BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., pp. 46-49.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 48.

¹²⁶ *Idem.*

l'observation du corpus, nous permettra d'interpréter les points saillants de celui-ci. Notons que ce corpus se concentrera plus particulièrement sur le segment de l'incipit, qui fonctionnerait de manière programmatique par rapport au reste du texte. En ce qui concerne le tableau d'analyse, il se fondera sur les trois composantes fondamentales de la vignette : l'image, le texte et l'espace-texte, autrement dit le phylactère.

a) Corpus

Comme nous l'avons dit, nous avons ici choisi de nous pencher plus spécifiquement sur les incipits des œuvres sélectionnées. En effet, l'incipit est un moment important de la construction narrative car il crée un « passage [...] : seuil à double sens, tourné à la fois vers la parole du monde et vers la parole du texte ; et surtout, lieu de contact, de rencontre et d'échange entre les désirs de l'écriture et les attentes de la lecture, où se concentrent différentes stratégies aux implications poétiques, esthétiques et thématiques. »¹²⁷ Il contient donc en germe ce qui va régir la suite du récit et doit convaincre le lecteur de le suivre dans cette aventure. De plus, « le début d'une œuvre littéraire est un seuil particulièrement complexe : non seulement il détermine la ligne de démarcation de l'œuvre mais il est aussi le lieu d'un passage problématique du silence à la parole, du blanc à l'écrit »¹²⁸, il ouvre donc une perspective sur un nouveau monde, le présente et y immerge le lecteur.

« D'une part, le début joue un rôle stratégique essentiel, visant à légitimer le texte, à orienter sa réception et à établir un pacte de lecture avec son destinataire ; de l'autre, l'*incipit* est censé fournir des informations sur la nature du texte et sur l'histoire racontée, tout en déployant une stratégie de séduction du lecteur. »¹²⁹ Il invite ce dernier à participer au récit, à le décoder et à projeter ses acquis dans le reste de l'album. Il se fait ainsi programmatique de la suite, établissant un contrat de lecture qui devra perdurer. Par ailleurs, « parmi les choix obligés de l'auteur, l'un des plus problématiques concerne la *délimitation* de l'œuvre, c'est-à-dire la détermination de ses frontières, qu'elles soient projetées sur l'axe temporel [...] ou spatial [...] »¹³⁰, a fortiori en bande dessinée qui, par sa représentation réaliste, doit se démarquer de la réalité dans laquelle se situe le lecteur pour s'affirmer en tant qu'œuvre de fiction. C'est donc un moment particulièrement intéressant à observer dans l'analyse de notre sélection.

Par rapport à l'incipit de bande dessinée en particulier, nous ne pouvons oublier que « s'il est vrai qu'une œuvre commence à proprement parler, par son premier mot, une bande dessinée par sa première case, il n'est pas moins correct qu'avant de franchir ce seuil, la lecture a déjà traversé, avec une hâte plus ou moins pardonnable, le domaine des énoncés graphiques et iconiques qui l'entourent. »¹³¹ Il y a déjà un environnement visuel offert au lecteur afin de resituer le contexte de l'incipit. Ce sera une caractéristique à prendre en compte lors de l'analyse de celui-ci.

¹²⁷ DEL LUNGO Andrea, *L'incipit romanesque*, Louvain-la-Neuve, Seuil (Poétique), 2003, p. 14.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 31.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 32.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 22.

¹³¹ BAETENS Jan, *Hergé écrivain*, op. cit., p. 119.

Mais quelles sont les œuvres sélectionnées ? Elles ont d'abord été diffusées par le journal hebdomadaire *Spirou*, créé en 1938, qui présente chaque semaine des extraits de bande dessinée produites par la maison d'édition Dupuis. Le magazine propose d'une part des séries « à suspense » segmentées en épisodes au fil des numéros, et de l'autre des histoires d'une page ou deux, souvent des gags au sens plus immédiatement perceptible. Ce sont précisément les deux cas de nos séries. La première, *Seuls* de Fabien Vehlmann et Bruno Gazzotti, comporte une dizaine de tomes (pour le moment !) et développe une histoire continue, à suivre sur plusieurs albums, et découpée en épisodes pour la prépublication hebdomadaire. La seconde, *Imbattable* de Pascal Jusselin, se déploie plutôt dans des histoires d'une planche, parfois un peu plus mais toujours publiables en entier dans les pages du journal.

Les deux BD fonctionnent donc de manière différente : *Seuls* provoque une forme d'attente angoissée au fil des numéros, chaque épisode se terminant par la mention « à suivre... » jusqu'à ce que l'entière de l'album soit dévoilée, tandis qu'*Imbattable* induit moins cette curiosité, même si certains éléments récurrents construisent malgré tout une continuité et un univers allant en s'étoffant. Les deux BD n'ont d'ailleurs pas la même place dans le magazine, la série de longue haleine se présentant (avec une ou deux autres) au début tandis que les gags plus courts sont présentés après la page « En direct de La Rédac » qui fait office de démarcation. Dans les deux cas, il s'agit d'une prépublication qui sera suivie d'un remontage des planches afin de les faire passer du support presse à l'album. C'est sur ce dernier que nous allons travailler en tant qu'ensemble finalisé et signifiant, mais il est indispensable de ne pas perdre de vue cette première apparition publique morcelée.

Nous avons par ailleurs choisi des bandes dessinées contemporaines (respectivement parues en 2006 et 2017) afin d'observer ce qui se fait aujourd'hui en terme de traitement du son. Dans le cas de *Seuls*, nous nous pencherons plus spécifiquement sur le premier tome, *La disparition*, que nous mettrons en perspective avec le cinquième, *Au cœur du Maelström* (2010), ce dernier fermant le premier cycle de la série et proposant donc une forme de clôture. Pour *Imbattable*, le focus sera également mis sur le premier album, nommé *Justice et légumes frais*.

Dès la lecture de ces titres, on comprend que le ton des deux séries sera radicalement différent, la première offrant plutôt un récit d'aventure réaliste tandis que la seconde se veut comique avec un style plus caricatural. Les protagonistes des deux séries sont tout aussi opposés, puisque le premier récit met en scène un groupe de cinq enfants dont les proches ont disparu et qui vont devoir apprendre à vivre par eux-mêmes tout en découvrant ce qui leur est arrivé, tandis que le second présente un super-héros au gros nez dont le quotidien, outre les courses et les rendez-vous chez Mamy, est de sauver la ville des malfrats qui la menacent.

L'intérêt de *Seuls*, la raison pour laquelle cette série a été choisie, est l'aspect assez traditionnel de sa représentation. Il s'agit d'une large épopée au dessin plutôt réaliste dans laquelle les héros auront à affronter des embûches de taille et à découvrir leur passé. L'accent est mis sur l'immersion du lecteur et son identification par rapport aux personnages. Du côté d'*Imbattable*, c'est surtout la forme qui compte car le héros n'a de cesse de transgresser les lois régissant habituellement la bande dessinée, les mettant ainsi en lumière. Il a en effet la

capacité de traverser les cases et de les « lire » à l'avance, lui permettant d'anticiper l'action. Il a donc conscience d'être dans un album de BD et en use pour déjouer les plans de ses adversaires. Par la manipulation des codes implicites du média stripologique, cette série est un objet très intéressant à analyser.

C'est donc la richesse interne à chaque série qui en fait des cas particulièrement intrigants pour l'étude du son, en plus de la différence évidente de traitement qu'elles risquent de proposer. Elles sont toutes deux héritières d'une tradition prolongée (récit d'aventure VS parodie de héros) mais en se démarquant par un traitement spécifique de leur genre.

b) Critères

Comme annoncé, nous souhaitons mettre en place un tableau analytique auquel nous référer lors de l'analyse de nos œuvres. Ce dernier sera mobilisé ponctuellement afin de mieux comprendre certains points interpellants mais aussi d'en mettre en lumière d'autres peut-être plus discrets. Il serait illusoire de prétendre élaborer une liste exhaustive des éléments pertinents dans l'analyse du son, mais nous avons tenté d'en rassembler une majeure partie à la suite de notre parcours théorique, disposant ainsi d'un état des lieux, d'une vue d'ensemble de ce qui pourrait s'avérer efficient. C'est en confrontant nos outils d'analyse que nous pourrions avoir la certitude qu'ils fonctionnent mais surtout dégager des clés d'interprétation étayées par les éléments relevés. Il est à noter que la grille d'analyse est un outil à mobiliser en cas de besoin mais que nous nous intéresserons avant tout à ce que les planches ont à nous proposer de prime abord.

Image

Le premier critère à observer est celui de la représentation des corps car il donne déjà beaucoup d'informations sur la nature des paroles prononcées ou des sons entourant les personnages. En mouvement ou statique, parfois accompagné de traits adventices¹³² (soit des lignes marquant la direction), le corps exprime une agitation et de là une émotivité qui influence la perception que le lecteur aura de la dimension sonore. Nous pourrions citer comme partie du corps particulièrement signifiante la main avec ses mouvements, surtout en situation de prise de parole (dont elle a longtemps été le marqueur principal). « On parle de la tête, des pieds, et bien sûr des mains, au point, pour certains (les Italiens, selon un stéréotype tenace), d'être obligés de se taire quand on est dans l'impossibilité de faire des gestes. »¹³³ C'est dire à quel point la gestuelle est à prendre compte dans l'interprétation des paroles.

Nous en avons déjà parlé dans la section I.2, les expressions faciales sont également un outil incontournable pour nuancer les émissions sonores entourant ou produites par les personnages. En effet, « la gestuelle du corps, les expressions du visage sont les moyens à la disposition du dessinateur pour faire "jouer" ses personnages »¹³⁴, pour les faire réagir à leur environnement. C'est aussi un moyen de les caractériser, certains personnifiant une émotion à

¹³² MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 79.

¹³³ BAETENS Jan, « La main parlante » dans *Image (&) Narrative* (9), octobre 2004 [en ligne, page consultée le 11 juin 2017], http://www.imageandnarrative.be/inarchive/performance/baetens_main.htm.

¹³⁴ GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2008, p. 46.

eux seuls (par exemple, Haddock ou Tournesol¹³⁵). Déjà cité, Ed S. Tan¹³⁶ concentre les lieux de l'expression faciale dans les sourcils, les yeux et la bouche, donnant l'exemple de la colère qui pourrait donner une bouche carrée, des sourcils froncés et des yeux écarquillés.

Dans une approche plus formelle, le choix des couleurs peut également être interrogé car ces dernières « doivent suivre la dramatisation de toute la scène et faire ressortir discrètement les différents éléments sans altérer l'unité d'atmosphère »¹³⁷ car « la cohérence interne de chaque scène [est] généralement attestée par une gamme de couleurs homogènes. »¹³⁸ Chaque série a une palette chromatique qui lui est propre et toutes les couleurs n'auront pas la même signification partout, néanmoins un brusque changement ou une mise en valeur soudaine doit éveiller l'œil du lecteur. « L'usage de la couleur peut en effet avoir pour but la *lisibilité*, la *vraisemblance* du dessin, ou la *symbolique* affective de l'action racontée. »¹³⁹

Enfin, la mise en scène de l'image est évidemment primordiale car elle recrée le contexte dans lequel les sons ont été produits. Quelle est la place de l'image au sein de la planche en tant que vignette ? Où se situent les éléments les uns par rapport aux autres et de quel point de vue sont-ils représentés ? Il nous faudra chercher les réponses à ces questions.

Nous commençons ici par aborder la question de la composition de l'image, qui induit la disposition des objets et de là le focus qui sera fait sur certains d'entre eux. Cette organisation de l'image a tendance à se reposer sur quelques postulats récurrents en BD et décrits par Benoît Peeters¹⁴⁰. Premièrement, le refus de la symétrie, cette dernière provoquant une image « figée et artificielle », même si elle constitue un idéal lointain et que s'en rapprocher crée des effets d'équilibre. De là découle la volonté d'image instable, de déséquilibre organisé entre deux éléments mobiles présentés simultanément dans la case et entre lesquels s'installe alors une « tension graphique et psychologique » nécessitant une disposition asymétrique. Il est finalement à noter que la vignette de bande dessinée est traversée de diagonales, découpant l'image en deux triangles symétriques (↘ ou ↗) et créant de la perspective, ou au contraire la segmentant de manière perpendiculaire (X) et mettant l'accent sur le point central. L'œil est ainsi soumis à un sens de lecture interne, phénomène de vectorisation que nous avons déjà évoqué.

On s'intéressera aussi au cadre, c'est-à-dire à la forme de la vignette, sachant « qu'un petit cadre isole et valorise un actant particulier, [...] un grand cadre tend au contraire à le remettre en question »¹⁴¹. Il est possible de considérer une vignette « ordinaire » comme unité de mesure¹⁴². Elle sera souvent carrée ou rectangulaire et recouvrant plus ou moins un

¹³⁵ TAN Ed S., «The telling face in comic strip and graphic novel », op. cit. p. 36.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 32.

¹³⁷ WURM Philippe, « Cadrage et mise en scène. La mise en page comme jonction de l'image et du texte », op. cit. p. b10.

¹³⁸ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 156.

¹³⁹ RENARD Jean-Bruno, *Clefs pour la bande dessinée*, Paris, Seghers, 1985, p. 150.

¹⁴⁰ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op cit., pp. 31-36.

¹⁴¹ *Ibid.*, p.65.

¹⁴² RENARD Jean-Bruno, *Clefs pour la bande dessinée*, op. cit., p. 158.

huitième de la planche, mais cette mesure varie en fonction de la BD. Jean-Bruno Renard¹⁴³ propose six types de vignettes en dehors de celle-là : la toute petite vignette, visant à souligner un détail ; la petite vignette qui segmente une action rapide ; la longue vignette, panorama horizontal ou vertical ; la grande vignette, recouvrant environ un quart de la planche et présentant l'action ; la très grande vignette, d'une moitié de page et mobilisée pour les moments cruciaux ; et enfin l'image-planche, considérée comme « hors-texte ». La combinaison de ces différents cadres permet de jouer sur le rythme et le focus de l'action.

Ensuite, le plan peut être plus ou moins rapproché. À nouveau, on peut citer sept types de plans différents¹⁴⁴ : le plan panoramique, offrant un paysage ; le plan général qui présente une vue d'ensemble sur une scène ou un décor ; le plan moyen montrant les personnages en pied ; le plan américain qui les montre à mi-cuisse, voire au genou ; le plan rapproché qui s'arrête à la ceinture ; le gros plan, souvent sur le visage ou effectuant un agrandissement ; et le très gros plan qui zoome sur un détail. Il est à noter que les deux derniers plans ont « surtout une valeur psychologique de dramatisation »¹⁴⁵. Tous exhibent l'action d'une manière différente et avec un sens qui peut être divergent ; par exemple la présentation d'un personnage en gros plan ou en pied n'aura pas la même signification.

L'angle de vue d'où est montrée l'image est également signifiant. Il peut soit être plat, c'est-à-dire en « vision à hauteur d'homme »¹⁴⁶, soit en plongée ou en contre-plongée, présentant l'action vue du dessus ou du dessous. Il arrive que les images « vues par le lecteur ou le spectateur, [soient] en même temps celles que voit un personnage du récit »¹⁴⁷. On parle alors d'ocularisation, qui facilite l'identification au héros. Par ailleurs, l'angle de vue permet parfois une ouverture sur la profondeur de champ, qui peut jouer sur les notions de perspective ou au contraire s'en passer.

Espace-texte

Comme nous l'avons évoqué, le texte peut être encadré au sein de l'image par le phylactère, bénéficiant d'un espace délimité qui le sépare de l'image. Il y occupe alors une place de choix, recouvrant une certaine superficie sans faire partie de l'univers de la diégèse rendu par l'iconographie. De plus, il peut renfermer les paroles des personnages dans le cas des ballons, ou des récitatifs, prises de parole du narrateur n'affichant pas d'appendices. Mais le texte peut aussi sortir du cadre de la bulle, se rapprochant alors de l'image. En effet, les onomatopées sont constituées de texte mais sont soumises à une pression plus forte de la part du code visuel. Elles « ne sont pas tant destinées à être lues comme des mots qu'à être vues comme des images s'intégrant au dessin »¹⁴⁸, ce sont des « signes devenus images »¹⁴⁹ dont les lettres traduisent directement la dimension sonore.

Ainsi, « les bruits [et] la tonalité des voix sont rendus essentiellement par des procédés graphiques, ce qui fait que les sons sont visualisés. Mais dans le langage même, les auteurs

¹⁴³ *Idem.*

¹⁴⁴ *Ibid.*, p.162 ; MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op cit., p. 37.

¹⁴⁵ RENARD Jean-Bruno, *Clefs pour la bande dessinée*, op. cit., p. 163.

¹⁴⁶ MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, op cit., p. 39.

¹⁴⁷ RENARD Jean-Bruno, *Clefs pour la bande dessinée*, op. cit., p. 164.

¹⁴⁸ *Ibid.*, p.177.

¹⁴⁹ PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit.

utilisent toutes les possibilités de jeux sur les sons qui font de la bande dessinée un art extrêmement vivant et que les lecteurs "entendent" les voix des personnages »¹⁵⁰. C'est ce que nous analyserons dans cette partie, sans toutefois nous pencher sur le contenu de cet espace mais seulement sur son graphisme.

Tout d'abord, il faut identifier la nature de l'espace-texte : phylactère, récitatif ou onomatopée ? Ensuite, nous pourrions nous pencher sur la forme qu'il propose, carrée, arrondie rectangulaire ou moins ordinaire, ainsi que sur sa couleur. On observera également quelques cas particuliers :

- « - le personnage pense : l'appendice revêt la forme d'une chaîne de petites bulles ;
- le personnage crie (douleur, peur, colère, etc.) : hormis les traits du visage et la forme des lettres insérées dans le ballon, ce dernier peut renforcer par son aspect particulier l'idée suggérée. Exemple : la forme déchiquetée du ballon qui éclate sous la "poussée" du son. [...]
- Le jeu des ballons suppose leur absence. Certains textes apparaissent non entourés dans le corps de la vignette (cris, bruits d'explosion, de moteur, tocsin, etc.). Ces sons semblent ainsi en liberté dans l'atmosphère. Il n'est pas jusqu'à la disposition de lettres qui ne contribue à donner cette impression. »¹⁵¹ C'est le type de l'onomatopée dont nous avons parlé et qui s'apparente plus à l'image, allant parfois jusqu'à suivre la perspective de celle-ci (par exemple lorsqu'une voiture part à pleine vitesse et que le son « VROOAR » en suit la trajectoire avec des lettres de plus en plus petites). Il y a alors iconisation du texte.¹⁵²

Par ailleurs, la place de la bulle dans la vignette est également à interroger. D'abord de par sa position et la superficie qu'elle occupe (sans oublier qu'il y a aussi une dimension pratique à l'emplacement de la bulle qui ne doit pas gêner la lisibilité de l'image). En effet, la disposition des ballons est significative à deux niveaux : « a) de haut en bas : le ballon le plus haut correspond à l'énoncé proféré en premier, et ainsi de suite... b) en profondeur : [...] allant du "fond" à "l'avant" de l'image [...] les dernières paroles recouvrant les précédentes »¹⁵³. Elle « indique l'ordonnance des répliques, leur chronologie »¹⁵⁴ De plus, le nombre de bulles et la provenance de leur appendice sont à étudier, puisque « l'extrémité du phylactère lui permet d'indiquer avec la plus grande précision l'origine d'un son »¹⁵⁵ et donc le locuteur en train de parler, marquant ainsi les tours de parole. Les chevauchements signalant parfois des interruptions doivent aussi être notés.

Finalement, la bulle dans son rapport à la planche doit être analysée. En effet, « la répartition des bulles dans l'espace de la planche crée un rythme qui se surimpose à la pulsation produite par le franchissement des cadres »¹⁵⁶ et qui doit être observé conjointement au rythme des images. La présence ou l'absence de ballons au sein de la

¹⁵⁰ DELESSE Catherine, « Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? » op. cit., p. 338.

¹⁵¹ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Dessins et bulles : la bande dessinée comme moyen d'expression*, op. cit. p. 30.

¹⁵² BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, op. cit., p. 36.

¹⁵³ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 146.

¹⁵⁴ *Idem*.

¹⁵⁵ POMIER Frédéric, *Comment lire la bande dessinée*, op. cit., p.77.

¹⁵⁶ GLAUDE Benoît, "Aire libre", *art libre? Étude de la narration dans le champ de la bande dessinée franco-belge contemporaine*, op. cit., p.24.

planche joue sur la cohésion de celle-ci car ils peuvent fonctionner comme « une espèce de fil directeur (en pointillé certes, mais néanmoins presque constamment présent) [qui] parcourt le monde des images comme une onde visible »¹⁵⁷ et attire ainsi l'œil du lecteur. Il est à noter que cette présence peut se faire de façon systématique ou pragmatique¹⁵⁸ selon la fonctionnalité redondante ou non de la bulle.

Texte

Voyons maintenant ce qui se passe à l'intérieur de ces bulles. Ces dernières sont occupées par du texte auquel s'appliquent les règles habituelles de la pragmatique. Il peut lui aussi rendre compte du son de différentes façons. D'abord par son lettrage car « l'intensité est rendue par l'italique, les capitales, la taille des caractères »¹⁵⁹, ces derniers seront plus ou moins grands en fonction du volume de la voix tandis qu'une police grasse tendra à ajouter un ton impérieux aux paroles. La calligraphie a également son importance, donnant au texte un aspect plutôt normalisé quand elle se fait typographique ou au contraire plus libre quand elle bénéficie d'une écriture manuscrite. Dans tous les cas, elle est supposée être uniforme et un brusque changement doit impérativement nous interpeler.

« Il est évident que les faits suprasegmentaux telles que l'intonation, l'accentuation, les pauses ne seront pas tous transcrits, cependant les points de suspension peuvent évoquer les hésitations, et les points d'exclamation l'accent d'insistance émotif. »¹⁶⁰. En effet, la ponctuation joue un rôle central dans la traduction de la dimension sonore, ajoutant un évident caractère d'expressivité aux paroles prononcées. Cependant, que le lecteur ne s'y laisse pas prendre, la ponctuation peut aussi assumer d'autres rôles, comme celui de suture entre les phylactères grâce à des points de suspension placés systématiquement en fin de réplique. « On note également un certain nombre de ballons signifiant la peur ou la surprise sans qu'un son soit proféré (les personnages sont muets de stupeur). Ces ballons renferment des points d'exclamation ou d'interrogation »¹⁶¹, qui n'ont donc aucune valeur sonore.

Le caractère oralisant de la bande dessinée peut également influencer sa traduction du son. « En français, l'oral est perçu en fonction de l'écrit normatif, le français standard, ainsi les formes orales sont-elles souvent dévalorisées comme non standard »¹⁶². L'oralité a un impact sur la formalisation des multiples registres de conversation que l'on peut rencontrer en bande dessinée (« Un même référent peut en effet être nommé de différentes façons : vulgaire (chiotte)>populaire (caisse)>familier (bagnole)>standard (voiture)>soutenu (automobile) »¹⁶³) et donc sur la perception de la voix que construit le lecteur au sujet des personnages. Cette

¹⁵⁷ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 159.

¹⁵⁸ GLAUDE Benoît, *"Aire libre", art libre? Étude de la narration dans le champ de la bande dessinée franco-belge contemporaine*, op. cit.

¹⁵⁹ CHABANNE Jean-Charles, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique », op. cit., p. 13.

¹⁶⁰ MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture », op. cit.

¹⁶¹ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Dessins et bulles : la bande dessinée comme moyen d'expression*, op. cit., p. 30.

¹⁶² MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture », op. cit.

¹⁶³ Séminaire de Sociologie de la littérature dispensé par TILLEUIL Jean-Louis, UCL, 2016-2017.

oralité peut aussi permettre d'exprimer les accents ou les interjections propres au langage parlé et accentuant dès lors la vocalité du texte.

Enfin nous noterons que, dans certains cas, le texte peut être agrémenté voire remplacé par « divers petits dessins (que nous nommerons signes iconiques) [qui] peuvent trouver leur place dans le message global. Par exemple, des signes iconiques représentant les attributs de la violence (tête de mort, éclairs, armes blanches, etc.) accompagnent un message verbal (ou linguistique) particulièrement hostile envers un personnage »¹⁶⁴. Ceux-ci fonctionnent souvent sous forme de métaphores linguistiques¹⁶⁵ telles que « voir trente-six chandelles » ou « avoir le tournis » qui sont alors symbolisées sans avoir besoin d'être verbalisées.

Voilà donc les critères auquel il nous faudra être attentif durant la lecture de notre corpus. Par ailleurs, il ne faudra pas oublier de confronter nos observations entre elles, c'est ainsi qu'elles livreront leur sens – « un plan n'ayant souvent de valeur perceptible que par opposition au plan qui précède ou qui suit »¹⁶⁶ ou le texte ne dévoilant tout son sens qu'en dialogue avec l'image – et d'ainsi combiner les lectures linéaires et tabulaires. C'est également de cette façon que nous pourrions constater les effets de redondance ou de discordance, essentiels en stripologie et qui permettent d'insister sur l'un ou l'autre élément.

Bien sûr, tout le contexte sonore d'un univers de bande dessinée ne pourra jamais être transcrit, il y a une sélection des sons pertinents et donc signifiants dans le cadre de l'histoire. C'est au lecteur de les analyser et de comprendre leur valeur ; c'est sur lui que repose toute la mécanique de la BD, il est le destinataire parfois inconscient du jeu de complément auquel il va être amené à se livrer. En effet, « la vignette et ses composants fonctionnent comme des pièges pour notre regard et notre intellect en leur faisant accomplir à leur insu le travail dont ils ne devraient être que les spectateurs. »¹⁶⁷ Avec son bagage socioculturel et ses compétences de décodage, le lecteur devra être capable de comprendre cette illusion sonore que propose la bande dessinée.

¹⁶⁴ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Dessins et bulles : la bande dessinée comme moyen d'expression*, op. cit., p. 30.

¹⁶⁵ FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », op. cit., p. 149.

¹⁶⁶ PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 37.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 33.

Les critères actualisant la dimension sonore

Image	
Représentations des corps	
Expressions faciales	
Couleurs	
Mise en scène	Composition (vectorisation)
	Cadre
	Plan
	Angle
	Profondeur
Espace-texte	
La bulle ¹⁶⁸ (nature + forme et couleur)	
La bulle dans la vignette	
La bulle dans la planche	
Texte	
Lettrage	
Ponctuation	
Oralisation	
Signes iconiques	

Les outils théoriques pouvant servir à interpréter la dimension sonore :

- Méga-narrateur
- Dialogisme énonciatif
- Rythme
- Blancs
- Multilinéarité texte/image

¹⁶⁸ Nous avons bien conscience que l'onomatopée ne peut être considérée comme une bulle, mais nous la rangerons momentanément sous cette catégorie pour la lisibilité du tableau.

2. Analyse de *Seuls*

La série *Seuls* raconte l'histoire d'une bande de cinq enfants qui se réveillent un matin dans une ville complètement vide, où leurs famille, parents et amis ont tous disparu. Ils se rassemblent et essayent de survivre dans cet environnement potentiellement hostile, bravant des dangers parfois inattendus. Dodji, Leïla, Yvan, Camille et Terry tentent également de comprendre ce qui leur est arrivé et d'élucider les nombreux mystères auxquels ils sont confrontés. D'abord cloîtrés dans leur ville d'origine, ils voyageront ensuite vers une sorte de parc d'attraction où vivent d'autres enfants, avec des règles parfois cruelles. Ils y rencontreront le chef, Saul, aux idées radicales et conservatrices, ainsi que d'autres enfants comme Zoé ou Boris qui les suivront dans la suite de leurs aventures.

Nous avons sélectionné en tant qu'incipit les huit premières pages du tome 1 de la série pour plusieurs raisons. D'une part, elles se détachent physiquement du reste de l'album, séparées par la page de titre qui est habituellement placée en tout début d'ouvrage. D'autre part, il apparaît que les planches de cette introduction fonctionnent de manière individuelle (à part les pages 1 et 2 ainsi que 7 et 8 qui fonctionnent par deux) et que chacune expose une histoire propre sans lien apparent avec les autres. Cette logique s'oppose à celle du reste de l'album, qui offre un récit continu. De plus, elles sont numérotées de P1 à P8 alors que la pagination reprend à 1 après la page de titre. Elles peuvent donc être considérées comme un prologue ouvrant le récit.

Bien que ces premières pages se détachent physiquement et structurellement du reste de l'album, elles en fournissent un avant-goût programmatique. En effet, elles donnent à voir les codes visuels qui permettront de lire la suite de l'histoire en présentant la diégèse et les personnages, mais surtout elles montrent le style, les dispositifs et les choix graphiques fonctionnant au sein des planches. Cet incipit établit donc un pacte de lecture, il instaure une coopération entre le méga-narrateur et le lecteur et invite ce dernier à rejoindre le récit.

Après une lecture attentive de ce prologue, nous tâcherons de le mettre en perspective avec la suite du tome 1, *La disparition*¹⁶⁹, ainsi que le tome 5 de la série, intitulé *Au cœur du Maelström*¹⁷⁰, qui constitue le dernier épisode du premier cycle de *Seuls*. Dans le premier album, les enfants découvrent qu'ils sont isolés et orphelins. Ils se regroupent et tentent tant bien que mal de s'installer, mais ils sont confrontés à des animaux agressifs échappés d'un cirque. Ces défis scelleront leur amitié et consolideront leur groupe. Après plusieurs péripéties qui les emmènent loin de chez eux, ils finissent par revenir à leur point de départ dans le tome 5. Saul et Dodji sont morts précédemment, et le groupe, agrandi de quelques enfants du parc, s'organise. Il s'interroge aussi sur la mystérieuse « zone rouge » que quelques singes ont délimitée par des cairns, des empilements d'objets peints, qu'ils refusent de dépasser.

¹⁶⁹ GAZZOTI Bruno et VEHLMANN Fabien, *Seuls. T1 La disparition*, Marcinelle, Dupuis, 2005.

¹⁷⁰ GAZZOTI Bruno et VEHLMANN Fabien, *Seuls. T5 Au cœur du Maelström*, Marcinelle, Dupuis, 2010.

Rappelons que le but de notre analyse est de dégager la façon dont le son est concrètement mobilisé dans la bande dessinée, la manière dont il est créé par le média. Nous allons voir dans *Seuls* comment les critères que nous avons listés dans le point précédent sont activés, comment texte et image s'entrecroisent afin de construire une dimension supplémentaire. Pour ce faire, il nous faudra d'abord observer ce qui s'offre aux yeux en une lecture descriptive qui relèvera les éléments marquants du prologue, puis nous en ferons une analyse qui tentera de comprendre le système de signification qu'ils créent. Ensuite nous prolongerons ces réflexions dans le tome 1 et le tome 5 pour constater s'ils actualisent les critères de la même façon et pour vérifier la valeur programmatique du prologue.

a) Description de l'incipit¹⁷¹

Ville

Dans la première planche, nous découvrons une ville tranquille, des petits morceaux de vie, des fragments décousus du quotidien des habitants rentrant paisiblement chez eux. Un narrateur commente les images, précisant ce qu'il s'y passe. Aucun son apparent ne semble

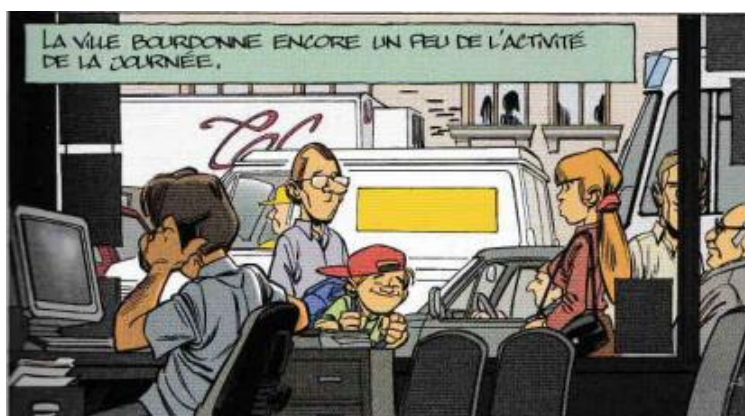


Figure 1. T1, p. 1, C2

à droite vers la case 5, parfaitement carrée et montrant un couple marchant d'un même pas, image apaisée et symétrique [Fig. 2].

Il semble que le son de la diégèse ne soit explicité à aucun moment ; nous pouvons le supposer (télévision, téléphone, trafic...) mais aucune marque n'est utilisée pour le faire voir. Seule la voix du narrateur, contenue dans les récitatifs rectangulaires verts placés dans les coins des cases, perce le silence apparent, comme si nous n'avions pas accès au contenu sonore de la diégèse. Le fait que les perspectives soient systématiquement bouchées renforce

troubler la quiétude de la scène, en dehors de la voix narratrice. Celle-ci parle d'un « bourdonnement » invisible, que nous pouvons imaginer mais qui n'est pas montré [Fig. 1¹⁷²]. Une forme d'équilibre et donc de calme se dégage de la planche grâce aux deux strips allongés encadrant les strips 2 et 3 – dont le mouvement s'ancre de gauche



Figure 2. T1, p. 1, C5

¹⁷¹ Celui-ci est reproduit en annexe 1.

¹⁷² Toutes les références seront faites à partir des deux éditions susnommées, sous la forme [n° du tome, n° de page, n° de case(s) au sein de la page].

ce sentiment d'obstacle à l'immersion dans la diégèse. À travers les récitatifs qui mettent en exergue une instance narratrice, nous sommes avertis de la présence d'un narrateur subjectivisé dont nous ne savons rien pour le moment.

Déchiffrant la planche progressivement, les yeux du lecteur sont attirés par ces cadres verts, par ce texte qui affine le sens de l'image et réduit ses interprétations. Notre regard saute de récitatif en récitatif, avide de poursuivre le récit, puis il bute sur la fin de la page. Il est alors renvoyé vers le centre, redécouvrant les images et la composition centripète de la planche, sans être précipité vers la dernière vignette par la progression autonome du texte. En analysant les images, le lecteur réalise qu'il y a ici redondance entre textes et dessins, qu'ils représentent la même scène et contribuent conjointement au récit graphique. Il est alors poussé à avancer dans le récit sans forcément réaliser le silence qui entoure la diégèse, ni la mise à distance qui en résulte.

Pourtant, certains éléments détonnent dans cette simplicité apparente. Dans la première vignette, on observe, grâce à la direction de la cigarette et du panneau dans le coin supérieur droit, qu'une rue s'ouvre vers la gauche de l'image, imperceptible à première vue, mais troublant la continuité de l'avenue principale. De plus, au sein de la case suivante, on peut voir dans la partie droite de l'image le regard d'un homme tourné vers le lecteur [cfr. Fig. 1]. Même si son visage est partiellement caché par l'un des châssis de la vitrine, il est très clairement en train de regarder l'avant de l'image, brisant par là l'illusion du quatrième mur. Autant de détails difficilement perceptibles à la première lecture mais qui servent à exercer le regard du lecteur et à le faire s'interroger sur la profondeur du monde qu'il observe.

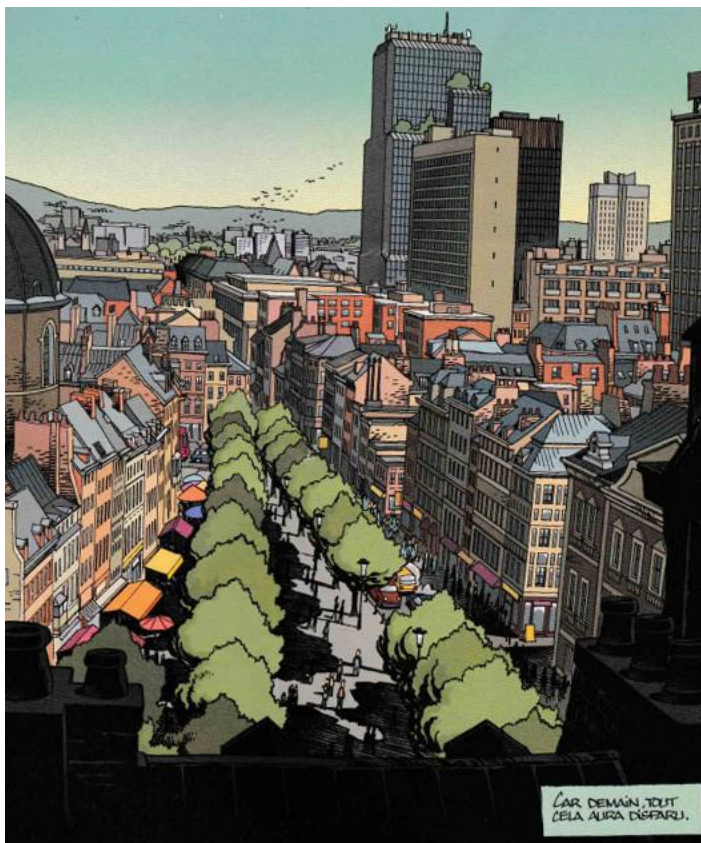


Figure 3. T1, p. 2, C1

On découvre ensuite un plan large sur la ville, pris d'une hauteur et découvrant une grande rue [Fig. 3]. Cette image nous donne un aperçu complet du décor dont nous n'avions vu que des fragments. Elle présente ainsi la ville comme le théâtre dans lequel se déroulera la suite de l'histoire. Cependant, le récitatif ornant le coin inférieur droit pourrait faire douter de ce postulat. En effet, l'assertion « Car demain, tout cela aura disparu » semble évoquer l'idée que tout ce que nous venons de voir, tout ce qui avait été décrit par le narrateur, est sur le point de s'évanouir. Comme si nous assistions à une dernière scène avant la tempête ; hypothèse étayée par le bandeau noir constituant la dernière case de la planche [T1, p. 2, C2] et

qui crée une forme d'entérinement de ces paroles.

En outre, l'angle de vue de cette case n'est pas anodin. Il est pris depuis un toit, à hauteur d'homme, comme si quelqu'un était en train de regarder la scène ; ce qui est effectivement le cas, puisqu'un narrateur la commente. Même si ce personnage n'existe pas réellement dans la diégèse, sa présence reste marquée visuellement de manière anonyme, elle correspond à une instance surplombant le récit.

De plus, cette page propose une image-planche, faisant d'elle un « hors-texte » car elle ne prend pas place au sein d'une successivité, au contraire de la majorité des vignettes. Comme une photographie, elle provoque un arrêt sur image, une pause dans la narration ; c'est un moment hors du temps, dont la temporalité semble s'étirer. Son caractère « asonore » accentue ce sentiment puisqu'aucun bruit explicite ne vient imprimer une durée déterminée à l'image, l'intégrer dans un mouvement continu en lui donnant vie. Elle est muette et intemporelle, tel un tableau.

Ces deux premières planches présentent un décor, la ville, comme un environnement clos sur lui-même, étouffant et hermétique. Dans la première planche, le ciel n'est quasiment jamais visible, n'offrant aucune ouverture de l'espace. Les bâtiments et arbres semblent dominer les habitants, construisant un entrelacs de rues. Même le parc de la vignette 6 est clôturé. Les angles de vue plats n'offrent eux non plus aucune perspective à l'ensemble et la fragmentation du décor empêche toute vue d'ensemble. La page 2 propose, elle, une vision globale, surplombant la ville du haut d'un toit. Néanmoins, on ne retrouve pas non plus d'échappée dans ce regard puisque l'horizon est bloqué par les montagnes au loin, tandis que les rues sont à peine visibles, dissimulées par les constructions. Bien que le ciel soit visible cette fois, il se sépare plutôt du paysage, rectangle uniforme sans contamination de la ville ; excepté quelques gratte-ciels, pour mieux bloquer le panorama dont seuls les oiseaux semblent pouvoir s'échapper.

L'opposition entre ciel et terre est encore exacerbée par les couleurs employées. En effet, alors que le ciel présente une étrange couleur verte (proche de celle des récitatifs), les bâtiments sont à l'inverse peints dans des tons rouges beaucoup plus chauds. Dès lors, la ville est bien destinée à fonctionner en vase clos, fermée sur elle-même et sans issue. Comme un labyrinthe, elle présente un réseau compliqué de toits et de façades sans sortie visible. La présentation totale du décor en une seule large vignette souligne encore cette dimension limitée, les bords de la case doublant ceux de la ville. Elle crée ainsi un arrêt sur image, le temps d'embrasser tout le panorama, tout en éveillant une forte curiosité pour la suite du récit, surtout grâce à son récitatif énigmatique.



Figure 4. T1, p. 3, C1

train de parler, comme en témoignent l'expression du plus grand ainsi que les postures des autres, tournés vers lui. Ils se connaissent sans doute bien et ont l'habitude de rentrer ensemble ; cette image est donc – comme les précédentes – rendue intemporelle par l'absence d'explicitation sonore, elle a une durée prolongée.

Le garçon rentre chez lui et rencontre la femme de ménage, Michèle, sur le point de partir. On assiste à un chassé-croisé entre les deux : l'une se rhabille quand l'autre enlève ses chaussures, chacun se voit attribuer une moitié de case, ils sont sans cesse séparés par une



Figure 5. T1, p. 3, C6

porte, l'un est dans l'ombre quand l'autre est dans la lumière, il n'y a aucun contact physique entre eux. Dans leur dialogue également, on perçoit une certaine distance, ils ne partagent rien ; le garçon demande où sont ses parents mais Michèle ne peut qu'annoncer leur absence, et la sienne au moment de son départ, même si elle laisse échapper quelques marques d'affection (« mon p'tit », « mon poussin »). Leurs bulles mêmes ne rentrent jamais en contact, excepté au moment du départ de la dame [Fig. 5], et la ponctuation de leurs paroles s'opposent au sein du deuxième strip (les points d'exclamation répondent aux points d'interrogation). Ce départ provoque un certain abattement du jeune homme au vu de son visage et on peut aisément imaginer le ton soupirant de son « merci ».

Finalement, Yvan est seul avec sa solitude, abandonné face à l'écran devant lequel il s'installe pour jouer à des jeux vidéo plutôt guerriers. Il occupe alors le milieu de la case et n'est éclairé que par la télévision, ce qui accentue encore sa position solitaire. Aucune manifestation sonore n'est visible dans l'image, alors que la télévision diffuse certainement de la musique et des bruitages. Le lecteur peut se sentir, une nouvelle fois, coupé de l'environnement sonore d'Yvan, sentiment accentué par le cadrage en plongée qui l'isole encore un peu. Le jeune garçon est laissé à lui-même, et ce pour un temps indéfini [Fig. 6].



Figure 6. T1, p. 3, C7-C8

Leïla

Leïla, elle, est une jeune fille ingénieuse, entourée d'une famille aimante. On la voit dès la première case en train de bricoler, comme elle le dit elle-même, face à une ampoule, symbole même de l'inventivité. Son père s'intéresse immédiatement à son projet et on peut supposer une relation de complicité entre les deux puisqu'ils partagent manifestement une passion commune et ont le goût du bricolage. Cependant il apparaît que le papa est un peu



Figure 7. T1, p. 4, C2

intrusif aux yeux de sa fille ; dès le début de la conversation, on sent une pointe d'agacement dans les réponses brèves et l'appel « papa... » [Fig. 7]. Le visage rougi et la spirale noire au-dessus de la tête sont également des marques d'agacement explicites. Nous remarquons d'ailleurs que les mèches folles de Leïla suivent un dessin assez similaire à celui de cette spirale. Nous pourrions conclure à un tempérament plutôt colérique, qui transparait alors dans ses répliques (notamment à travers la récurrence de points d'exclamation ou l'utilisation de l'interjection « rhaa » qui indique en général l'énervement).



Figure 8. T1, p. 4, C5

Plus loin, nous rencontrons la maman et le frère de Leïla qui sont en train de cuisiner [Fig. 8]. Ils entendent les voix étouffées du père et de la fille à travers la fenêtre ouverte. Cette dernière marque une frontière visuelle assez nette entre l'extérieur, représenté par des vignettes sans décor et aux tons verdâtres, et l'intérieur, plus lumineux et aux couleurs plus chaudes (comme dans la planche 2). Elle sépare aussi les deux groupes de personnages et justifie l'utilisation de

phylactères réduits et d'un lettrage plus petit pour marquer la distance et le volume sonore. Malgré cette réduction, on voit le jeune homme tourner un visage intrigué vers la prise de bec entre son père et sa sœur, ce qui suppose qu'ils restent assez bruyants. Sans compter que, dans les strips précédents, l'absence de décor permettait de mettre en avant le contenu des bulles et le rapport qui se joue entre les deux personnages ainsi que les émotions imprimées dans leurs paroles, manifestement assez vives.



Figure 9. T1, p. 4, C7-C8

onomatopée est mobilisée précédemment pour appuyer l'image [Fig. 10], ici aucun bruit ne vient accentuer l'effet créé. Et dès la case suivante, les traits adventices disparaissent, même si on observe encore un mouvement des oiseaux. On voit alors apparaître plus distinctement le visage concentré de Leïla qui est elle aussi dehors, partageant donc le même espace que ces animaux effrayés mais ne semblant pas les entendre. L'agitation des volatiles est visuelle et pas sonore, comme le souligne encore le verbe employé par la mère : « regarde », et non « écoute », ce qui semblerait pourtant plus logique au sujet d'oiseaux piaillants.

Nous pourrions par ailleurs revenir sur la case 4 [cfr. Fig. 10] où le mécanisme de la machine saute brusquement en un bruit caractéristique après l'intervention du père, provoquant l'ire de Leïla. L'onomatopée qui traduit le bruit dans l'image (« pett ») est censée accompagner l'action, l'illustrer en y ajoutant une dimension sonore. Cependant elle a ici moins une valeur d'iconisation ou d'imitation sonore qu'un objectif de compréhension pour le lecteur. En effet, elle reproduit un verbe (se péter, se casser) afin de rendre l'action plus intelligible, davantage qu'elle ne tente d'imiter un son réel. Elle double ainsi l'image, qui elle-même doit utiliser un stratagème formel, un éclat blanc qui ne se trouverait pas dans la réalité, afin de faire passer son message.

Un élément apparaît particulièrement saillant dans cette planche : l'agitation des oiseaux dans l'avant-dernier strip [Fig. 9]. Ils sont d'abord mis en valeur par des traits adventices et par les regards de la mère et du frère qui convergent vers eux. Les paroles maternelles sont également très explicites quant à leur nervosité. Cependant on peut s'interroger sur l'absence de son émanant de la cage. En effet, alors qu'une



Figure 10. T1, p. 4, C4

Camille



Figure 11. T1, p. 5, C2

hauteur créé à la dernière case de la planche va dans ce sens [Fig. 12].



Figure 12. T1, p. 5, C7

Cependant il est plus difficile de comprendre le point de vue de cette vignette-là. Est-ce la vue dont jouit Camille depuis sa chambre ? Cela semble peu probable au vu de l'architecture. Mais d'où provient alors cette vision ? Le mystère reste entier. Il apparaît même renforcé par un nouvel écran de télévision allumé mais muet. Nous en percevons d'autant moins l'image et le son qu'il se trouve derrière une fenêtre, de l'autre côté de la rue. La vignette, montrant cette fois un décor de ville nocturne et silencieuse, se révèle elle aussi atemporelle, non reliée aux autres.

Terry



Figure 13. T1, p. 6, C3

Terry est un petit garçon turbulent. Il se rebelle contre sa maman, voudrait rester devant la télé (dont les bruitages ne sont pas explicités), se comportant comme un gamin capricieux. Il remet en question l'autorité maternelle, se référant à son père apparemment plus permissif. Son comportement geignard est marqué par l'oralisation de ses répliques, au ton enfantin. En effet, on observe que les voyelles sont allongées en une exclamation plaintive (C3 « je veux voir la fffffffiiiiiiiiin ! »), que plusieurs élisions donnent un aspect plus parlé (C4 « [...] y m'laisse

regarder la télé ! t'es méchante ! ») et que de nombreuses interjections sont utilisées (C2 « maaaaais euuuuhhh » ; C5 « beuhaaaa !! »). La courbe suivie par le lettrage des interjections est intéressante car elle marque une évolution de ton ; les lettres les plus hautes sont vraisemblablement plus aigües que les autres, à l'instar des notes sur une partition, tandis que les lettres plus grandes indiquent un accent d'intensité [Fig. 13]. Il y a ici un jeu sur la matérialité sonore des cris de Terry.

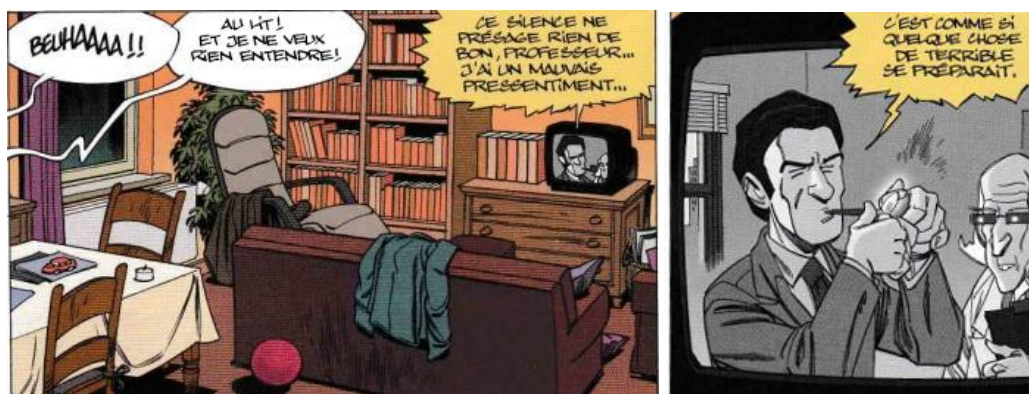


Figure 14. T1, p. 6, C5-C6

Les deux dernières vignettes proposent, quant à elles, un contenu inattendu [Fig. 14]. Le poste de télévision, que nous avons déjà rencontré rapidement (T1, p. 1, C4 ; T1, p. 3, C8 ; T1, p. 5, C7) mais toujours de manière silencieuse, devient porteur d'un message en s'ouvrant sur une nouvelle diégèse où un homme allume une pipe en s'adressant à une sorte de professeur. L'image en noir et blanc semble indiquer un film assez ancien mais les vêtements des personnages et le décor urbain paraissent actuels. Surtout, le texte, qui appartient pourtant à un univers parallèle, semble entrer en résonance avec celui de *Seuls*, notamment dans la réponse de la télévision à l'intervention de la mère, alors que celle-ci sort du cadre (« et je ne veux rien entendre ! » ; « ce silence ne présage rien de bon »). Il est clair que les paroles transmises par le petit écran, malgré l'aspect différent de son phylactère, désignent l'intrigue que nous lisons ; c'est d'elle que les acteurs télévisés parlent.

Cette intrusion d'une nouvelle histoire se fait à destination du lecteur, puisque les personnages sortent de la pièce au moment où l'extrait passe. De plus, on donne à voir les paroles du personnage télévisuel, on les explicite pour le lecteur dont on attire même le regard avec des phylactères de couleur et de forme¹⁷³ accrocheuses. Il ne peut éviter de connecter les deux histoires et de relier les paroles à celles qu'il a déjà lues [cfr. Fig. 9, ou le silence de la première planche]. Son implication est sollicitée, il est interpellé par cette voix fictive sur laquelle nous reviendrons.

¹⁷³ Cette dernière se veut également représentative de l'aspect un peu grésillant du son télévisuel.

Dodji



Figure 15. T1, p. 7, C10

Pour Dodji, les choses sont plus corsées que pour les autres enfants. Lorsque nous le rencontrons, il est en position de conflit, acculé contre un mur et racketté par un groupe qui ne lui offre aucune échappatoire. L'issue de la bagarre semble écrite : un coup d'œil à la planche trace une diagonale de gauche à droite qui voit se rapprocher inexorablement la bande de délinquants, puis qui suit le visage et le poing du leader prêt à en découdre. Mais l'altercation est alors interrompue par l'intervention d'une voix extérieure provenant du hors-champ [Fig. 15]. Le garçon regarde dans sa direction, il a bien entendu et suspend alors son geste. Ce phylactère sorti du blanc intericonique démontre que ce dernier possède une réelle valeur au sein de la planche de bande dessinée, il ne sert pas seulement à séparer les cases mais constitue aussi une épaisseur narrative, soulignée par les « gouttes » accompagnant l'appendice et soulignant sa provenance hors-cadre.

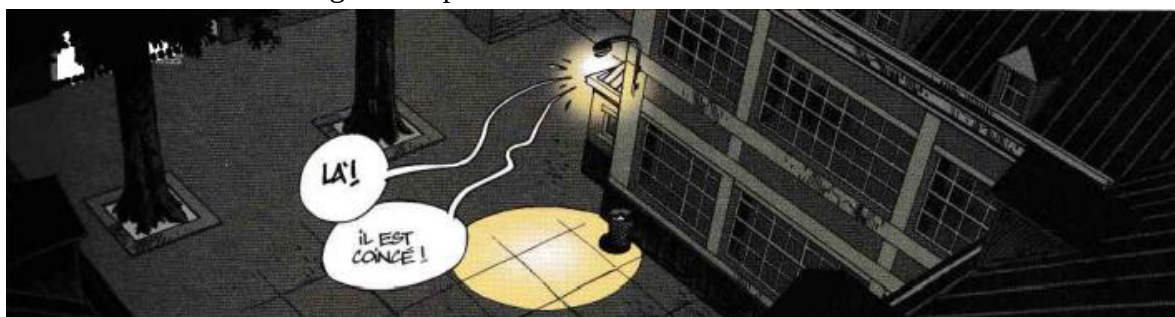


Figure 16. T1, p. 7, C1

Si nous revenons au début de la page [Fig. 16], une invective semble crever le silence nocturne. Nous ne voyons pas la source de ces paroles, nous ne pouvons que « l'entendre » et nous dépêcher de lire la case suivante. D'autant plus que ces deux bulles isolées montrent des pronoms déictiques (*là*, *il*) qui réfèrent à une situation encore invisible. Le « *là !* », en caractères agrandis et gras accompagnés d'un point d'exclamation, est impératif, il attire le regard immédiatement. De plus, il remplit un phylactère à lui seul telle une invective ; il n'introduit pas le second, il a un espace à part, même si les deux ont sans aucun doute été prononcés par la même personne. Cette dernière est logiquement le garçon qui parle dans la vignette suivante ; nous rattachons naturellement les appendices à la première source proposée.



Figure 17. T1, p. 7, C7

La bagarre des enfants dont l'issue semble implacable n'est pourtant pas cousue de fil blanc. En effet, Dodji parvient à se défendre et à asséner un coup qui choque manifestement le leader [Fig. 17]. Celui-ci émet un « *ouch !* » de douleur qui prend la forme d'une onomatopée et qui suit le mouvement effectué par le pied de notre héros. Nous aurions pu nous attendre à une indication marquant

plutôt le bruit du coup donné, mais l'accent est mis sur la réaction du garçon, qui confirme avoir eu mal à la case suivante (« la vache !.. »). Cette onomatopée sert ainsi à mettre l'accent sur cette émotion plutôt que sur le choc en lui-même, et induit alors la vignette C9 qui cristallise l'opposition entre les deux jeunes.



Figure 18. T1, p. 7, C9

Avec la planche suivante, nous apprenons d'où venait la voix désincarnée de la dernière case : il s'agit d'un des deux surveillants qui interviennent pour mettre un terme au conflit. Ils imposent le silence (C3 « tu vas la boucler, oui ? ») et récoltent les premiers mots de Dodji.

Ce dernier se veut le plus concis possible, usant d'élisions (C4 « ça va... j'veais m'coucher. ») et quittant l'endroit au plus vite. Ainsi que le remarque le surveillant, le garçon ne lâche « pas une larme, pas un mot... » [Fig. 19]. Il se mure dans le silence, gardant pour lui ses émotions, comme on le voit à son visage fermé. Ce n'est manifestement pas un personnage bavard. La case 5 confirme cette hypothèse ; elle ne possède pas de son explicite et nous avons vu que cela pouvait induire une temporalité prolongée. C'est moins le cas ici, parce que la vignette est vectorisée pour le mouvement du garçon et coincée entre deux autres qui font progresser le récit. Elle est néanmoins muette, isolant le personnage de Dodji qui élude la discussion.



Figure 19. T1, p. 8, C6

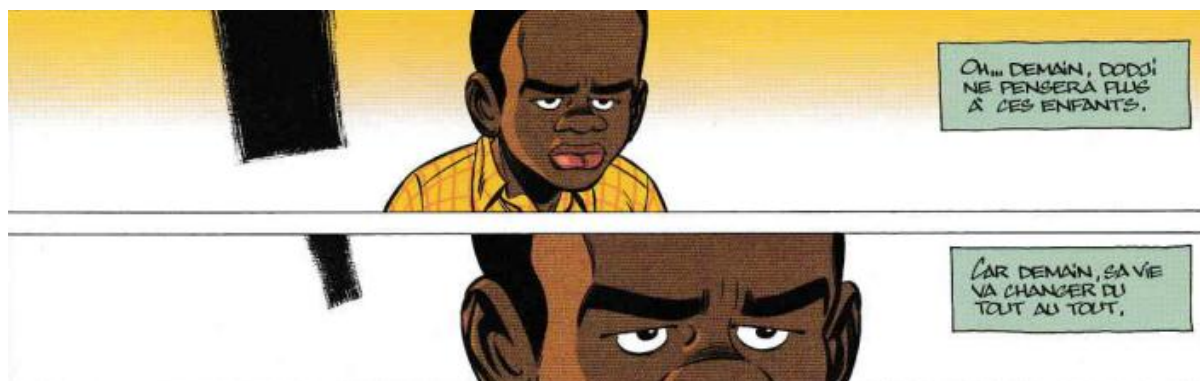


Figure 20. T1, p. 8, C7-C8

Enfin, les derniers strips sont intrigants [Fig. 20]. Le décor s’y efface tandis que le narrateur revient prendre la parole pour commenter ce que vient de dire la surveillante. Il juge ainsi la diégèse tout en détenant vraisemblablement des informations sur ce qui va suivre. Il possède un savoir dépassant celui des personnages, usant d’une focalisation omnisciente. Le zoom progressif de l’image sur les yeux de Dodji peut être interprété grâce aux paroles du narrateur : « sa vie va changer du tout au tout », il n’aura sans doute plus ce regard désabusé le lendemain. Par ailleurs, puisqu’il est nommé par le narrateur et dispose de deux pages de prologue, nous pouvons supposer que Dodji constituera le personnage principal de l’intrigue. Son comportement brave et têtu parachève la désignation du héros.

b) Analyse du prologue

En premier lieu le prologue nous aura permis d’apprendre à connaître les acteurs de l’histoire, ainsi que le décor dans lequel ils vont évoluer. Il dresse un portrait individuel de chaque enfant, les replaçant dans leur environnement familial et domestique afin de les caractériser. Nous pouvons dès lors leur assigner un profil type : Dodji le courageux, Leïla l’inventive, Terry le gamin, Camille la petite fille modèle, Yvan le sociable. Bien que stéréotypée, cette typologie offre à chaque enfant une fonction et lui donner une place dans le groupe qui va naître. Ces caractères seront amenés à évoluer mais ils nous ont été présentés sous des angles précis qui se complèteront une fois réunis.

Un climat de suspense a également été créé dans ce prologue, annonçant les événements terribles qui attendent les personnages. En effet, le mot « demain » est récurrent [cfr. Fig. 3 ; T1, p. 3, C2 ; T1, p. 5, C3], surtout à la fin du prologue [T1, p. 8, C6 à C8], et les évocations d’une menace latente sont multiples (« car demain, tout cela aura disparu » [cfr. Fig. 3], « on dirait que quelque chose leur fait peur. » [cfr. Fig. 9], « j’ai un mauvais pressentiment » « c’est comme si quelque chose de terrible se préparait » [cfr. Fig. 14]). Il semble qu’un message lancinant vient sous-tendre tout le prologue et dès lors créer une force d’anticipation non négligeable. La couleur même des récitatifs (et du ciel) va en ce sens car « les couleurs froides (bleu, vert) signalent la passivité, c’est-à-dire aussi bien le repos et le calme que l’attente anxieuse ou le mystère »¹⁷⁴.

De plus, cette menace semble silencieuse, innommable (« quelque chose ») et les prédictions du narrateur sont inaudibles pour les personnages. En effet, outre le fait qu’il y ait deux niveaux d’énonciation qui ne peuvent communiquer, les protagonistes ne peuvent pas entendre les avertissements du narrateur car nous nous trouvons en situation de narration ultérieure, le narrateur raconte l’histoire après qu’elle se soit passée.

Si nous replaçons le prologue dans son contexte énonciatif, nous pouvons concevoir que le narrateur visible dans les récitatifs est en réalité un indice de la présence du méga-narrateur (MN) ; ce dernier fait voir et entendre, il met en scène l’histoire, et se montre furtivement à travers le narrateur. Il l’utilise pour embrayer son récit, donnant à voir le dialogisme énonciatif, le double niveau de prise de parole, qui régit la narration. Pour ce faire,

¹⁷⁴ RENARD Jean-Bruno, *Clefs pour la bande dessinée*, op. cit., p. 151.

le MN mobilise des déictiques (*demain* [cfr. *Fig. 3* ; T1, p. 3, C2 ; T1, p. 5, C3 ; *Fig. 20*], *ces enfants* [cfr. *Fig. 20*], *tout cela* [cfr. *Fig. 3*]) qui réfèrent à la diégèse des personnages alors que son narrateur en sait plus, qu'il a donc dépassé le moment de « demain » et se situe dans un autre espace-temps – il y a bien deux niveaux d'énonciation. Les commentaires du narrateur au sujet de l'histoire en train de se dérouler vont dans le même sens, ainsi que la présence de strips noirs et de prises de vue anonymes [cfr. *Fig. 3*], qui attestent de la présence tant verbale que visuelle d'une instance narratrice surplombant la diégèse.

Les cases représentant la TV de Terry [cfr. *Fig. 14*] attestent également ce phénomène. En ouvrant sur une autre diégèse, elles marquent la présence de multiples niveaux d'énonciation. De plus, elles transmettent le même message que les interventions du narrateur (l'existence d'une menace silencieuse), soulignant leur instance productrice commune malgré les niveaux d'énonciation différents. Bien sûr, c'est aussi le cas du commentaire de la mère de Leïla [cfr. *Fig. 9*] puisque les personnages eux-mêmes sont soumis au MN ; c'est lui qui rapporte leurs paroles et qui les fait converger vers un sens commun.

En confrontant texte et image, il est également possible de mieux comprendre le message construit par le méga-narrateur. Leur redondance, par exemple lors des premiers commentaires du narrateur, crée un effet d'équilibre et de calme, vite remis en question à la page suivante avec une opposition franche. Les déictiques permettent de lier les deux, le texte faisant ainsi référence à l'univers des enfants, dépeint par les images dont l'angle de vue dépend encore une fois du MN.

Texte et image créent aussi le son, le matérialisent. La dimension sonore peut ainsi s'inscrire directement dans la case, notamment au moyen d'onomatopées ; celles-ci rendent le son visible dans l'image par le texte. Ce dernier donne alors une preuve de la présence sonore, il l'explicite. Mais le son peut aussi être sous-entendu, existant forcément dans l'univers de la diégèse mais pas rendu lisible. C'est le cas dans la première planche où le « bourdonnement » de la ville est rapporté par le texte [cfr. *Fig. 1*], mais pas montré immédiatement dans l'image. Plus loin, lorsqu'Yvan parle à ses amis [cfr. *Fig. 4*] ou lorsqu'il se retrouve devant ses jeux vidéos [cfr. *Fig. 6*], nous pouvons supposer qu'un environnement sonore existe, mais qu'il est implicite, laissé à l'imagination du lecteur.

Ainsi le méga-narrateur fait le choix de rendre lisibles les bruits qui parsèment l'intrigue, c'est-à-dire qu'il les explicite. Ceux-ci sont forcément significatifs, ils ne relèvent pas du détail. Nous avons d'ailleurs vu que la manière dont ils sont explicités n'est jamais anodine ; ainsi les onomatopées « pett » [cfr. *Fig. 10*] ou « ouch » [cfr. *Fig. 15*] visaient à transmettre une idée qui avait des conséquences au sein du récit, elles ne se limitaient pas à donner un caractère réaliste, même si elles explicitaient un son présent.

En ce qui concerne les paroles des personnages, celles-ci sont fondamentalement signifiantes, elles servent à faire progresser l'intrigue autant que les images. Mais la façon dont elles sont représentées vise aussi un objectif de signification du MN auprès du lecteur ; ainsi des paroles plus éloignées [cfr. *Fig. 8*] ou stridentes [cfr. *Fig. 13*] verront leur lettrage modifié afin de nuancer la matérialité du son et d'ainsi affiner le message qu'elles transmettent au lecteur. Le texte est dès lors iconisé au sein de l'image pour rendre le plus justement possible le pouvoir signifiant du son.

La dimension sonore est également un moyen de construire les rapports entre les personnages. En obligeant à rendre visibles les prises de parole de chacun, elle offre une matérialisation de leurs dires, d'un point de vue tant qualitatif que quantitatif. Par exemple, la concrétisation de la respiration de Dodji [cfr. *Fig. 18*] permet de lui donner autant d'espace-texte, autant de poids illocutoire que son adversaire. Les cases sans décor exacerbent encore le phénomène [cfr. *Fig. 7 ; Fig. 10 ; Fig. 13*], donnant à voir plus distinctement les bulles et la place qu'elles prennent dans la vignette, ainsi que les expressions faciales et les attitudes corporelles des personnages. Celles-ci conditionnent la représentation que nous nous faisons du son et participent donc également à son rendu.

À plus grande échelle, le son participe aussi à la rythmique de l'album car il conditionne en partie l'organisation de la planche. Nous l'avons mentionné, les yeux du lecteur sautent de texte en texte jusqu'en bas de la planche ; les récitatifs, phylactères et autres onomatopées sont ainsi rapidement déchiffrés, d'autant plus que le suspense mis en place incite à tourner les pages. Mais c'est le méga-narrateur qui contrôle la disposition et l'aspect de ses textes ainsi que la composition des pages, de manière à impulser le rythme de déchiffrement, car ce dernier a, lui aussi, une signification.

Un autre exemple de contrôle du rythme sont les blocs noirs qui constituent un moyen d'introduire une pause dans la narration, d'un point de vue visuel, textuel mais aussi sonore, et ainsi (en laissant au lecteur le temps de digérer les informations reçues) d'entériner ce qui vient d'être lu. Les cases muettes [cfr. *Fig. 3 ; Fig. 6 ; Fig. 12*], ponctuant les séquences de vignettes, proposent elles aussi un arrêt sur image qui influence l'avancée de la narration, allongeant la temporalité de la scène en une durée indéterminée. La construction des planches a aussi une influence sur le rythme. Par exemple, la planche 7 est vectorisée par un axe qui avance la bande de délinquants à chaque strip, alors que nous avons vu que les autres cases de la page n'étaient pas cette progression implacable.

Tous ces procédés de mise en scène et de mise en texte se font bien sûr à l'intention du lecteur, dont la mission est de les décoder afin de compléter le sens et de comprendre l'intrigue dans ses subtilités. Il construit l'univers de la diégèse, le prolonge et recrée inconsciemment l'environnement sonore ; tout en progressant dans l'histoire construite. Sa lecture fonctionne par inférence : à partir des éléments qui lui sont proposés, il émet des hypothèses d'interprétations. Il participe ainsi à construire le récit, il fait fonctionner le processus mis en place par le MN ; il y a coopération entre les deux.

C'est là que se situe toute l'importance d'un tel incipit, véritable prologue. Il établit un pacte de lecture clair entre les deux acteurs de la narration, les mettant en adéquation afin que les stratégies narratives mises en place par le MN rencontrent les capacités de décodage du lecteur. Tacitement, le MN s'engage à remplir les attentes de son destinataire (le narrataire qu'il construit, auquel il adresse son récit), en l'invitant à poursuivre le récit et à y prendre pleinement part, en tant que co-énonciateur, lui promettant un récit complet et structuré. La mise en avant d'un narrateur aide à ce processus en rassurant le lecteur sur le statut énonciatif de l'histoire qu'il va lire, mais sans rendre trop visible l'existence du MN pour ne pas troubler son immersion.

c) Extension de l'analyse au tome 1, *La disparition*

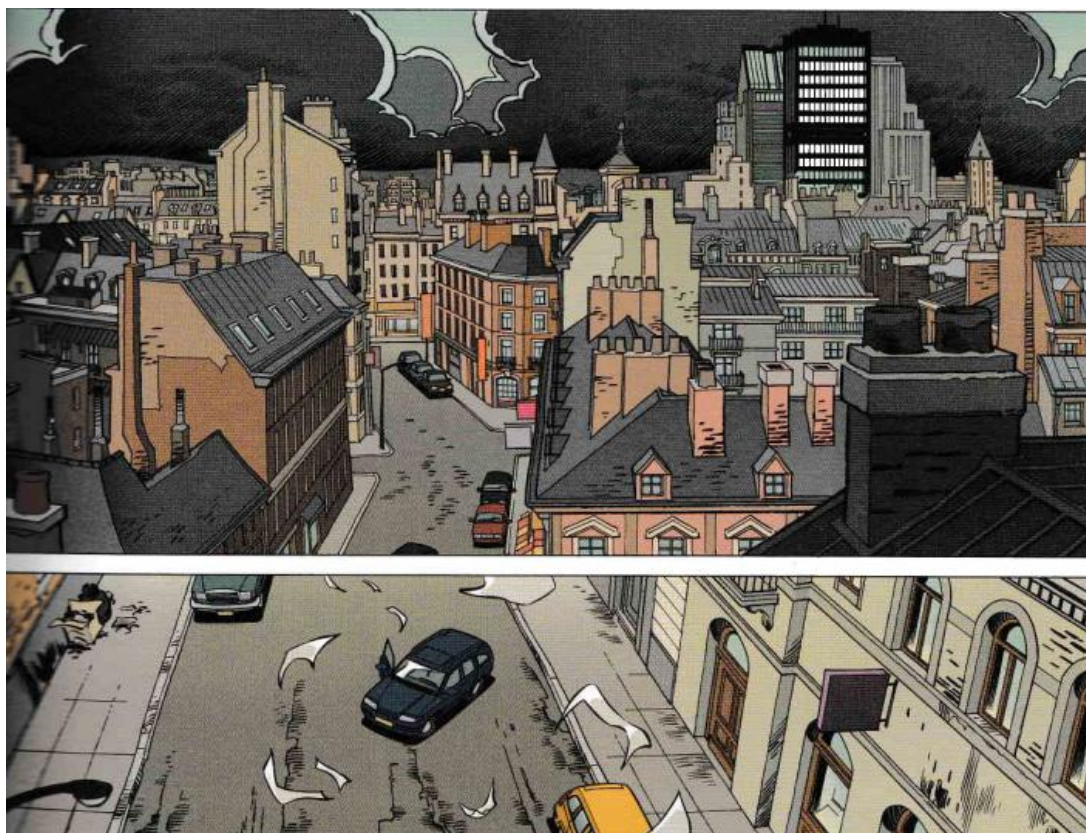


Figure 21. T1, p. 11, C1-C2

Après une page noire qui, à l'instar des blocs noirs vus précédemment, crée une pause physique dans la narration et clôt le prologue, la première planche montre un paysage vide, où il ne semble pas y avoir âme qui vive [Fig. 21]. À nouveau, l'absence de bruit ou de mouvement (sauf celui du vent, charriant des feuilles de papier) tend à créer une temporalité étirée, la scène que nous voyons dure depuis longtemps et va se prolonger.



Figure 22. T1, p. 11, C4

Cet effet d'éternité s'évanouit lorsqu'un cri vient percer le silence qui s'est abattu sur la ville, éclatant en plein ciel dans l'image [Fig. 22]. Le phylactère qui l'entoure est strié de barres perpendiculaires et ne possède aucun appendice, mais il indique quand même qu'un personnage va apparaître dans cette ville

fantôme.

C'est Dodji, qui, comme l'avait prédit le narrateur [cfr. Fig. 20], a changé de visage et ne pense certainement plus aux enfants qui le tourmentaient. Il est seul et en pleurs [Fig. 23],

car malgré tout son courage, il reste un enfant. Il réitère son appel, dans lequel on observe les mêmes variations de lettrage exprimant le volume et le ton que nous avons déjà remarquées dans le prologue.



Figure 23. T1, p. 12, C1 à C5

Il rencontre alors, à sa grande surprise, deux inconnus, Terry et Leïla, qui arrivent à pleine vitesse vers lui [Fig. 24].

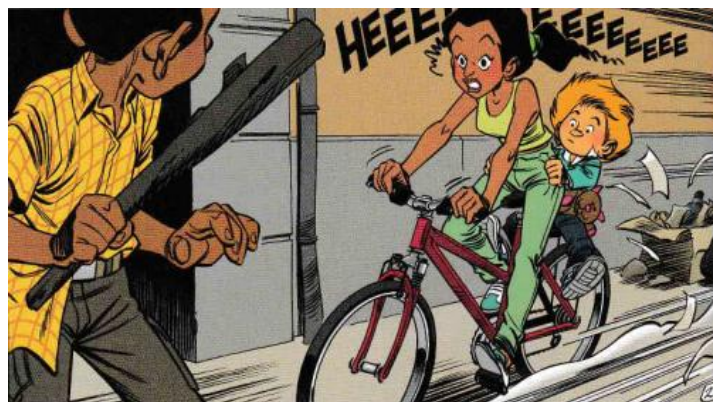


Figure 24. T1, p. 12, C8

Un cri les accompagne, probablement mi-surpris mi-effrayé au vu de leur visage. L'interjection n'est pas encadrée par une bulle, il est difficile de situer sa source, même si la bouche ouverte de Leïla et le fait que ce soit elle qui parle la première ensuite sont de bons indicateurs, comme nous l'avions déjà pressenti dans le prologue [cfr. Fig. 16].



Figure 25. T1, p. 55, C7

leur amitié [Fig. 25] et leur statut de protagonistes de l'histoire.

Nous pouvons aussi confirmer que le décor est celui de la ville – dont nous apprenons le nom à la moitié de l'album, Fortville – et que cette dernière semble retenir les enfants [Fig. 26]. Lorsqu'ils atteignent sa limite, ils n'osent pas la franchir, restant coincés dans les rues étroites. Pour le moment, ils y trouvent refuge, mais une menace y rôde, comme nous le verrons par la suite, et de nombreux secrets planent encore sur elle.



Figure 26. T1, p. 24, C3



Figure 27. T1, p. 13, C3-C5

Si nous revenons au moment de la rencontre entre Dodji, Leïla et Terry [Fig. 27], nous pouvons commencer à décoder les rapports liant les personnages grâce aux phylactères, comme dans le prologue. Terry répète la même interjection, mais sa bulle étant située sous celles des autres, il n'est pas entendu, ne passant à l'avant-plan qu'à la case 5, lorsqu'il sépare les personnages entrelacés. Ces derniers ont aussi leurs bulles accolées, même si Dodji résiste à la fois dans ses dires et dans son expression corporelle. Ils sont donc interrompus par le cri de Terry dont les paroles sont toujours oralisées et rendues enfantines (C5 « je m'ai fait mal »), fidèles au personnage de l'incipit. Par contre Leïla, que nous avons qualifiée de

colérique, se montre ici plutôt douce et affectueuse ; certaines conclusions tirées du prologue peuvent donc se corriger au fil de la lecture.



Figure 28. T1, p. 12, C7

Cette scène est également l'occasion de remarquer un type de phylactères que nous n'avions pas encore rencontré : celui contenant exclusivement des signes de ponctuation [Fig. 28 ; Fig. 29]. Fréquents en bandes dessinées, ils sortent de l'ordinaire car ils mobilisent les codes de la prise de paroles mais sans émettre un seul bruit. Ils ont surtout une valeur émotive, ils tendent à attirer l'attention sur un sentiment ressenti par le personnage sans que celui-ci ne doive le verbaliser. Ainsi, le point d'interrogation marque l'incompréhension, le questionnement, tandis que le point d'exclamation marque la surprise, l'attention (comme le panneau de signalisation). La couleur, l'épaisseur ou la taille du lettrage permettent toujours de nuancer la puissance du contenu de la bulle. S'il y a deux points de ponctuation, comme dans notre exemple, l'ordre a également de l'importance pour indiquer l'émotion qui prime sur le moment. Dans nos deux figures, l'alternance des deux signes de ponctuation marque une différence de nature et d'intensité dans les émotions ressenties par Dodji.



Figure 29. T1, p. 13, C3



Figure 30. T1, p. 27, C4

Le décor effacé est toujours un moyen de mettre l'accent sur le contenu des paroles des personnages et sur ce qu'elles dégagent. La couleur même du fond, qui prolongeait celle du décor dans le prologue [cfr. Fig. 10 ; Fig. 13 ; Fig. 15], peut ici aussi présenter un aplatissement, lors d'une émotion plus forte ou de propos incontournables [cfr. Fig. 28 ; Fig. 30 ; Fig. 39]. Plus que le décor, il arrive qu'un personnage s'efface complètement de la case, ne ressemblant plus qu'à une ombre, tant ce qu'il a à dire est grave. C'est le cas d'Yvan [Fig. 30] lorsqu'il partage sa dernière hypothèse avec ses camarades et leur annonce que « c'est peut-être nous qui sommes morts pendant la nuit...et là on est en enfer ! ». Outre le choc ressenti par les personnages, cette affirmation se révélera déterminante pour la suite de l'histoire. Elle nécessite donc un environnement visuel ne laissant voir qu'elle.



Fig. 31. T1, p. 48, C5

D'autres manifestations sonores fonctionnent différemment du prologue. En effet, les onomatopées, qui avaient un objectif avant tout signifiant dans le prologue, semblent ici pouvoir se limiter à une valeur imitative. Que ce soit le bruit de freins [Fig. 31], celui d'un choc contre le pare-brise [Fig. 32], ou de bris de verre [cfr. Fig 41], ils ont moins l'impératif de soutenir l'image et d'indiquer le sens à donner à la scène. Ces onomatopées accompagnent l'image plus qu'elles ne l'explicitent.



Figure 32. T1, p. 33, C7



Figure 33. T1, p. 27, C8

Néanmoins, la représentation du son continue à appuyer du sens, même si ce dernier est moins contraint que dans le prologue. Par exemple, l'image d'une casserole qui déborde est accompagnée d'onomatopées qui elles-mêmes débordent du cadre [cfr. Fig. 56], dans un processus mimétique. L'absence d'explicitation d'environnement sonore est, elle utile pour éviter d'attirer inutilement l'attention du lecteur et de l'entraîner sur une mauvaise piste d'interprétation. Ainsi, lorsque Terry frappe mollement Yvan [Fig. 33], au cours d'une discussion, les nuages indiquent un coup, mais celui-ci n'est pas explicité car sa puissance et son importance pour le récit apparaissent minimes. Dans d'autres cas, l'absence d'onomatopées laisse au lecteur



Fig. 34. T1, p. 40, C1

l'espace d'imaginer l'ambiance, comme lorsqu'un éclair strie le ciel [Fig. 34] pendant un orage. La vignette muette joue alors un rôle dans la dramatisation de la scène, renforcé par le fait qu'elle laisse le lecteur reconstituer le son implicite et s'imaginer le décor sonore.



Figure 35 T1, p. 12, C8

Cette case est aussi atemporelle car elle ne subit aucune contrainte de durée, elle est prolongée, étirée, comme plusieurs autres que nous avons vues [cfr. Fig. 3 ; Fig. 6 ; Fig. 12 ; Fig. 20]. Mais toutes les vignettes muettes ne sont pas forcément dénuées de toute temporalité. En effet, elles peuvent faire partie d'une successivité et simplement représenter un instant silencieux, ou être vectorisées par un mouvement qui leur imprime alors une durée [Fig. 35 ; cfr. Fig. 36].



Figure 36. T1, p. 54

Enfin, il arrive que les circonstances du récit contraignent une séquence entière au mutisme. C'est le cas de la page 54 où Dodji et Camille tombent dans un lac alors qu'ils sont dans une voiture et poursuivis par un tigre. Ce dernier rugit, griffe Dodji qui pousse une exclamation de douleur, mais aucun de ces bruits ne peut exister sous l'eau et la planche entière est donc dépourvue de tout son explicite [Fig. 36].



Figure 37. T1, p. 17-18, C9-C1

Un autre aspect de la bande dessinée est encore mobilisé dans la suite de l'album : les blancs intericoniques. Nous avons vu l'épaisseur narratologique qu'ils pouvaient constituer dans le prologue en matérialisant le hors-champ. Ici, c'est l'espace entourant la planche et l'épaisseur du papier qui sont investis. Par exemple, un chien regarde vers l'extérieur de la case avec perplexité et lorsqu'on tourne la page [Fig. 37], on le retrouve à regarder de l'autre côté, toujours vers le blanc, mais qui (à la faveur d'un champ-contrechamp) a cette fois changé de bord. Quelque chose semble se situer dans le blanc, invisible et impalpable, mais bien présent.

On trouve une autre mobilisation des blancs lorsque Dodji et Leïla sont confrontés à des rhinocéros et que la jeune fille suggère de klaxonner pour les éloigner. À la page suivante, on les retrouve face à des animaux plutôt énervés ; nous n'avons pas « vu » le klaxon en tant que tel, il est passé sous l'ellipse de la page. Le blanc a donc ouvert un raccourci temporel qui sera source d'effet de style, il a ainsi permis de jouer avec le rythme de la narration.



Figure 38. T1, p. 49, C1-C3

exemple, lorsque Dodji s'engouffre dans un parc, il est observé à travers la roue de son vélo par un regard proche du sol puis du haut d'un arbre, comme si menace silencieuse se dissimulait à sa vue [Fig. 38]. Même si un tigre concrétise assez vite cette menace, il ne peut

Enfin, nous pouvons nous interroger sur la présence marquée du méga-narrateur. Le narrateur ne s'exprime plus après le prologue, il n'offre donc pas de visibilité explicite au MN. Cependant, ce dernier se rend encore perceptible à travers des angles de vue plus personnifiés. Par

pas être le voyeur fictif qui observait le jeune garçon. Il s'agissait plutôt d'un regard anonyme, d'une entité le surveillant. La présence du MN est ainsi suggérée.

L'œil qui est montré précédemment guettant les personnages participe du même processus. Il regarde le lecteur droit dans les yeux, dépassant le quatrième mur et replaçant l'histoire dans sa situation d'énonciation, dans un processus d'embrayage [Fig. 39]. C'est un phénomène que nous observerons à d'autres endroits dans la série.



Figure 39. T1, p. 19, C10

Par ailleurs, le lecteur continue à être sollicité dans cette partie de l'album. Il est emmené avec les enfants dans leurs pérégrinations et participe en même temps qu'eux à la résolution des énigmes. Comme Leïla, il se demande « [...] ce qui se passe ici » [T1, p. 14 C1], comme Dodji il est accablé par « [...] ce silence... c'est pénible à la fin... » [T1, p. 16, C1] et comme Yvan il émet des hypothèses pour tenter de comprendre ce qui s'est passé. Un vrai rapport d'identification peut donc se créer, le lecteur suit et comprend les émotions des personnages.



Figure 40. T1, p. 37, C8 à C10

Lorsque ceux-ci se rassemblent après l'apparition du tigre et des rhinocéros, qu'ils pleurent et crient [Fig. 40], le lecteur peut lire leur désarroi tant dans leurs paroles que sur leur visage. Il conçoit le brouhaha que cela crée, au vu de la multiplication des bulles, de la superposition de ces dernières, de leurs bords dentelés plus incisifs et de leur couleur sombre,



Figure 41. T1, p. 38, C3

Ce contexte sonore démontre encore une fois que le son est bien perceptible par les personnages, qu'il a un rôle incontournable dans la narration et qu'il est reproduit aux yeux du lecteur par divers outils visuels.

créant un vacarme sourd aux oreilles de Dodji, qui en reste interdit. Ces phylactères qui l'entourent ont bien une valeur sonore pour lui, il les entend. Nous pouvons reconstituer son environnement et, dès lors, comprendre sa réaction. En effet, à la page suivante on le voit attraper un marteau et frapper une voiture, provoquant à son tour un bruit assourdissant, cette fois de verre brisé. Il peut ainsi lui aussi se défouler bruyamment [Fig. 41].

d) Extension de l'analyse au tome 5, *Au cœur du Maelström*

Dans cet épisode, Leïla, Camille, Terry et Yvan se retrouvent à nouveau à Fortville avec quelques personnes, rencontrées au parc du requin, qui étaient en désaccord avec Saul, leur chef. Il y a notamment Boris et Zoé, particulièrement amicaux, mais aussi Sélène et Alexandre qui sont assez étranges et semblent en savoir plus que les enfants de Fortville, et même leur en vouloir, pour une raison indéterminée. Dodji a disparu à la fin de l'album précédent et les quatre autres ont été obligés d'apprendre à vivre sans leur leader.

Rappelons que cet album marque la fin du premier cycle, il est donc supposé apporter des réponses aux questions soulevées jusque là, et proposer une forme de conclusion aux événements, tout en introduisant la suite. Par rapport au tome 1, nous pouvons déjà observer quelques différences. D'abord, la page de titre est immédiatement placée au début, aucun prologue ne vient entamer l'intrigue. Puis, le nombre de pages est réduit, précisément car il n'y a pas de prologue, ce qui signifie que dans le premier tome cet incipit était bien à considérer comme en dehors de l'album, n'intervenant pas dans le compte habituel des pages (T1=56p dont huit pages de prologue, T5=48p). Enfin, au niveau de la couverture [Fig. 42], on voit que les titres sont tous inscrits en noir sur fond blanc, sauf pour le tome 5 qui verra se préciser la menace silencieuse des débuts.

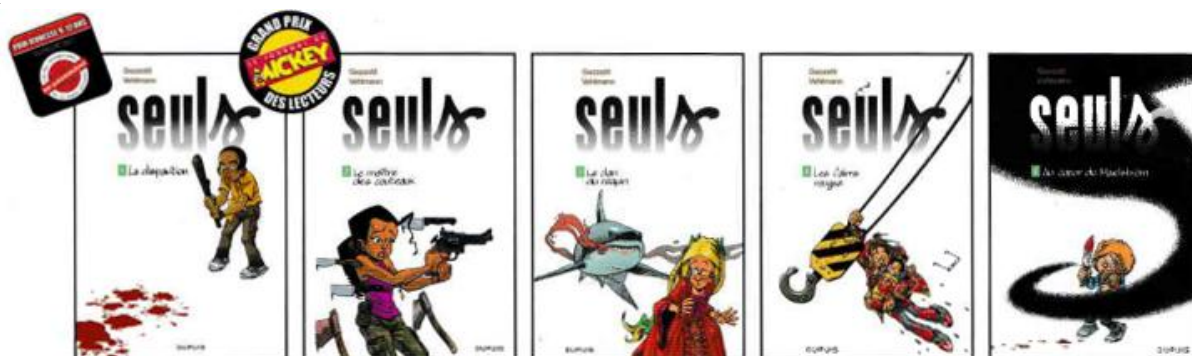
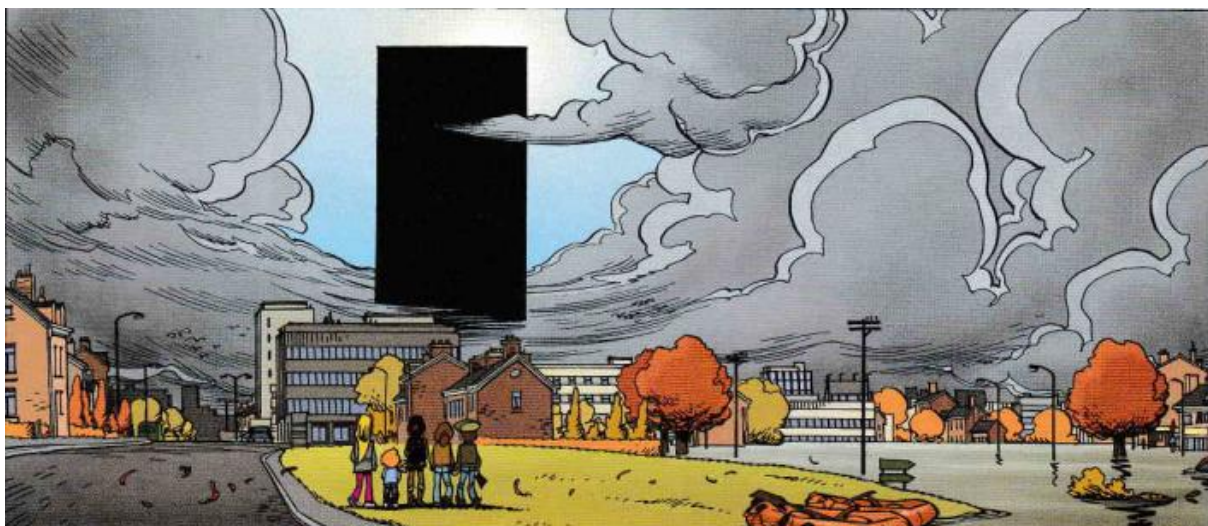
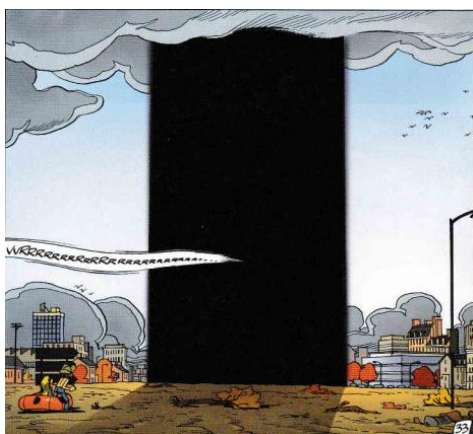


Figure 42. T1 à T5, couverture

Nous retrouvons néanmoins beaucoup de références au premier tome du cycle au sein de cet album, ce qui crée un effet de symétrie intéressant. On peut citer quelques exemples : lorsque Leïla dit « tu te rappelles quand il avait fugué et était tombé sur le tigre ? » [T5, p. 16, C4], évoquant un épisode du T1, ou lorsqu'Yvan, en apprenant que lui et ses amis sont morts, souligne qu'il « y avait pensé dès le début en plus !! » [T5, p. 47, C1 ; cfr. Fig. 30]. Une nouvelle mention de la menace informe est faite par Saul : « depuis le début, j'ai pressenti que quelque chose était tapi dans l'ombre, à attendre son heure... » [T5, p. 47, C4], même si elle aura pu se préciser dans cet album.



Cette menace se situe d'ailleurs au cœur même de la ville de Fortville, ramenant les enfants vers cet endroit inquiétant qu'ils avaient pourtant réussi à quitter. La force maléfique est matérialisée par cet immeuble noir qui apparaît soudainement dans le paysage [Fig. 43] et qui attire inexorablement les personnages vers ce qu'ils appellent « la zone rouge », le centre



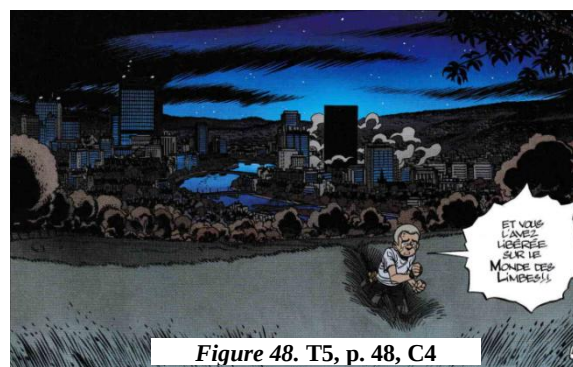
Boris, comme le lecteur, tente de comprendre ce qui provoque ce bruit, quel phénomène le crée. Il émet une hypothèse (« vous entendez ce bruit ? on dirait...un essaim. ») et se rapproche pour la confirmer [Fig. 45]. Pendant ce temps, le ruban sonore continue de traverser les cases, passant derrière les bulles comme un bruit de fond lancinant. La forme ondulée va dans ce sens d'un bourdonnement continu et régulier. Celui-ci va s'accroître lors du climax de l'histoire, lorsque

VRRBBRRRRB BBBRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR

TERRY... VERS MOI, VITE !

Figure 47. T5, p. 42

vue de la ville, qui fut le décor de trois albums du premier cycle, mais qui sera dépassée par la suite, englobée dans une perspective plus large, celle du Monde des Limbes.



60

Nous trouvons dans le tome 5 plusieurs vignettes muettes et à la temporalité étirée afin de communiquer des émotions, comme dans le tome 1 [cfr. *Fig 6* ; T1, p. 5, C6 ; *Fig. 18*]. Cependant nous avons vu que certaines vignettes sans bruit apparent ne manquaient pas de temporalité grâce au mouvement qui y était imprimé [cfr. *Fig. 33* ; *Fig. 36*] ; on en trouve un

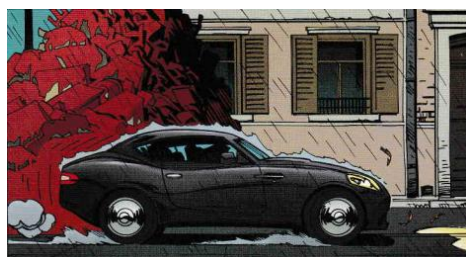


Figure 49. T5, p. 12, C1

[*Fig. 50*] dispose, elle, d'une durée allongée, sans début ni fin ; on ne peut pas savoir depuis



Figure 50. T5, p. 12, C3

quand ces animaux sont là ni combien de temps ils vont y rester. On peut imaginer l'environnement sonore, le bruit constant de la pluie, mais rien n'est dit pour ne pas troubler l'effet d'éternité, la suspension de l'instant qui est créé.

De plus, cette vignette a été prise à hauteur du cairn, une vision impossible pour les enfants mais qui permet de donner l'impression que les singes regardent le lecteur droit dans les yeux, d'un regard sombre et menaçant. Ce dernier se sent alors apostrophé et le récit est embrayé, replacé dans sa situation d'énonciation ; le méga-narrateur se fait sentir. Il crée cet échange de regards pour rappeler au lecteur son emprise sur la diégèse, réactiver son implication dans le récit. L'image de l'œil rouge d'un cheval agressif [*Fig. 51*] va dans le même sens, et c'est une mise en scène que nous avons déjà pu repérer dans le premier album [cfr. *Fig. 37*].



Figure 51. T5, p. 20, C9

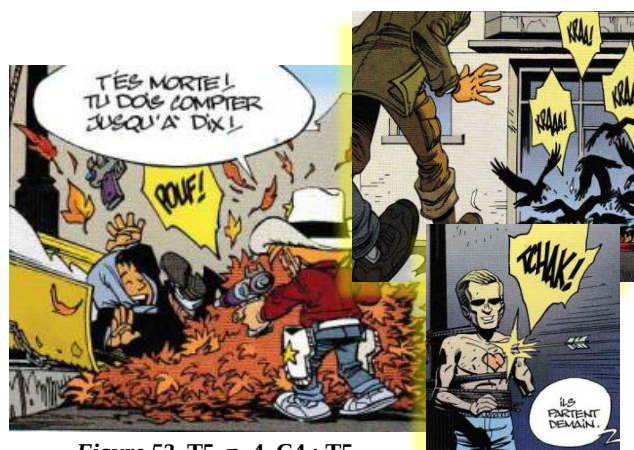


Figure 52. T5, p. 4, C4 ; T5, p. 5, C6 ; T5, p. 10, C1

Une différence notable sépare encore les deux tomes. La représentation des onomatopées est différente dans le T5 ; la majorité d'entre elles sont accompagnées d'une sorte de phylactère jaune aux bords brisés ainsi que d'une forme de ponctuation, majoritairement des points d'exclamation [*Fig. 52*]. C'est assez interpellant

car le tome 1 n'avait pas eu besoin de mettre cela en place pour souligner la présence d'onomatopées. L'ambiance plus sombre ainsi que la tension dramatique plus intense du T5 explique en partie ce recours à la couleur.



Figure 53. T5, p. 15, C1-2

Cette représentation sonore sera aussi utilisée pour souligner la présence d'un bruit qui n'est pourtant pas explicité par du texte. Lorsque la voiture des enfants s'emballle, ne répond plus aux freins et cogne contre un poteau [Fig. 53], aucun son n'est exprimé malgré un éclat jaune qui en est pourtant l'indice. Comment se fait-il que le fracas du bas de caisse contre le poteau ne soit pas verbalisé ? Est-ce parce que les enfants, obligés de sauter en pleine course, ne prêtent pas attention à ce bruit ou sont dans l'incapacité de l'entendre, sonnés par leur choc sur le sol ? Leur point de vue influencerait alors la représentation du son... Pourtant, le « skliing » de la vignette suivante [Fig. 54] est bel et bien inscrit pour illustrer le bruit de la vitrine brisée, alors que les enfants sont toujours au sol... Impossible de trancher, dans ce cas-ci, au sujet de l'absence d'onomatopée.



Figure 54. T5, p. 15, C3



Figure 55. T5, p. 16, C1

Enfin, un dernier cas particulièrement intéressant de représentation des sons peut être relevé. Lorsque Zoé lit à Leila le mot que Terry a laissé avant de partir [Fig. 55], la note se présente, dans le phylactère qui reproduit les paroles de Zoé, comme si elle était de la main de Terry, avec des fautes d'orthographe et un mot souligné. Certains mots sont aussi mis en gras, mais sans que nous puissions déterminer s'ils expriment une accentuation de Zoé ou s'ils ont été écrits comme cela par le petit garçon. Cette mise en texte permet au lecteur de reconnaître le style de Terry, mais il déroge aux habitudes des phylactères qui reproduisent normalement les sons, pas des textes écrits. Voilà encore un exemple, s'il en était besoin, de la représentation particulière du son dans la bande dessinée et des dispositifs mis en place pour lui offrir une place privilégiée dans la narration.

Au terme de cette immersion dans l'univers de *Seuls*, il serait impossible de nier la présence d'une dimension sonore dépassant l'addition du texte et de l'image. Que ce soit par sa matérialisation dans la vignette, son influence sur la narration ou son potentiel émotionnel, le son a une vraie signifiante dans la bande dessinée. Il mêle étroitement les deux dimensions iconotextuelles entre elles, introduisant dans le texte une valeur iconographique et offrant à l'image la possibilité de raconter une histoire et d'accueillir le texte en elle. Il y a donc d'un côté iconisation du texte, qui n'est plus seulement vecteur de mots, mais aussi d'une image et qui prend alors des traits visuels ayant un sens ; et de l'autre côté, on observe une narrativisation des dessins, qui se voient liés entre eux.

Plusieurs critères, que nous avons dégagés dans la section précédente, ont pu montrer leur efficacité au sein de ce premier corpus et ont ainsi attesté du soin porté à la représentation de la dimension sonore dans la bande dessinée. Le lettrage, la ponctuation, les expressions faciales, la position et le nombre de bulles, leur couleur et leur contour... Tous ces éléments ont été mobilisés dans la série afin de rendre le son et d'en proposer une perception nuancée du lecteur. Son volume, son intonation, sa provenance, sa pluralité, autant de caractéristiques exprimées par les différents critères et qui ont permis de soutenir l'histoire et d'en affiner les interprétations possibles.

La matérialisation physique des dialogues dans cette bande dessinée a aussi été un vecteur d'émotion intense, notamment lorsque le décor disparaissait pour laisser plus de place au contenu des phylactères ou lorsque les bulles n'étaient remplies que de signes de ponctuation afin d'indiquer un sentiment sans mobiliser la parole. La présence physique des phylactères a également permis d'étayer les rapports entre les personnages en leur offrant plus ou moins de visibilité et en mimant la relation qu'ils entretiennent. Nous pouvons citer en exemple le chassé-croisé d'Yvan et Michèle [T1, p. 3, C1 à C4], la confrontation entre Dodji et son agresseur [cfr. Fig. 18], la rencontre entre Leïla, Terry et Dodji [cfr. Fig. 27] ou encore la cacophonie du groupe [cfr. Fig. 40] ; autant de situations où la visualisation des sons a pu appuyer la mise en intrigue et la caractérisation des personnages.



Figure 56. T1, p. 32, C1

Penchons-nous maintenant sur les onomatopées. Régulièrement utilisées dans cette série, elles ont un statut particulier car elles constituent le lieu le plus visible de l'entremêlement du texte et de l'image. Dans *Seuls*, elles sont un moyen de rendre le contexte sonore de l'action [cfr. Fig. 32 ; Fig. 41], mais aussi d'affiner le sens de ce qui est montré, comme lorsque la machine de Leïla pétarade, en faisant le bruit « pett » [cfr. Fig. 10], ou que la casserole déborde [Fig. 56]. Néanmoins, leur représentation a évolué au fil de la série puisque les onomatopées disposent dans le dernier tome d'un éclat jaune les faisant ressortir. L'intensité dramatique allant crescendo, il était sans doute nécessaire de donner plus d'impact aux bruits émaillant l'histoire.

Le son est également un outil permettant d'imprimer un certain rythme à la narration. En effet, en variant sa représentation, il est possible d'accélérer ou de ralentir l'action, d'y intégrer des ellipses ou au contraire des temps morts. Concrètement, une page avec de nombreux phylactères représentera le plus souvent une scène longue au dialogue soutenu et sera dès lors plus longue à déchiffrer, tandis qu'une planche muette peut être décodée en un coup d'œil. De plus, le son permet de mobiliser des espaces hors-champs, par exemple grâce à des appendices [cfr. *Fig. 15*]. La sonorisation de la bande dessinée s'appuie encore sur des procédés de mise en page, telle que la vectorisation d'une page [T1, p. 7] ou la mise en place de néants narratifs (blocs noirs).

Un autre moyen de manipuler le temps à travers le son a été l'aménagement de vignettes asonores, sans son. Mentionnées à de nombreuses reprises dans ce travail, ces cases, si elles sont atemporelles, permettent d'étirer la temporalité, de se dégager de toute notion de durée afin de jouer sur le rythme. Tels des tableaux, elles s'excluent de la successivité des autres vignettes et s'allongent indéfiniment. Il est à préciser qu'elles ne sont pas forcément silencieuses, il est possible de reconstituer un environnement sonore, mais celui-ci n'est pas montré, il est tu afin de conserver l'atemporalité, et dès lors le pouvoir émotionnel de la vignette.

Certains sons sont donc implicites, ils ne sont pas transcrits dans l'image. C'est un choix du méga-narrateur, il décide d'expliciter tel ou tel bruit en fonction des besoins de l'intrigue. Dans la bande dessinée, qui est un art de l'ellipse, tout ne peut pas être montré, une partie est forcément laissée à l'imagination du lecteur qui, aidé des indications laissées à son adresse, recrée inconsciemment le contexte sonore d'une scène. C'est le cas lorsqu'un éclair déchire le ciel [cfr. *Fig. 34*], lorsqu'Yvan et ses amis discutent [cfr. *Fig. 4*] ou dans toute la première planche du premier tome. Dans ce dernier exemple, un récitatif explicite l'environnement sonore [cfr. *Fig. 1*] mais celui-ci n'est pas montré, il est même mis à distance par le narrateur qui le rapporte sans l'indiquer dans l'image.

Bien sûr, tous ces choix narratifs doivent être rattachés au méga-narrateur qui orchestre l'histoire. Nous avons signalé dans *Seuls* plusieurs traces du MN et souligné le dialogisme énonciatif qui sous-tend tout dispositif bédéique comportant des phylactères (dans la mesure où ceux-ci convoient du discours rapporté). D'abord, la présence d'un narrateur scriptural extradiégétique (extérieur à la diégèse au moment où il raconte) indique l'existence d'une instance supérieure régissant le récit, même s'il disparaît dès la fin du prologue. Ensuite, un énonciateur fictif semble prendre en charge la méga-narration, par divers angles de vue personnifiés, donnant l'impression que quelqu'un observe réellement la scène, puis par la création d'une sous-diégèse [cfr. *Fig. 14*] grâce à un court-extrait de feuilleton télévisé qui vient faire écho à l'intrigue principale.

Enfin, plusieurs regards en direction du lecteur, perpendiculaires à la surface de la page, viennent aussi replacer la BD dans sa situation d'énonciation en apostrophant immédiatement le lecteur. Tant le visage caché du début [cfr. *Fig. 1*], l'œil du tigre dans le

tome 1 [cfr. *Fig. 39*], le regard rougeoyant du cheval [cfr. *Fig. 51*] que le coup d'œil sombre des singes [cfr. *Fig. 50*] visent à embrayer l'histoire et à rappeler son statut de discours.

Finalement, nous pouvons constater que l'incipit de *Seuls* a bien fonctionné de manière programmatique par rapport à la suite de la série. Que ce soit au niveau du méga-narrateur, du traitement du matériau sonore ou des effets de rythme, il a donné au lecteur les codes lui permettant de déchiffrer les artifices mis en place et d'ainsi progresser aisément dans son interprétation. Il a aussi présenté les personnages, leur donnant à chacun un caractère défini afin de les faire évoluer en symbiose, tout en créant une forme d'identification pour le lecteur.

Surtout, le prologue a établi une menace silencieuse qui semble planer au-dessus des enfants. Il a ainsi créé une attente angoissée par une multitude de stratagèmes : redondance du texte et de l'image puis opposition totale [T1, pp. 1-2], mise à distance du son, répétition de mots (*demain, quelque chose*), plans surplombants, mobilisation d'une sous-diégèse inquiétante... Autant d'amorces visant à faire ressentir au lecteur du suspense, à travers la présence d'un terrible et silencieux mystère. Ces promesses du prologue seront tenues dans le tome 5 où on apprend que les enfants sont décédés, qu'une puissance maléfique a pris place au centre de Fortville et que, dans l'au-delà, la résurrection est possible.

La menace qui pesait alors sur le groupe se concrétise, prend forme, et surtout se sonorise. En effet, le ruban sonore qui accompagne le monolithe noir et en souligne les actions [cfr. *Fig. 46*] reproduit son mouvement, déborde de son cadre. Le son mime ainsi l'histoire afin de la rendre au mieux, se constituant dès lors comme outil indispensable de la narration dans *Seuls*.

3. Analyse d'*Imbattable*

Dans *Justice et légumes frais*¹⁷⁶, premier tome de la série *Imbattable*, nous faisons la connaissance du personnage éponyme, un super-héros à l'air bonhomme, plutôt petit et grassouillet, capable de lire dans les planches de bande dessinée. En effet, il a la faculté de prévoir ce qui va se passer dans les autres cases et même d'y intervenir, pour éviter des situations désastreuses. Nous suivrons ainsi ses aventures, au service des habitants de sa petite ville qui n'hésitent pas à faire appel à lui pour leurs tracas du quotidien. On notera qu'un deuxième tome, *Super-héros de proximité*, est déjà sorti à l'heure où nous écrivons ces lignes, mais nous nous concentrerons sur le premier.

Contrairement à *Seuls*, on ne retrouve pas dans *Imbattable* de planches physiquement détachées du reste, la page de titre entame immédiatement l'album de manière plus classique. Il n'y a donc pas de prologue explicitement désigné comme tel. Dès lors, nous avons choisi de sélectionner les cinq premières pages du tome 1¹⁷⁷ afin d'avoir un échantillon représentatif des dispositifs mis en place dans la série ; nous nous sommes arrêtés avant la sixième car celle-ci propose déjà une structure plus originale (succession de quatre vignettes-bandeaux). Selon le format du gag-en-une-planche, les pages fonctionnent de manière individuelle, sans lien entre elles, comme dans notre premier corpus. Il est à noter que les deux incipits ne recouvrent pas le même nombre de planches à cause de l'écart quantitatif des deux histoires, même si chacun fonctionne dans un rapport programmatique vis-à-vis du reste de la série.

Grâce au titre de l'album, nous pouvons soupçonner que le ton d'*Imbattable* sera plutôt humoristique. Issu de la tradition classique franco-belge, le héros au gros nez vivra des aventures à la fois cocasses et épiques. Il se fait aussi caricature des personnages de comics, mêlant deux influences riches et variées pour les réinvestir avec finesse et au second degré.

Nous entamerons notre étude d'*Imbattable* par une lecture de l'incipit que nous avons sélectionné, ainsi qu'une analyse de ces cinq pages et de ce qu'elles ont à nous offrir au point de vue sonore. Ensuite nous confronterons nos observations avec l'ensemble de l'album *Justice et légumes frais*, afin de vérifier si nos hypothèses quant au décodage de cette série se confirment. Nous ne proposerons pas une analyse plus étendue de la série *Imbattable*, comme nous avons pu le faire pour le premier cycle de *Seuls*, car cette série ne prolonge pas son histoire sur plusieurs albums.

¹⁷⁶JOUSSELIN Pascal, *Imbattable. T1 Justice et légumes frais*, Marcinelle, Dupuis, 2017.

¹⁷⁷ Celui-ci est reproduit en annexe 2.

a) Description de l'incipit

Tremblez, malfrats, voici Imbattable

Dans ce premier épisode des aventures d'Imbattable, le super-héros sauve une mère et son fils d'une agression par deux malfrats. Alors qu'il est tranquillement dans sa cuisine en train de se servir un verre de jus d'orange, il voit la scène à la case d'en dessous – son regard est symbolisé par une flèche en pointillé qui traverse le blanc intericonique [cfr. *Fig. 57*] afin d'observer le strip suivant, prolongeant l'avancée des gredins – et décide d'intervenir. Il saute alors dans la vignette du dessous, outrepassant les lois régissant l'espace bédéique. Il remet ainsi en question le déroulement linéaire et exploite plutôt la spatialité tabulaire de la planche de manière visible : des traits adventices accompagnent son mouvement dans la case 7 [cfr. *Fig. 60*], tandis que dans la vignette 11, on peut voir une ligne souligner la trajectoire de la balle et dépasser les cadres [cfr. *Fig. 61* ; *Fig. 62*]. Heureusement, la composition de la planche, symétrique et régulière, facilite la lecture de ces anomalies.



Figure 57. T1, p. 3, C3

Lorsqu'Imbattable repère l'agression, il émet un phylactère comportant un point d'interrogation et un point d'exclamation [*Fig. 57*]. Nous avons vu que ces marques de ponctuation isolées au sein de bulles permettaient de transmettre un mélange de surprise et de stupéfaction. Ce dispositif sera utilisé plusieurs fois dans la planche, dans des formes différentes ; avec (C6) ou sans phylactère (C7, C12), coloré (C10) ou non (C6, C7), par un lettrage lisse ou non (C7). Ces variations offrent la possibilité de nuancer l'émotion et de la signifier le plus subtilement possible au lecteur. L'expression faciale des personnages participe aussi à cette représentation, surtout au niveau des yeux et de la bouche (C7, C10), à l'instar de la gestuelle (C12).

D'autres éléments servent également à exprimer visuellement une émotion. Les signes idéographiques, utilisés dans plusieurs vignettes sous la forme d'étoiles [*Fig. 58*], indiquent que les personnages sont assommés, hors d'état de nuire, au travers de symboles fonctionnant sous forme de métaphore. Nous pouvons en effet penser à l'expression « voir les étoiles en plein midi » qui signifie « recevoir un coup violent qui cause un éblouissement » et qui correspond parfaitement à la situation. Les visages des malfrats sont aussi soumis à des conventions idéographiques, les yeux en croix et la langue sortie exprimant conventionnellement le fait d'être assommé.



Figure 58. T1, p. 3, C10



Figure 59. T1, p. 3, C5

C'est sans surprise pour le lecteur que, dans la vignette suivante, la mère est interrompue par l'arrivée de deux voyous. Ses paroles (« vite, faisons demi-tour avant que... ») sont ainsi complétées par l'image qui concrétise ce que le texte amorçait.

Par miracle, Imbattable intervient pour sauver les passants en bondissant depuis la vignette 4 jusqu'à la 7 [Fig. 60]. Nous pourrions d'ailleurs nous étonner au sujet de cette entrée brusque mais silencieuse ; le choc du saut et le fracas des dents du criminel sont pourtant facilement reconstitués. Il est probable que ce mutisme vise à laisser plus d'espace à la réplique d'Imbattable, dont c'est la toute première « sortie de cadre ». Il fait ainsi une apparition digne d'un super-héros, proclamant « Imbattable à la rescousse ! », avec un lettrage accentué. Il va même jusqu'au bout du rôle lorsqu'il déclare à la case suivante : « laisse cette veuve et l'orphelin tranquilles, jeune délinquant ! » ; en effet, il utilise une expression passablement figée ("la veuve et l'orphelin"), dont il souligne l'emploi stéréotypé en modifiant la nature du second déterminant (démonstratif puis article), imitant les airs d'un Superman.



Figure 60. T1, p. 3, C7

On remarque par ailleurs que les prises de paroles des délinquants sont représentées avec des lettres capitales, représentant sans doute le volume élevé de leurs interventions (C6, C8). C'est aussi le cas des exclamations de surprise (C10, C11) ou de remerciement de la mère (C14). C'est une manière inhabituelle de montrer une intensification du volume sonore, qui s'illustre classiquement par une modification du lettrage. Mais cette différence prend sens si on considère l'impératif de sobriété dont la série a besoin pour jouer efficacement avec ses propres codes.



Figure 61. T1, p. 3, C9

La réponse d'Imbattable à la provocation du délinquant est, elle, tout ce qu'il y a de plus classique et, dès lors, empreinte d'ironie [Fig. 61]. Énoncée avec les bras croisés et les sourcils froncés, cette affirmation paraît indiquer que le héros est sûr de lui, d'autant plus qu'il tenait déjà cette position à la vignette précédente. Le méchant semble avoir été frappé par une source invisible, Imbattable n'ayant pas bougé. Bien sûr, en tant que lecteur nous comprenons que c'est l'Imbattable de la case suivante qui a frappé et que celui de la C9 avait déjà vu ce qui allait se passer, mais cela reste incompréhensible pour les autres personnages. La remarque est ironique parce qu'elle crée une connivence avec le lecteur, seul destinataire du message capable de faire le lien entre le texte et l'image.

Les onomatopées subissent, elles aussi, un traitement intéressant. Si nous comparons les vignettes 8 et 11, nous voyons que les deux « textes iconiques » ne se ressemblent pas. Le premier, « PONK » [cfr. Fig. 61], noir et allongé, marque le bruit sec de la balle percutant le menton du délinquant. L'orthographe de cette onomatopée fait immédiatement penser au « ping pong » qui se joue également avec une petite balle lancée sur l'adversaire ; néanmoins le /g/ du sport a été remplacé par un /k/, phonème sourd évoquant dès lors un bruit plus mat et percutant. C'est comme si terrasser ses adversaires était une sorte de jeu pour Imbattable.

De plus, on remarque que l'image montre la tête du méchant penchée vers l'arrière et, dès lors, non synchronisée avec le son. Il y a donc deux instants représentés en un seul dans cette vignette ; grâce au son, nous percevons une action qui est déjà passée et qui ne nous est pas montrée (le moment du choc).

Pour leur part, les deux « POW » des flashballs [Fig. 62] sont rouges, épais, et désignent manifestement des coups de feu. Ils servent surtout à être reliés visuellement aux deux balles qui pénètrent dans les cases 9 et 13 et qui ont la même couleur ; ainsi le lecteur peut facilement comprendre la source de l'impact et le dépassement de cadre opéré par les deux trajectoires. Le bruit en tant que tel imite celui d'un pistolet à air comprimé, avec un souci de réalisme visant à maintenir l'adhésion du lecteur à l'univers diégétique (en dépit de ses excentricités).

On trouve aussi dans cette vignette, comme dans la neuvième, une double temporalité, puisque le dédoublement du fusil et de la main d'Imbattable montre deux instants en un seul. Cette représentation imite les effets des ralentis qu'on



Figure 62. T1, p. 3, C12

peut trouver au cinéma et qui semblent décomposer les mouvements corporels afin de ralentir l'action. Celle-ci peut dès lors, dans le cas de la BD, être entièrement contenue en une seule vignette.



Figure 63. T1, p. 3, C11

Dans la vignette 11 [Fig. 63], le regard « face caméra » de la mère est très intéressant car il brise le quatrième mur et dépasse le cadre de la diégèse. Le personnage semble adresser sa perplexité au lecteur et crée alors une connivence avec lui, qui est précisément en train d'essayer de comprendre ce qui se joue dans la planche. La réplique d'Imbattable est plutôt décalée puisqu'il répond en se référant à « l'incroyable magie de la bande dessinée », forcément inconcevable pour la maman. C'est donc un clin d'œil au lecteur, qui est le seul à pouvoir comprendre cette réplique, et qui est donc remis à sa place de destinataire de l'histoire.

Même si elle n'a pas vraiment compris de quoi il retourne, la mère répète « la magie de la BD » (C13) et remercie finalement cette dernière pour avoir permis le sauvetage. Elle appuie ainsi sur l'ironie du super-héros, puisqu'elle ne peut comprendre ce dont elle parle. Dans cette même vignette, Imbattable part vers la droite, comme s'il quittait la page, en disant « de rien ». Ses paroles ne sont pas entourées d'un phylactère, à l'instar de celles du délinquant dans la case 6. Ce phénomène est probablement dû au fait que ces répliques ne sont pas indispensables à l'action, elles réagissent à ce qui a été dit sans ajouter de nouvelles informations. Elles n'ont dès lors pas besoin d'être mises en avant par une bulle.

Rien n'est impossible pour Imbattable

Dans ce deuxième gag, notre super-héros est à nouveau sollicité, cette fois pour déjouer un vol. Il le résout en un tour de main, allant chercher l'objet volé et le remettant à son propriétaire dès la fin du premier strip. En effet, alors qu'Imbattable vient d'apprendre qu'un tableau a été volé, l'œuvre apparaît déjà dans la case suivante (C3), laissant le conservateur pantois. C'est seulement après la lui avoir remise qu'Imbattable part à sa recherche (« Maintenant excusez-moi, je dois aller chercher votre tableau. »), mêlant complètement l'ordre logique des événements. Imbattable exploite en réalité les deux niveaux de lecture de la bande dessinée : celui des personnages, qui se montre à travers les vignettes successives, et celui de la planche, qui met les cases en coprésence. Ainsi il y a deux temporalités, la première traverse la page de manière linéaire tandis que la seconde offre la planche en une fois, de manière tabulaire.

C'est dans ce cadre que le héros obtient une faculté d'ubiquité, il se trouve à la fois dans le présent de chaque vignette et est en même temps conscient de la simultanéité des cases, de sorte qu'il peut s'aider lui-même à travers les blancs intericoniques. Il remet ainsi en question l'habitude de lecture de voir le héros limité à sa vignette. Même les objets qu'il manipule peuvent déborder du cadre, comme dans la vignette 6 où le tableau est à la fois entre les mains d'Imbattable et celle du directeur, ébahi, qui ne peut comprendre d'où sort ce paquet. L'explication d'Imbattable à la case précédente ne l'éclaire pas davantage (« c'est

juste l'énorme puissance de la bande dessinée [...] ») puisque seul le super-héros jouit d'« awareness », de la conscience d'être un personnage de BD.



Figure 64. T1, p. 4, C9-C13

Le son, lui non plus, n'est plus soumis au cadre puisqu'il a la possibilité, entre les vignettes 9 et 13 [Fig. 64], de recouvrir une gouttière stripologique et de déborder sur les deux cases. Il dépasse ainsi la successivité de ces deux instantanés en exploitant leur temporalité commune ; le personnage du haut est capable d'entendre ce que lui dit le personnage du bas, le phylactère qui les lie se situant sur le blanc intericonique qui n'a alors plus effet. On remarquera en passant que la réponse d'Imbattable provenant de la case 9 ne comporte pas de bulle, comme pour certaines répliques de la planche précédente, car elle n'apporte pas de nouvelles informations et se contente de réagir à l'action.

Le « ah » de la case 3 possède un graphisme similaire, sans phylactère, mais dévoile un point intéressant. Cette interjection semble exprimer de la surprise, mais de manière très atténuée, vu l'absence de bulle et de ponctuation. La réplique de la vignette suivante confirme ce faible étonnement (« il s'agit de ce tableau, j'imagine ? »), l'expression « j'imagine » marquant beaucoup d'assurance. Imbattable conserve une attitude blasée car il sait que tout est écrit à l'avance.



Figure 65. T1, p. 4, C11-C12

les cases qui sans cela seraient assez vides, et donne l'impression d'un environnement sonore riche. Elles permettent aussi de ralentir le rythme de lecture, le texte étant plus long à décoder que l'image, et soulignent l'absence de précipitation du protagoniste.

On remarquera que, structurellement, la planche se présente en gaufrier, toutes les vignettes présentent un format identique. Ce quadrillage souligne le phénomène de vectorisation qui traverse la planche ; le mouvement du tableau part du coin inférieur gauche pour remonter jusqu'au coin supérieur droit, à l'endroit où le conservateur le découvre. Il y a ainsi une ligne dynamique qui parcourt la page et relie les cases entre elles, via les différents Imbattable se succédant pour attraper le paquet. Cette composition crée un effet rythmique dans la planche, l'ascension du paquet constituant un axe de lecture insolite.



Figure 66. T1, p. 4, C16

Dans la dernière case [Fig. 66], on a accès à un message que le héros s'écrit à lui-même et qui est montré au lecteur par le dessin d'une feuille de papier. Le texte ne reflète pas, pour une fois, une voix mais bien une note manuscrite. Imbattable met ses pensées par écrit et commente la progression de la planche, démontrant encore sa conscience d'un niveau d'énonciation supérieur. Cependant, il en parle comme si c'était lui qui orchestrait la mise en page alors que nous savons qu'il s'agit du méga-narrateur, qui se donne à voir à travers ce personnage, avec humour puisqu'il souligne son propre effacement.

Il n'y a pas de petits exploits pour Imbattable

À nouveau, dans la troisième planche, Imbattable est sollicité alors qu'il effectuait une action quotidienne, afin d'aider une vieille dame ayant perdu son chat coincé dans un arbre. Le héros parvient aisément à sauver le chaton, à l'étonnement de sa maîtresse. L'épisode peut être segmenté en trois séquences se calquant sur la structure de la page : une première où Imbattable est appelé à la rescousse ; une deuxième composée de deux strips similaires reliés entre eux par le centre, par le mouvement du héros vers la case d'en-dessous ; une troisième

séquence, conclusive, qui aboutit à la situation finale. On remarque que les six vignettes du milieu offrent un décor sensiblement identique, toujours figuré avec beaucoup de simplicité.



Figure 67. T1, p. 5, C1

Au début, lorsqu'Imbattable est interpellé, la voix qui l'apostrophe provient de l'extérieur du cadre, du bord droit plus précisément, attirant l'attention du héros mais aussi du lecteur dont le regard est invité à se précipiter pour découvrir la suite de l'histoire. On retrouve à nouveau l'emploi de la ponctuation (« ?! ») sans phylactère pour signifier l'étonnement du personnage qui dirige son regard vers l'origine du son [Fig. 67].

Dès la case 2 [Fig. 68], les paroles de la grand-mère subissent une légère oralisation (« y a minouche qu'est coincée ») tandis que les bords de ses bulles sont un peu tremblés, désignant son désarroi et une voix peut-être chevrotante. Le chat, pour sa part, est toujours accompagné du même phylactère, rond, et crie « Mî ! », peu importe son émotion. C'est grâce à ses expressions faciales que l'on comprend que les « mî » de la case 2 sont plutôt apeurés et tristes, tandis que celui de la dernière vignette témoigne d'un sentiment plutôt heureux, et que celui de la case 5 exprime de la surprise. Nous avons donc besoin de l'image et pas seulement du texte pour comprendre ce potentiel émotionnel.



Figure 68. T1, p. 5, C2

Notre héros est toujours aussi sûr de lui, ayant accès à la suite de la planche et pouvant dès lors prédire ce qu'il s'y passera. Il n'a qu'à se pencher, à dépasser le cadre pour attraper le chat, à l'insu de la dame qui ne peut dès lors comprendre le geste de son sauveur. Elle reste interdite en voyant deux félins en même temps, des flèches et un dédoublement de son visage exprimant ce mouvement frénétique et interloqué [Fig. 68]. Imbattable explique ses actes par un recours au métalangage et par un « décalage » (C7) dans la mise en page. À nouveau, il y a incompréhension des personnages face aux actions du héros (C8 « il est gentil, mais on comprend jamais rien à ce qu'il fait. ») alors qu'il est, pour sa part, dans un rapport complice avec le lecteur. Il a accès au même niveau de lecture, macrostructural, dépassant le cadre des vignettes.

You know what ?... Voici Imbattable

Imbattable part ici à la poursuite d'un voleur très rapide, jusqu'à ce que le héros se retrouve face au criminel après avoir sauté dans l'avant-dernière case afin de lui passer les

menottes et l'amener au poste de police. On retrouve une structure en gaufrier, avec des vignettes de même format, qui permettent des audaces de passage d'une case à l'autre. La première séquence présente la situation initiale, les policiers essoufflés après avoir tenté de suivre le voleur, expliquant tant au spectateur qu'à Imbattable ce qu'il s'est passé. On les retrouve à la fin pour une séquence finale très courte, où leurs paroles ont retrouvé une forme plus classique et assurée.



Figure 69. T1, p. 6, C3

En effet, leurs dires au début de la page sont contenus dans des bulles aux bords ondulés, avec un lettrage tremblant. Les personnages s'interrompent eux-mêmes par des interjections (« humf ») et des points de suspension. En outre, de petits nuages indiquant de la chaleur (une sorte de vapeur) les accompagnent [Fig. 69]. Tout ceci traduit leur essoufflement, avant tout indiqué par leur visage. De plus, ces nombreux signes recouvrent une certaine surface de la vignette et permettent dès lors un contraste plus intense avec la case suivante, de laquelle Imbattable disparaît. Comme mis au défi par leurs paroles (« personne n'a jamais réussi à l'attraper »), il a immédiatement sauté, laissant là ses courses et les gendarmes qui restent interdits.

Par la suite, aucune explicitation de son n'est mobilisée, l'attention est focalisée sur la course-poursuite. Pourtant, nous pouvons, en tant que lecteur, inférer certains bruits, comme les sons de freinage (C6, C8, C10), le fracas des sauts d'Imbattable (C8, C10), la chute du motard (C11) ou le véhicule allant à pleine vitesse (C12). Il est certain que la mention de ces sons via le texte aurait considérablement ralenti le rythme de déchiffrement de la planche, empêchant le regard de passer rapidement d'une vignette à l'autre. Ici, chaque case ne dure qu'un instant. À peine arrivés, les personnages repartent déjà. Le lecteur pourra imaginer, construire le contexte sonore de l'action.



Figure 70 T1, p. 6, C7-C10

Néanmoins, le parcours de lecture de cette planche n'est pas aisé, le héros passant de vignette en vignette de manière assez chaotique et pas toujours claire. Par exemple, le passage de la vignette 7 à 10 peut poser problème car le trait adventice censé accompagner la trajectoire longe le cadre de la case et se

rend dès lors moins visible [Fig. 70]. De plus, la non-explicitation des sons et les multiples changements de direction du héros perturbent la lecture linéaire ; les yeux du lecteur ne savent plus où aller. Il leur faudra probablement un deuxième décodage pour bien comprendre l'action. Ils seront notamment aidés par les petits nuages qui accompagnent les trajectoires d'Imbattable et tendent à indiquer un point de départ et/ou un point d'arrivée d'une case à l'autre (C4 ; cfr. Fig. 70 ; C11-C14).

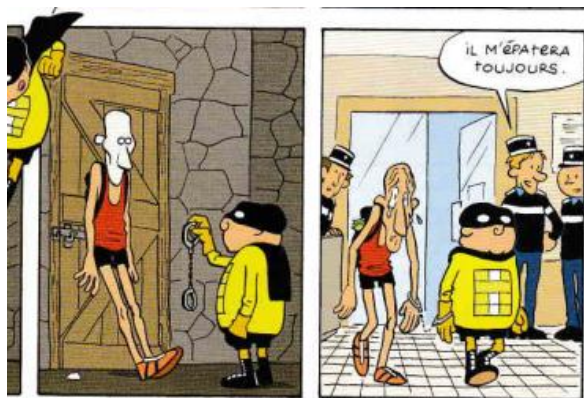


Figure 71. T1, p. 6, C15-C16

Dans les deux dernières vignettes [Fig. 71], les émotions du voleur n'ont pas besoin d'être explicitées, l'expression faciale suffit à les exprimer, de manière quelque peu caricaturale. Ainsi, le visage du personnage devient réellement blanc dans la vignette 15 et ses pupilles, ses sourcils et sa bouche disparaissent tant la stupeur est grande. Le malfrat ressent aussi de la peur car il ne s'attendait sûrement pas à l'apparition subite du justicier. À la vignette suivante, c'est plutôt

la tristesse qui se lit sur son visage, tandis que les gendarmes confirment qu'Imbattable a brillamment relevé le défi (« il m'épatera toujours. »).

Youpi ! Revoilà Imbattable



Figure 72. T1, p. 7, C2

Nous en arrivons à la cinquième planche, clôturant ce que nous avons délimité comme l'incipit de l'album *Justice et légumes frais*. Cette fois, alors qu'Imbattable fait tranquillement le ménage en sifflant (en témoignent la forme de ses lèvres et les quelques notes de musique), il est interrompu par la vision qu'il a de la case inférieure, comme le souligne la flèche qui prolonge son regard [Fig. 72]. Il y voit un savant fou



Figure 73. T1, p. 7, C4

menaçant un autre Imbattable avec trois robots à l'air féroce. Il émet alors une interjection d'énervement (« raaah ») et attaque la première machine. Dans la vignette suivante [Fig. 73], il attend que le méchant entre ; il n'y a ni son ni mouvement dans cette case que nous pouvons dès lors considérer comme atemporelle. Il n'y a pas de durée déterminée, l'attente a pu se prolonger indéfiniment.

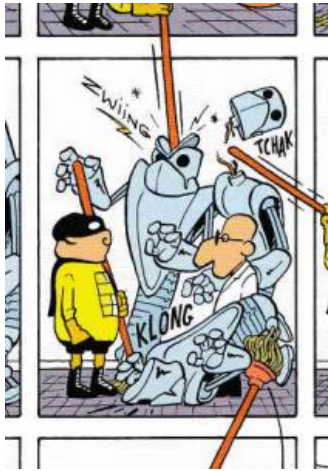


Figure 74. T1, p. 7, C7

Finalement, le savant entre et apostrophe notre super-héros d'une phrase stéréotypée (C5 « ton heure a sonné, Imbattable ! ») qui appuie son statut de méchant traditionnel de comics accompagné de robots tueurs et vêtu d'une blouse blanche. Cependant, le héros n'a aucun mal à les mettre hors d'état de nuire. Il utilise pour ce faire le manche de sa serpillière qui, entre ses mains, a la faculté de traverser les blancs intericoniques. L'action converge vers la case 7 [Fig. 74], où les robots sont brisés par trois Imbattable venus de cases différentes, tandis que celui de la présente case ne bouge pas d'un pouce, les mains dans les poches.

La réaction du savant à la case suivante est sans appel ; il est effaré, blanc de stupeur et incapable de comprendre la façon dont ses robots ont pu être détruits (« comment ?! »). Son lettrage lui-même se fait hésitant, tremblant, tout comme le bord de ses phylactères. Il ne peut concevoir ce qui s'est passé puisqu'il était coincé dans son cadre et incapable de voir les actions des autres Imbattable.

Dans cette vignette 7 (cfr Fig. 69), trois onomatopées servent à illustrer les trois attaques du super-héros. Elles sont naturellement lues dans leur supposé ordre d'apparition, d'abord celle du haut, puis celle de droite et enfin celle du dessous. La première, « ZWIING », semble désigner qu'un court-circuit s'est produit dans le crâne de l'automate, de surcroît au vu des étincelles et des éclairs indiquant la présence d'électricité. On remarque d'ailleurs que la graphie du [z] de l'onomatopée se rapproche de l'éclair jaune qui la souligne. La deuxième onomatopée fait plutôt état d'une coupure ; en effet, la tête du robot est décapitée par le choc de la serpillière. Enfin, la troisième onomatopée, plus grande et plus épaisse, représente un fracas de métal dû à la chute de la machine, soulignée par les traits sur le sol. Ces onomatopées soulignent les interventions variées des trois Imbattable, reproduisant leur disposition autour de la case.

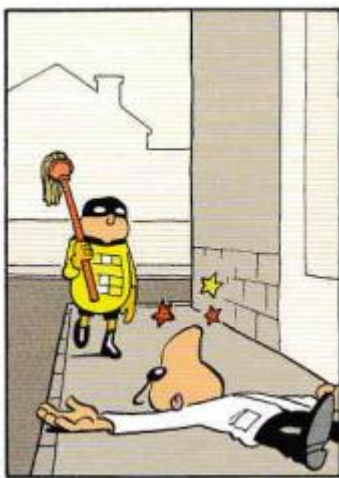


Figure 75. T1, p. 7, C12

On observe à nouveau des paroles sans phylactères (C10, C11) qui commentent l'action sans l'influencer, et dont l'aspect permet surtout de ne pas occulter le mouvement de la serpillière dans les autres strips. Le savant fou part ensuite en courant, criant une dernière réplique encore stéréotypée (« on se retrouvera Imbattable ! Et ce jour-là... », en lettres capitales), sortie de champ classique pour un « *villain* » de comics anglo-américains. Mais il est aussitôt interrompu dans sa course par un coup de serpillière silencieux qui le laisse KO, comme l'indiquent les étoiles iconiques autour de son visage ainsi que sa langue sortie [Fig. 75]. Cette vignette est asonore, aucun bruit n'est mentionné, mais elle n'est pas atemporelle car Imbattable se rapproche, il y a une progression dans sa trajectoire, un mouvement, qui imprime une durée de l'action.

Il se met alors à crier à l'oreille du savant fou qui n'est pas en état de l'entendre. Étrangement, il crie sans que son lettrage soit affecté, seuls sa bouche ouverte, les traits qui la relie à l'oreille de son adversaire et la taille de cette dernière indiquent le volume sonore plus élevé. La réplique d'Imbattable (« [...] tu vas comprendre ou quoi ? Je suis Im-bat-ta-ble. ») va dans le même sens, il y a une forme de redondance entre le texte et l'image, excepté pour le lettrage.



Figure 76. T1, p. 7, C9

Nous terminerons en abordant la case 9 [Fig. 76], dans laquelle Imbattable dit « Lorsque tu es entré ici, j'avais déjà terrassé tes robots... Car le temps est espace et l'espace est le temps. ». Il verbalise ainsi une des logiques exploitées au sein de l'album qui est de mêler deux niveaux d'énonciation, celui des personnages à travers les bulles et celui du MN à travers la planche. Les vignettes sont dès lors mises en commun au sein d'une temporalité unique, celle de la page, en plus de la temporalité qui les lie de manière successive. Ainsi le temps, qui s'écoulait linéairement de cadre en cadre, est recouvert par une dimension spatiale qui place toutes les cases en coprésence ; et les espaces ouverts par chaque vignette sont reliés par une situation temporelle unique qui efface toute notion d'avant et d'après.

Bien sûr, seul Imbattable est capable de comprendre cette conception, les autres personnages sont coincés dans le niveau inférieur d'énonciation. C'est ce qui lui permet d'affirmer « mon Moi du passé t'a déjà cassé la figure » (C12) ; il a conscience que les cases se succèdent et qu'il y a un passé, un présent et un futur, mais il transcende cette ligne temporelle, la dépasse en agissant dans le futur ou le passé indépendamment de la progression linéaire.

b) Analyse de l'incipit

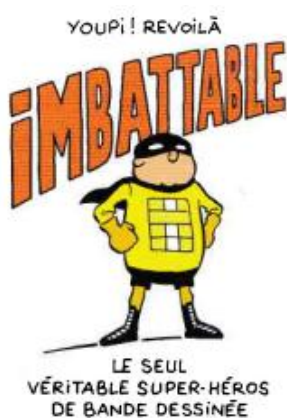


Figure 77. C1 ; p. 7, C1

Il y a une particularité de ces planches dont nous n'avons pas encore parlé, leur vignette de titre [Fig. 77]. En effet, chaque page s'ouvre sur une première vignette sans cadre comportant la même image d'Imbattable posant fièrement les poings sur les hanches et la cape au vent tel un vrai super-héros (sauf la p. 5, pour ne pas altérer sa construction symétrique). Son nom est d'ailleurs mentionné en rouge, en capitales et rétréci (se réduisant progressivement), accompagné de la mention « Le seul véritable super-héros de bande dessinée » tel un slogan. Un titre spécifique vient aussi agrémenter chaque planche, toujours dans le style de présentation d'un super-héros. Ces titres ne sont pas sans lien avec l'histoire qu'ils introduisent (la première planche annonce « tremblez malfrats, voici Imbattable », alors que des délinquants

sont effectivement présents ; la troisième dit qu'« il n'y a pas de petits exploits pour Imbattable » alors qu'il doit simplement récupérer un chat dans un arbre).

On pourrait les considérer comme une sorte de générique présentant le personnage, avec des éléments répétitifs, et en même temps introduisant l'épisode à venir. Rappelons que la série a d'abord été publiée au sein d'un magazine hebdomadaire, il n'était donc pas inutile de resituer le héros afin de rafraîchir la mémoire du lecteur, tout en lui offrant une entrée en matière attractive.

Plus largement, simplicité visuelle semble être le maître mot des quelques planches de cet incipit. Tant au point de vue chromatique (on remarque que dans la première planche [p. 3], les personnages de méchants sont en bleu, bien distincts du héros en jaune, tandis que les victimes sont en mauve) que structurel (ce sont majoritairement des planches en gaufrier, symétriques, au sein desquelles les compositions varient peu – comme le prouve la planche 5 où six cases sont identiques ou la planche 3 dans laquelle les méchants sont toujours à droite et les gentils à gauche) ou de la mise en scène (la majorité des plans sont en pied, sans profondeur de champ, cadrant simplement les personnages devant un décor sans perspective). Il n'y a pas d'extravagance visuelle à noter.

Cependant, cette apparente simplicité sert en réalité à soutenir les fils de la narration qui se permet, elle, toutes les excentricités. En effet, grâce à Imbattable, elle ne se déploie pas seulement de manière linéaire mais exploite aussi l'espace même de la planche, plaçant toutes les vignettes en coprésence. Puisque le héros a la capacité de traverser les blancs et d'intervenir dans les autres cases que celle où il se trouve, le récit se construit dans une double temporalité. Celles des personnages enfermés dans les cadres et qui vivent, eux, l'histoire de manière linéaire ; et celle d'Imbattable qui est à plusieurs endroits en même temps. Manipuler ces deux niveaux de temporalité et donc d'énonciation démontre une vraie virtuosité formelle et explique aisément une économie de moyens, visant la plus grande lisibilité possible.

La représentation du son est également utilisée sans fioritures, avec peu d'onomatopées et variations de lettrage. Plusieurs cas de paroles sans phylactères nous ont permis de conclure que l'absence de bulles pouvait être un moyen de ne pas perturber le déchiffrement de l'action avec des remarques secondaires [cfr. *Fig. 64*]. Une non-explicitation sonore pouvait aussi servir à appuyer le rythme donné à la planche, comme dans le cas de la page 6 où les yeux du lecteur peuvent déchiffrer la course poursuite le plus vite possible sans s'attarder sur du texte. À l'inverse, la multiplication de bulles a permis de rendre la planche 4 très vivante (malgré que le personnage se parle à lui-même) et de lui offrir une lecture plus progressive.

Nous avons aussi remarqué que la forme des phylactères ainsi que le lettrage possédaient une forte valeur émotionnelle, permettant d'illustrer les sentiments des personnages avec une économie de moyens et accompagnant des expressions faciales parfois caricaturales ; à nouveau, l'impératif de simplicité domine. La représentation des onomatopées était également conçue avec l'objectif de faciliter la lecture, par exemple dans la

case 7 de la page 7 [cfr Fig 74] lorsque les trois bruits imitent la disposition des trois Imbattable, afin de souligner leur intervention.

Finalement, l'effet humoristique de ces quelques planches était principalement créé par le contraste entre le statut de super-héros d'Imbattable, brave et justicier, et ses habitudes d'homme ordinaire. Il est, à chaque fois, interrompu dans une tâche quotidienne (faire ses courses, ramener le pain, laver le sol) pour accomplir une mission héroïque, sans s'essouffler et avec facilité, comme nous l'avons remarqué [cfr Fig. 74]. Les réponses qu'il donne aux personnages éberlués peuvent également prêter à sourire. Il explicite les mécanismes qu'il mobilise, en sachant que ses compatriotes n'ont pas les moyens de les comprendre ; seul le lecteur peut les apprécier.

Il va maintenant nous être possible d'observer si ces premières planches étaient programmatiques pour la suite, si elles offraient tous les codes mobilisés plus tard.

c) Extension de l'analyse au tome 1, *Justice et légumes frais*

Ce que l'on remarque en premier lieu lorsqu'on poursuit sa lecture de l'album, c'est que certaines histoires sont plus longues, ne se limitant plus à une planche et développant une intrigue plus conséquente. Il est probable que ce format plus important est possible parce que les codes qui régissent l'univers d'Imbattable ont été acquis après la lecture de l'incipit et peuvent donc être exploités de manière plus large dans des épisodes au nœud narratif plus complexe. Les conventions formelles ayant été acquises, il est possible de développer davantage le fond, mais aussi d'exploiter d'autres mécanismes régissant la bande dessinée avec des récits plus complexes.



Figure 78. T1, p. 12, C6 qu'ils se fassent plus pointus [Fig. 79]. Il soulève aussi Imbattable avec un ballon qui s'envole en portant notre héros [Fig. 80] puis il le frappe avec un phylactère qui crée lui-même une onomatopée.

Le premier d'entre eux, *Le maître du langage*, présente Pépé Cochonnet, un monsieur capable de matérialiser les phylactères, de les rendre physiquement présents dans la diégèse, même s'ils restent invisibles aux yeux des autres personnages [Fig. 78]. Le vieil homme surveille un terrain de pétanque pour empêcher que le maire n'y construise un panneau publicitaire. Il mobilise donc ses pouvoirs pour agresser les gendarmes qui tentent de le déloger, manipulant même la structure des



Figure 79. T1, p. 12, C5

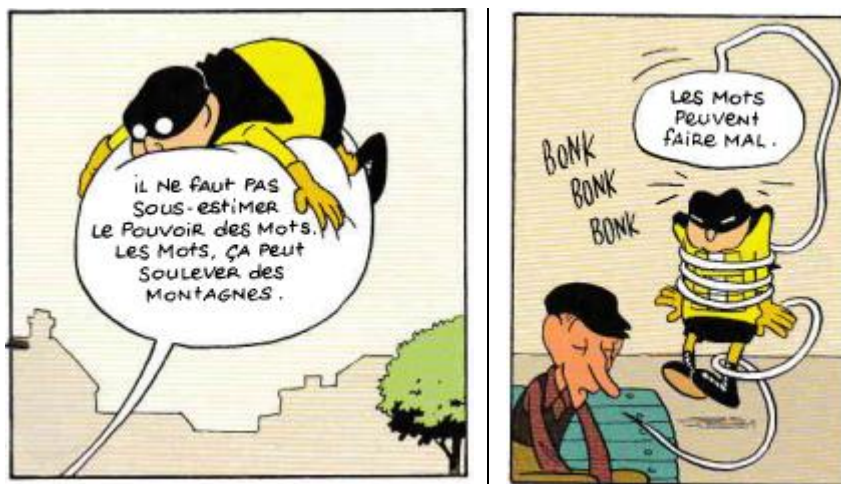


Figure 80. T1, p. 13, C6 ; p. 14, C2

Ainsi la matérialité même des émissions sonores de l'homme est exploitée pour créer un enjeu narratif, devenant un objet concret au sein de la diégèse. Il est intéressant de noter qu'Imbattable ne voit pas ce mécanisme, il n'est pas capable de comprendre ce qui se passe dans la case malgré ses superpouvoirs – qui se limiteraient alors à voir la composition de la planche et à traverser les blancs intericoniques. Il n'a pas accès à tout ce qui fait la planche, à tous les mécanismes qui y sont utilisés. Finalement, il comprend que c'est la parole qui donne sa puissance à Pépé Cochonnet, mais c'est une déduction qui ne provient que de ses intuitions, que nous découvrons par ses pensées [Fig. 81], invisibles pour Pépé Cochonnet.



Figure 81. T1, p. 14, C6-C7

Imbattable utilise alors ses pouvoirs pour faire taire le monsieur dont la brusque interruption provoque la disparition du phylactère, représentée par une sorte d'éclat, comme si la bulle avait éclaté. Il y a ainsi une sorte de jeu métalinguistique, le vocabulaire employé pour dénommer les éléments constitutifs de la BD conditionne leur représentation, les bulles éclatant comme si elles étaient réellement faites de savon. Plus largement, la dimension sonore est exploitée dans cette histoire de manière métalectique, sa représentation classique crée en elle-même l'enjeu de la narration.



Figure 82. T1, p. 20, C7-C8

ramener au premier plan afin de le rétrécir, par exemple. On remarquera le lettrage de sa voix en pleine mue, inégal et tremblant. Ce jeune homme considère Imbattable comme son mentor, il cherche à l'impressionner et suit attentivement ses leçons.



Figure 83. T1, p. 35, C2 ; p. 36, C1

Un autre épisode plus important est proposé dans l'album. Celui-ci fait une dizaine de page (pour trois ou quatre dans les précédentes) et présente le malfaiteur Plaisantin, capable de passer à travers l'épaisseur de la page de bande dessinée, du recto vers le verso et inversement [Fig. 83]. Imbattable en parle comme d'un passe-page (ce que Jean-Pierre, son collègue, entend comme « paspaj », incapable de concevoir les pages dans lesquelles ils évoluent) et finit par le mettre hors d'état de nuire ; mais à nouveau, il n'a pas tout de suite compris la teneur du pouvoir du Plaisantin, démontrant encore une fois que ses aptitudes restent limitées. Cet épisode se termine sur un cercle montrant le criminel derrière les barreaux, en train de crier « J'aurai ta peau, Imbattable ! » tel un vrai méchant de film [Fig. 84].



Figure 84. T1, p. 41, C12

Ces histoires plus longues permettent de développer un univers plus complet que les gags en une page et de présenter de nouvelles exploitations du média . Il est à noter que ces épisodes ne sont pas chaque fois introduits par des vignettes-titres et proposent des structures moins cadrées ; la taille et le format des cases ne sont pas uniformes, certaines prises de vue sont plus investies que les angles plats habituels. Par ailleurs, on peut commencer à créer des

liens entre les planches, outre les personnages récurrents, ce qui ébauche un univers plus large propre à *Imbattable* – par exemple, Jean-Pierre regrette qu’Imbattable n’ait pas de téléphone puis l’appelle sur un appareil qu’il lui a précisément offert [Fig. 85], indiquant une progression temporelle entre les aventures.



Figure 85. T1, p. 19, C5 ; p. 22, C3

Le téléphone est d’ailleurs un outil indispensable dans la narration de la série car il



Figure 86. T1, p. 43, C1-C2

[cfr Fig. 85]. On remarque aussi que des paroles inintelligibles se traduisent par du texte illisible [Fig 87], créant une vraie redondance entre la forme du texte et celle du son.



Figure 88. T1, p. 33, C6

Un effet similaire est créé lorsqu’une émission de télévision est reproduite dans les cases. Les paroles des personnages, transmises par l’écran, sont encadrées par des phylactères dentelés, mais tous de la même couleur puisque les interlocuteurs sont en coprésence. On remarquera en passant que le Plaisantin corrige ici un des journalistes en soulignant tant prosodiquement que visuellement ce qui aurait dû être dit [Fig. 88].



Figure 87. T1, p. 28, C8

Au-delà de ces observations, la même simplicité graphique régit cette partie de l'album. La gamme de couleurs restent relativement restreintes, les angles majoritairement plats et les structures très proches du gaufrier – même si, nous l'avons dit, les histoires plus longues offrent davantage de variation. Cette simplicité formelle, cette unicité de décor, ce contraste chromatique fort, visent à rendre l'intrigue plus accessible afin que les jeux sur la forme puissent se faire sans encombre et de la manière la plus fluide possible.

Néanmoins nous pourrions encore citer un dernier traitement du son intéressant. À la page 16, le savant fou (encore lui) observe au microscope un virus mortel qu'il a mis au point. La case est alors formée d'un carré noir entourant l'image de la bactérie, reproduisant la vue du microscope, et d'une sorte de récitatif blanc encadrant les paroles du savant. Dans le strip du dessus, Imbattable est en train de tondre sa pelouse lorsqu'il voit le plan machiavélique et saute dans la vignette incriminée [Fig. 89]. La voix du méchant se casse alors, il ne croit pas à ce qu'il voit, comme on le devine à l'avalanche de points d'interrogation et d'exclamation qui servent à pallier l'absence d'expression faciale. Le texte se substitue ici à l'image afin de rendre l'intensité émotionnelle.



Figure 89. T1, p. 16, C8

Enfin, nous souhaiterions revenir plus longuement sur la dernière histoire de l'album qui s'expose sur trois planches. Afin d'aller chercher de la glace pour la limonade, Imbattable

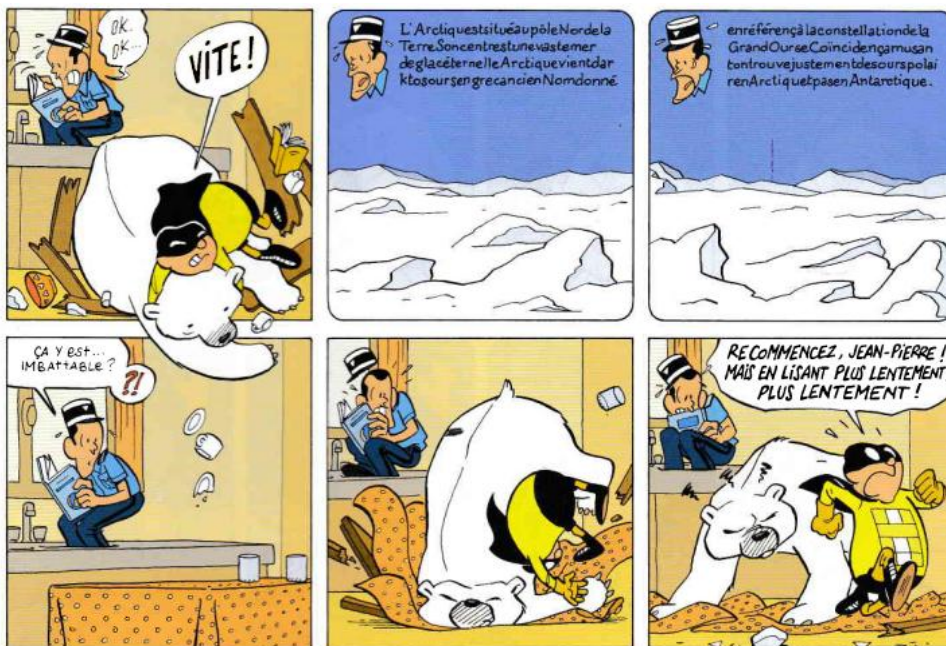


Figure 90. T1, p. 47, C3 à C8

demande à Jean-Pierre de lui lire un extrait de livre à propos de l'Antarctique ; cette lecture permet d'ouvrir une seconde diégèse et offre au super-héros l'opportunité d'aller chercher ses glaçons sur la banquise. Sauf qu'une ourse le repère et l'attaque ; ils chutent alors ensemble et se retrouvent dans la cuisine, Jean-Pierre ayant terminé sa lecture et fait disparaître le décor glacial. Imbattable lui demande de recommencer sa lecture mais le gendarme est trop rapide et les deux adversaires retombent dans la cuisine au strip suivant. Cette vitesse de débit est représentée par un texte sans espace typographique, ce qui semble indiquer que Jean-Pierre l'a lu d'une traite, sans respirer [Fig. 90].

Imbattable lui intime alors de lire plus lentement, confirmant que le rythme de lecture conditionne directement l'apparition des cases et le décor qui y figure, puisque récitatifs et images sont liés sémantiquement. Il ne faudra pas moins de quinze vignettes à Jean-Pierre pour terminer son histoire et permettre au super-héros de réintégrer sa cuisine, la sous-diégèse ouverte par le livre se terminant avec le point final du gendarme.

Nous pouvons maintenant tenter de comprendre vers quoi les éléments relevés convergent, quel système de signification ils créent. Les dispositifs mis en place dans *Imbattable* ont d'abord pour but de dévoiler les ficelles sous-tendant la bande dessinée. Que ce soit par la matérialisation de phylactère [cfr. *Fig. 79* ; *Fig. 80*], la mobilisation des pages de papier [cfr. *Fig. 83*], la manipulation de la perspective [cfr. *Fig. 82*] ou le dépassement des blancs intericoniques [cfr. *Fig. 60* ; *Fig. 64* ; *Fig. 81*], chaque code qui régit le média stripologique est mis en avant, explicité, montré au lecteur qui prend plaisir à redécouvrir ce qui fait l'objet de sa lecture. C'est une manière d'exposer la richesse de la BD.

Une autre stratégie est mise en place pour donner à voir le fonctionnement interne du média . Quand Imbattable aborde la question de la « magie de la BD » [cfr. *Fig. 63*], il fait référence au niveau supérieur d'énonciation, celui de la planche. Il indique ainsi sa conscience d'une double énonciation et la donne à voir au lecteur. Ce phénomène constitue une métalepse, que l'on peut considérer comme « toute intrusion [...] de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique »¹⁷⁸. Ainsi, le super-héros évoque, à travers ses échanges avec les autres personnages, la présence d'un plan supérieur, où se situe le méga-narrateur, et dépasse son confinement à l'intérieur de la diégèse.

Il apparait que la métalepse est un procédé particulièrement efficace en bande dessinée où elle peut mobiliser à la fois le canal écrit et graphique. Puisqu'« elle renvoie à toute forme de franchissement des frontières séparant le monde des événements représentés et le monde de la représentation »¹⁷⁹, elle peut exploiter les paroles des personnages, mais aussi l'espace de la planche, qui devient un terrain de jeu pour le protagoniste conscient de ce premier lieu d'énonciation. « L'intrigue n'est alors plus rendue sous la forme d'une linéarité séquencée, mais s'inscrit à l'inverse dans l'espace multidirectionnel de la page, privilégiant la multiplicité des trajectoires »¹⁸⁰, comme nous l'avons relevé dans *Imbattable* [cfr. *Fig. 62* ; *Fig. 74*].

Se construit donc au sein de la série une explicitation de ses propres codes. En effet, en dépassant les frontières de son récit, la BD souligne l'existence même de ces frontières et les donne à voir à son lecteur. Celui-ci est réinvesti dans son rôle de destinataire de l'histoire, et même de co-énonciateur puisqu'il fait l'effort d'interpréter ce dévoilement formel. Il y a dans *Imbattable* une réelle émancipation par rapport au carcan classique de l'illusion référentielle ;

¹⁷⁸ GENETTE Gérard, *Discours du récit*, Paris, Seuil (Points Essais), 2001, p 244.

¹⁷⁹ BAURIN Camille, « Alan Moore : métalepse et réflexivité » dans GARRIC Henri (dir.), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais (Iconotextes), 2013, p. 82.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 92.

le super-héros n'est plus bloqué par le cadre des vignettes et leur successivité, il peut intervenir dans l'espace et le temps en outrepassant toutes les règles de son média [cfr. *Fig. 76*].

Par ailleurs, de nombreuses références à la culture bédéphilique émaillent le récit, toujours à destination du lecteur qui pourra s'amuser à les décoder. Nous pourrions citer Spirou et Fantasio, que l'on retrouve dans le titre d'un des épisodes (T1, p. 19, C1 : « La disparition du Z »). On retrouve aussi le Joker, ennemi de Batman, à travers le personnage du Plaisantin, avec ses vêtements mauves, ses cheveux barrant son visage et son goût prononcé pour les blagues grinçantes. Un autre exemple : une autoréférence est faite à travers le fils du maire [cfr. *Fig. 77*] car celui-ci possède un T-shirt rouge avec une étoile jaune et est particulièrement insupportable, comme le personnage de Tebo dans l'Atelier Mastodonte, une autre série à laquelle participe Pascal Jouselin.

Ces quelques exemples témoignent d'une intertextualité intense au sein d'*Imbattable*, la série multipliant les clins d'œil à d'autres œuvres. D'un point de vue plus large, nous pouvons surtout identifier une influence très nette des *comic books* anglo-américains. Comme dans ce type de littérature, on suit le récit des aventures d'un héros aux superpouvoirs, divisé entre son quotidien et sa mission de combattre le mal et aider ses concitoyens. Même le costume d'*Imbattable* est inspiré de ceux des justiciers : masque, cape, combinaison moulante et caleçon apparent. Il utilise aussi les mêmes gimmicks, annonçant son intervention [cfr. *Fig. 60*] et posant dans une pose conquérante [cfr. *Fig. 77*]. L'inspiration est flagrante.

Cependant, elle se fait sur un mode parodique. En effet, le protagoniste mobilise les clichés du genre avec un tel décalage (il mange chez sa grand-mère, tond sa pelouse ou ramène du pain...) que le résultat devient humoristique, poussant jusqu'à l'extrême les stéréotypes des comics. Superman, par exemple, est lui aussi interrompu dans ses tâches ménagères pour sauver le monde, sauf qu'il sépare ses deux statuts sous deux identités différentes, Clark Kent et Superman. Il passe donc d'un Américain standard à un surhomme de manière claire et tranchée, offrant, dans sa première forme, un modèle d'identification à chacun. *Imbattable*, lui, floute complètement cette frontière, puisqu'il conserve la même identité en toute circonstance, que ce soit pour faire ses courses ou arrêter les criminels. Il tourne ainsi en dérision la figure ambivalente du super-héros classique.

Notre série n'est pas la première à exploiter sur un ton parodique et autoréflexif les *comic books*. C'est le cas de la majorité des œuvres francophones abordant ce thème, tel que *Superdupont*, le chauvin français créé par Jacques Lob et Marcel Gotlib en 1972. Mais outre-Atlantique aussi, on remet en question les codes du média. Nous pouvons penser à *Watchmen* d'Alan Moore, où les super-héros sont pour la plupart dénués de vrais pouvoirs, vieillissent et se posent des questions existentielles. Ou encore à *Deadpool*, un des super-héros de chez Marvel qui a conscience de se trouver dans une BD, exactement comme *Imbattable*, et se moque parfois du sérieux de ses collègues justiciers.

Si l'on considère les comics comme la matrice thématique d'*Imbattable*, on peut s'étonner qu'aucun des codes graphiques du genre ne soit mobilisé au sein de la série. En effet, on retrouve dans la gamme chromatique, la ligne claire, le style caricatural et la structure en gaufrier non pas le style américain mais bien la plume franco-belge. C'est plutôt à cette tradition que peut se rattacher la BD, mobilisant un registre potache et drôle. Le décor situe l'action en France, comme on peut le voir, entre autre, dans l'uniforme policier [cfr. Fig. 79]. Le héros au gros nez relève lui aussi d'un héritage européen, tels Astérix ou Gaston.

Il en va de même pour le traitement du son, qui ne suit en aucun cas les conventions des comics. Ces derniers gèrent la dimension sonore d'une manière très iconographique, donnant une forte visibilité à toute manifestation phonique et les intégrant au dessin. Dans nos contrées, le son sert avant tout à apporter un supplément de sens afin d'aiguiller l'interprétation du lecteur [cfr. Fig. 62 ; Fig. 74], sa fonction esthétique n'est pas primordiale. Elle l'est d'autant moins dans une bande dessinée comme *Imbattable* qui déconstruit les codes du média et brise la linéarité séquentielle. La simplicité est alors nécessaire afin d'assurer clarté et visibilité lors de la lecture. Les extravagances de la représentation sonore propre aux comics ne peuvent donc s'appliquer ici.

Nous pouvons dès lors considérer un double angle de réflexion au sein d'*Imbattable*, à la fois au niveau de la forme et du fond. L'approche parodique des comics révèle une connaissance approfondie des thèmes récurrents dans ce type de littérature et une volonté de les partager avec le lecteur, sur un ton humoristique. Pour ce qui est de l'exploitation formelle, nous avons montré comment un procédé de métalepse était à l'œuvre au sein de cette BD et en quoi celle-ci se réclamait plutôt d'une tradition graphique franco-belge. La série cherche à explorer à fond le média stripologique et à faire de ses règles un objet narratif en lui-même.

Conclusion

Si nous en revenons à notre question de recherche, qui interrogeait la façon dont le son existait en bande dessinée, nous pouvons considérer avoir approché au moins une partie de la réponse. En effet, nous avons constaté la variété de manifestations sonores présentes dans la BD et la manière dont texte et image se combinaient pour construire l'illusion phonique. Notre grille d'analyse s'est montrée efficiente, bien que certains critères, tels que la mise en scène ou les mouvements corporels, ne se soient pas avérés très pertinents. Les concepts de dialogisme énonciatif, de successivité des vignettes et de multilinéarité ont, eux, pu être démontrés dans le cadre de notre analyse.

Ces observations ont été pratiquées au cœur même de notre corpus qui, malgré son aspect restreint, a tenu ses promesses et nous a offert un large panel de représentations de sons. La majorité d'entre elles permettaient d'immerger le lecteur plus profondément dans le monde de la diégèse et de le replacer dans le contexte sonore des personnages. Mais nous avons aussi remarqué que la fonction de ces manifestations sonores divergeait. Alors que *Seuls* était soumis à un impératif narratif, développant un récit sur plusieurs albums et tâchant de transmettre au lecteur une histoire complète et interprétable, *Imbattable* visait avant tout la performance formelle, mobilisant les manifestations sonores pour appuyer (ou même constituer) les excentricités de sa narration.

La dimension sonore était donc fondamentalement présente dans les deux cas, attestée par la valeur et le graphisme donnés aux dialogues et aux bruits émaillant le récit. Cependant, et c'est là que se situe toute la subtilité du média bédéique, le son n'y est jamais réellement représenté, il s'agit toujours d'un montage créé par le texte et l'image, qui ne visent pas à le représenter fidèlement mais à en faire un outil de communication de la narration. Les choix d'onomatopées, de représentation des paroles ou de positionnement des bulles ne cherchent pas à rendre la réalité sonore, mais bien à en donner une illusion, afin de transmettre une partie de l'intrigue. Les deux supports d'expression servent à recréer un décor sonore artificiel, grâce à une série de mécanismes que nous avons relevés, indépendamment du réel acoustique.

Au regard de notre étude de cas, il serait tentant de conclure que seul le texte est vecteur de cette illusion de son, contrairement à l'image qui serait par essence muette. Effectivement, le texte est capable de montrer le son, de le donner directement à lire au destinataire et de lui apporter toutes sortes de nuances grâce à ses caractéristiques formelles, tant au travers d'onomatopées que de phylactères. Cependant l'image peut le rendre de manière implicite, elle le laisse entendre au lecteur qui a le choix d'inférer, de prolonger à son goût cette dimension supplémentaire. Ce co-énonciateur n'est pas contraint et peut laisser libre cours à son imagination, élargissant dès lors ses possibilités d'interprétation ; l'image offre un défi de décodage sonore plus important.

On peut dès lors envisager les deux modes de représentation comme relevant de logiques de communication différentes. En effet, le texte fonctionne sur la base de dénotation, il rend l'objet de sa représentation directement perceptible, manipulant des conventions afin de faire comprendre la nature exacte du son et son rôle dans la narration. L'image, pour sa part, s'exprime par connotation, laissant le lecteur recréer mentalement le lien entre sa vision et le son induit. Ce sont deux canaux de transmission complémentaires qui permettent de donner toute sa puissance à la représentation sonore et plus largement à la communication bédéique.

Dans tous les cas, le son permet d'ajouter une épaisseur émotionnelle à l'intrigue, tout en jouant un rôle narratif. Il transmet une partie du message et est donc essentiel au sein de la BD ; c'est un outil d'énonciation artificiel servant à affiner le message adressé au lecteur avec une économie de moyens. Tant en *in praesentia* qu'*in absentia*, il est porteur de sens et ne peut être négligé tant il participe à la définition même du média .

Nous avons établi, au fil de l'analyse, la présence incontournable d'un méga-narrateur, chef d'orchestre du récit, qui manipule et combine les modes d'expression pour s'adresser au lecteur. Il décide avant tout du rythme qui, comme nous l'avons vu, dépend en grande partie de la combinaison texte-image, le premier étant plus long à déchiffrer et ralentissant donc la cadence de lecture par rapport à la seconde. La présence ou absence d'explicitation sonore a dès lors un impact direct sur la construction des planches et la gestion rythmique. C'est un outil utile pour manipuler la dimension temporelle au fil des planches.

Tous ces dispositifs sont construits à destination du lecteur, qui se positionne en tant que co-énonciateur du message. Même de manière inconsciente, il est amené à suivre la progression des vignettes et à assimiler l'intrigue, inférant le contenu des ellipses ainsi que la suite de l'histoire. Il accepte de jouer le jeu de l'illusion sonore, de croire qu'elle se différencie de l'image et du texte alors qu'elle n'en est que le produit. C'est, par exemple, la mise en rapport des expressions faciales avec l'aspect des phylactères ainsi que leur contenu qui a permis d'interpréter les sons ; il y a une demande de participation active du lecteur qui doit lier tous ces éléments. Il est fondamentalement impliqué dans la narration bédéique

Finalement, notre travail aura permis d'analyser les actualisations du son au sein d'un corpus ciblé, négligeant peut-être certains aspects de la dimension sonore, notamment dans la comparaison avec d'autres médias. Il serait, par exemple, intéressant de prolonger nos observations dans l'étude des émoticones, nouveau mode d'expression muet exprimant lui aussi un contenu émotionnel au sein de dialogues oralisés. On pourrait aussi développer nos conclusions en les confrontant au processus d'adaptation, qui a justement eu lieu pour le premier tome de *Seuls*, devenu film et roman, et qui rapprocherait illusion du son et concrétisation réelle. Plusieurs perspectives sont envisageables pour mieux concevoir le fonctionnement du son dans la communication.

Bibliographie

BLANCHARD Gérard, « Lettrage en bande dessinée » dans *Communication et langages* (64), 2^e trimestre 1985, pp. 65-73.

BAETENS Jan, *Hergé écrivain*, Paris, Flammarion (Champs, 728), 2006.

BAETENS Jan, « La main parlante » dans *Image (&) Narrative* (9), octobre 2004 [en ligne, page consultée le 11 juin 2017],
http://www.imageandnarrative.be/inarchive/performance/baetens_main.htm.

BAETENS, Jan et LEVEFRE Pascal, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Sherpa / CBBB, Amsterdam / Bruxelles, 1993.

BÄNZIGER T., BERNARD P. J., GRANDJEAN D., KLASMEYER G. & SCHERER K. R., « Prosodie de l'émotion : étude de l'encodage et du décodage » dans *Cahiers de Linguistique Française* (23), 2002, pp. 11-35.

BAURIN Camille, « Alan Moore : métalepse et réflexivité » dans GARRIC Henri (dir.), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais (Iconotextes), 2013, pp. 81-95.

BELCHE Thérèse, MARLET Pierre, TILLEUIL Jean-Louis & VANBRABAND Catherine, *Lectures de la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1991.

CHABANNE Jean-Charles, « Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique » dans DEFAYS Jean-Marc & ROSIER Laurence, *Approches du discours comique*, Dolembreux (Sprimont), Mardaga, 1999, pp. 35-53.

DELESSE Catherine, « Les dialogues de BD : une traduction de l'oral ? » dans BALLARD Michel (dir.), *Oralité et traduction*, Artois Presse Université, 2000, pp. 321-338.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Le verbal dans les bandes dessinées », dans *Communication* (15), 1970, pp. 145-161.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Du linéaire au tabulaire », dans *Communications* (24), 1976, pp. 7-23.

GENETTE Gérard, *Discours du récit*, Paris, Seuil (Points Essais), 2001.

GLAUDE Benoît, *"Aire libre", art libre? Étude de la narration dans le champ de la bande dessinée franco-belge contemporaine*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2011.

GLAUDE Benoît, « Pour une approche littéraire des dialogues de bande dessinée », dans *Neuvième Art* [en ligne, page consultée le 18 avril 2017],
<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article805>.

GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2008.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France (Formes sémiotiques), 1999.

GUAÏTELLA Isabelle, « Au rythme des images : multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée » dans *Semiotica* (146), 2003, pp. 519-525.

JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Armand Colin, 2015.

LAVANCHY Eric, *Etude du "Cahier bleu" d'André Julliard : une approche narratologique de la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2007.

MARION Philippe, « Scénario de bande dessinée. La Différence par le média », dans *Etudes littéraires* (26/2), 1993, pp. 77-89.

MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1985.

MERGER Marie-France, « La bande dessinée Titeuf, entre oralité et écriture » dans *Repères DoRiF* (8), Roma, DoRiF Università, septembre 2015 [en ligne, page consultée le 9 août 2018], http://www.dorif.it/ezine/ezine_articles.php?art_id=238.

MIKKONEN Kai, « Le narrateur implicite dans la bande dessinée. La transformation du *style indirect libre* dans deux adaptations en bande dessinées de *Madame Bovary* » dans *Image (&) Narrative* (11), octobre 2010, pp. 185-207.

PEETERS Benoît, *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991.

POMIER Frédéric, *Comment lire la bande dessinée*, Paris, Klincksieck, 2005.

ROSIER Laurence, *Le discours rapporté en français*, Paris, Ophrys, 2008.

SCHAEFFER Jean-Marie, « Narration visuelle et interprétation », dans BAETENS Jan et RIBIERE Michèle (dir.), *Time, narrative and the fixed image / Temps, narration et image fixe*, Amsterdam, Rodopi (Faux titre, 208), 2001, pp. 11-27.

Séminaire de Sociologie de la littérature dispensé par TILLEUIL Jean-Louis, UCL, 2016-2017.

TAN Ed S., « The telling face in comic strip and graphic novel », dans BAETENS Jan (dir.), *The Graphic Novel*, Louvain, Leuven University Press, 2001, pp. 31-46.

WURM Philippe, « Cadrage et mise en scène. La mise en page comme jonction de l'image et du texte », dans *Degrés* (133), 2008, pp. b1-b13.

Corpus

GAZZOTI Bruno et VEHLMANN Fabien, *Seuls. T1 La disparition*, Marcinelle, Dupuis, 2005.

GAZZOTI Bruno et VEHLMANN Fabien, *Seuls. T5 Au cœur du Maelström*, Marcinelle, Dupuis, 2010.

JOUSSELIN Pascal, *Imbattable. T1 Justice et légumes frais*, Marcinelle, Dupuis, 2017.

