

ENJEUX DE L'INTERCASE EN BANDE DESSINÉE

Mémoire de Master 2 en Lettres Modernes

Olivier JORRION

Sous la direction de Philippe MAUPEU



2017/2018

REMERCIEMENTS

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes que je souhaite remercier.

Le directeur du présent mémoire tout d'abord, M. Philippe Maupeu, sans qui rien n'aurait été possible, pour ses conseils de lectures, ses (nombreuses) corrections et l'enthousiasme qu'il a communiqué à ce projet dès ses débuts.

Mme Gobbé Mévellec pour ses conseils lors de l'oral de soutenance de master 1.

Mmes Lydie Durand, Sylvie Jorion et Constance Hellé pour leurs relectures.

Mme Dyana Frot qui fait son travail « très merveilleusement ».

Ce mémoire représente aussi la fin de cinq années d'étude sur le campus du Mirail/ Jean Jaurès, je souhaite donc remercier l'ensemble des enseignants et des camarades que j'ai pu y rencontrer. Dans cet ensemble ressortent cependant M.M. Chométy et Pascal. Dans un style bien différent l'un de l'autre, ils transmettent la vocation d'enseignant et l'amour de la littérature.

C'est la bande dessinée qui m'a conduit en master de recherche et non l'inverse, je dois donc remercier Jean Luc pour ses prêts et son exemple. Mélanie et Paul qui m'ont toujours poussé du côté où j'allais tomber.

Et bien sûr, merci à tous les autres.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
1/ UNE TYPOLOGIE DE L'INTERCASE EN BANDE DESSINEE	13
2/ UNE POETIQUE DE L'EVENEMENT PERPETUEL : <i>L'ILE NOIRE</i> D'HERGE	51
3/ FRED : ONIRISME ET METALEPSE, UNE POETIQUE DU SURGISSEMENT	82
CONCLUSION	106
BIBLIOGRAPHIE	110
TABLES DES FIGURES	115
TABLE DES MATIERES	117

INTRODUCTION

En frontispice du présent travail de recherche se trouve une planche du *Mister Nostalgia* de Robert Crumb¹. Cette planche met en avant l'évolution d'une petite ville de province américaine ainsi que, par cette parabole, l'histoire générale des États Unis. Cette planche met aussi en avant la base théorique de la bande dessinée. Elle est exactement ce à quoi l'on s'attend quand on s'apprête à lire une bande dessinée. Plusieurs cases se suivent, respectent la même charte graphique et la planche dans son intégralité est présentée comme un ensemble sémantique, comme un récit continu. C'est par le biais de la ressemblance qu'apparaît une solidarité narrative. Thierry Groensteen dans son *Système de la bande dessinée*, pose la solidarité iconique comme principe fondateur du médium :

Il faut reconnaître comme unique fondement ontologique de la bande dessinée la mise en relation d'une pluralité d'images solidaires.²

S'y rattacher permet de poser son cadre réflexif comme étant un lieu où :

Toutes les actualisations du « neuvième art » peuvent trouver leur place et être pensées les unes par rapport aux autres à la fois dans leurs différences et dans leur appartenance commune au même médium.³

Il apparaît une condition *sine qua non* à l'existence d'une bande dessinée : la mise en relation. Cette mise en relation se traduit sur le papier par la création d'un espace intericonique.

Espace intericonique et intercase

Les images en bande dessinée ont un sens de lecture, ainsi l'avancée du regard sur le papier est le catalyseur de l'enchaînement des actions, de fait pour ces images l'espace serait du temps. Puisque c'est effectivement le fonctionnement de la narration qu'il s'agit d'étudier ici, il faut comprendre que, la narration passant par l'image, le temps existe de manière physique en bande dessinée. Chaque image est un évènement, chaque espace intericonique est un saut dans le temps. Il semble tentant de parler d'une ellipse continue, d'appréhender la bande dessinée comme un médium particulier, presque magique, où les images ne sont que la partie visible de l'iceberg, où, comme le formule Scott Mc Cloud⁴ : « tuer un homme entre deux cases, c'est le condamner à subir mille morts différentes ». Benoit Peeters dans *Lire la bande dessinée*,

¹ CRUMB, Robert, *Mister Nostalgia*, Bordeaux, Cornelius, 1998, p.22 à 25.

²GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf, 1999, p.21.

³ *Ibid*, p.191.

⁴ MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Delcourt, 2007, p. 72.

considère que « La véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. »⁵. C'est cependant une généralisation du travail narratologique en bande dessinée, comme si chaque auteur développait un contre récit, comme si la bande dessinée était un médium ludique, un jeu littéraire. Concevoir ainsi la bande dessinée c'est renier l'existence même du travail narratologique des auteurs. C'est oublier ce que propose Thierry Groensteen dans son chapitre *A la recherche du blanc*, dans son *Système de la bande dessinée* :

La bande dessinée n'existe comme forme narrative satisfaisante qu'à la condition que, malgré que l'énonciation soit discontinue et la monstration intermittente, le récit ainsi produit forme, lui, une tonalité ininterrompue et intelligible. Le « blanc » entre deux vignettes n'est donc pas le siège d'une image virtuelle, il est le lieu d'une articulation idéelle, d'une conversion logique, celle d'une suite d'énonçables (les vignettes) en un énoncé unique et cohérent (le récit).⁶

Étudier l'intercase en bande dessinée ce n'est donc pas rechercher un non-dit perpétuel, une case en plus, mais plutôt se faire le lecteur d'une tension en réponse à une lecture globale du récit. Comprendre le rapport qu'entretiennent des images séquentielles. L'intercase comme on la comprendra ici repose sur plusieurs notions en rapport avec l'espace intericonnique, la gouttière ou le caniveau. Ce dernier est l'espace en tant que zone graphique, il est chargé d'un pouvoir narratif lorsqu'on parle d'enchaînement. Le mot gouttière et celui de caniveau désignent eux aussi ce vide graphique. Les mots filet, gouttière, caniveau sont utilisés comme synonyme du mot colombelle, terme typographique, que l'on retrouve dans le *Littre* comme étant un « espèce de filet qui sépare deux colonnes. »⁷. Il en tient son nom. Ce qui permet par ailleurs de faire le lien entre bande dessinée et presse. C'est par cette dernière que s'est développé historiquement le médium, aux États-Unis par exemple autour des *Sunday comics*.

De la différence entre définir la bande dessinée et reconnaître des héritages

Il apparaît cependant que la bande dessinée est un objet artistique dont l'histoire à poser d'autres frontières. *Le petit Larrousse illustré* de 1980 la définissait comme étant une :

séquence d'images accompagnées d'un texte, relatant une action dont le déroulement temporel s'effectue par bonds successifs d'une image à une autre sans que s'interrompent ni la continuité du récit ni la

⁵ PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Barcelone, Flammarion, Champs Arts, 2003. p.37.

⁶ *Op. Cit.*, GOENSTEEN Thierry, p.131.

⁷ Dictionnaire Littré en ligne : <https://www.littre.org/definition/colombelle.2>

présence des personnages. (Enclose dans un espace cerné par un trait, l'image enferme elle-même le texte qui aide à sa compréhension).⁸

Avant même d'analyser cette standardisation du média, il est intéressant de noter qu'elle n'est pas celle de l'entrée « bande dessinée », mais un des sens de la « bande » et prend donc place entre la « bande bimétallique » et « la bande lombarde ». Ce qui permet de voir que l'assimilation de la bande dessinée à l'ensemble des grands médias ne s'était pas encore opérée en 1980. Ensuite cette définition est intéressante puisqu'elle permet de poser un bref regard sur la recherche en bande dessinée. En effet, cette dernière place tout d'abord le texte comme un élément fondamental, ce qui au regard de certaines planches de Bretécher (*Panique à eden park*⁹ par exemple) paraît être un argument peu fiable. Dans un deuxième temps cette définition établit qu'une bande dessinée doit contenir une action. On peut cependant regarder cet argument depuis le Japon où les doubles pages contemplatives sont monnaies courantes, impliquant la possibilité de bande dessinée sans action.¹⁰ « La présence des personnages » est un argument que l'on réfute puisque la planche de Robert Crumb, *une histoire courte de l'Amérique*¹¹, en page de garde du présent travail de recherche en démontre l'inexactitude. Enfin cette définition se clôt sur l'importance de la case. Il apparaît cependant que ce n'est pas sa qualité d'unité sémantique qui est relevée ici mais bien son aspect plastique, la case comme filet entourant l'image. Encore une fois il existe chez Will Eisner, Claire Bretécher, Sempé ou Wolinski une case sans cadre qui se clôt par le dessin, par la bordure naturelle de ce dernier. Après ces quelques remarques l'on pourrait comprendre la bédé comme étant une « séquence d'images [...] dont le déroulement temporel s'effectue par bonds successifs d'une image à une autre ». Le concept d'image reste encore cependant potentiellement problématique dans la mesure d'une définition qui décide d'exclure ce qui n'est pas de la bande dessinée, puisque cette définition s'applique encore au roman-photo ou au cinéma. Il apparaît donc que les frontières de la bande dessinée s'étalent sur un territoire artistique bien plus large. Par ailleurs, ces frontières semblent bien perméables puisqu'en proposant une définition suggérant une image dessinée c'est tout le pan des collages en bande dessinée que l'on réfute, et ce sans exclure la tapisserie de Bayeux ou la colonne Trajane. Scott Mc Cloud quant à lui assimile le roman-

⁸ Aujourd'hui définit comme étant : « mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes. »

⁹ BRETÉCHER, Claire, *Salades de Saison*, Paris, Dargaud éditeur, 1973.

¹⁰ Par exemple : TANIGUCHI, Jirô et SEIKAWA, Natsuo, *Trouble is my business*, Paris, Kana, 2013, p.33.

¹¹ CRUMB, Robert, *Mister Nostalgia*, Bordeaux, Cornelius, 1998, p.

photo, la colonne Trajane et la tapisserie de Bayeux en proposant une définition non pas restrictive mais qui accepte le métissage artistique de la bande dessinée :

Images picturales ou autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquence, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur.¹²

Ainsi il s'agira surtout de comprendre les grands enjeux de ce médium plus que d'en exclure certaines autres formes de narration, nous utiliserons donc la définition du médium de Scott Mc Cloud.

Rechercher les grands enjeux de la bande dessinée c'est comprendre qu'il existe des habitudes graphiques et narratives qui, sans représenter un dogme, une obligation, permettent de comprendre l'histoire et le fonctionnement de la bande dessinée. Ainsi la définition catégorique que nous nous sommes proposés d'exclure peut se retrouver dans les *Règles du dessin narratif* de Thierry Groensteen¹³. Bien que l'auteur précise qu'il ne s'agit en aucun cas d'« une charte dogmatique qu'il faudrait appliquer en bloc », la notion suit le fait que « le dessin que requiert la bande dessinée a ses lois propres » et peuvent être considérées comme étant un panel d'habitudes narratives. La première de ces lois, *l'anthropocentrisme*, considère ainsi qu'il y a dans le dessin narratif, un personnage agent de l'action qui doit être privilégié, l'action « fait accéder chaque personnage au rang de protagoniste, au sens étymologique de “celui qui joue le premier rôle” »¹⁴. La deuxième loi, *la simplification synecdotique*, est le fait de faire passer au second plan tout élément qui « n'est pas nécessaire à l'intelligibilité ». En troisième position vient *la typification*, soit la houppe de Tintin ou le ventre d'Obélix¹⁵, « quelques traits qui en assurent la caractérisation ». L'auteur rappelant le danger du stéréotype, qui simplifierait la potentialité narrative du médium. *L'expressivité* qui la suit pourrait porter le même danger. L'ellipse nécessaire de la Bédé obligeant l'auteur à choisir un événement significatif de l'action, le choix d'une gestuelle doit aider à la compréhension de la narration. Enfin la dernière règle du dessin narratif de Thierry Groensteen, *la convergence rhétorique*, est l'utilisation des éléments secondaires de l'image (comprendre ce qui n'est pas le protagoniste) afin d'obéir « à un impératif de lisibilité optimale ». Assumer un décor, un angle de vue, un respect de la symétrie etc. Ces règles sans être dogmatiques, apportent un certain regard sur la tradition de la bande dessinée. Thierry Groensteen en proposant cette analyse des habitudes narratives du

¹² *Op. Cit.* MC CLOUD, Scott, p.17.

¹³ *Op. Cit.* GROENSTEEN, Thierry, p. 190/192.

¹⁴ *Ibid*, p.190.

¹⁵ Qui, on le rappelle, n'est pas gros.

dessin en Bédé, nous permet de mettre en avant le principe de lisibilité optimale. Toutes ces règles découlent de ce principe.

De la densité de la production

Véritablement, la bande dessinée en tant que medium ne peut être soumise à une quelconque généralisation sur la production. Les trois grands foyers mondiaux de la bande dessinée présentent trop de divergence en leurs seins et entre eux pour qu'une globalisation soit possible. La production américaine apparaît comme un contraste entre une consommation de masse (à travers des maisons d'éditions telles que Marvel Comics ou DC comics) et une bande dessinée underground (représentée par des auteurs tels que Robert Crumb ou Alison Bechdel), mais la production s'étend de la même manière qu'en Europe, de l'héroïc fantasy au polar, de l'autofiction au comics strip. De *Boule et Bill* de Roba, à *Garfield* de Jim Davis, on peut faire le tour du monde en 80 bandes dessinées. Enfin le dernier des trois grands foyers de production est celui des caricatures les plus simplistes. Le Japon et les mangas arrivent sur le territoire européen dans les années 80 via des productions pour adolescents tels que *San ku kai* en 1979 sur Antenne 2 ou *Les Chevaliers du Zodiaque* sur TF1 à partir de 1988, ils auront du mal à se sortir de cette idée de production adolescente sur le marché. Pourtant, en librairie, le premier manga publié en France est un roman graphique, *Gen d'Hiroshima* de Keiji Nakazawa chez les Humanoïdes associés en 1983. Celui-ci développe la vie d'une famille japonaise post bombardement nucléaire de 1945 à 1953.

Depuis peu s'est ajoutée aux trois grands foyers de productions de bande dessinée une concurrence numérique. La mise en place en 1990 du premier moteur de recherche sur internet (world wide web) est le commencement d'une révolution technologique au moins aussi importante que celle de l'imprimerie par Gutenberg. La bande dessinée aujourd'hui se développe en partie sur la toile et les réseaux sociaux. Instagram en tant que proposition de contenu graphique et, depuis peu, multiples permet le développement de nombreux projets et la mise en avant de nombreux auteurs qui n'ont plus besoin du prisme de l'éditeur. Les éditions Delcourt proposent ainsi sur leur compte Instagram une partie du contenu de leur collection Pataquès-Delcourt, Pataquès- Poche, qu'elles proposent gratuitement en suivant le lien présent sur le dit compte. Ce serait un travail titanesque ne serait-ce que de présenter l'ensemble des productions de Web BD qui semble devenir un genre à part entière. Le travail qui y est réalisé autour des questions d'enchainements et d'espace intericonique est bien différent de ce à quoi l'on peut s'attendre en travaillant sur de la bande dessinée classique. Nous avertissons donc le lecteur des limites du présent travail de recherche, celles d'une bande dessinée imprimée.

Un vocabulaire technique

Assumer l'histoire de la bande dessinée c'est assumer des pratiques historiques sans en faire de généralités, c'est aussi se pencher sur les règles, sur le code de la bande dessinée, sur le fonctionnement de celle-ci. Nous avons abordé préalablement l'existence nécessaire de l'espace intericonnique. La bande dessinée fonctionne comme récit par l'enchaînement d'images. Ces images peuvent être composées d'une vignette et de son cadre, c'est-à-dire d'un contenu et d'un contenant. Le cadre est la frontière de cette vignette mais n'est pas forcément une case puisqu'il n'est pas nécessairement graphique. L'ensemble de ces cases peuvent former un strip lorsqu'ils ne dépassent pas une demi planche. La planche est l'équivalent d'une page. Sur cette planche deux notions concordent perpétuellement ; la conduite du récit qui se traduit par le découpage de l'action et la gestion de l'espace de la planche qui se traduit par la mise en page. Ces deux notions sont à mettre en corrélation avec celle d'*encapsulation* défendu par Will Eisner et de *segmentation* mise en avant par Benoît Peeters. La première défend l'idée qu'il faut choisir pour une vignette l'élément le plus significatif, la pause la plus significative pour être immédiatement compris, la seconde considère le statut de l'image en bédé comme étant « à suivre » et considère donc que la case doit être réfléchie comme le segment d'un tout. En ce qui concerne le vocabulaire technique de la bande dessinée, le récit passe par une coexistence de texte et d'image. Le premier se concentre entre les phylactères (ou bulles) lorsqu'il concerne un discours direct, les cartons lorsqu'il concerne un discours indirect (narrateur, indices temporels et locatifs etc..) enfin les fameuses onomatopées concernent les bruits et les exclamations. Il ne faut cependant pas oublier qu'il existe une bande dessinée muette, celle-ci mettra l'accent sur le potentiel sémiotique de l'image et reposera presque exclusivement sur le graphisme. Dans cette mesure les règles du dessin narratif de Thierry Groensteen apportent l'éclairage nécessaire sur les techniques narratives que peuvent utiliser les dessinateurs.

Un nombre limité d'enchaînements ?

Le présent travail de recherche a été en partie motivé par celui de Scott Mc Cloud sur les enchaînements. Celui-ci, dans *L'Art Invisible*, développe l'idée de 6 types d'enchaînements possibles en bande dessinée et commence par la phrase suivante :

Dans les "limbes du caniveau", l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique.¹⁶

¹⁶ Op. Cit. MC CLOUD, Scott, p. 74.

L'enchaînement de *moment à moment* met en évidence le temps dans un même espace donné, se rapprochant d'une temporalité « 24 images par seconde ». Celui d'*action à action* favorise la continuité de la scène qui s'y joue. Le troisième, de *sujet à sujet*, présente un « changement de focalisation à l'intérieur du thème », il nécessite une mise en relation, par le lecteur, des images qui, cependant, participent d'une scène commune. Le même procédé est utilisé en ce qui concerne l'enchaînement de *scène à scène* qui présente cependant 2 temporalités et/ou 2 espaces. À contrario, le cinquième enchaînement de *point de vue à point de vue*, met en évidence tous les aspects d'une même scène en supprimant la temporalité, c'est la caractéristique d'un enchaînement de cases contemplatives. Enfin, celui qu'il appelle *la solution de continuité* est l'enchaînement d'images n'entretenant, à première vue, aucun rapport. C'est au lecteur de créer un lien.

La curiosité et l'esprit de contradiction ont ainsi motivés ce travail de recherche : n'y en a-t-il pas d'autres ? un auteur peut-il réellement utiliser un enchaînement de type solution de continuité ? Existe-t-il vraiment des *Limbes du caniveau* ? A l'inverse Thierry Groensteen dans son *Système de la bande dessinée* développe l'idée que le blanc intericonique ne doit pas être fétichisé, c'est un non-lieu narratif et quand il est, qu'il existe, c'est une technique narrative, une figure littéraire.

L'intérêt scientifique d'une recherche sur l'intercase est de comprendre la teneur réelle de ce lieu graphique et narratologique. A défaut de ce que propose Thierry Groensteen, il existe une tension, un lien à analyser entre les cases de bande dessinée. A l'inverse de ce que présente Scott Mc Cloud, il ne peut y avoir que six types d'enchaînements en bande dessinée.

Cinq théoriciens de la bande dessinée

Les auteurs, sur lesquels il a été convenu que la base théorique sera posée, se distinguent par leurs méthodes de travail mais aussi par leurs parcours socioprofessionnels et leur rapport à la bande dessinée. Ainsi deux duos sont immédiatement distinguables, ne serait-ce que par leurs nationalités ; Scott Mc Cloud et Will Eisner qui sont américains d'une part et Benoît Peeters et Thierry Groensteen¹⁷ qui sont français d'autre part. Ces mêmes duos se distinguent par leurs méthodes de travail. Les américains présentant leurs théories respectives sous la forme d'un « show and tell », habitude pédagogique des pays anglo-saxons qui consiste à présenter

¹⁷ Bien que né en Belgique en 1956 (Uccle, commune de Bruxelles), Thierry Groensteen accède à la nationalité française en Janvier 1996. Toutes les informations biographiques le concernant proviennent de *l'esquisse biographique*, sur son site internet leséditionsdelan2.com

un exemple de ce qui est expliqué. Will Eisner alterne de courts textes présentant une notion et une explication dessinée plus longue quand Scott Mc Cloud propose l'entièreté de son discours par le médium Bédé à la première personne. Benoit Peeters et Thierry Groensteen, quant à eux, présentent un travail d'universitaire, limitent la présence explicite du médium aux besoins d'un exemple. Il existe cependant des différenciations au sein même de ces duos de chercheurs et c'est pourquoi il paraîtra intéressant de présenter leurs travaux et leurs personnalités. Enfin, Thierry Smolderen à travers ses *Naissances de la bande dessinée*¹⁸ développe une chronologie de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor Mccay. Loin de présenter le système de la bande dessinée, son ouvrage développe l'idée que la bande dessinée est un héritage et qu'elle s'est construite sur deux siècles, il étudie ainsi les différentes influences de celle-ci. C'est sur cet ouvrage que repose en grande partie l'apport historique du présent mémoire.

Will Eisner est un auteur de bande dessinée américain né en 1917 et mort en 2005. Il est connu pour être un des 3 auteurs initiaux à être inscrit au temple de la renommée Jack Kirby/ Will Eisner qui récompense les meilleurs auteurs américains depuis 1987(et étrangers depuis 1997). Ainsi que pour son personnage au succès tardif *Le Spirit*. Il est l'initiateur des « graphic novel » dont il est créateur du terme et du genre avec son œuvre *A Contract with god* publié en 1978. C'est alors une révolution puisqu'avec cette œuvre saluée par la critique, le public prend conscience de la potentialité du médium jusqu'alors réservé aux États Unis aux super-héros et à la bande dessinée underground. Après un début de carrière prometteur mais complexe de par les problématiques particulières de l'édition de bandes dessinées aux États Unis¹⁹, Will Eisner se retire de la profession de 1953 à 1976 pour se consacrer à l'enseignement à la *New York School of Visual Art*. C'est pendant cette période qu'il met en place sa réflexion sur la bande dessinée qu'il publiera avec ses deux ouvrages : *la bande dessinée, art séquentiel*, en 1985 et *le récit graphique, narration et bandes dessinée*, en 1998. Au cœur de ces deux ouvrages théoriques, Will Eisner distille plus de 60 ans de carrière et propose une réflexion sur la méthode

¹⁸ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée*, Bologne, Italie, Les Impressions Nouvelles, 2009.

¹⁹ L'édition de Bande dessinée au États-Unis se caractérisait alors par le fait que les personnages appartenaient aux maisons d'éditions et non à leurs auteurs, qui étaient donc sous-payés. A cela s'ajoute en 1954, la création de la *Comics Code Authority*, qui régulaient les contenus du médium, la bd souffrant de la réputation de créer des excès de violence chez les enfants. Le texte de 1954 étant articulé autour de 6 règles fondamentales : Toute représentation de violence excessive et de sexualité est interdite. Les figures d'autorité ne doivent pas être ridiculisées ni présentées avec un manque de respect. Le bien doit toujours triompher du mal. Les personnages traditionnels de la littérature d'horreur (vampires, loup-garous, goules et zombies) sont interdits. Les publicités pour le tabac, l'alcool, les armes, les posters et cartes postales de pin-ups dénudées sont interdites dans les comic books. La moquerie ou les attaques envers tout groupe racial ou religieux sont interdites.

narrative de la bande dessinée. Proposant un texte pédagogique et vivant, illustré par ses propres œuvres, Eisner met en avant le fonctionnement de la bande dessinée en proposant une démarche qui se veut universaliste. L'édition sur laquelle nous nous proposerons de travailler propose 3 tomes séparés en thématiques (1 : l'art séquentiel, 2 : la narration, 3 : les personnages). Le travail de Will Eisner se caractérise par une double volonté pédagogique. La première étant celle de transmettre le fonctionnement de la bande dessinée comme médium en abordant ce dernier d'un point de vue objectif, didactique et scientifique à l'instar de sa présentation du temps :

Albert Einstein dans sa théorie de la relativité, établissait que le temps n'était pas absolu mais relatif à la position de l'observateur. Par essence la case (ou le cadre) fait de ce postulat une réalité pour le lecteur de bandes dessinées. Le fait de « caser » (ou encadrer) l'action ne définit pas seulement un périmètre, mais établit aussi la position du lecteur par rapport à la scène et à la durée de l'événement. Cela « raconte » effectivement le temps. ²⁰

Ainsi ses analyses du médium amènent à le concevoir comme un objet philosophique sur lequel une réflexion est portée.

La deuxième visée pédagogique de son ouvrage est celle qu'il a pu mettre en place pendant ses années d'enseignement à la *New York school of visual art* et qui vise un public de praticiens de l'art séquentiel. Il explique ainsi de nombreux fonctionnements de la Bédé en tant que dessinateur pour des dessinateurs : « Le lettrage manuel sera toujours le moyen le plus expressif et le plus personnel d'insérer des mots dans des bulles, et des textes dans des cases. »²¹. Travaillant sur ces deux registres, Will Eisner pose un certain nombre de concepts, parfois sans les nommer, au hasard de son mode d'emploi de la bédé.

Scott Mc Cloud développe une explication de la bande dessinée en bande dessinée. Il est né en 1960 à Boston et d'après *L'Art Invisible* n'est passé outre la mauvaise réputation de la bande dessinée qu'à l'adolescence. Son travail peut être compris comme étant une légitimation de la bande dessinée puisqu'excepté les scénarii qu'il écrit tardivement pour *Superman*, Scott Mc Cloud est l'auteur de satires des codes de la bande dessinée (*Zot !* de 1984 à 1991, la série *Destroy* en 1986). Il est un défenseur des droits d'auteur pour les dessinateurs et est un des rédacteurs principaux du *creator's bill of right*²² en 1988, signe avant-coureur de

²⁰ EISNER, Will, *Les clés de la bande dessinée : l'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p.32.

²¹ *Ibid*, p.30

²² Écrit en 1988, ce texte est l'aboutissement des combats sociaux des années 70 pour la récupération des droits d'auteurs par leur créateur. Porté entre autres par Kevin Eastman et Peter Laird, créateurs des *Teenage Mutant*

la création de nombreuses maisons d'éditions indépendantes aux États-Unis dans les années 90. Il est aussi l'inventeur des *24 heures de la Bande dessinée*²³. Son *Art Invisible* aborde la bande dessinée comme un objet philosophique qu'il présente de manière pédagogique au travers un récit à la première personne. Le personnage/narrateur/auteur qu'est Scott Mc Cloud présente ainsi le médium au travers de questionnements philologiques. Il donne de l'impact à ses propos en utilisant un lexique hyperbolique et des apostrophes au lecteur. Dans cet ouvrage l'auteur limite cependant ses propos. En effet ce dernier n'aborde pas ici l'avenir de la bande dessinée qu'il présente dans *Réinventer la Bande dessinée*, après avoir présenté une histoire du médium. *Faire de la Bande dessinée*, publié en 2006, propose un cours de dessin appliqué à la bande dessinée. Son texte n'est pas un texte universitaire bien que son éditeur ait décidé de le présenter comme étant « spécialiste ès bandes dessinées », cependant sa culture de lecteur et sa position d'écrivain et d'observateur lui permettent de porter un texte riche en concepts et en références scientifiques. C'est un défenseur de la « Web-bd », et du potentiel du médium. Chacun de ses ouvrages est une ode à la créativité et à la recherche des limites narratologiques et esthétiques de la Bédé.

Benoît Peeters est un intellectuel français né en 1956. Ses divers travaux l'ont conduit à porter les casquettes de romancier, de cinéaste, de philosophe, de biographe (premier sur Jacques Derrida), d'éditeur, de scénariste de bandes dessinées, notamment pour la série *Les cités obscures* avec François Schuiten mais c'est surtout un universitaire et un critique reconnu pour être le plus éminent spécialiste de l'œuvre d'Hergé. Son livre *Case, Planche, récit, comment lire une bande dessinée* paru en 1998 chez Casterman²⁴ est une référence critique au sein de laquelle il aborde les spécificités de ce médium, qu'il confronte au cinéma et à l'art plastique. Ce livre peut être compris comme étant deux faces de la pièce bande dessinée. Une première, théorique, l'aborde de manière croissante ce qu'il appelle les « multicadres », expliquant progressivement les enjeux de la case, de la planche, puis de la mise en page. La deuxième partie de ce livre s'attarde sur le travail d'auteur de bande dessinée et propose un regard critique sur la production. De manière générale son travail est une analyse de l'image et de son parcours en bande dessinée. Il confronte les statuts de « l'image en déséquilibre » qu'est

Ninja Turtles qui invitent les auteurs spoliés de leurs droits à être publiés chez eux, une maison d'édition indépendante. C'est un signe avant-coureur de la création de nombreuses maisons d'éditions indépendantes.

²³ Plusieurs auteurs se réunissent et doivent, en 24 heures, réaliser 24 planches de bande dessinée, le concept s'est décliné en Europe. Par exemple le récit *Personne ne sait que je vais mourir* de Matthias Lehmann, publié à L'association, collection patte de mouche, en 2012, a été imaginé pendant les 24 heures de Bruxelles.

²⁴ L'édition sur laquelle nous nous proposons de travailler est celle paru chez Flammarion en 2003 et revu par l'auteur. Son titre est alors *Lire la bande dessinée*.

l'image de bande dessinée en proposant ses analyses de lecteur et de critique au statut de la recherche. C'est aussi l'occasion pour lui de mettre en avant et de réfléchir l'histoire de la bande dessinée dont il est le défenseur, notamment par les colloques qu'il préside autour du personnage de Rodolphe Töpffer²⁵. Personnalité éminente du monde de la bande dessinée (collabore à plus d'une trentaine d'album, a publié une dizaine d'essais sur le genre et co-organise de nombreuses conférences et expositions sur l'Histoire de l'image), c'est aussi un intellectuel et un philosophe reconnu.

Thierry Groensteen est un théoricien de bandes dessinées né en 1957. Son parcours n'est ni celui d'un auteur ni celui d'un universitaire. En effet si son *Système de la bande dessinée* est bien une thèse de doctorat présentée à l'Université Toulouse II- le Mirail en 1999, elle est l'achèvement d'un travail d'immersion en tant que critique et défenseur du médium depuis ses années de lycéen et de *Buck*, un fanzine de Bédé qu'il fonda à *L'école européenne de Bruxelles*. Issu d'une formation de journaliste aux *Hautes Études de Communication Sociales*, son parcours est d'abord celui d'un journaliste freelance attaché à la commission européenne avant qu'il participe à la revue (*A suivre*), publie *Tardi*, *Monographie* ou soit le rédacteur en chef des *Cahiers de la bande dessinée* qui ne survivront pas à son départ. Il devient conseiller au centre national de la bande dessinée en 1987 et enseigne parallèlement aux Beaux-Arts de Bruxelles. Il est un des membres fondateurs de *L'Oubapo* (Ouvroir bande dessinée potentielle) en 1993 aux côtés de Lewis Trondheim et Jean-Christophe Menu pour ne citer qu'eux. Son *Système de la Bande dessinée* publié chez Puf en 1999 est une explication du « système » de la Bédé qui constitue pour lui « une totalité organique, associant, selon un combinatoire complexe, des éléments, des paramètres et des procédures multiples ». Au sein d'une introduction riche, il répond aux problématiques d'unités signifiantes en Bédé et celle de la définition du médium. Groensteen pose ainsi comme principe fondateur le concept de *solidarité iconique*. Puis présente ses notions de *spatiotopie* et d'*arthrologie* qui fondent le raisonnement de l'intégralité de l'ouvrage. La première étant une réflexion sur les espaces du médium quand l'arthrologie s'interroge sur la narratologie en BD et l'articulation des sous-ensembles qu'il a préalablement défini. Ces deux notions se retrouvent dans ce qu'il nomme le *réseau*.

Thierry Smolderen est un scénariste de bandes dessinées belge né en 1954. Surtout connu du grand public pour ses albums de science-fiction et ses textes critiques publiés dans *Les cahiers de la bande dessinée*. Passionné par les préludes du médium il écrit en 2000 *McCay*,

²⁵ A l'instar de ses conférences au CNAM en 2016, *La révolution des images 1830-1914*, <https://www.youtube.com/watch?v=Z4sMkpyig9o>

avec Jean Philippe Bramanti, dans laquelle il revient sur la vie de l'auteur de *Little Nemo*. Son ouvrage *Naissances de la bande dessinée* comprend l'histoire de la bande dessinée comme un ensemble. Loin de se cantonner à la traditionnelle anecdote de Rodolphe Töpffer enseignant le mouvement à ses élèves et qui devient ainsi le créateur *ex nihilo* du medium, Smolderen essaie de comprendre comment, depuis les gravures de William Hogarth, l'art séquentiel et l'image ont pris possession de la conscience collective jusqu'au travail de Winsor McCay. En ce qui nous concerne, son travail est particulièrement éclairant puisqu'il permet de comprendre l'avènement de l'enchaînement et surtout l'évolution du travail graphique du mouvement. Des pantomimes de Töpffer à l'onirisme de McCay, Smolderen n'oublie pas de présenter l'importance de la photographie et des planches chronophotographiques dans l'histoire du medium. Il revient aussi sur l'importance du refus de l'esprit de sérieux dans la bande dessinée.

Ces cinq auteurs ont particulièrement influencé le présent travail de recherche. Ce n'est ni contre eux ni avec eux qu'il est question de comprendre l'intercase, c'est leurs apports successifs et leurs points de vue qu'il est question d'assimiler, de contredire ou d'appuyer afin de comprendre les tenants et les aboutissants des effets d'intercase. D'autres auteurs théoriques et critiques feront aussi leur apparition dans la mesure où ces cinq auteurs n'ont pas pu, malgré la densité de leurs travaux, étudier la totalité de la production mondiale en bande dessinée.

Un corpus d'œuvre sera étudié et analysé. Les apports successifs de chacun des théoriciens sur lesquels notre raisonnement est posé ne saurait être envisagé sans exemple et sans compréhension de ce que leurs idées représentent graphiquement. Dans un premier temps nous reviendrons sur l'évolution de l'intercase dans l'histoire et reprendront en partie les exemples cités par Thierry Smolderen. Il sera tout de même question d'une analyse plus personnelle et d'apport particulier de notre part, en regard des autres théoriciens de notre corpus. Dans un second puis un troisième temps, il sera question de présenter des lectures d'albums. *L'Île Noire* d'Hergé tout d'abord, nous permettra de comprendre les concepts d'action progressive et l'utilisation de l'intercase dans la mise en place d'une poétique de l'évènement perpétuel. L'objectif étant de comprendre le fonctionnement de l'espace intericonique dans un tel processus de création. Ensuite nous regarderons comment Fred dans l'album *Simbabbad de Batbad* construit une poétique du surgissement dans un monde onirique.

1/ Une typologie de l'intercase en bande dessinée

La date de naissance de la bande dessinée est une source de débats majeurs chez les théoriciens puisqu'elle est forcément issue d'une conception du genre. La définition que nous admettons considère le 9^{ème} art au sens large. Ce sont des « images picturales ou autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquence, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur. »²⁶ Ce choix théorique est donc celui qui n'admet pas le dialogue par bulles, et le texte de manière générale, comme un élément de théorisation de la bande dessinée. De ce fait, un auteur devient père fondateur du médium : Rodolphe Töpffer²⁷. Ses histoires en estampes sont publiées à partir de 1833 avec *Histoire de Monsieur Jabot*, s'en suivront six autres récits, redessinés par Cham à partir de 1844. La phrase « Rodolphe Töpffer invente la bande dessinée » constitue cependant un abus de langage. C'est une évolution générale qui conduit à cette découverte. Deux influences s'avèrent prédominantes : la présence des images dans les foyers (images saintes, images d'Epinal...) et un certain enthousiasme de la littérature autour de la notion d'« action progressive ». Il faut comprendre la bande dessinée comme un événement historique. Dans son livre *Naissances de la bande dessinée*²⁸, Thierry Smolderen présente le médium par ses évolutions majeures. Les six chapitres dévoilent de quelle manière ce dernier a évolué à travers l'apparition dans son histoire de certains concepts. Il commence ainsi son ouvrage en étudiant William Hogarth, peintre et graveur anglais du XVIII^{ème} siècle qui proposait des séries de gravures. Le *Harlot's Progress* est une suite d'estampes publiées en 1733 présentant la vie d'une courtisane en cinq planches, de son arrivée à Londres à sa mort misérable et solitaire. On voit poindre les concepts qui seront nécessaires à l'avènement de la bande dessinée, notamment la dette des gravures les unes envers les autres : chacune est un événement qui sert l'intelligibilité du tout. Thierry Smolderen aborde dans un autre chapitre l'influence de la critique littéraire sur le succès de la bande dessinée. Il explique en effet qu'au moment même où Rodolphe Töpffer présente son explication dessinée à ses élèves, une frange de la littérature cherche à mettre en place le

²⁶ MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Delcourt, 1993, p.17.

²⁷ L'auteur genevois est aussi un des premiers théoriciens du genre et, s'il présentait une œuvre épurée de phylactère, un texte est présent sous chaque dessin dont il disait dans la préface de Mr Crépin en 1837 : « Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. », assumant ainsi une co-dépendance du texte et du dessin.

²⁸ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les Impressions Nouvelles, 2009.

concept d'*action progressive*. Un langage de l'action, c'est ce que l'on trouve dans les *Histoires en Estampes* de Rodolphe Töpffer ; il s'agit également d'un récit au sein duquel le lecteur est emporté, d'images qui donnent « l'impression d'un mécanisme qui s'emballe »²⁹. C'est dans cette optique que l'ouvrage de Smolderen propose un contenu réellement percutant pour nous. Ce dernier nous présente en effet le parcours, à travers celui de la bande dessinée, de l'intercase dans l'histoire. A travers l'histoire de la bande dessinée, c'est bien l'évolution de la narration par un récit d'images saccadées dont il est question. L'auteur nous donne donc à voir comment la créativité des auteurs, l'utilisation marchande de la bande dessinée mais aussi les avancées technologiques et industrielles constituent des éléments de l'évolution de la rhétorique en bande dessinée. L'intercase évolue ainsi au travers des six chapitres de Smolderen, de la tornade narrative de Töpffer aux métalepses de Winsor McCay. L'intercase en soi représente un concept intéressant dans la mesure où il s'inscrit au cœur de la problématique de la narration en bande dessinée. C'est le biais d'appréhension de cette dernière qui dévoile le mieux le paradoxe d'un récit cohérent par une forme d'expression intrinsèquement discontinue.



Figure 1 : HERGÉ, *Tintin au Tibet*, Tournai (Belgique), Casterman, 1975, p.9.

Hergé se permettait, dans *Tintin au Tibet*³⁰ par exemple, de faire reposer un gag sur cette particularité du médium : dans l'exemple ci-dessus, c'est entre les cases 2 et 3 que le Capitaine Haddock tombe de l'escalier, le gag étant souligné par les différents discours des personnages. On retiendra cette technique narrative comme étant l'utilisation de l'ellipse ou de la « case fantôme »³¹. Cette dernière oppose les théoriciens. Dans un premier temps, il faut reconnaître ce que Will Eisner³², dessinateur et théoricien américain, nomme « l'encapsulation », et qui consiste dans le fait que pour raconter un événement, le dessinateur doit supprimer certains

²⁹ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les impressions nouvelles, 2003, p.51.

³⁰ HERGÉ, Tournai (Belgique), *Tintin au Tibet*, Casterman, 1975, p.9.

³¹ Le terme est de Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003, p.38.

³² Will Eisner est un dessinateur et théoricien américain. Il théorise la bande dessinée après avoir enseigné à la New York School of Visual art dans son ouvrage *l'Art Séquentiel*. Il est publié en France en trois tomes sous le titre *Les clés de la bande dessinée*. Delcourt, Paris, 2009.

passages et mettre en case uniquement les plus significatifs. L'action ne se présente pas en bande dessinée par un flux permanent mais par phases. Ainsi à contrario du cinéma, la bande dessinée présenterait toujours un élément manquant : la fameuse case fantôme. De ce fait, une branche des théoriciens de la bande dessinée avance l'argument selon lequel le lecteur n'étant jamais face à la séquence complète d'images, il doit imaginer une partie de l'action. Benoît Peeters dans *Lire la bande dessinée* allait jusqu'à dire que « la véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie »³³. Thierry Groensteen quant à lui remarquait dans son *Système de la bande dessinée* que :

La bande dessinée n'existe comme forme narrative satisfaisante qu'à la condition que, malgré que l'énonciation soit discontinue et la monstration intermittente, le récit ainsi produit forme, lui, une tonalité ininterrompue et intelligible. Le « blanc » entre deux vignettes n'est donc pas le siège d'une image virtuelle, il est le lieu d'une articulation idéelle, d'une conversion logique, celle d'une suite d'énonçables (les vignettes) en un énoncé unique et cohérent (le récit).³⁴

Les propos de Groensteen porteraient donc à concevoir l'intercase comme le lieu d'un travail rhétorique, non pas comme le lieu d'une lecture mais comme un espace articulatoire du discours en bande dessinée. Dans l'histoire de la bande dessinée telle que Thierry Smolderen la présente, l'utilisation de cet espace en tant qu'outil narratif et articulatoire a évolué depuis Rodolphe Töpffer. Afin d'en saisir les différentes évolutions et d'en concevoir le potentiel réel, nous nous attarderons désormais sur une typologie des utilisations de l'intercase en bande dessinée. Il apparaît avant tout nécessaire de prendre en considération les influences primaires du médium en abordant le concept d'une proto-bande dessinée et les directions que le genre a pu prendre dès sa création. Nous nous intéresserons ensuite aux auteurs du début du siècle dernier qui permettent de se représenter la diversité des types de discours en bande dessinée. Enfin, nous étudierons l'intercase comme biais d'appréhension de la richesse narrative en bande dessinée. Il sera ainsi question de comprendre dans quelle mesure cet espace est à la fois celui que l'on ne lit pas et celui au sein duquel la magie opère.

S'il existe bien un mythe de la naissance de la bande dessinée autour de Rodolphe Töpffer, il serait intellectuellement hypocrite de ne pas nuancer cette création *ex nihilo*. Il apparaît tout d'abord que la bande dessinée est une évolution conjuguée de l'histoire de l'art et de la littérature. Dans son livre *Naissances de la bande dessinée*³⁵, Thierry Smolderen fait

³³ *Op.cit.* PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003, p.38.

³⁴ GOENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf, 1999, p.131.

³⁵ *Op.Cit.*, SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les Impressions Nouvelles, 2009.

apparaître à travers l'œuvre du peintre William Hogarth l'évolution de l'art dans la direction d'une narration par l'image. Dans ce même ouvrage, l'auteur démontre de quelle manière la littérature et la critique étaient en recherche d'une forme de narration qui privilégierait l'action sur la description. Il s'agit là du concept d'*action progressive* développé par Lessing dans son *Laocoon*. Enfin, Gérard Blanchard, dans son ouvrage *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*³⁶, explique l'importance de l'évolution sociale de l'image dans la construction de la bande dessinée. Il aborde ainsi de nombreuses périodes de l'Histoire, en passant tour à tour de la tapisserie de Bayeux à l'imagerie du bien mourir, ou encore à l'importance de l'imprimerie de Gutenberg dans le processus historique de l'image. Le chapitre portant sur le colportage nous semble en ce sens primordial. L'auteur y dévoile en effet l'importance du colporteur en ce qui concerne le caractère populaire de l'image. Il précise par exemple qu'en 1853, « [g]râce aux colporteurs l'image s'insère partout dans la vie quotidienne. Elle est souvent le seul luxe des chaumières »³⁷, et avec eux celle de l'Imagerie Pellerin. Il y avait donc au moment de la création ex-nihilo de la bande dessinée par Rodolphe Töpffer une évolution de l'art et de la littérature en direction du récit en image mais aussi un public capable de le lire. Si l'on considère qu'il existe une proto-bande dessinée qui en aurait permis le développement, l'analyse de l'intercase de celle-ci laisse cependant transparaître une réelle disparité avec le travail du genevois, voire même un médium différent. C'est cette coexistence de deux genres que nous étudierons à présent. Dans un premier temps, nous procéderons donc à une analyse de l'intercase telle qu'elle est pratiquée par l'Imagerie Pellerin à Épinal. Puis, dans un deuxième temps, il semblera nécessaire de comprendre les enjeux de l'image en bande dessinée. Nous approfondirons, enfin, le fonctionnement de l'intercase chez Rodolphe Töpffer.

1.1. Un bouillon de cultures.

1.1.1. L'intercase des images d'Épinal, une proto-bande dessinée ?

L'Imagerie Pellerin d'Épinal est aujourd'hui ce que l'on connaît le mieux lorsque l'on parle d'imagerie populaire. Elle a catalysé la production d'imagerie populaire et le discours de celle-ci, comme le démontre l'entrée dans le langage courant de la locution « image d'Épinal ».

³⁶ BLANCHARD, Gérard, *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers (Belgique), Marabout Université, 1969.

³⁷ *Ibid*, p.60.

L'article d'Annie Duprat, *L'Imagerie populaire*³⁸, ou l'ouvrage de Gérard Blanchard, *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*³⁹, permettent néanmoins de constater certaines subtilités. L'imagerie populaire est un secteur large puisqu'elle comprend un « ensemble d'images faciles à comprendre et destinées à une grande diffusion »⁴⁰ et son apparition est bien antérieure à celle de l'atelier Pellerin dans la région d'Épinal qui ouvre au début du XIX^{ème} siècle. Ce dernier est cependant celui qui est resté le plus longtemps en activité (il ferme au début des années 1970) et qui a diffusé le plus d'images. L'influence des images populaires s'avère importante dans la mesure où de nombreux ateliers existent et diffusent, via les colporteurs, leurs images à bas prix. On notera que les éditeurs de Troyes diffusaient leurs petits livres d'images par des colporteurs dès le XVI^{ème} siècle⁴¹. Ils influencent la population en en infiltrant toutes les couches, Gérard Blanchard affirmant qu'« en 1853, près de 9 millions de livres de colportage seront vendus chaque année »⁴². La présence de l'imagerie populaire dans les esprits est donc bien supérieure en 1844 (date de la première réédition des *Histoires en Estampes* par Cham chez Garnier) que celle du travail du Genevois.

³⁸ DUPRAT Annie, *L'Imagerie populaire*, in DOMÍNIOS DA IMAGEM, LONDRINA, V. III, N. 5, P. 23-32, Novembre 2009.

³⁹ BLANCHARD, Gérard, *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers (Belgique), Marabout Université, 1969.

⁴⁰ *Op. Cit.* DUPRAT Annie, *l'imagerie Populaire*, in DOMÍNIOS DA IMAGEM, LONDRINA, V. III, N. 5, P. 23-32, Novembre 2009.

⁴¹ *Op. Cit.* BLANCHARD, Gérard, *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Marabout Université, Verviers (Belgique), 1969, p.60.

⁴² *Ibid.* p.60. L'auteur ne précisant pas depuis quelle date cependant.



Figure 2 : *Le roi et la lune*, Épinal, Imagerie Pellerin, 1824.

La figure 2 témoigne d'une certaine similitude de forme avec la bande dessinée. La présence tout d'abord d'une planche, divisée en *strips*, eux-mêmes présentant des cases bordées d'un cadre, n'est pas sans rappeler les heures de gloire de la *ligne claire* franco-belge. A la lecture de la planche *Le roi de la lune*⁴³, la construction du scénario ne fait qu'accentuer ce rapprochement. *Gaston Lagaffe* de Franquin, par exemple, héritera de ce modèle scénaristique ; les trois premiers *strips* développent une situation avant de se conclure par une chute ou un retournement de situation. Comme on le verra chez Winsor McCay et son *Little Nemo*, la

⁴³ *Le Roi et la Lune*, image N°932, Épinal, IMAGERIE PELLERIN, 1824.

planche fait la part belle au rêve d'un petit garçon qui va sur la lune. Enfin, cette planche comporte certaines caractéristiques que l'on a pu assimiler sociologiquement à la bande dessinée : le public visé est clairement celui des enfants et il s'agit d'une suite d'images d'inspiration et de vocation dite « populaires ». Il ne sera pas question d'élucider ici l'appartenance de l'imagerie populaire au registre de la bande dessinée. Il apparaît clairement qu'elle constitue un art séquentiel et la définition que l'on s'est donnée comprend, à première vue, cette planche, cependant certaines nuances apparaissent. L'espace intericonnique, que l'on a pu rapprocher de la ligne claire, n'implique pas les mêmes effets d'intercase. En respectant une certaine pureté du cadre et un certain éloignement des cases les unes vis-à-vis des autres, la vignette en tant que contenu doit être éminemment informative et exploiter au mieux son rapport au *strip* pour que l'on admette des « images [...], volontairement juxtaposées en séquence, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur »⁴⁴. Ici, l'image est centripète, elle ne semble pas prise dans un ensemble. A l'instar de la septième case qui est clairement l'illustration d'une absence de langues. Elle n'est pas partie d'un tout. Surtout, les cases des images d'Épinal ne se lisent pas, elles se comprennent à la lecture du texte. Elles n'appellent pas à lire l'image suivante. Le statut de l'image en tant que partie d'un discours et son aspect informatif ou explicatif sont quasi inexistants. C'est le texte qui porte le propos et l'image illustre le discours mais n'y participe pas. L'intercase apparaît comme une limite, une frontière nécessaire à la compréhension des illustrations d'un texte prédominant. Le cadre des cases, quant à lui, apporte l'information d'un quelque chose à lire mais n'agit pas comme élément du discours, il n'indique rien d'autre que lui-même. On peut rapprocher cette identité de l'image de l'explication historique de l'imagerie populaire d'Annie Duprat :

Sous l'Ancien Régime, les images populaires ne requièrent pas l'autorisation de la Direction de la Librairie, à la différence de l'écrit, sauf si elles sont assorties d'une lettre importante. Cette particularité explique le laconisme de beaucoup d'estampes, ainsi que la pratique d'inclure une image dans un cadre indépendant et réutilisable pour d'autres comportant le texte (souvent une chanson ou une complainte traditionnelle).⁴⁵

Ainsi le statut illustratif de l'image et le caractère marchand de sa production l'ont conduite à revêtir une forme qui en permette la réutilisation et le reconditionnement.

⁴⁴ *Op. Cit.* MC CLOUD, Scott, *L'Art Séquentiel*, Paris, Delcourt, 2007, p.17.

⁴⁵ DUPRAT Annie, *L'Imagerie populaire*, in DOMÍNIOS DA IMAGEM, LONDRINA, V. III, N. 5, P. 23-32, Novembre 2009, p.26.

Il apparaît clairement que l'imagerie populaire n'admet pas le même statut à l'image, à la case et à l'intercase que ce que l'on peut attendre en bande dessinée. Nous étudierons dans le chapitre 1.2.2. la façon dont elle a cependant influencé la production de bande dessinée par l'importance de ses tirages. Il paraît important désormais de s'intéresser au statut de l'image en bande dessinée.

1.1.2. *Le statut de l'image en bande dessinée*

Si l'imagerie populaire semble contenir un certain nombre des codes que l'on octroiera à la bande dessinée, cette dernière comporte, dans son fonctionnement, quelque chose de supplémentaire. A la lecture de notre commentaire, il apparaît en effet que la bande dessinée, dans l'articulation des cases entre elles mais surtout dans le statut de l'image entendu comme catalyseur d'un discours, fonctionne différemment. Afin de mieux comprendre cette subtilité, nous aborderons les œuvres de deux théoriciens de la bande dessinée, Benoît Peeters et Thierry Groensteen, respectivement auteurs de *Lire la Bande Dessinée* et du *Système de la bande dessinée*. Nous constaterons ainsi que la bande dessinée, en tant que discours continu, repose sur une image « à suivre » et que son cadre et l'intercase semblent constituer un système articulatoire.

1.1.2.1 *Une image « à suivre »*

Benoît Peeters pose la case « comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence »⁴⁶. Il aborde le concept de *segmentation*. Selon lui, raconter un événement en bande dessinée signifie « retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement »⁴⁷, ce qui influe directement sur le statut de l'image Bédé. Il s'agit pour lui d'« une image en déséquilibre », définie par son incomplétude, « écartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit », de fait « la continuité narrative reposant presque exclusivement sur les images, aucune ne peut faire bande à part »⁴⁸. L'image étant ontologiquement une partie du discours et ce dernier étant par nature saccadé, la vignette apparaît comme une conséquence

⁴⁶ PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Barcelone, Flammarion, 2003, p.24.

⁴⁷ *Ibid.* p.24.

⁴⁸ *Ibid.* p.37.

ou une cause. Elle est une suite, au cœur de laquelle on retrouve, pour un instant, les cases précédentes, mais elle est surtout incomplète et projette le lecteur dans la case d'après, ne retenant son attention que pour mieux le renvoyer vers la suivante. Afin d'illustrer ce propos, il est intéressant d'observer à nouveau la Figure 1. Si l'on considère que ce *strip* tiré de *Tintin au Tibet* est un tout, il est certain que chaque case constitue à la fois une fin et un début. La première case laisse entrevoir la chute en présentant un escalier qui ne va nulle part, le cadre de la case s'arrêtant volontairement après la fin de celui-ci. La seconde montre un Tintin dont le corps et le regard sont dans deux directions opposées, le texte de la deuxième case soulignant le gag présenté visuellement dans la première. Dans cette même case, le corps de Milou n'apparaît pas totalement et souligne le fait que l'on va quelque part. Enfin, la troisième case se présente comme la fin de ce gag, le discours de l'hôtesse soulignant une fois de plus la chute cependant passée sous silence. La case récupère les énoncés des cases précédentes, tous les personnages sont présents et inactifs, comme pour clôturer le gag. Si notre analyse de ce *strip* constituait réellement un tout, la troisième case ne devrait pas nous « envoyer » ailleurs et la première ne devrait être qu'un début. Néanmoins, une analyse plus approfondie nous permet de remarquer que le texte de la première case aborde la cécité de Capitaine Haddock, résultat d'un *strip* précédent, que la dernière case montre les personnages dans un avion et que l'on s'attend à ce qu'ils arrivent « quelque part ». Il apparaît donc clairement que l'image en bande dessinée est une image « à suivre » et qu'elle représente bien la partie d'un discours.

Nous nous intéresserons à présent non plus à la case mais à son cadre afin de mieux comprendre ce qu'il se passe dans ce fameux espace intericonnique.

1.1.2.2. Une image en « progression-rétention »

Dans son *Système de la bande dessinée*, Thierry Groensteen explique les fonctions du cadre⁴⁹, notamment celle qui consiste à être « agent de cette double manœuvre de progression-rétention »⁵⁰. Le théoricien propose six fonctions au cadre bédé. Le cadre clôt ainsi un événement de la diégèse (*fonction de clôture*) ; le sépare de ses semblables, créant par la même occasion un hors champ (*fonction séparatrice*) ; propose un rythme de lecture (*fonction*

⁴⁹GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf, 1999, p.49 à 68. J'en proposerai ici un court résumé qui doit permettre de comprendre le statut d'image en progression-rétention de la case bédé.

⁵⁰*Ibid.* p.56.

rythmique) ; attire le lecteur sur « un quelque chose à lire »⁵¹ (*fonction lecturale*) ; structure l'agencement des éléments qu'il contient (*fonction structurante*) et enfin peut connoter ce qu'il renferme (*fonction expressive*). Ces fonctions du cadre renvoient ce dernier et ce qu'il renferme à l'aspect éphémère de sa lecture. On lit ainsi une case pour mieux lire la suivante, un événement doit être clos pour pouvoir admettre le suivant. L'image bédé s'avère donc une image en « progression-rétention ». Elle est aussi par essence une image centrifuge ; elle est imperméable mais son discours sinue entre chacune d'elles pour former un tout. Le *strip* de *Tintin au Tibet* observé précédemment laissait bien voir cette existence d'un discours continu mais imperméabilisé (souvenons-nous du pauvre Milou).

Il apparaît désormais clairement qu'une considération de l'image – en tant que catalyseur d'un discours et non pas simple outil illustratif d'un texte – manquait effectivement à l'imagerie populaire. L'image en bande dessinée doit être lisible et partie du discours. S'il existe bien une coexistence du texte et du dessin, et qu'il peut y avoir une bande dessinée sans texte, le dessin ne peut être annexé sans devenir un simple outil décoratif ou ludique.

1.1.3. Rodolphe Töpffer, un mécanisme qui s'emballe

Comme nous avons déjà eu l'occasion de le préciser, Rodolphe Töpffer propose un accomplissement de « l'action progressive » en inventant la bande dessinée qu'il théorise dans la foulée. Sa théorisation du genre s'appuie sur deux principes qui seront fondateurs : celui de lisibilité optimale, en adoptant un style volontairement caricatural, et celui d'« un mécanisme qui s'emballe »⁵². Avant de comprendre dans quelle mesure ce dernier est mis en place dans ses *Histoires en estampes*, il convient d'en observer les tenants et les aboutissants. Il s'agira ici d'étudier le fonctionnement de la bande dessinée telle que Rodolphe Töpffer l'a construite. Nous nous intéresserons tout d'abord à l'intérêt graphique de son travail en tant que représentation d'une action en cours, puis nous approfondirons notre approche de l'« action progressive », et nous analyserons un *strip* du Docteur Festus autour de ces deux questionnements.

⁵¹ *Op. Cit.* GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf, 1999, p.64.

⁵² SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Italie, Les Impressions Nouvelles, 2009, p.51.



Texte :

M. V.B. ayant fait un trou au plancher monte son chien après lui.	M. V.B. passe du toit de la prison sur le toit d'une maison voisine.	M. V.B. sonde avec son chien une cheminée voisine.
La cheminée se trouve être celle de l'objet aimé. Frayeur mortelle des parents.	L'objet aimé reconnaissant le chien, s'élance et l'embrasse étroitement au moment où malheureusement M. V.B. retire la corde.	M. V.B. sent un grand poids.

Figure 3 : TÖPFFER Rodolphe, *M. Vieux Bois*, Genève, édition à compte d'auteur, 1840, p.15

Il est intéressant d'observer le principe de progression-rétention pratiqué par Töpffer. *M. Vieux Bois* ou *Les Amours de monsieur Vieux Bois* est la première histoire en estampe de Rodolphe Töpffer. La figure 3 en est tirée ; après de nombreuses péripéties M. Vieux Bois est emprisonné et cherche à s'évader pour retrouver sa dulcinée. Ici, elle présente dans chaque case six actions que l'on peut définir comme étant « en cours », les cases s'enchaînent au rythme des absurdités de leurs personnages sans qu'une conséquence réelle n'apparaisse. La forme même des cases représente un élément structurant : chaque case est imbriquée dans celle qui lui est inférieure ou supérieure sur la planche et elles sont également organisées en largeur de manière croissante puis décroissante sur le *strip*. Ces éléments dévoilent explicitement leurs connexions. Enfin, la limite de la case est composée d'un fin liseré et l'action présentée dans la vignette est

chronologiquement assez éloignée de la précédente puisqu'elle présente ses actions par pantomimes. On peut donc conclure que l'auteur genevois cherche à pallier la représentation du temps de son dessin par l'organisation de sa séquence. Il s'agit bien de la dépendance des cases les unes envers les autres qui est travaillée ici. Chez Töpffer, les images se touchent dans un but cinématique. C'est donc bien la « solidarité iconique »⁵³ qui le pousse à présenter un trait tremblotant, comme il le précise à Cham en 1844 : « D'autre part, il faut bien conserver la rubrique de l'encadrement à l'équerre, mais libre et tremblotant pour qu'il soit dans le goût du reste. »⁵⁴

1.1.3.2. Töpffer et l'action progressive

Dans son livre *Naissances de la bande dessinée*, Thierry Smolderen dévoile dans quelle atmosphère philosophique ont été créées les *Histoires en estampes*. L'influence de Laurence Sterne et de son ouvrage *Vie et Opinions de Tristram Shandy* semble tout d'abord évidente. La sinuosité du discours et la présence d'un narrateur ironique étant des arguments suffisants pour constater la ressemblance. En ce qui concerne le dessin, Thierry Smolderen révèle que l'enseignant genevois, Töpffer, aurait expliqué la sémiotique du langage corporel – lu préalablement dans *L'idée sur le geste et l'action théâtrale* de Johan Jakob Engel, d'après Smolderen – à certains de ses étudiants et, poussant le vice, aurait démontré ses dires par le dessin de pantomimes théâtraux. Enfin, la naissance de la bande dessinée semble inspirée par un esprit de contradiction particulier. En pleine révolution industrielle, la rhétorique de l'action progressive émerge dans toute l'Europe et l'idée selon laquelle une grammaire de l'action pourrait voir le jour se développe. De même qu'apparaît l'idée qu'une description, une pause narrative n'est pas en accord avec la société industrielle qui se construit. Certains théoriciens lancent des appels pour une littérature industrialisée, comme le montre ce passage du *Laocoon* de G.E. Lessing cité par Smolderen :

Homère ne peint pas le bouclier [d'Achille] comme un objet fini et complet, mais comme un bouclier que l'on fabrique. Il fait ainsi appel à cet admirable stratagème artistique : il transforme ce qui coexiste

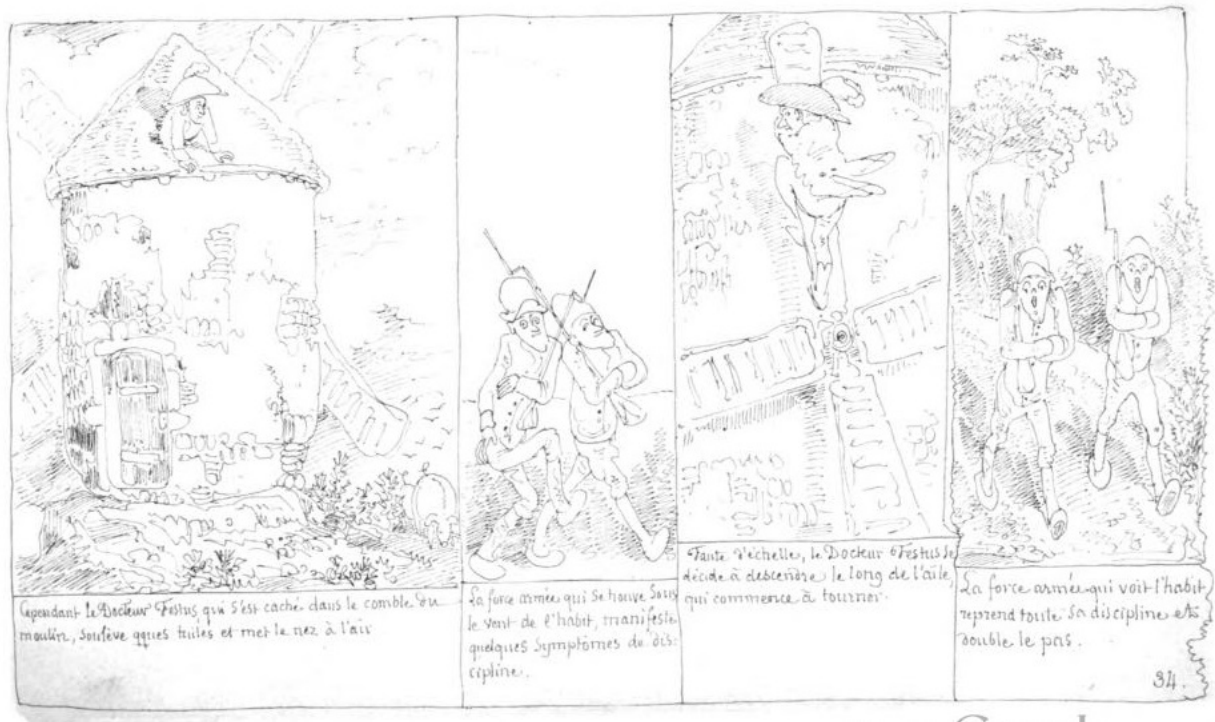
⁵³ La solidarité iconique est un concept porté par Thierry Groensteen, nécessaire selon lui à l'existence d'un récit continu en bande dessinée. Pour lui « il faut reconnaître comme unique fondement ontologique de la bande dessinée la mise en relation d'une pluralité d'images solidaires » *Système de la Bande dessinée*, PUF, 1999, p. 21.

⁵⁴ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la Bande dessinée*, Bologne, Italie, Les Impressions Nouvelles, 2009, p.50

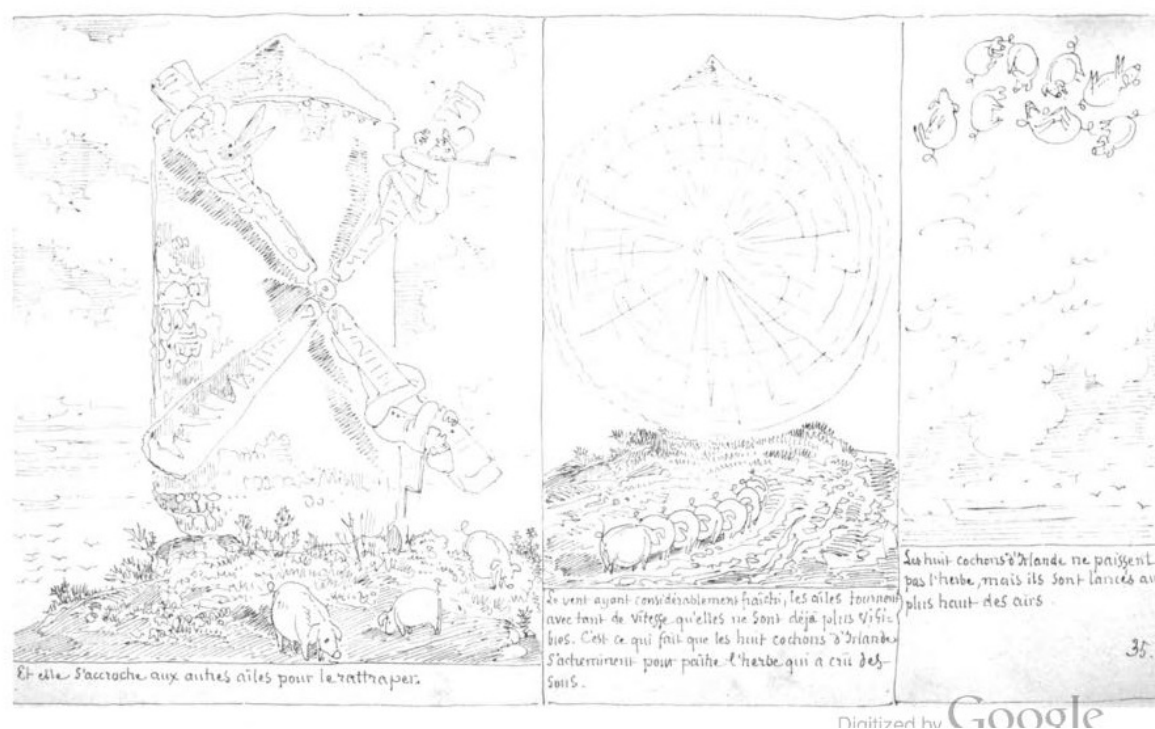
dans son sujet en ce qui est consécutif, et par là même, produit l'image vivante d'une action à la place de l'ennuyeuse peinture d'un objet.⁵⁵

Töpffer donne tout simplement à voir le paradoxe de cette pensée. Ses personnages dévoilent effectivement, par le genre même qu'il vient d'inventer, une action permanente mais s'étalent aussi dans une certaine poétique de la bouffonnerie.

1.1.3.3 Analyse de Docteur Festus



⁵⁵ Ibid.



Texte /

Cependant le docteur Festus, qui s'est caché dans le comble du moulin, soulève quelques tuiles et met le nez à l'air.	La force armée qui se trouve sous le vent de l'habit, manifeste quelques symptômes de discipline.	Faute d'échelle, le docteur Festus se décide à descendre le long de l'aile, qui commence à tourner.	La force armée qui voit l'habit reprend toute sa discipline et double le pas.
Et elle s'accroche aux autres ailes pour le rattraper.	Le vent ayant considérablement fraîchi, les ailes tournent avec tant de vitesse qu'elles ne sont déjà plus visibles. C'est ce qui fait que les huit cochons d'Irlande s'acheminent pour paître l'herbe qui a crû dessous.	Les huit cochons d'Irlande ne paissent pas l'Herbe, mais ils sont lancés au plus haut des airs.	

Figure 4 : TÖPFFER, Rodolphe, *Le Docteur Festus*, autographie, Genève, 1840, p.34/35.

Il s'agira désormais d'étudier les différentes utilisations de la progression-rétention chez Rodolphe Töpffer afin d'établir dans quelle mesure c'est bien « un mécanisme qui s'emballe » qui nous est présenté.

Comme chacun des romans en estampes, *Le Docteur Festus* est une histoire sinieuse laissant place à l'absence de réalisme. Thierry Smolderen parle de « roman en arabesque » et explique la teneur inattendue du discours, que l'on a rapproché de Sterne, par ce qu'il appelle le *Witz*⁵⁶. Ces deux notions rapprochent Rodolphe Töpffer de la poétique romantique. Le motif de l'arabesque est particulièrement intéressant puisqu'il permet de comprendre l'utilisation de l'intercase chez Töpffer. Toujours dans l'optique d'une confrontation optimale de la poétique de l'action progressive avec son absurdité, le motif de l'arabesque comme catalyseur des scénarii admet cette dernière à son paroxysme. En se refusant au réalisme et en développant chaque action à ce qu'elle a de moins plausible, le scénario évolue dans une direction qui finit par retomber sur elle-même, à l'instar des nombreuses tentatives de suicides de M. Cryptogame. En ce qui concerne Festus, son voyage d'instruction « si heureusement commencé », constitue une suite de malheurs pour lui et les personnages secondaires qui risquent la mort et la prison (motifs récurrents chez Töpffer) à de nombreuses reprises.

La Figure 4 présente bien cet enchaînement d'actions inattendues et, surtout, la recherche graphique de Töpffer pour rendre compte du motif narratif de l'arabesque. Il faut tout d'abord observer que le scénario de ces deux *strips* va *crescendo*. Le premier appartient à l'ordre du plausible mais met en avant les éléments qui permettent le départ irréaliste, nous montrant par alternance la solution de Festus et l'intelligence de « la force armée » (ironiquement, puisque le gag s'appuie sur *le topos* du bidasse). En termes d'enchaînement, c'est un rythme binaire qui se donne à voir, appuyé par la hauteur des encadrements du texte de Töpffer et l'alternance de points de vue (enchaînement que Scott McCloud définit deux siècles plus tard comme étant « de sujet à sujet »⁵⁷). Le second *strip* est d'un rythme ternaire, appuyé lui aussi par les différentes hauteurs de textes de Töpffer, en escalier. Le point de vue du dessin, quant à lui, s'éloigne progressivement du moulin par ce que l'on pourrait rapprocher d'un *travelling* arrière donnant de la vitesse aux deux actions présentées ; le moulin qui s'accélère et les cochons qui arrivent calmement avant d'être projetés.

La largeur des cases peut être entendue comme un signe rythmique marquant. Dans un premier temps, le moulin est présenté dans son entièreté en tant que lieu où se déroulera l'action ; c'est pourquoi les cases suivantes, plus courtes, peuvent être comprises comme les éléments qui découlent de cette action. Par exemple Festus qui sort par les combles. Dans le

⁵⁶ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée*, Bologne, Les impressions nouvelles, 2009, p.54.

⁵⁷ MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Paris, 1998, p.79.

strip suivant, les cases se raccourcissent aussi mais dans un ordre croissant, participant ainsi à l'effet de vitesse que nous avons abordé plus haut.

Tous ces éléments participent de la dépendance des cases entre elles. Chacune est une part du syntagme des cochons éjectés. Nous sommes bien avec Töpffer dans cette notion de progression-rétention, chaque case étant la fin et le début de la case qui la précède et de celle qui la suit.

En « inventant » la bande dessinée, Rodolphe Töpffer a mis directement en place le statut de l'image comme étant « à suivre ». L'exemple ici choisi montre bien comment le mécanisme de la narration s'emballe chez Töpffer, à l'instar de son moulin. Le lecteur est en effet amené à suivre l'action dans une sorte d'urgence narrative. Durant ces deux derniers siècles, la bande dessinée évolue cependant, se nourrissant notamment de la photographie ou du cinéma et s'éloignant de certaines contraintes que son créateur souhaitait lui imposer. Il s'agira désormais d'essayer de comprendre ce que les héritiers de l'auteur genevois ont pu apporter à ce nouveau médium.

Il apparaît donc à la lumière des analyses comparées de l'intercase dans l'imagerie populaire et chez Rodolphe Töpffer que nous sommes face à deux conceptions, deux médias. L'imagerie populaire présente une image centripète, qui protège le regard du lecteur de l'influence que pourrait avoir l'image suivante : l'événement est lu dans son entièreté et le texte est prédominant sur l'image, cette dernière illustrant le texte et le discours étant délibérément informatif. Si l'image est suivie, elle n'est pas forcément « à suivre ». Chez Rodolphe Töpffer – et c'est en cela qu'il est inventeur de la bande dessinée –, les images sont liées, attachées les unes aux autres, elles sont centrifuges dans la mesure où chacune est fragment du discours. Il apparaît cependant, notamment au vu de la popularité de la maison Pellerin, que leur production est une direction de la bande dessinée, cette dernière étant un art sous double influence. Ce sont en fait deux influences qui resteront dans les mémoires collectives.

1.2. La génération 1900, les directions de la bande dessinée

Les auteurs de bandes dessinées des années 1900-1910 semblent se situer à un carrefour de l'histoire du médium. S'il nous est impossible d'étudier l'intercase de manière

chronologique et exhaustive, le choix de cette période s'avère intéressant. Effectivement comme la case de bande dessinée, ces auteurs témoignent non seulement des influences des auteurs qui les ont précédés, mais également des prémices des techniques narratives de nos auteurs contemporains. Nous avons montré que l'imagerie populaire avait prédéfini les codes du médium dans l'imaginaire collectif. Il apparaît désormais légitime d'étudier les directions narratologiques d'un médium qui a connu de nombreuses influences depuis Rodolphe Töpffer. Parmi ces dernières, la photographie – qui se révèle être l'une des grandes révolutions de l'histoire de l'art – possède une incidence certaine sur l'intercase en bande dessinée. Nous aborderons donc, dans un premier temps, le potentiel nouveau que cet art permet à la bande dessinée. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons aux publications du début du siècle dernier, en prenant tout d'abord l'exemple d'une planche de *Bécassine*. Représentante d'un moment de la bande dessinée française, cette série constitue également un précurseur de la ligne claire. Enfin, nous étudierons de manière plus approfondie le travail de Winsor McCay, auteur étonnant et prolifique.

1.2.1. *L'influence de la photographie*

L'invention de la photographie est un événement marquant pour l'Art de manière générale puisqu'elle supprime la recherche d'une mimésis aristotélicienne, devenue inutile. L'utilitarisme est banni à jamais. En ce qui concerne la bande dessinée, c'est l'effet inverse que la photographie produit. Rodolphe Töpffer développe la bande dessinée derrière un principe de lisibilité optimale et un dessin volontairement caricatural basé sur les pantomimes. Les vignettes présentent donc une incohérence temporelle, deux actions qui se suivaient directement pouvant présenter un personnage dans une position bien différente. Enfin, le mouvement peut manquer de crédibilité et le récit présenter une rythmique incohérente. Dans son ouvrage intitulé *Naissances de la Bande Dessinée*⁵⁸, Thierry Smolderen présente le rapport entre les innovations de la photographie et l'intercase en bande dessinée. Nous nous inspirerons en grande partie de ce chapitre ici. Dans les périodiques de l'époque, apparaissent ainsi des planches chronophotographiques, à l'instar de la figure 5 :

⁵⁸ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les Impressions Nouvelles, 2009.

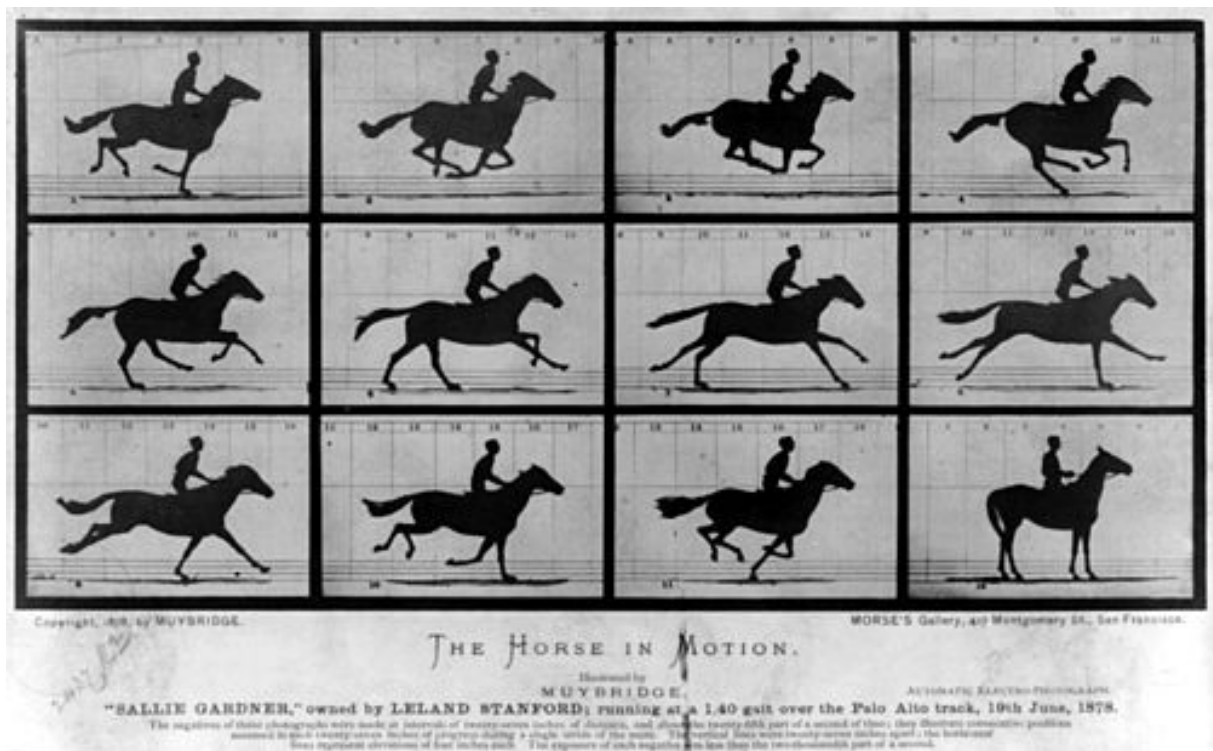


Figure 5: expérience chronophotographique, MUYBRIDGE Eadweard, *The Horse in Motion*, *Harper's New Monthly*, décembre 1878.

Ces planches influencent les auteurs de bande dessinée quant à la description du mouvement et permettront plus de cohérence dans le dessin et le rythme. A. B. Frost est l'un des précurseurs de l'utilisation de cette nouvelle influence, comme le montre la figure 6, datée du 11 février 1899 :



Figure 6: A. B. Frost, *Only a comic Valentine, a kinestopic study of human nature*, New York Journal, 11 février 1899.

Le travail d'A.B. Frost montre bien comme l'on recherche à supprimer l'espace intericonique et à montrer un mouvement de la manière la plus cinématique. Du succès des planches chronophotographiques et du travail d'A.B. Frost, apparaît aussi un amalgame théorique encore présent. Celles-ci montrant en effet un enchaînement de cases représentant

chacune la même durée, la bande dessinée se voit affublée du même prime abord théorique. C'est cependant une fausse piste que la taille de la case apporte une indication quant à la durée d'une action. C'est l'action représentée qui démontre la temporalité d'un événement en bande dessinée, bien que l'on puisse utiliser la symétrie d'un gaufrier pour représenter plusieurs événements d'une même durée. Les cases constituent l'indicateur d'un quelque chose à lire, d'un rythme de lecture, mais ne sont pas obligatoirement l'indice d'un temps d'action. Dans *Lire la Bande Dessinée*, Benoît Peeters affirme par ailleurs que : « La case constitue donc une variable dans un ensemble, un instant dans une continuité. C'est le jeu des contrastes et des complémentarités qui fait sa force et sa valeur. »⁵⁹

Il existe néanmoins un questionnement de la temporalité en bande dessinée puisqu'il s'agit bien là de la mise en espace d'un temps. Comme nous l'avons démontré précédemment, la problématique de la progression-rétention et de la complémentarité des cases en est le fil rouge. L'étude de l'œuvre de Winsor McCay sera l'occasion de nous intéresser de manière plus détaillée à ce questionnement du temps. A travers *Bécassine* de Pinchon et Caumérie, nous approfondirons à présent l'évolution de la bande dessinée européenne.

⁵⁹ PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003, p.36.

1.2.2. Bécassine, un moment de la bande dessinée



Figure 7 : PINCHON et CAUMERY, *Bécassine fait des œufs à la coque*, *La Semaine de Suzette*, Paris, Gautier Langueureau, 12 juillet 1906.

Bécassine apparaît dans les pages de l'hebdomadaire pour filles *La Semaine de Suzette* le 2 février 1905. La série rencontre un succès notoire jusqu'en 1950 bien qu'elle change régulièrement d'auteur. Les aventures de la jeune Bretonne sont aussi considérées comme une

inspiration du dessin de la ligne claire, dont Hergé ou Edgar. P. Jacobs sont reconnus. L'œuvre est intéressante dans la mesure où elle est un carrefour entre le style d'hypercadre de l'imagerie populaire de la maison Pellerin et les enchaînements inclusifs de Rodolphe Töpffer. Nous analyserons ce travail à travers une planche de 1906 (Figure 7). Les six cases présentent cette mixité des formats, un espace intericonique large mais une frontière faussement absente graphiquement. Un hypercadre clôt l'intégralité de la séquence, l'absence de cadre pour les cases n'est cependant qu'esthétique : on retrouve le texte placé sous le dessin et justifié aux abords de l'action, le dessin est organisé de manière à former un espace de discours clos par lui-même. La présence d'un discours direct montre bien comment l'image et le texte se combinent et coexistent. Le texte fait partie du dessin, il le contourne, comme le feront plus tard les phylactères. De la même manière que chez Töpffer, certains gags transparaissent de par cette coexistence, à l'instar de la case 3 présentant le charbonnier à qui Bécassine offre à boire, la description de l'événement étant « le charbonnier avec qui l'on fait un brin de causette ». Enfin, la présence d'une chute, non plus morale mais volontairement humoristique, démontrant la stupidité de l'héroïne qui a effectivement compté jusqu'à 300, n'est pas sans rappeler nos imageries populaires. *Bécassine* est bien l'héritière de cette double influence qu'ont pu avoir Töpffer et l'imagerie populaire. La bande dessinée apparaît ici comme un carrefour culturel, ici entre deux secteurs du discours par l'image mais elle constitue également un événement socio-historique que le salariat des jeunes Bretonnes ou Picardes à Paris (l'origine de Bécassine est le lieu d'un débat régional). On pourrait s'intéresser, enfin, au trait de Pinchon ; il est reconnu comme un des premiers dessinateurs de la ligne claire franco-belge, ce travail graphique qui recherche en premier lieu la lisibilité optimale, déjà chère à Töpffer. Ici remarquable par une absence presque absolue du décor et des personnages résumés à leurs traits essentiels.

1.2.3. Winsor McCay, le révolutionnaire

Ce n'est pas un hasard si Thierry Smolderen clôture ses *Naissances de la bande dessinée* par l'œuvre de Winsor McCay. Cette dernière représente en quelque sorte l'aboutissement de soixante-dix ans d'évolutions socioculturelles mais surtout graphiques du médium. Auteur américain né en 1869 (d'après sa sépulture, lui déclarait 1871 et les archives de recensement 1867), Winsor McCay est reconnu internationalement pour son travail de recherche graphique et de narration. *Little Sammy Sneeze* et *Little Nemo in Slumberland* sont ses deux œuvres les plus célèbres, la première développant dès 1904 l'étude de la description du temps sur un espace et la seconde présentant une attention graphique impressionnante, révolutionnaire pour 1905. Il est surtout le premier à faire émerger la métalepse en bande dessinée. Son travail a conscience

d'exister. Nous nous consacrerons à présent aux analyses de *Little Sammy Sneeze* puis de *Little Nemo in Slumberland*.

Little Sammy Sneeze, métalepse et ralentissement

Little Sammy Sneeze est une publication hebdomadaire du *New York Herald* de 1904-1906. Winsor McCay y reprend le supplément du Dimanche, un marronnier de la presse américaine de l'époque. Le petit Sammy éternue chaque semaine laissant libre cours au courant d'air qu'il dégage. Depuis Töpffer, la bande dessinée a considérablement évolué. Elle représente désormais un intérêt financier pour les grands journaux qui proposent tous un supplément *comics*. On peut concevoir *Little Sammy Sneeze* de deux manières différentes. La première comme étant un élément de plus dans ce paysage de la presse du début du siècle, présentant un gamin répétant inlassablement le même gag jusqu'à ce que le public s'en lasse. La deuxième comme une confrontation de la bande dessinée d'alors avec elle-même, en ce qu'elle exprime une critique apparente de ses confrères (*The Katzenjammer Kid*, *Maud La Mule* ou *Le Petit Jimmy*), démontrant que « ce type de gag vaut à peine un éternuement »⁶⁰. Smolderen démontre par ailleurs que le Petit Sammy est un rapprochement de l'expérience cinématographique. L'éternuement dont on voit la montée chaque semaine jusqu'en case 4 « coupe » la situation en case 5. Il démontre ainsi un point de cohésion entre la vie, la bande dessinée et le cinéma qui établirait la possibilité de « monter » une séquence en se dégageant de la réalité, en fermant les yeux. L'espace intericonique des cases 4 et 5 de *Little Sammy Sneeze* représenterait un pont théorique. Cet espace nous démontre que la continuité du récit en bande dessinée se fait parce que le lecteur est préparé, dans la vie, à faire le lien entre deux événements, puisqu'il cligne des yeux.

⁶⁰ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les Impressions Nouvelles, 2009, p.131.

Analyse de la planche de Little Sammy du 24 décembre 1905.



Figure 8: MCCAY, Winsor, *Little Sammy Sneeze*, *New York Herald*, 24 décembre 1905.

La planche de *Little Sammy* du 24 décembre 1905 met en évidence plusieurs notions essentielles pour comprendre les enjeux de l'espace intericonique et de l'intercase. Dans un premier temps, en reprenant une rythmique chronophotographique, elle se fait l'écho de notre propos sur la temporalité d'une case. Elle donne en effet à voir des cases de mêmes dimensions et représentant une valeur temporelle identique. Cependant la destruction du cadre dans la cinquième vignette démontre que c'est bien l'action représentée qui porte la durée de l'action. Toujours au sujet de la chronophotographie, cette planche témoigne du fait que la bande dessinée est la monstration d'un temps par l'image et qu'il est possible de jouer avec les possibilités de diffusion de ce temps, à l'instar de ce ralentissement de l'action. Enfin, cette planche, en dévoilant que l'éternuement du petit Sammy est si fort qu'il brise la case dans laquelle il se trouve, démontre que la bande dessinée peut avoir un pouvoir de métalepse. Elle ouvre la voie d'un jeu absolu avec les codes de la narration en bande dessinée et révèle que le principe porté par Töpffer, celui de lisibilité optimale (dans lequel se comprend celui de

solidarité iconique de Thierry Groensteen), est la notion qui porte la compréhension du discours continu par un récit saccadé.

Little Nemo in Slumberland

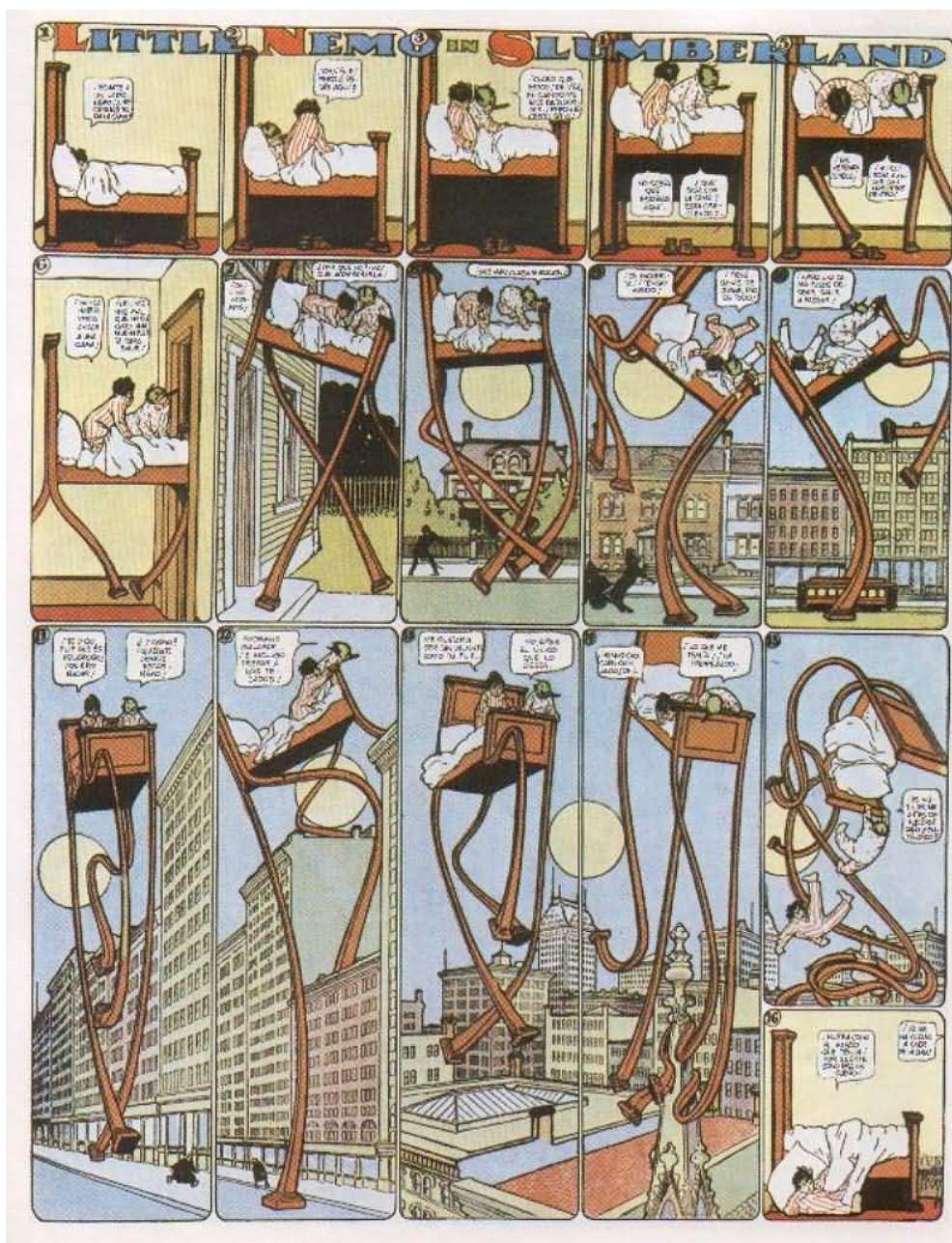


Figure 9: MCCAY, Winsor, *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, New York, 26 juillet 1908.

Nous avons pu constater jusqu'alors que la bande dessinée constitue un discours continu dont le seul impératif serait la transmission d'une action. Nous allons à présent établir dans quelle mesure elle est capable de s'affranchir du concept de réalité à travers une nouvelle forme d'utilisation de l'espace intericonique et du potentiel de l'intercase : la bifurcation narrative.

Little Nemo in Slumberland est une série de Winsor McCay publiée à partir de 1905 dans le *New York Herald*, puis dans le *New York American* jusqu'en 1914. Dans cette bande dessinée onirique, le jeune Némò s'endort chaque soir pour tenter de rentrer au Slumberland, pays du sommeil et du roi Morpheus, où il part à la recherche de la princesse. Le chemin est semé d'embûches, puisqu'il ne rentrera dans le Slumberland qu'en 1906 et ne rencontrera la princesse que quatre mois plus tard. Proche de l'univers de Lewis Carroll et inspiré par l'interprétation des rêves, McCay propose un travail graphique et scénaristique percutant. Il mobilise de grandes pages dans leur intégralité en jouant avec les réalités.

La figure 9, *Little Nemo in Slumberland* du 26 juillet 1908, est sans doute la planche la plus célèbre de Winsor McCay. Cette dernière a fait l'objet de nombreux objets dérivés. Dans un premier temps, parce qu'elle est libre de droit et, dans un second temps, parce que la présence du lit mobile de Némò est une métaphore de la série. Elle permet de canaliser notre compréhension de la série puisqu'elle en présente les éléments les plus significatifs. La graduation du rythme proposée par McCay apparaît dès le premier coup d'œil, les cases s'allongeant au fur et à mesure de la lecture et de l'agrandissement du lit. Le changement de point de vue entre la case 10 et 11 pose cependant la question suivante : est-ce bien le lit qui se plie aux injonctions des cases, et non l'inverse ? Il est également intéressant de se consacrer à une analyse du décor. Très réaliste, ce dernier se révèle être un personnage secondaire de la planche puisque l'auteur procède en réalité à une visite de la ville. Il participe au travail rythmique, dans la mesure où il suit le lit mouvant de Flip et Némò, à l'instar de l'enjambement des cases 13 et 14. Enfin, le passage de la réalité au Slumberland est quasi-immédiat : d'abord entre les cases 1 et 2, puisque le lit est le symbole de ce passage ; puis entre les cases 15 et 16, où Némò « tombe » dans son lit, retour inévitable connu par le personnage. Les dialogues de la planche sont par ailleurs des avertissements permanents de cette chute future : « I tell you, Flip. This isn't safe! I'm going to get out! » (Case 11 : « Je te le dis, Flip. Ce n'est pas sûr ! Je vais tomber ! »).

Par comparaison avec les planches de *Little Sammy Sneeze* que le spectateur contemple assez passivement, celles de *Little Nemo* appellent à la découverte et à l'immersion. Comme l'écrit Benoît Peeters, dans *Lire la bande dessinée* :

McCay traite la planche comme un lieu de contiguïtés plus encore que de continuité. Au lieu d'être un vecteur orienté vers sa fin (celle-ci nous est connue), la page est une surface dont toutes les parties sont investies, un espace de relation privilégié de relations que le regard peut parcourir en tous sens.⁶¹

Le choix scénaristique que McCay opère lui permet donc d'investir totalement l'aspect tabulaire de sa planche, autre figure de l'utilisation des effets d'intercase. En plus de jouer avec le temps dans *Little Sammy Sneeze*, il démontre dans *Little Nemo in Slumberland*, qu'il peut jouer avec l'espace et les réalités.

⁶¹ PEETERS, *Op cit*, p.68.

1.3. L'intercase depuis Winsor McCay

L'étude de l'intercase comme nous l'avons pratiquée jusqu'alors nous a permis d'en établir les enjeux principaux, c'est-à-dire le temps, l'espace et les réalités. Nous n'avons cependant pas encore abordé la question de l'intercase comme outil d'une poétique, comme enjeu esthétique. L'espace intericonique et les effets d'intercase qui en découlent constituent cependant les garants d'un flux narratologique. Si l'on a montré que l'encapsulation est une notion essentielle de la narration en bande dessinée, il s'agit à présent de comprendre quels effets peuvent en résulter. Dans cette optique, nous reviendrons tout d'abord sur la fameuse « case fantôme » de Benoît Peeters, après quoi nous nous intéresserons aux rapports analogiques que l'on peut faire avec le cinéma. Nous étudierons également les effets de montage et d'alternance de plan, ainsi que leurs *alter ego* en bande dessinée, à savoir l'alternance de sujet et l'enjambement.

1.3.1. La case fantôme

Si la case fantôme n'est pas la seule figure issue de l'intercase, elle en est cependant l'une des formes les plus évidentes. Quoi de plus naturel, en effet, pour un récit saccadé qu'une ellipse ? Cette technique narrative repose sur l'absence et peut créer un effet d'euphémisme, comme le montre la figure 1. La case fantôme est une utilisation des effets d'intercases et non une généralité. Nous analyserons ici l'une des applications de la case fantôme à travers la figure 10 ; la mort du capitaine Blake dans le tome 1 du *Mystère de la Grande Pyramide* d'Edgar P. Jacobs.



Figure 10 : JACOBS, Edgar.P. *Le Mystère de la Grande Pyramide*, Bruxelles, Le Lombard, 1972.

La mort du capitaine Blake est ici passée sous silence grâce à ce dispositif. Plusieurs facteurs rentrent en jeu dans ce choix scénaristique. Tout d'abord l'importance du personnage dans l'intrigue : aucun dessin ne lui conférerait une mort plus héroïque que l'absence d'image. Ensuite, la présentation de la mort pour le lectorat d'Edgar P. Jacobs doit être bienveillante, surtout lorsqu'elle touche au héros principal. Enfin, le capitaine n'est pas vraiment mort, c'est sur l'absence de corps que repose son retour dans le tome 2 du *Mystère de la Grande Pyramide*. En ce qui concerne l'utilisation technique de la case fantôme, on ne voit pas le capitaine qui « s'écroule aux pieds du bandit », sa seule présence se devine à sa pipe qui fume sous le téléphone public, allégorie de sa chute. Critiquant la permanence de la case fantôme en Bédé, Thierry Groensteen écrivait : « Une troisième case est presque toujours impliquée, et cela confirme que c'est bien au minimum un syntagme ternaire, voire une plus longue séquence qui est le niveau prépondérant de la signifiante. »⁶² Il s'agit pourtant ici d'un segment de deux cases qui donne à voir la case fantôme en tant que figure de style.

Nous avons cependant eu l'occasion de démontrer que celle-ci s'appuie sur les jeux d'intercase et que sa permanence remettrait effectivement en cause l'existence d'un récit continu en bande dessinée.

1.3.2. La bande dessinée et le cinéma, les frères ennemis

⁶² GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, Formes sémiotiques, 1999, p.132/133.

De la même manière que la photographie a pu influencer l'évolution de la bande dessinée, le cinéma apparaît comme un cousin éloigné de cette dernière. Notre définition même du médium – « images [...] volontairement juxtaposées en séquence, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur »⁶³ – pourrait accepter le cinéma. Il serait en effet tentant d'affirmer que la bande dessinée est une sorte de cinéma sur papier. Nombreux sont les théoriciens qui se sont appuyés sur l'apparente facilité de comparaison entre les deux arts pour mieux définir la bande dessinée. Avant d'étudier dans quelle mesure certains auteurs, certains enchaînements et certains effets peuvent être rapprochés du travail d'un réalisateur de cinéma, nous montrerons pour quelles raisons la bande dessinée se distingue très nettement du cinéma.

1.3.2.1. La bande dessinée n'est pas un story board

Tout d'abord et c'est une évidence : parler d'un cinéma qui se lit est un oxymore. Outre les salles obscures peu propices à la lecture auxquelles cette allusion renvoie, c'est avant tout au film que l'on pense, et ce, en ce qu'il a de particulier qu'il montre le temps qui passe. Le spectateur est soumis au mécanisme qui s'emballe que l'on crût avoir trouvé avec Töpffer, à la différence que ce mécanisme n'est plus sous son contrôle. Comme l'affirme Benoît Mouchart dans *Idées reçues : la bande dessinée* :

Le temps du récit est défini, au cinéma, par le déroulement de la bobine dans le projecteur et son principe fondamental consiste à reproduire autant que possible le temps réel. En bande dessinée comme en littérature, le temps du récit est inextricablement lié au temps de la lecture, qui varie selon les lecteurs.⁶⁴

De plus, c'est sous la forme d'une planche que la bande dessinée se donne à voir dans les mains du lecteur. Cette caractéristique essentielle implique par conséquent les concepts de création et de lecture que sont le découpage et la mise en page. Ainsi, pour Will Eisner :

L'artiste doit, avant toute chose, s'assurer de l'attention du lecteur et déterminer la séquence dans laquelle le lecteur suivra la narration. [...] L'obstacle le plus important est la tendance au vagabondage de l'œil du lecteur.⁶⁵

⁶³ MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Delcourt, 1993, p.17.

⁶⁴ MOUCHART Benoît, *Idées reçues, la Bande dessinée*, Paris, le cavalier Bleu éditions, 2004. p.58/60.

⁶⁵ EISNER, Will, *Les clés de la Bande Dessinée, 1. L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2005, p.46.

Il existe donc un contrat tacite entre le lecteur et l'auteur, contrat nécessaire à la mise en place du discours en bande dessinée. Afin d'illustrer cette différence cruciale entre ces médias, il est intéressant d'observer la figure 11 :

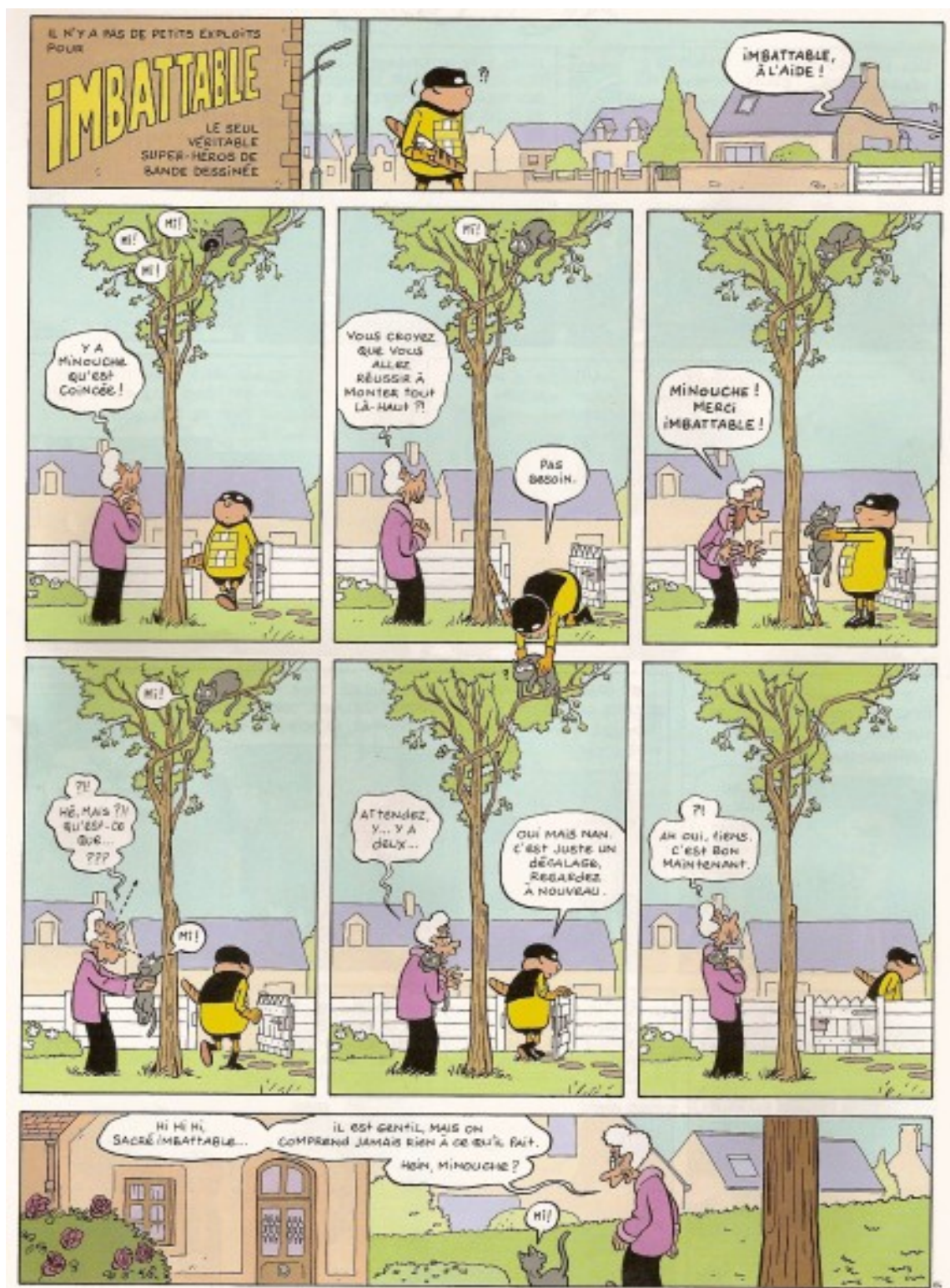


Figure 11 : JOUSSELIN, Imbattable, le seul vrai héros de la bande dessinée, Belgique, Dupuis, p.5.

Ici, l'auteur utilise les caractéristiques du médium pour faire sens. Comme chez Winsor McCay, l'œuvre a conscience d'elle-même. Ou plutôt : le personnage a conscience d'être dans une bande dessinée, puisqu'il se déplace entre les cases, et donc dans le temps. C'est un jeu sur le temps de narration et le temps d'action. L'auteur oblige le lecteur à avoir un regard itinérant et l'interpelle même sur ses « faux raccords ». Nous développerons ce travail des effets d'intercase dit de métalepse dans notre dernier chapitre, lors de la lecture d'album de *Simbabbad de Batbad*, de Fred.

Le cinéma et la bande dessinée s'avèrent donc bien différents dans leurs fonctionnements. Leur popularisation respective a cependant conduit à des adaptations de films en bandes dessinées et inversement. L'aspect visuel des deux médias permet une adaptation qui donne naissance à une œuvre nouvelle (ou à une pâle copie avec pertes et fracas). De manière générale et sans nécessairement prendre en compte l'adaptation des œuvres, on peut facilement comprendre que les deux médias s'influencent. C'est pourquoi nous étudierons à présent les effets d'intercases et de découpage qui relèveraient en cinéma du montage et nous tenterons de saisir dans quelle mesure ils prennent une autre dimension en bande dessinée.

1.3.2.2 Effet de montage mis en page



Figure 12 : BLAIN/ LANZAC, *Quai d'Orsay*, Palaiseau, Dargaud, 2013, p.59.

La figure 12, planche tirée de *Quai D'Orsay*⁶⁶, présente un effet d'intercase que l'on ne peut s'empêcher de lier dans une certaine mesure au montage cinématographique. Elle présente aussi cependant un effet de mise en page propre à la bande dessinée. Pour resituer le contexte : une crise au Lousdem vient d'éclater et l'urgence prend possession du ministère des Affaires étrangères. Le directeur de cabinet s'empresse de gérer la situation dans le calme de son bureau alors que le ministre en charge dialogue avec sa secrétaire sur le problème des Stabilos qui peluchent. Dans un premier temps et dans un sens de lecture « classique » de la bande dessinée,

⁶⁶ *Quai d'Orsay* est une bande dessinée de Christophe Blain parue en 2012, elle retrace le parcours du chargé de langage du cabinet de Dominique de Villepin.

c'est l'effet d'alternance entre les deux scènes qui saute aux yeux, à travers l'enchaînement des plans : plan fixe sur le bureau de la secrétaire du ministre, puis un autre plan, que l'on peut qualifier de *travelling*, sur le chargé de cabinet. Enchaînement qui s'il n'est pas inspiré du cinéma y est en tout cas tout à fait représentable. Un deuxième sens de lecture existe cependant, issu de la planche elle-même. L'alternance de ces plans se distingue clairement puisque deux récits sont organisés sur la même planche, une colonne apparaît par un jeu de couleurs mais aussi par un encadrement qui n'existe pas sur la seconde scène. Une continuité des dimensions et du personnage représenté, ainsi que l'absence de dialogue, rendent la scène représentée sur ses abords bruyante et appuient largement l'ironie de la situation. L'effet de contraste est saisissant.

La bande dessinée depuis Rodolphe Töpffer évolue de manière à ne plus être qu'« un mécanisme qui s'emballe »⁶⁷ et donne largement sa place à des cases centripètes. Comme chez Blain et Lanzac, le format même de la planche apporte une double lecture. En somme, c'est un médium qui se pense lui-même.

1.3.2.3. *L'enjambement*

Il apparaît pertinent d'étudier la bande dessinée dans ce qu'elle a de plus immersif ; c'est pourquoi nous aborderons à présent le questionnement de l'enchaînement « de point de vue à point de vue », proche du contemplatif cinématographique.

Scott Mc Cloud, dans son *Art invisible*, présente six types d'enchaînements possibles en bande dessinée. Le cinquième enchaînement qu'il mentionne – « de point de vue à point de vue »⁶⁸ représente l'enjambement d'un même moment sur plusieurs cases. Le temps n'est non pas supprimé mais une pause dans la narration s'effectue. Le regard du lecteur se pose sur quelque chose qu'il faut voir, sur une ambiance. C'est une technique de narration tout à fait immersive que l'on assimile au Japon et aux mangas. L'idée est de présenter sur la planche plusieurs éléments d'un même événement n'étant souvent que des parties du décor. Le temps est distendu et l'action ne progresse pas pendant un court instant. Comme en témoigne la dernière planche du Tome 4 des *Vieux Fourneaux*, (Figure 13) :

⁶⁷ SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bologne, Les Impressions Nouvelles, 2009, p.51.

⁶⁸ MC CLOUD, Scott, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007, p.80.



Figure 13 : LUPANO, CAUUE, Les vieux Fourneaux, Tome 4, Paris, Dargaud, 2017, p.56.

Nous assistons entre les cases 1 à 4 à la description d'une atmosphère, celle d'une fête de village. Il s'agit là du point de vue des cadres qui, se déplaçant, décrivent cette ambiance.

Le temps de l'action est presque absolument statique. Les larges plans horizontaux présentés en case 1 et 2 participent à cet effet immersif. Présente au second plan des cases 3 et 5, ainsi qu'au premier plan de la case 4, la marionnettiste apparaît comme l'élément de narration de cette planche. Enfin, le dernier *strip* donne à voir un temps qui se relance. Si la case 5 reprend l'idée d'un premier et d'un second plan qui se dérouleraient au même instant que les cases précédentes, la case 6 est active (la voiture s'en va en second plan) et en case 7, c'est le fruit de son action que l'on observe. Par ailleurs, les cases 3 et 4 laissaient déjà voir la voiture en second plan. Cette planche montre les personnages de l'œuvre en action (jeux vidéo, pétanque, présentation d'insectes, marionnettes...). Cependant, le silence insolite qui s'échappe de la fête (aucune onomatopée ni dialogue ne sont présents) laisse entendre un brouhaha inaudible et donc silencieux, non nécessaire. Ainsi c'est bien l'atmosphère de la scène qui nous est présentée, plus que les actions qui s'y déroulent.

Cette technique narrative constitue un enjambement dans ce qu'il a de plus solennel et descriptif. Il n'y a plus d' « action progressive » représentée ici mais bien une description dans ce qu'elle pourrait avoir de plus littéraire. L'influence respective qu'ont pu avoir cinéma et bande dessinée apparaît évidente dans la mesure où l'on peut retrouver cette technique descriptive d'alternance de plan au cinéma. George Perec dans l'essai cinématographique *Récits d'Ellis Island* présente le bâtiment et les lieux de l'immigration choisie américaine, il n'y reste que des ruines et une voix off énonce le contenu des pièces, soulignant là aussi l'atmosphère du lieu.

L'espace intericonique se manifeste donc comme un biais de compréhension historique et narratologique de la bande dessinée dans son ensemble. Dans la mesure où il correspond à un espace stratégique du discours et où sa présence est intrinsèque au médium, il illustre un carrefour théorique entre la gestion du temps et celle de l'espace en bande dessinée. Réduire l'étude des effets d'intercases en bande dessinée à ce que Peeters nomme la « case fantôme » équivaut à renier une grande partie du travail du dessinateur. Rechercher à comprendre les effets d'intercases revient plutôt, en effet, à s'intéresser à l'articulation du discours, à lire ce qui ne doit pas l'être. Cela revient également à étudier des effets et des jeux avec les codes de la bande dessinée. Historiquement, l'analyse de l'intercase est à rapprocher des apports successifs de l'art et de la technologie sur la bande dessinée. L'histoire de la bande dessinée permet, de plus, de comprendre le combat mené par les artistes pour s'affranchir des codes propres aux fanzines pour enfants.

A travers des lectures d'albums, nous observerons à présent de quelle manière, dans le récit, les effets d'intercases interagissent, se confrontent, se lisent ou au contraire brillent de leur absence. Dans cette optique, il sera question d'identifier des poétiques, notamment celle-que présente Hergé dans *L'Ile noire* en proposant une progression continue et celle qui tiendrait du surgissement dans l'album *Simbabbad de Batbad* de Fred.

2/ Une poétique de l'évènement perpétuel : *L'île Noire* d'Hergé

Tintin est un personnage d'Hergé (Georges Rémi, 1907-1983) né en 1929 dans les pages du *Petit Vingtième* et dans l'aventure *Tintin au pays des soviets*. Traduit en plus de 20 langues, vendu à plus de 240 millions d'albums à travers le monde (pour une série comprenant 24 albums), une adaptation en série animée, plusieurs films et de nombreux objets dérivés dont une marque de prêt à porter, Tintin est un des héros les plus connus à travers le monde. On peut sans grand risque parler d'Hergé comme une influence majeure du médium. Alors que les écrits théoriques se bousculent autour du protagoniste, de sa relation avec l'auteur, des personnages secondaires, que les interviews et reportages radiophoniques et télévisuels s'enchainent, les rumeurs persistent. Hergé défendrait un point de vue raciste et misogyne. Hergé s'en défendait au micro de France culture en 1974⁶⁹:

Tintin a des amis de couleurs, il a des amis dans tous les coins, je parle dans les histoires. Il m'est arrivé d'être raciste parce que c'était le contexte, à l'époque, mais le mot même n'avait jamais été prononcé, on ne savait pas ce que c'était que le racisme. L'univers colonialiste, tout le monde avait des colonies et ça paraissait tout à fait normal.

Plus que des convictions, Tintin est surtout représentatif d'une époque et de sa manière de penser. D'après l'auteur, c'est le « héros parfait », le général De Gaule allant jusqu'à dire que « au fond mon seul rival international c'est Tintin. »⁷⁰. Le jeune reporter traverse ainsi cinquante ans d'actualités internationales, de la jeune URSS en 1929 à la chute des dirigeants sud-américains, jusqu'au premier pas sur la Lune qu'il fit avant Neil Armstrong. C'est pourtant plus que ses exploits, le naturel de la narration hergéenne qui nous intéresse ici. Dans la même interview le belge donnait la définition de sa manière de travailler :

⁶⁹ *Les après-midis de France Culture*, Première diffusion le 22/03/1974, Production : Sylvie Andreu, Indexation web : Odile Dereuddre, de la Documentation de Radio France, Archive INA-Radio France.
<https://www.franceculture.fr/bd/herge-je-ne-suis-pas-du-tout-moraliste>

⁷⁰ *Ibid.*

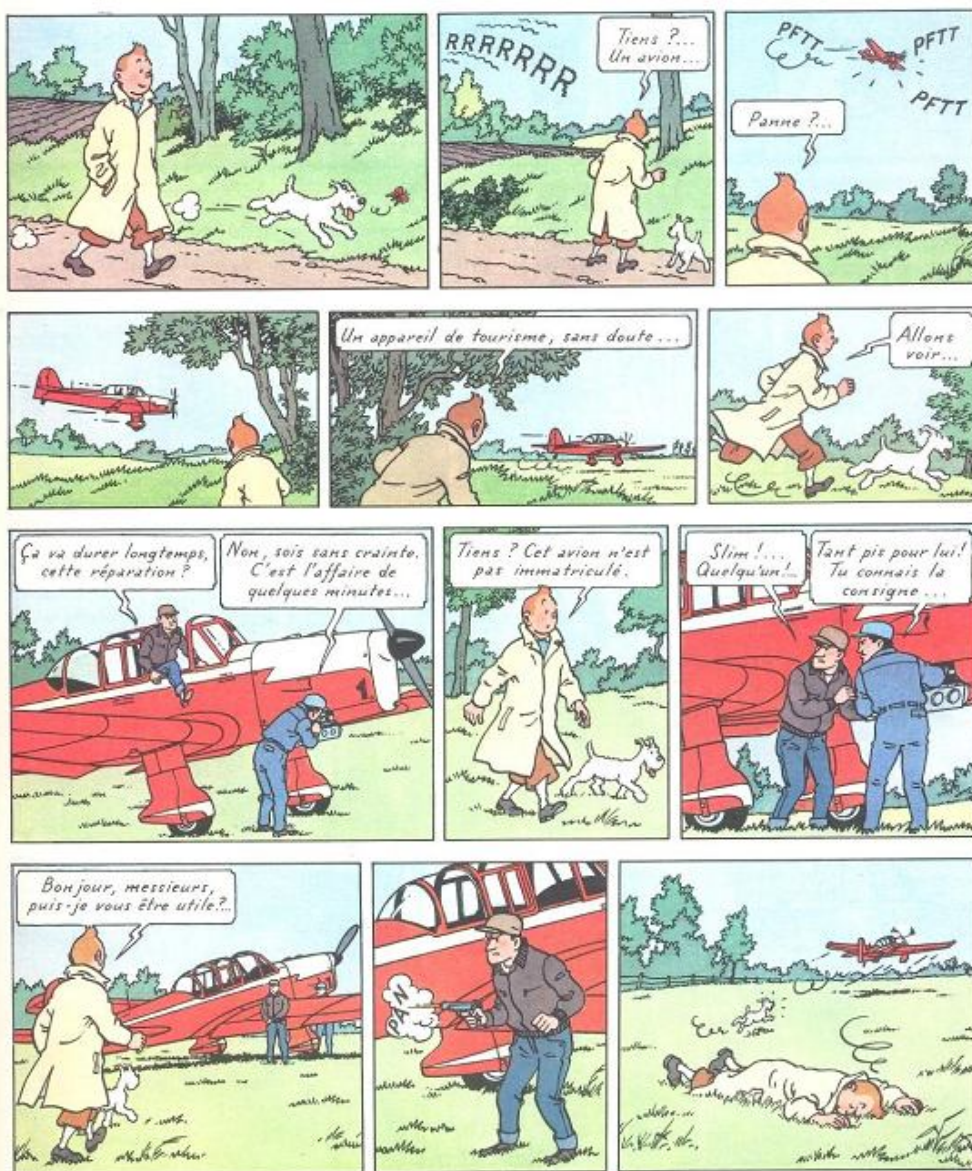
Je crois que la première chose à faire, la première chose qui compte, c'est d'être immédiatement compris, être lisible et clair. (...) Le juste point d'équilibre entre information et dépouillement. Il faut aussi tenir compte du sens de lecture et de la clarté de narration. »

Un style épuré dont l'objectif principal semble bien être celui de lisibilité optimale que l'on a pu voir avec Thierry Groensteen. C'est ce travail graphique qu'il s'agit de comprendre ici, notamment l'enjeu de l'intercase dans un tel travail. De la même manière il s'agit de voir les ascendances du travail de l'auteur. Le lien qui peut exister entre Töpffer et Tintin, entre action progressive et ligne claire. Dans cette optique nous analyserons *L'Île Noire*, septième album des aventures de Tintin. Publié en feuilleton dans *Le Petit Vingtième*, d'Avril 1937 à Juin 1938, en album chez Casterman en 1938 puis colorisé en 1943, *L'Île Noire* comme tous les autres albums de Tintin est réactualisé par l'auteur en 1966. C'est sur cette dernière version que nous travaillerons. L'album est représentatif d'une poétique burlesque qui marque les premiers tomes de la série. C'est une succession d'évènements, Tintin est « en fuite » ou en danger à chaque page, style propre des séries présentées en feuilletons qui doivent tenir le lecteur en haleine sur plusieurs semaines. Chronologiquement, Tintin est un personnage particulièrement intéressant puisqu'il est le 20^{ème} siècle. Afin de comprendre cette œuvre dans son intégralité mais surtout afin de comprendre les enjeux d'intercases qui sont propres à cet album nous travaillerons dans un premier temps sur l'analyse des premières et dernières planches. Celles-ci laissent apparaître la construction classique des albums de Tintin et démontrent en partie la logique de l'évènement perpétuel. Dans un second temps il sera question de comprendre la construction des planches dans l'album. Dans la mesure où celui-ci est publié en feuilleton il est particulièrement flagrant que les doubles pages fonctionnent sur les mêmes ressorts. Dans un dernier temps nous nous pencherons sur les évolutions de l'album au fil de ses republications puisque Hergé en aura proposé quatre publications.

2.1. Une lecture orientée

L'empreinte narrative d'Hergé apparaît dans *L'Île Noire*. Son trait et sa narration s'articulent autour du principe de lisibilité optimale. Afin de comprendre les tenants et les aboutissants de cette notion et de la poétique qui en transparait, nous observerons l'incipit et la dernière planche de l'album. La construction des premiers albums de Tintin se caractérise par la publication en feuilletons dans *Le Petit Vingtième*. De fait la construction des planches, et le lien qui permet la construction d'un récit entre chacune dépendent en grande partie de cette problématique. Le lecteur est en attente de la suite de l'album mais doit aussi être assez convaincu pour revenir chez son marchand de journaux. C'est donc l'équilibre de l'épisode dans un récit plus long dont il est question ici. Afin de comprendre ces subtilités narratives et leurs enjeux sur l'intercase nous travaillerons dans un premier temps sur la construction de l'album dans sa globalité, par la suite nous analyserons les effets d'intercases qu'Hergé utilise dès l'incipit de ce tome, enfin nous proposerons une mise au point théorique sur la ligne claire et le travail d'Hergé que nous mettrons en lumière grâce aux exemples préalablement analysés.

L'ÎLE NOIRE



1

Figure 14 : HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai (Belgique), Casterman, 1975, p.1



Figure 15 : HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai (Belgique), Casterman, 1966, p.62.

2.1.1. *Un schéma narratif ordinaire*

Tintin en tant que héros de bande dessinée répond à certains stéréotypes. Le « héros parfait » est donc jeune, brave et loyal. Dans l'interview radiophonique de Sylvie Andreu du 22 mars 1974, Hergé le compare aux valeurs scoutes. Tintin est né du scoutisme, Hergé l'a été pendant longtemps et le lien semble évident. Tintin est « toujours prêt » ; bon compagnon à la morale aiguisée, fidèle en amitié que ce soit avec le capitaine Haddock et son alcoolisme ou le général Alcazar et sa volonté de dictature militaire. Tintin ne recherche pas ses aventures ce sont elles qui viennent à lui. Il recherche cependant inlassablement la vérité avant de rentrer au 26 rue du Labrador. Les aventures du jeune reporter ne semblent pourtant jamais s'arrêter dans la mesure où il n'y a pas de retour « à la normale ». La « normale » pour Tintin c'est l'aventure. Ainsi certains albums, qui fonctionnent par paires, sont un appel au suivant (*Le Secret de la Licorne* et *Objectif Lune* par exemple), d'autres finissent par un gag (*Le Temple du Soleil*). Si la satisfaction de la mission accomplie existe donc toujours chez Tintin, elle n'est pas synonyme d'une « situation finale » propre à la construction actantielle. Hergé disait par ailleurs à Patrice Hamel et Benoit Peeters le 29 Avril 1977⁷¹ que :

Je sais où je pars et je sais à peu près où je veux arriver. Entre les deux c'est *terra incognita*. Si tout est décidé d'avance, je trouve ça ennuyeux. En fait, au départ, Tintin c'était un feuilleton. Les albums ne sont venus que plus tard et ça n'avait pas du tout été prévu. La règle du feuilleton, c'est de finir sur un point d'orgue qui permette de raccrocher la livraison suivante.

Si l'auteur s'éloignera quelque peu de cette construction assez classique pour des albums tardifs, *L'Île Noire* est encore bâti sur ce modèle puisqu'il est publié par double-plates entre Avril 1937 et Juin 1938. Afin de comprendre plus précisément d'où l'on part nous nous intéresserons désormais à l'incipit de l'album, figure 14.

2.1.2. *Une planche mystérieuse qui donne tout à lire*

La première planche de *L'Île Noire* développe un scénario bien énigmatique. Ici, Tintin est présenté comme un innocent parfait. Il ballade Milou en forêt, les mains dans les poches, un papillon guidant ses pas. D'un champêtre absolu, le lecteur ne peut s'attendre au dénouement

⁷¹ AUBIN, Jean Pierre, HUBAC, Sylvie, *Hergé*, catalogue de l'exposition *Hergé* tenue au Grand Palais du 28 septembre 2016 au 15 janvier 2017, Paris, éditions Moulinsart, 2016, p.57.

fatal d'un Tintin laissé pour mort. Jusqu'à la neuvième case par ailleurs le lecteur est le témoin d'un Tintin aux cimes de la pensée scout, ce dernier « toujours prêt » observe son environnement, constate la panne d'un avion de tourisme et décide d'être utile. Coutumier du style hergéen, il comprend que les problèmes arrivent pour le jeune reporter puisque que l'on apprend l'absence d'immatriculation de l'avion (et donc son utilisation illégale). Par la réplique euphémistique « tant pis pour lui ! Tu connais la consigne... » ensuite c'est la mort qui se montre. Cette première planche est aussi le lieu d'observation du travail graphique de l'auteur belge. Le sens de lecture est utilisé visuellement pour fluidifier la lecture. Utilisant l'intercase comme outil narratif, l'auteur présente un dynamisme au cœur même de ses dessins. Ainsi les cases deux et trois font « voir » l'avion arriver : Tintin entend l'avion sur sa gauche, il apparaîtra sur sa droite en case trois. Le deuxième propose le même effet et se clôt sur un Tintin qui court dans le sens de lecture, donc en direction de l'avion. Les cases huit et neuf présentent des personnages qui se font face, l'espace intericonique est incarné. Les dialogues soulignent leurs rencontres puisque Tintin constate que l'avion n'est pas immatriculé, et les deux hommes que quelqu'un les a vu. Les regards sont dirigés. La dernière séquence de cases propose le même dispositif. Tintin, en bon scout, propose son aide, face à l'avion, la seconde case présente le personnage du tireur face à Tintin. La douzième case présente un Tintin assommé. En termes de temporalité narrative, Tintin reçoit la balle entre la onzième et la douzième case, cependant l'agencement du dessin et la mise en place d'une lisibilité du discours graphique préalablement, donnent l'impression que la douzième case est le résultat d'une case inexistante qui se trouverait entre les cases dix et onze. Si la case « fantôme » est une technique narrative que l'on a déjà abordée son utilisation ici est spécifique. Hergé développe dans son langage graphique un jeu entre le sens de lecture et les événements. Ici il casse la temporalité de la scène par l'agencement des regards.

Il existe bien un langage hergéen de l'image qui, partant d'un souci de lisibilité, amène un style de narration complexe. Avant d'analyser la poétique de *L'Île Noire* de manière spécifique nous nous attarderons un peu plus sur ce que les théoriciens nomment la ligne claire.

2.1.3. *La ligne claire*

Il a été démontré préalablement que l'intercase, l'utilisation narratologique de l'espace intericonique, a évolué au fil du temps et des inventions technologiques. Une des évidences

cependant de la bande dessinée a été l'importance de la lisibilité. Töpffer dans son *Essai de physiognomonie* en souligne déjà l'importance, privilégiant la clarté :

[...] le trait graphique n'en est pas moins un procédé qui suffit, et au-delà, à toutes les exigences de l'expression, comme à toutes celles de la clarté. Sous ce dernier rapport, en particulier, celui de la clarté, cette nue simplicité qu'il comporte, contribue à en rendre le sens plus lumineux et d'une acception plus facile pour le commun des esprits. Ceci vient de ce qu'il ne donne de l'objet que ses caractères essentiels, en supprimant ceux qui sont accessoires, de telle sorte, par exemple, qu'un petit enfant qui démêlera imparfaitement dans tel tableau traité selon toutes les conditions d'un art complexe et avancé la figure d'un homme, d'un animal ou d'un objet, ne manquera jamais de la reconnaître immédiatement si, extraite de là au moyen du simple trait graphique, elle s'offre ainsi à ses regards dénudée d'accessoires et réduite à ses caractères essentiels.⁷²

Privilégier la lisibilité au beau dessin semble nécessaire en 1845, la bande dessinée est un acte artistique nouveau et il doit être accessible à la compréhension de chacun. La *ligne claire* n'est cependant pas qu'une héritière du fondateur de la bande dessinée. Le terme apparaît en 1977 à Rotterdam, comme titre du catalogue d'une exposition consacrée à Hergé, *De Klare Jlin*⁷³. Parler de *ligne claire* c'est donc avant tout parler du style hergéen, c'est essayer de comprendre un trait, un genre de dessin. Il est évident que le trait de Töpffer, volontairement tremblotant, et la netteté d'Hergé n'appartiennent pas au même style graphique. Ils se rejoignent en fait sur une volonté de caricature (Hergé : « les personnages de Tintin sont tous des caricatures »⁷⁴) et donc par un dessin épuré, réduit à son intérêt narratif. Ce positionnement est en accord avec celui d'une lisibilité optimale. Thierry Groensteen dit par ailleurs :

Être lisible, c'est faire en sorte que ces informations soient trouvées sans effort, immédiatement décodables, et que rien ne vienne ralentir la course du lecteur vers la conclusion du récit.

Afin de comprendre comment cette lisibilité se traduit chez Hergé, nous analyserons la figure 16, première case de la première planche de *L'Île Noire*.

⁷²TÖPFFER, Rodolphe, *Essai de physiognomonie*, (1845), Cahors, Éditions Kargo, 2003, p. 9

⁷³ GROENSTEEN, Thierry, *ligne claire* in *Neuvième Art la revue en ligne de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image*, Novembre 2013, <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article690>

⁷⁴ *Op. Cit. Les après-midis de France Culture*, Première diffusion le 22/03/1974, Production : Sylvie Andreu, Indexation web : Odile Dereuddre, de la Documentation de Radio France, Archive INA-Radio France. <https://www.franceculture.fr/bd/herge-je-ne-suis-pas-du-tout-moraliste>

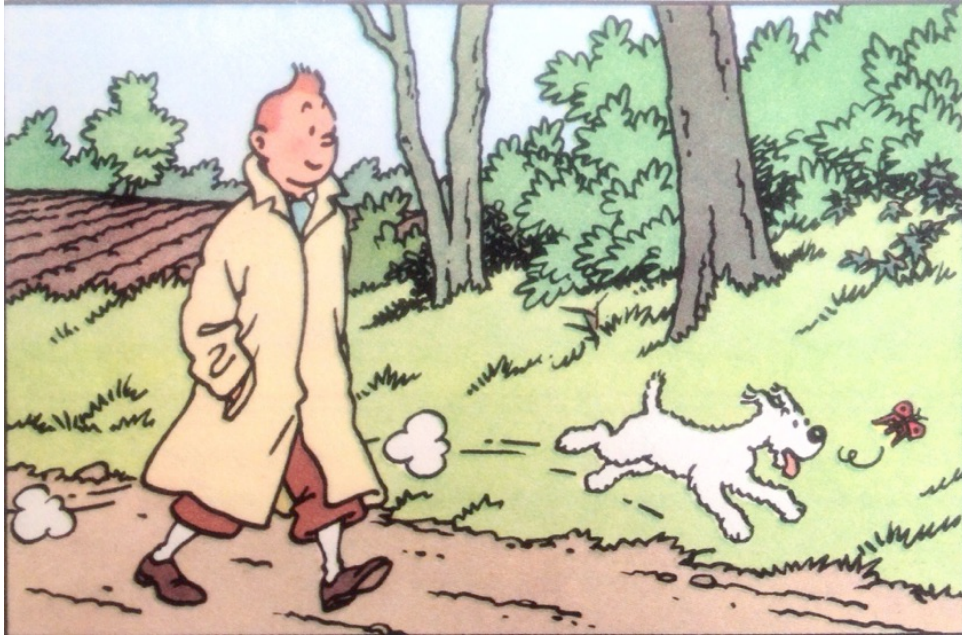


Figure 16 : HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai (Belgique), Casterman, 1966, p.1.

Le trait, tout d'abord, est continu, fermé, il permet de lire véritablement chaque objet présent dans la case, de distinguer chaque élément. Le visage de Tintin ne compte pas de ride gratuite, d'ombre esthétique. Il est réduit au plus simple, au plus lisible. Toujours au micro de Sylvie Andreu pour France Culture en 1974, Hergé disait au sujet de son héros : « C'est le héros parfait, le héros impossible, même son visage n'est pas un visage, c'est un masque. »⁷⁵. Dans un deuxième temps le décor est d'un réalisme simpliste très identifiable. Ici la forêt dans laquelle se ballade Tintin est absolument ordinaire. Il est remarquable par ailleurs que s'il avait fallu l'identifier, si le lieu avait un quelconque intérêt narratif, Hergé aurait placé un panneau. Ici même le papillon est quelconque puisqu'il est monochrome.

La lisibilité, ensuite, influe sur le cadrage. Les plans chez Hergé sont réfléchis dans un but cinématique. Comme nous avons pu l'observer préalablement en analysant la planche complète, le sens de lecture influe le point de vue par lequel on lit l'action. A cela s'ajoute une utilisation rhétorique du second plan et du décor dont on retrouvait les premières traces chez Pinchon.

⁷⁵ *Op. Cit. Les après-midis de France Culture*, Première diffusion le 22/03/1974, Production : Sylvie Andreu, Indexation web : Odile Dereuddre, de la Documentation de Radio France, Archive INA-Radio France. <https://www.franceculture.fr/bd/herge-je-ne-suis-pas-du-tout-moraliste>.



Figure 17 : CAUMERY et PINCHON, *Bécassine en apprentissage*, Paris, Gautier et Languereau, 1919, Paris, Hachette, 1992, p.1.

Il apparaît bien ici cette utilisation du décor, dans un intérêt cinématique ce dernier enjambe l'espace intericonique et par un vieux procédé d'animation fait avancer la calèche. Dans un autre registre Hergé utilise le même effet d'enjambement dans *Tintin au Tibet*.



Figure 18 : *Tintin au Tibet*, Hergé, Tournai (Belgique), Casterman, 1966, p.35.

Ici c'est le point de vue du lecteur qui évolue et qui fait apparaître le panorama. En somme on voit bien que l'objectif de lisibilité et de clarté que se fixe Hergé et qui est inhérent au style graphique de la *ligne claire* influe sur la réflexion portée au plan.

Il apparaît clairement désormais que le style hergéen est une construction. C'est une évolution de la bande dessinée, un héritage, qui conduit à la recherche d'une orientation de la lecture. Nous pouvons observer comme l'*action progressive* semble au cœur de ce schéma narratif. Il sera question désormais d'analyser *L'Île Noire* et de comprendre comment se traduit, dans cet album, une vraie poétique de l'évènement perpétuel.

2.2. L'Île Noire, une poétique de l'évènement perpétuel.

Comme nous avons pu l'aborder préalablement, *L'Île Noire* est construit par son mode de publication ; le feuilleton. L'album est publié sur plus d'un an (de Avril 1937 à Juin 1938) et chaque double-planche doit tenir le lecteur en haleine jusqu'à la suivante. Tintin est aussi un personnage dont les aventures portent une bonne part de comique, le lecteur doit retrouver chaque semaine le plaisir de sa dernière lecture. Enfin l'enquête est un fil conducteur de l'album et doit aboutir. Il apparait donc évidemment une certaine construction logique du discours dans cet album qui s'appuie sur une poétique de l'évènement perpétuel. Nous essaierons ici de comprendre comment l'espace intericonique est incarné par une telle poétique, sur quel biais l'auteur joue avec les effets d'intercase.

2.2.1. *Quand tourner la page prend une semaine*

Hergé devant tenir ses lecteurs en haleine pour toute une semaine, les dernières cases des doubles planches de *L'Île Noire* sont généralement significatives. S'il développe une poétique de l'évènement perpétuel, celle-ci est particulièrement flagrante à la lecture de ces cases. Le héros est laissé dans une situation que l'on peut classer en trois catégories, celles qui jouent sur l'anxiété du lecteur, mettant Tintin dans une position dangereuse, celles que l'on peut qualifier de salvatrice, qui permettent de relancer l'intrigue de l'album, enfin, il arrive que la planche se termine sur un gag. Le pauvre reporter est soumis à de nombreuses tentatives de meurtres dans l'album comme la lecture des figures suivantes (19 à 22) suffit à le démontrer. On le retrouve ainsi inanimé sept fois et il chute treize fois, il a un accident d'avion (p.39) et de caravane (p.29) à cela s'ajoute l'attaque d'un bouc (p.9), d'un chien (p.14) et d'un gorille (p.44), et se prend les pieds dans un fil électrique (p.23) dans un piège à loups (p.15) et dans un râteau (p.26). L'album est construit autour d'une logique burlesque, de nombreux gags reposent sur le mouvement ou la chute. Tintin est menacé, battu, arrêté à tort, poursuivi, il se fait surtout tirer dessus dès la première planche et ce, sans raison apparente.

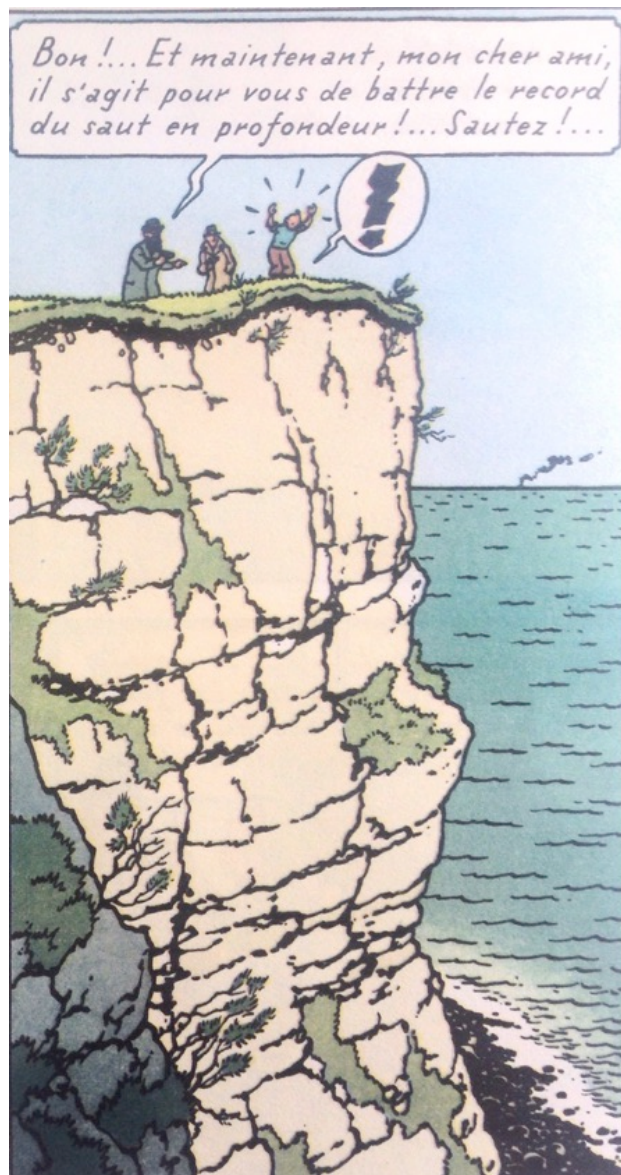


Figure 19 : *L'Île Noire*, Hergé, Casterman, Tournai (Belgique), 1966, p.8.



Figure 20 : *L'Île Noire*, Hergé, Casterman, Tournai (Belgique), 1966, p.19.

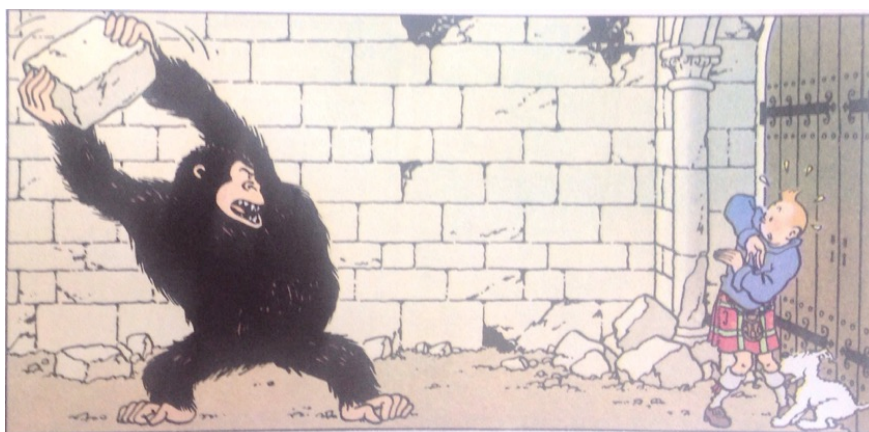


Figure 21 : *L'Île Noire*, Hergé, Casterman, Tournai (Belgique), 1966, p.45.



Figure 22 : *L'Île Noire*, Hergé, Casterman, Tournai (Belgique), 1966, p.47.

Les Figures 19 à 22 montrent bien comme Hergé joue avec son mode de publication. Il crée une attente et en même temps joue avec le regard itinérant du lecteur. Benoit Mouchart reprenant les notes de l'auteur nous dit par ailleurs que :

Par ses stratégies de mise en page, le dessinateur conduit le lecteur « à désirer, à attendre une solution dans le sens des premiers dessins et, par le dessin final, le surprend en lui présentant une solution toute différente de celle qu'il escomptait inconsciemment ». (...) La position de la case dans la page et la dimension du cadre s'adaptent aux nécessités du récit régit selon les lois du feuilleton par des effets de suspense destinés à nourrir la curiosité et l'impatience du lecteur.⁷⁶

L'auteur joue donc bien avec son mode de publication et sur le découpage de ses épisodes, pour ne pas donner à son lectorat de sentiment de satiété. Au contraire on voit bien comment, malgré une construction des épisodes qui semble similaire, Hergé recherche à surprendre son lectorat en multipliant des épisodes burlesques et/ou inattendus. Il est intéressant de voir comment Tintin se sort des fins que l'on a décidé de montrer. Puisque s'il ne tombe pas de la falaise c'est parce que Milou énerve un bouc, qui assomme les malfaiteurs malgré lui. S'il se fait sauver de l'incendie, les pompiers mettent plusieurs pages à trouver la clé de leur garage, volée par une pie. Le gorille Ranko prend peur après un aboiement de Milou, enfin le trou dans lequel il est censé mourir noyé, est en fait un passage qui conduit évidemment à la cachette de ces poursuivants et c'est le lieu de confection des faux billets. Tintin les assaille par ailleurs sans pistolet mais en criant « haut les mains » (p.49). En tant que fin de séquence toutes les cases que nous avons choisies sont des jeux sur un hypercadre bien particulier qu'est celui d'une publication en feuilleton. Nous avons aussi pu comprendre qu'elles sont une réponse au regard

⁷⁶ MOUCHART, Benoit, *Du dessin Narratif avant toute chose*, in *Hergé*, catalogue de l'exposition *Hergé* tenue au Grand Palais du 28 septembre 2016 au 15 janvier 2017, ouvrage dirigé par AUBIN Jean Pierre et HUBAC Sylvie, Paris, éditions Moulinsart, 2016, p.59.

itinérant du lecteur, propre à la bande dessinée. Enfin cela amène à comprendre les doubles planches comme un mécanisme de la narration.

Il sera question désormais de comprendre le mécanisme qu'est la double planche dans *L'Île Noire*.

2.2.2. *La double-planche, analyse d'un mécanisme.*

On l'a vu, Hergé en publiant un album par feuillets de double-plates hebdomadaires, développe un poétique de l'épisode, jouant avec les attentes de ses lecteurs. Nous allons désormais analyser les pages 26 et 27 de *L'Île Noire*. Il sera question de comprendre comment la série joue avec la dangerosité des aventures de reporter pour tendre vers une sorte de burlesque héroïque, puisque c'est ainsi que l'auteur développe sa poétique de l'évènement perpétuel. En termes de fonctionnement narratif, la planche apparaît aussi comme une entité en soi. C'est un arc narratif qu'il est question d'ouvrir et de refermer pour relancer le lecteur sur l'intrigue générale.



Figure 24 : *L'Île Noire*, Hergé, Tournai (Belgique), Casterman, 1966, p.27.

Les deux planches que nous avons décidé d'analyser se trouvent au cœur de l'album. Tintin y rencontre pour la deuxième fois le Docteur Muller (l'homme au bouc) et son chauffeur. Il s'est battu avec le premier qui l'a laissé pour mort dans sa maison en flamme, le second l'a assommé de dos à plusieurs reprises, notamment avant l'épisode du bouc. Tintin a trouvé des indications mystérieuses qui le conduisent au cœur de la forêt en pleine nuit, les deux hommes savent que quelqu'un les observe et attendent le largage de sacs. Ce passage est bien mystérieux ; Tintin ne sait toujours pas pourquoi on lui a tiré dessus au début de l'album mais il a bien identifié ses poursuivants puisqu'il s'est déjà rendu chez le Docteur Muller et on l'a préalablement kidnappé. Le retour de l'avion semble être un retour de l'intrigue principale. Cette rencontre dans la nuit est un moment dangereux pour le reporter, qui plus est ses adversaires sont armés et semblent attendre beaucoup de la cargaison. Cependant alors que la page précédente nous préparait une rencontre entre les participants de l'intrigue, le troisième sac tombe sur celui des deux qui est armé. Première apparition du burlesque dans ce passage, ce premier strip permet de sauver Tintin qui aurait été arrêté une nouvelle fois et permet de lancer l'arc narratif sur la poursuite du chauffeur. Les deux strips suivants fonctionnent en écho. Le premier, très premier degré, fait voir des personnages en course, donc dans le sens de lecture, qui ne touchent pas terre. Tintin en tant que héros sans faille ne tue pas, ici cependant il menace le fugitif qui se sent protégé par l'obscurité. Ce premier strip est une caution sérieuse, il rappelle que c'est bien une enquête et donc le rôle éminemment sérieux de Tintin. Le second strip agit comme une réponse burlesque au premier. Le « rendez-vous ! » de Tintin répond au « arrêtez » de la case qui lui est immédiatement supérieure, le pistolet qu'il ramasse dans la première est ici remplacé par un râteau que Tintin ne voit vraisemblablement pas. Dans la deuxième case du second strip les propos de Tintin et son positionnement en tant que moralité sont tournés en dérision : lui qui prononce une menace en l'air en quelque sorte, est rattrapé par le mauvais sort. Le « arrêtez !... Arrêtez ou je tire !... » est visuellement tourné en dérision par le fait que c'est Tintin qui est arrêté et que la surprise du râteau le fait tirer. Son arrêt est réifié, Milou découpé par les frontières de la case montre bien l'immédiateté du geste. Enfin le tir accidentel de Tintin, fait sauter la casquette du chauffeur qui prend peur de s'être trompé sur les compétences de tireur du reporter. Le tir apparaît visuellement par le positionnement des personnages dans la course. Le comique de la fausse répétition est souligné par le décalage du second strip sur la gauche, chaque case étant légèrement décalée. Enfin le dernier strip de cette scène est au paroxysme du burlesque, le zoom arrière qu'effectue la dernière case démontrant l'absurde de la situation. La perspective de cette case permet de mettre en avant tous les protagonistes. Il apparaît bien après analyse de cette page, comment Hergé utilise le format de son épisode pour

organiser sa séquence. En effet l'arc narratif n'est pas résolu à la fin de cette première page qui laisse Tintin et son adversaire dans une position bien particulière. L'enchaînement des chutes et la course poursuite dans le sens de lecture montrent bien l'héritage de l'action progressive sur la prose d'Hergé et développent la poétique de l'évènement perpétuel.

La seconde planche de cet arc narratif nous en montre la résolution, l'évolution de l'intrigue, enfin le jour s'y lève quand Tintin lève le voile sur cette sombre affaire de faux-monnayeurs. Le reporter est bien héroïque dans ce passage qui se joue du chauffeur. Le premier strip est une alternance de plans qui laisse comprendre le plan de Tintin et l'idiotie du chauffeur. Ce dernier traite Tintin d'imbécile avant que celui-ci lui assène un coup de râteau. Enfin l'épisode se clôt sur la surprise de Tintin. L'épisode suivant commençant par une nouvelle course poursuite des fuyards qui se sont en fait électrocutés avec le fil électrique auquel les a attachés Tintin.

La construction d'un album en feuillets amène Hergé à concevoir les épisodes de ceux-ci sur un certain modèle. C'est un condensé de micro-événements qui viennent épaissir le fil conducteur de l'album complet. Ici c'est une course poursuite, une bagarre, une révélation importante pour l'enquête et une fuite sur une double planche. Un mécanisme qui s'emballe qui rappelle bien les scénarii de Rodolphe Topffer. La poétique de l'évènement perpétuel se construisant autour d'un héroïque burlesque.

2.3. Hergé perfectionniste

Tintin est un héros qui a su traverser le vingtième siècle. En partie parce que la série est publiée sur une cinquantaine d'année (1929//1974) mais aussi parce qu'Hergé a su refondre ses albums en fonction des nécessités de publication. *L'Île Noire* connaît ainsi quatre publications : celle hebdomadaire du *Petit vingtième*, en album en 1938 chez Casterman, colorisé en 1943 et enfin une version refondue en 1966 au même titre que le reste de la série. Chacune des versions implique un questionnement. De la publication hebdomadaire en 1938 à la refonte de ses albums, Hergé a dû adapter son œuvre, que ce soit graphiquement ou idéologiquement, afin de lui redonner sens. *Tintin* apparaît comme une œuvre populaire qui se doit de toucher un public toujours plus large de lecteurs ou de relecteurs. Les rééditions de *Tintin* apparaissent comme un vrai défi scénaristique pour l'auteur qui écrivait dans une lettre à Louis Casterman⁷⁷ : « je crains fort, en travaillant de cette façon, d'en arriver à des historiettes (...) qui ne présenteraient plus

⁷⁷Hergé, catalogue de l'exposition *Hergé* tenue au Grand Palais du 28 septembre 2016 au 15 janvier 2017, ouvrage dirigé par AUBIN Jean Pierre et HUBAC Sylvie, éditions Moulinsart, 2016, p.92.

(...) malgré la couleur, le même attrait ». Les premières rééditions couleurs sont aussi l'occasion d'une diminution du nombre de planches. Il s'agira de comprendre l'influence qu'a pu avoir cette volonté éditoriale.

2.3.1 . *Une volonté éditoriale*

Les albums de Tintin ont donc connu plusieurs renaissances. La première, de l'hebdomadaire à l'album, amène déjà son lot de questionnements éditoriaux, ne serait-ce que dans l'histoire personnelle d'Hergé qui n'est plus sous l'influence de l'abbé Courtois. La deuxième porte ceux d'une reconstruction de la narration en couleurs, passant de 124 planches à seulement 62, enfin la troisième est la réédition de la modernité, et porte, elle aussi, son lot d'influences culturelle. Réédité les albums de Tintin en couleurs nécessitent donc de proposer des albums plus courts :

En 1942, le dessinateur accepte enfin la proposition de son éditeur Casterman de colorier ses histoires. Cette option artistique entraîne de profonds changements techniques et de nouvelles contraintes artistiques : pour baisser les coûts de fabrication et rationaliser les commandes de papier, le format et la pagination des albums sont désormais limités au nombre standard de 62 pages. Jusqu'alors Hergé dessinait ses histoires avec l'insouciance d'un romancier se lançant dans l'écriture d'un récit sans chercher à en déterminer à l'avance le nombre de pages. Il doit désormais renoncer à cette liberté.⁷⁸

Plus que de lui faire perdre une liberté, ce nouveau mode de publication l'amène aussi à collaborer avec des coloristes et des décoristes. Avant de s'attarder sur l'influence de Edgar. P. Jacobs ou de Bob de Moore sur le travail d'Hergé, nous pouvons constater sur la figure 25 les différences de graphisme et de mise en page entre les versions de *L'Île noire* de 1938 et de 1966. Puisque s'il est exact qu'une planche complète se retrouve désormais sur les deux premiers strips. Cette nouvelle mise en page joue sur le rythme même du récit.

⁷⁸ Ibid, p.60.



Figure 25 : comparatif des planches de Hergé, *L'Île Noire*, version de 1938 à gauche, Bruxelles, *Le petit vingtième*, version de 1966 à droite, Tournai, Casterman, ici la planche est publiée dans le magazine (*A suivre*).

Ici la poétique de l'évènement perpétuel est réifiée, et ce uniquement en jouant sur la taille des cases. Nous observerons plus avant comment l'auteur jouera avec les plans américains et les plans serrés pour resserrer son intrigue sur un nouveau nombre de planches. Enfin on observe bien une différence de décor. Entre 1938 et 1965, Hergé se dote d'un coloriste (Edgar. P. Jacobs avant le succès de *Blake et Mortimer*) puis d'un décoriste (Bob de Moor). En 1960 *L'Île Noire* va être publié en Angleterre et l'auteur reçoit une lettre de son éditeur anglais :

Il s'est passé ceci, pour *L'Île Noire*, c'est que cet album n'avait jamais été traduit en Angleterre et que mon éditeur anglais, avant de le publier, l'a lu — ce sont des choses qui arrivent ! — et il m'a dit « écoutez, il n'est pas possible de le laisser comme ça. D'abord, cela a été dessiné à une autre époque et il y a des tas d'erreurs au point de vue de la réalité de la chose anglaise. Il avait dressé une liste complète et exacte de mes erreurs, invraisemblablement nombreuses, que contenait cette histoire⁷⁹.

⁷⁹HAMEL, Patrice et PEETERS Benoit, « Entretien avec Hergé », Minuit, Paris, Éditions de Minuit, n° 25, septembre 1977. P.7

Ainsi Bob de Moor est envoyé en Angleterre afin de rendre compte de la réalité, ici peu visible mais flagrante en ce qui concerne le camion et les tenus des pompiers de la figure 26 en comparaison de la figure 27.



Figure 26 : Hergé, L'Île Noire, Tournai, Casterman, 1966, p.19.

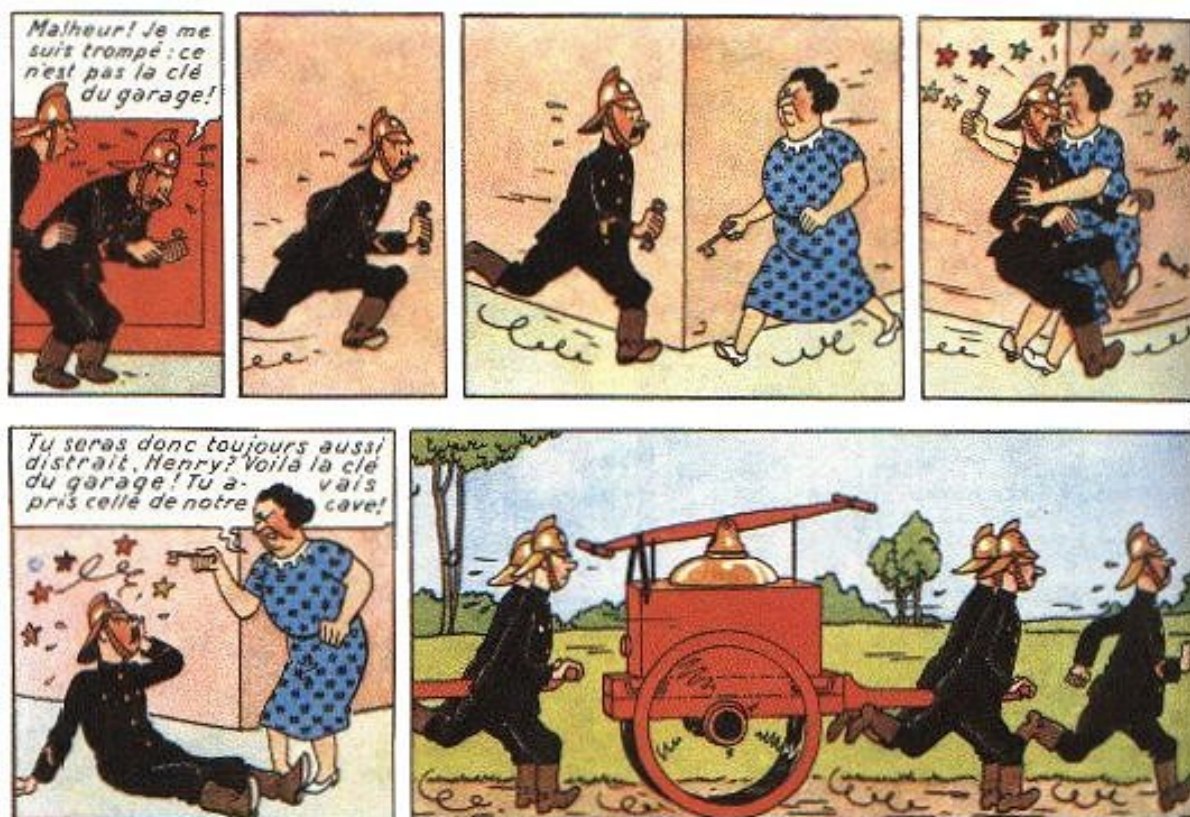
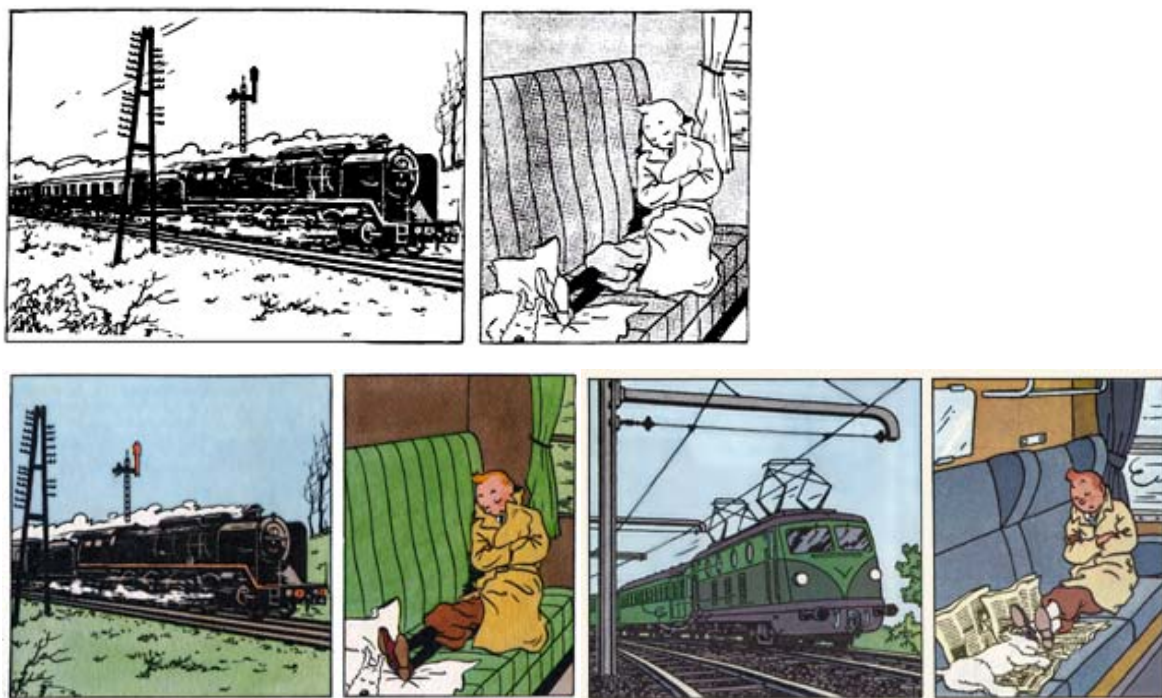


Figure 27 : HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai, Casterman, 1943, p.19.

On remarquera aussi l'anglicisation du prénom du pompier qui passe de Henry à Harry. Il y a donc dans cette nouvelle publication une volonté de réalisme. Une des particularités de Tintin étant que c'est un voyageur, coller à la réalité des pays visités est nécessaire à rendre la série crédible.

Dans cette optique du réalisme, il est intéressant de s'attarder sur l'implication de la modernité au fur et à mesure des republications notamment au travers des moyens de locomotion empruntés par Tintin, que ce soit les trains :



Ou les avions :



Il apparaît que réédité les albums au fur et à mesure des années était avant tout une volonté éditoriale et marchande qui permettait de remettre le jeune reporter au goût du jour quand d'autres héros perdaient progressivement leurs parts de marché.

2.3.2. Une refonte idéologique et narratologique

Hergé sous influence

La republication d'une œuvre est aussi le moyen de retravailler son discours. Si nous avons pu constater qu'Hergé en profitait pour rajeunir son graphisme et le rendre plus réel, nous constaterons désormais les différences scénaristiques et l'évolutions des outils narratologiques d'Hergé. La première republication des aventures de Tintin consiste au passage d'Hergé de l'hebdomadaire *Cœur Vaillants* en France à son éditeur Casterman en album. La collaboration avec les premiers se fait en France en accord avec le *Vingtième siècle* et donc les deux directeurs de publication qui sont en Belgique l'abbé Norbert Wallez et en France l'abbé Gaston Courtois.

Le second n'hésitant pas demander des changements afin que Tintin ou Jo, Zette et Jocko soit plus catholiquement correct. Il arrive aussi qu'il change radicalement le texte sans l'accord de l'auteur. L'auteur gardera certaine modification jusqu'à la coloration en 1943.



Figure 28 : Case demandée par Gaston Courtois pour *Tintin et Milou chez les Arumbayas* (*L'Oreille cassée*) afin de remplacer celle présentée en figure 29.



Figure 29 : HERGÉ, *L'Oreille cassée*, Tournai, Belgique, Casterman, 1966, p.61.

Cette anecdote et cette case sont présentées dans *Hergé*, catalogue de l'exposition présentée au Grand Palais entre septembre 2016 et janvier 2017⁸⁰ voici l'explication qui l'accompagne :

⁸⁰ *Hergé*, catalogue de l'exposition *Hergé* tenue au Grand Palais du 28 septembre 2016 au 15 janvier 2017, ouvrage dirigé par AUBIN Jean Pierre et HUBAC Sylvie, Paris, éditions Moulinsart, 2016, p.143.

« Dieu ait leur âme », déclare Tintin dans cette vignette parue dans *Cœurs Vaillants* n°11 (10^{ème} année) du 13 mars 1938. Restée inédite depuis lors, elle remplace la version du Petit Vingtième puis celle des albums où Ramon Bada et Alonzo Perez semblent condamner à terminer leurs méchantes existences en enfer... Si l'abbé Courtois a, cette fois, demandé à Hergé cette modification, il n'en est pas toujours de même. Dans une bulle du *Rayon Mystère*, lorsque Jo, Zette et Jocko atteignent l'île à bord de leur tank sous-marin, il n'a pas pris de gants pour compléter le texte d'Hergé, « Sauvés ! » devenant « Sauvés merci mon Dieu !... » Malgré un réel détachement à l'égard de la religion, Hergé cèdera sans doute lui-même aux instances morales de l'éditeur français en ponctuant ses dialogues de phrases comme « Ça non !... Nous ne le laisserons pas aller en prison ! et le petit Jésus ne le permettra pas non plus !... » (Voir le Stratonef H.22, 1^{ère} version parue dans *Cœurs Vaillants* du 26 septembre 1937).

Il apparaît que la réédition couleur de ses œuvres était aussi pour Hergé l'occasion de reprendre le contrôle.

La poétique de l'évènement perpétuel

Hergé profite donc des republications successives de ses albums pour reprendre le contrôle sur son discours, autant que pour le moderniser. C'est aussi pour lui l'occasion de revenir, avec l'expérience acquise depuis 1929, sur des œuvres qui peuvent avoir vieilles. Hergé est un auteur dont l'évolution personnelle a influencé les œuvres. Il est connu qu'avant *Le Lotus d'or*, il s'occupait peu de recherche et d'investigation sur les pays que visitait Tintin, et on a pu voir qu'il se laissait même influencer sur le discours tenu par ses personnages. Il est facile de s'imaginer que ses influences en matière de narration ont évolué de la même manière. Dans une interview attribuée à France Culture en 1974⁸¹, Hergé revient sur cette évolution, tout d'abord en expliquant le passage du noir et blanc à la couleur :

Il y a incontestablement une rupture, c'est techniquement qu'elle est devenue nécessaire. Je suis passé du noir et blanc, qui détermine une certaine façon de procéder, à la couleur qui est une autre façon. A partir des années quarante à peu près, les albums allaient être couleur donc je les ai tous transposés.

Puis en revenant sur la critique faites par Francis Lacassin et rapporté par Sylvie Andreu d' « avoir abandonnée l'illogique, le burlesque dans (le) graphisme pour adhérer à une école plus réaliste dans le dessin qui, lui, lui paraît plus monotone et ennuyeuse » :

Pour moi, la première époque, donc noir et blanc, c'est un peu Mack Sennett, avec des gags gros comme des câbles. Après ça, Charlot lui-même issu des Mack Sennett comedies, a procédé à un comique beaucoup plus subtil, plus élaboré, moins mécanique, moins burlesque, moins non-sense que les Mack

⁸¹ Les après-midis de France Culture", Première diffusion le 22/03/1974, Production : Sylvie Andreu, Indexation web : Odile Dereuddre, de la Documentation de Radio France, Archive INA-Radio France.
<https://www.franceculture.fr/bd/herge-je-ne-suis-pas-du-tout-moraliste>.

Sennett. C'est un peu cette évolution que j'ai suivie. Pour moi je crois que c'est mieux, mais c'est tout à fait personnel.

La reprise des albums en couleurs est donc aussi pour Hergé l'occasion de nuancer cette évolution en revenant sur l'humour burlesque des premiers albums. *L'Île noire* fait partie de ces albums. L'humour burlesque des débuts y est permanent puisque, comme on l'a démontré, participe à la poétique de l'évènement perpétuel. Hergé adapte cependant au fil des rééditions successives de ses œuvres les séquences ou les plans.



Figure 30 : HERGÉ, L'Île noire, Tournai, Casterman, 1938, p.50.



Figure 31 : Hergé, *L'Île noire*, Tournai, Casterman, 1966, p.50.

Les figures 30 et 31 permettent d'observer le travail qu'Hergé a pu faire autour de ses plans. On note ainsi que les cases 4/7 et 9 passent de plans d'ensemble à des plans rapproché taille. Ce qui semblerait anecdotique est en fait au cœur de notre sujet, ce changement fluidifie la lecture puisqu'il permet de voir les personnages qui ne sont plus cachés derrière les phylactères. De plus ces plans d'ensembles donnent une impression de recul qui nécessite un temps de lecture. Ainsi l'héroïsation de la case 4 et le ridicule de la case 7, sont diminués au profit d'une

certaine normalisation du discours. Il apparaît aussi qu'avec ces rééditions, Tintin a grandi et grossi, rendant ses capacités martiales plus réalistes.

Hergé en tant qu'un des maîtres de la bande dessinée a développé de véritables techniques narratives dans ses albums. Il est une évolution de plus de la bande dessinée, on retrouve chez lui la lisibilité du trait de Pinchon et le mécanisme qui s'emballe de Topffer. Tintin est un personnage pour enfant, il a été fait pour les enfants et la bande dessinée l'a pendant longtemps catalogué à ce lectorat. Hergé n'en était pas moins un grand amateur d'art et un travailleur acharné qui n'a pas hésité à reprendre son œuvre quatre fois. Nous avons pu constater dans *L'Île Noire* comme il met en avant une poétique et comme il joue entre deux genres. L'étude de l'intercase chez Hergé est aussi le moyen d'observer les techniques narratives de la ligne claire. Il joue en fait sur le positionnement de ses personnages pour développer des enjambements parfois physiques, comme on a pu le voir dans *Tintin au Tibet*, parfois virtuel comme on a pu le voir sur la première planche de *L'Île Noire*. L'intercase chez Hergé se caractérise aussi par ce qu'elle est : du vide. Finir une double planche comme il le fait c'est utiliser l'espace intericonique comme une absence de discours, comme une attente pour le lecteur. C'est un jeu sur la conception même de l'image Bd qui est « à suivre ».

3/ Fred : onirisme et métalepse, une poétique du surgissement

Frédéric Othon Aristidès, dit Fred, est un auteur de bande dessinée français né en 1931 et mort en 2013. Auteur prolifique (*l'Histoire du corbac aux baskets*, *Le petit Cirque*, *Philémon*, *Le Fond de l'air est frais...*) c'est aussi un membre fondateur d'*Hara-Kiri* et un des piliers de *Pilote!*. Son travail est marqué par un certain onirisme, un jeu de formes et de couleurs qui laisse voir des personnages d'une grande subtilité. *Le petit Cirque* par exemple raconte le trajet d'un couple de romanichels circassiens, bien qu'ils n'arrivent nulle part, leur trajet est marqué par des rencontres fortuites et allégoriques, à l'instar d'un arbre à violon ou de chevaux clowns ambulants (que l'on retrouve dans *Philémon*). Son univers est marqué par l'expression facile : « le fond de l'air est frais » mais surtout par d'inventifs détournements, « l'attrape nigaud » qui est une gigantesque tapette à souris, le « Manu-manu », main gigantesque qu'il s'agit de dresser, ou le « bateau-ivrogne d'Arthur Imbaud » qui fonctionne au rhum, faute de quoi il se dirige vers le bar le plus proche. Graphiquement Fred est bien loin de la ligne claire, son trait est très naturel et semble peu travaillé. Il disait à Benoit Mouchart en 1994 ⁸²:

Contrairement à la plupart de mes confrères, en effet, je ne fais pas de crayonnés : je recherche l'émotion avant toute chose. Chacun de mes dessins est exécuté très rapidement. Mais, entre deux dessins, je peux me concentrer pendant quatre ou cinq heures avant de trouver ce que je cherche. Il m'est arrivé d'attendre une journée pour poser des yeux sur le papier. C'étaient deux points. Pourtant leur expression était très différente de ce que j'aurais pu obtenir en une minute de réflexion. Le lecteur ressent ce genre d'émotion.

Ses pages regorgent d'inventions et jouent avec les limites du médium. On trouve chez lui un sens de la métalepse, cette figure de style que Gérard Genette définit comme une infraction au pacte fictionnel, comme un franchissement du seuil du récit. La figure 32, deuxième page du tome 7, *L'Île des Brigadiers*, paru la première fois en 1975, montre un des jeux métaleptiques auquel se prête Fred. Lire cette page dans un sens naturel de lecture c'est casser le passage dans le monde des lettres, le lire dans le sens proposé par l'auteur est forcément un deuxième choix. L'auteur joue avec le seuil qu'est l'espace intericonique, il en démontre l'existence forcée, il dévoile le fonctionnement de la bande dessinée en montrant les moyens d'existences.

⁸²FRED, in *Neuvième Art*, Janvier 2009, p.24/25. Propos recueillis au domicile de Fred, à Paris, par Benoît Mouchart le 24 février 1994 et le 26 mars 1996, et par Jean-Pierre Mercier le 7 octobre 2008.



Figure 32 : FRED, *L'Île des Brigadiers*, in *Philémon l'Intégrale, Tome 2*, Italie, Dargaud, 2011, p.60.

Philémon est une série en seize tomes, son héros, le jeune Philémon, est envoyé sur le monde imaginaire des lettres de l'Océan Atlantique par un vieil ami puisatier de son oncle qui en est revenu contre son gré. L'intrigue de la série est donc de ramener Bathélémy sur le premier A du mot Atlantique. Le tome que nous proposerons d'analyser ici est *Simbabbad de Batbad*. Sixième tome de la série, il est publié en 1974 et peut être considéré comme celui présentant le plus de figures de métalepse. Il sera donc question de comprendre dans quelle mesure cette figure joue avec les effets d'intercases. Dans cette optique, c'est la poétique du surgissement qu'il s'agira d'identifier. Dans un premier temps nous porterons notre attention sur l'esthétique

de contraste que présente le travail de Fred ensuite nous analyserons ses inventions et verrons comment celle-ci est bien le fil conducteur de la narration.

3.1. Une esthétique du contraste

Philémon est une série intrinsèquement contrastée dans la mesure où elle met en avant deux mondes radicalement opposés. Le premier est un monde paysan sans âge. Philémon vit chez ses parents, apparemment agriculteurs, dans un décor de pampa perdue où trône la maison familiale au feu de cheminée permanent, entre quelques arbres et bosquets. Le second est un monde onirique, le monde des lettres de l'océan Atlantique. Un monde où rien n'est sûr, où les marais se font à la main quand on perce la Lune, où les îles grandissent, où la guerre contre les plagiaires à des airs de guerre mondiale. Ce monde est d'une logique indéniable reposant sur les administratifs et les soldats. C'est un peu la poétique du fonctionnement administratif du rêve qui est développée à travers les seize tomes de *Philémon* puisque si l'onirisme est permanent, il est méticuleusement organisé par une armée d'administratifs, par un festival d'uniformes, de lois, de règles. De la même manière que le jeu métaleptique de la figure 32, Philémon casse, sans cesse, le fonctionnement de ce monde en y amenant une logique rationnelle. Il sera désormais question de comprendre l'esthétique de Fred, son trait tout d'abord, le jeu des graphismes ensuite, enfin la permanence d'un jeu entre l'enjambement et la césure. Afin d'illustrer nos propos nous nous appuierons sur la figure 33, page 10 de *Simbabbad de Batbad*.



Figure 33 : FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.10.

3.1.1. *Un trait hasardeux*

Il apparaît bien à la lecture de la figure 21 que le trait de Fred recherche moins la lisibilité que ce qu'on pouvait attendre d'Hergé. Ce dernier n'est pas concis et clair mais au contraire se rapproche de la hachure. Une différence cruciale est par exemple la présence d'ombres. Il s'agira de voir quels jeux d'intercase sont induits de ce graphisme.

Fred joue avec l'éclairage et donne une lecture aux visages de ses personnages et à son décor. Si Hergé présente un trait fluide, l'expressivité de ses personnages repose en partie sur le pantomime. Fred propose un travail plus encombré puisque la hachure, l'ombre, la ride, agissent sur sa narration graphique. Dans la première case, le jeu des positions des deux personnages donne l'impression d'un dompteur et de son fauve. Réifié par le « Hop » de l'oncle Félicien et le cerceau qui en sont bien la représentation. C'est aussi l'ombre sur les yeux de l'oncle qui lui donne une impression autoritaire, alors que Philémon, animalisé, n'a plus de visage derrière ses cheveux ébouriffés et l'ombre de ceux-ci. Il ne s'agit donc plus seulement de raconter une suite d'événements mais bien de proposer une lecture, une représentation. Le trait de Fred est volontairement hasardeux, en son sein c'est déjà une certaine poétique du contraste qui transparait. Son dessin, comme celui de la ligne claire, est continu, fermé, les objets sémiotiques sont apparents, lisibles, cependant l'esthétique générale est celle de la hachure. Si l'enjambement provoqué par la vague des cases 3 et 4 sera vu ultérieurement, le graphisme du ciel, de l'océan et de la Lune révèle le style de Fred puisqu'il semble bien loin des aplats de couleurs hergéens. Au contraire son trait est en recherche d'une certaine esthétique de l'erreur, il souligne les mouvements, les ombres et les dynamiques. Le ciel de Fred est ici texture. D'une épaisseur variable, l'eau est un métissage entre les matières, c'est à la fois une figure reflet des hachures célestes et matière dynamique, aplats d'écume. Le corps même du gardien de Lune apparaît comme un contraste entre sa fonction et ce qu'il renvoie. Le soldat d'ordinaire si soigné est ici une suite d'aspérités et de courbes mal venues qui caricaturent les épaulettes, les cols et les gants des uniformes militaires. L'esthétique de ce personnage montre bien comme le style de Fred est une recherche du contrepied. Le gardien de Lune porte un uniforme très voyant, mauve, un casque proche de celui de l'armée romaine au sommet duquel trône une demi-lune. Ce dernier est en poste sur des échasses dont il n'est pas nécessaire de comprendre le fonctionnement, elle flotte. Enfin le visage même du militaire est une aspérité, Fred présentant un soldat barbu. Le trait de Fred travaille avec l'erreur, un certain dynamisme qui prépare le surgissement de l'inattendu.

3.1.2. Une multiplication des matières et des motifs.

Fred présente un travail de la hachure et du contraste, il joue aussi avec les motifs et les matières. Il navigue ainsi entre une certaine opacité, induite d'un graphisme proche de celui d'un crayonné et une véritable lisibilité, une fluidité des motifs. La figure 33 le démontre très bien, notamment avec le phylactère du gardien de Lune, lisible mais stylisé. Ce contraste développe un jeu avec l'espace intericonnique, puisque cette esthétique du contraste se retrouve dans une utilisation régulière du collage. Faisant apparaître des tableaux renaissance, des illustrations désuètes parfois dans une même case, parfois en toile de fond. De fait la gouttière est un espace frontière derrière lequel tout peut apparaître.



Figure 34 : Simbabbad de Batbad, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Fred, Dargaud, 2011, p.8.

La figure 34 démontre notamment la ponctualité de ce genre d'incrustation. Au hasard d'une case, d'un carton, Fred développe son esthétique du contraste, ici le carton orangé d'un Edgar P. Jacobs ou d'un Uderzo, détail de narration, est stylisé, commenté graphiquement par la montre à gousset. De manière générale on retrouve dans ce collage l'esthétique de certains collages surréalistes. Avec ces incrustations, Fred utilise l'espace de narration, celui, seuil, du connecteur logique et de la syntaxe, comme objet esthétique. C'est encore une fois un jeu métalectique qui consiste à créer l'attente de l'anomalie. Le détail devient une part de l'esthétique générale, le lecteur s'attend par le style de Fred au surgissement de l'inattendu.



Figure 35 : FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon, l'Intégrale, Tome 2*, Italie, Dargaud, 2011, p.51.

La figure 35 démontre comment Fred met en place un décor esthétisé via une utilisation du collage. Ici son propre dessin rencontre les casques à pointes de 1914, et invente le soldat mitrailleur volant. On reconnaît en toile de fond une machine militaire qui ressemble au premier char dessiné par Léonard de Vinci. Enfin apparaissent sur ce champ de bataille des montgolfières militaires aux allures de ventilateurs. C'est un bestiaire de créativité militaire que nous propose Fred en décor de sa propre œuvre dans une esthétique de collage et de contraste,

une recherche du surgissement et de l'inattendu. Cette poétique apparaît clairement ici puisque la figure 35 est une planche pleine qui « saute » aux yeux du lecteur. L'espace intericonique est habité par les nombreux personnages qui surgissent de cette planche.



Figure 36 : FRED, *L'Arche du A*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.184.

Enfin, la figure 36 présente l'utilisation de collages comme outils narratifs. Plus qu'un simple décor, qu'une stylisation d'un détail, le collage fait partie de l'esthétique même des personnages et agissent par le dialogue sur le flux narratif. Ici Vendredi, le centaure de main de Barthélémy, se plaint que personne ne porte de patins et salissent ses sols. Les membres du tableau se plaignent de la rigueur de Vendredi. Ces personnages étant secondaires, leur différence de texture crée une nouvelle frontière, entre un récit premier et les un récit second, celui des invités du A.

L'esthétique Fredienne repose donc à la fois sur les aspérités du dessin, sur ce qui semble involontaire, mais aussi sur le contraste d'un « beau dessin », d'un dessin encyclopédique, lisible, assez désuet qu'il réactualise par ses propres interprétations et ajouts. Une esthétique qui rappelle par ailleurs les collages surréalistes de Prévert et Ernst, qui en développe en tout cas le même onirisme. Cette esthétique influe naturellement sur la narration de ses planches, sur son utilisation de l'espace intericonique des dettes que peuvent avoir les cases entre elles. Chez Fred il existe un paratexte qui est lié à son esthétique. Cette dernière influence la poétique du surgissement, elle appuie sur le « pas de côté » qu'est l'écriture de Fred. Cette esthétisation générale de l'erreur, à travers son trait hasardeux, à travers les contrastes de personnages formels et d'uniformes bariolés et enfin de collages qui rappellent les surréalistes, amène *Philémon* dans une poétique du surgissement. Celle-ci influencera naturellement la narration et la mise en relation des vignettes entre elles. Chez Fred, l'espace intericonique est habité par le paratexte.

3.1.3. *Un funambulisme narratif.*

Il a donc été vu que l'esthétisation générale de l'erreur à laquelle s'adonne Fred influence l'attente narrative des lecteurs. Il sera désormais question de comprendre le fonctionnement de la narratologie chez Fred. Avant de proposer une lecture de certains effets d'enjambement présents chez Fred, il s'agit désormais de comprendre le fonctionnement de la mise en page en bande dessinée. Nous introduirons comme outil les *Quatre conceptions de la planche* misent en avant par Benoit Peeters dans son *Lire la bande dessinée*⁸³. Nous nous attarderons ensuite sur la page 26 de Simbabbad de Batbad.

Quatre conceptions de la planche.

Il existe donc par les procédés de présentation du récit au lecteur, une altération de ce même récit. De surcroît le discours peut être axé pour développer une certaine tabularité de la planche et inversement. C'est en jouant entre les notions de découpage et de mise en page qu'apparaissent les possibilités narratologiques de la bande dessinée, le même événement pouvant être mis en page à l'infini. Benoit Peeters propose *quatre conceptions de la planche*. D'après lui l'auteur de bande dessinée fait interagir l'aspect tabulaire de la planche et le fil du

⁸³ PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Barcelone (Espagne), Flammarion, 2003, *Quatre conception de la planche*, p.49.

récit. C'est en fonction de la dominance de l'un ou de l'autre que l'on peut identifier la planche comme étant *conventionnelle*, *rhétorique*, *décorative* ou *productrice*. Benoit Peeters présente cette interdépendance au travers d'un schéma :

	Autonomie récit/tableau	Dépendance récit/tableau
Dominance du récit	<i>Utilisation conventionnelle</i>	<i>Utilisation rhétorique</i>
Dominance du tableau	<i>Utilisation décorative</i>	<i>Utilisation productrice</i>

Il convient de mettre en garde cependant sur cette classification :

D'entrée de jeu, il convient de le souligner : la classification proposée ici n'est pas de nature historique. Elle ne distingue pas de périodes ou de courants, ni même des auteurs ou des œuvres, mais simplement des opérations. Les frontières entre les catégories n'ont donc rien d'intangible. Elles sont prises dans un jeu de perpétuelle redéfinition. Certaines mises en pages d'Hergé ou de Jacobs sont typiquement productrices, beaucoup de planches de McCay ou Régis Franc sont plutôt décoratives. Dans chaque cas, il convient de juger sur pièces.

La conception *conventionnelle* renvoie à ce qu'André Franquin avait baptisé *le gaufrier*, une mise en page régulière très utilisée au moment de la parution hebdomadaire de strip. Cette forme de planche privilégiant des montages et remontages, puisqu'elle présente les cases en séquences équivalentes sur la hauteur complète de la planche. La deuxième conception de la planche, l'utilisation *rhétorique*, est « au service du discours ». Benoit Peeters utilisant l'exemple de la chute de Nestor, dans les *Bijoux de la Castafiore*, démontre que la case évolue en fonction de l'espace dont a besoin le protagoniste.

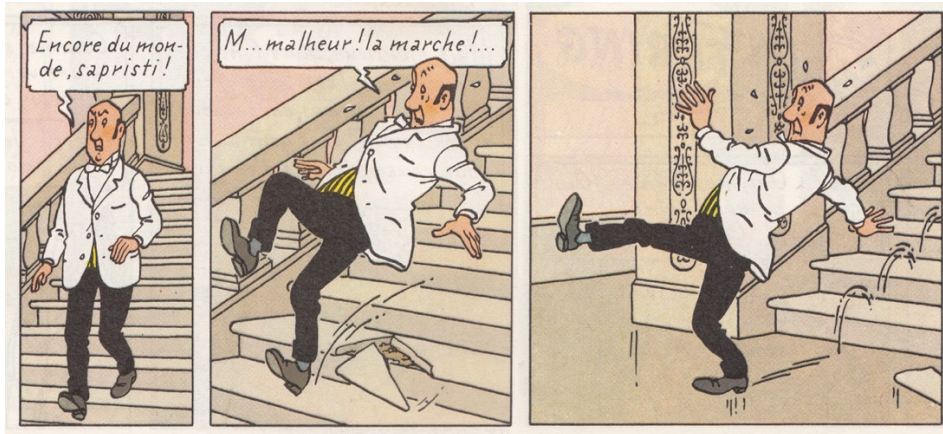


Figure 37 : HERGÉ, Les bijoux de la Castafiore, Casterman, Tournai (Belgique), 1963, p11.

L'utilisation *décorative*, ensuite, favorise très clairement la dimension tabulaire de la planche. C'est une exagération de l'esthétisme, fréquente chez les auteurs de comics des années 80/90. L'auteur cherche à surprendre par un esthétisme grandiloquent. Enfin la dernière conception de la planche implique le récit comme conséquence de la mise en page. L'utilisation *productrice* de la planche développe un récit à l'intérieur d'un découpage préalablement établi. C'est par exemple l'allongement des cases de Winsor Mccay qui vont de pairs avec l'élongation des pieds du lit de Little Nemo.

Fred, une utilisation productrice de la mise en page.

Le trait de Fred est une performance, c'est un funambule de la narration par l'image. Nous avons pu constater qu'il propose une esthétique du contraste, un trait hasardeux, une coprésence du dessin et de l'incrustation. Sa narration présente le même jeu, entre continuité narrative et césure, alternant le motif du passage et celui du cheminement. La figure 33 démontrait déjà ce jeu narratif, cette double présence des motifs. Avant de nous attarder sur son utilisation productrice de la mise en page, nous analyserons la technique discursive utilisée en figure 33. C'est bien Philémon que le lecteur suit du regard dans cette page, cependant sa présence n'est jamais frontale. On le voit de dos, on le voit disparaître en partie, on le voit au loin transpercer la lune puis au loin chuter avant de le voir en troisième plan au même instant de cette même chute. Le temps est étiré pendant cette scène. Les cases 2, 3, 4 et 5 étant un point du temps à l'intervalle très court. Le lecteur observe ainsi Philémon mais change de point de vue et prend lui aussi le passage vers le monde des lettres. L'élongation de ce temps de l'action par le temps de la narration se fait cependant avec fluidité et ruse. Tout d'abord le passage du

cerceau à la lune s'il est immédiat, est présenté sur deux strips, la disparition du corps étant présentée à la fin de l'un, le perçage de la lune au début d'un autre. Le second strip présente un enjambement graphique qui repose sur une vague. Cette dernière au premier plan alors que Philémon tombe au second. L'« expérience » du lecteur est utilisée ici par Fred, la vague catalyse un temps de narration, long, fluide et rythmé. La chute de Philémon repose sur le même principe puisque le lecteur sait « par expérience » que chuter de la lune prend du temps. Enfin le changement de point de vue en fin de page agit de la même manière, puisque le lecteur sait « par expérience » qu'en s'éloignant d'un objet sa chute nous paraît plus longue. C'est bien de la création d'une atmosphère dont il est question ici, la fluidité de la narration Fredienne impactant directement sur l'attente d'un surgissement, ici le gardien de lune.

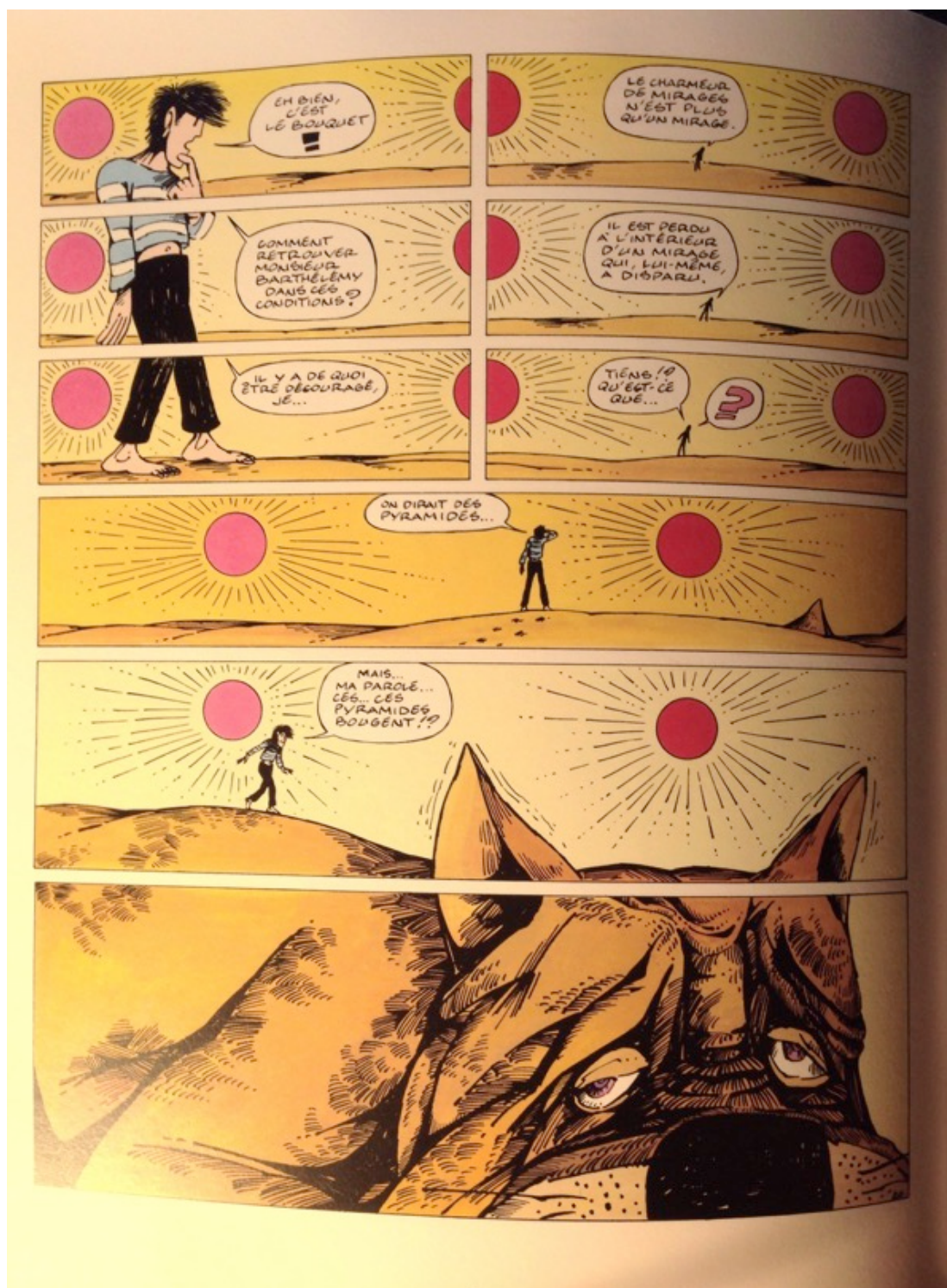


Figure 38 : FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale, Tome 2*, Italie, Dargaud, 2011, p.26.

La figure 38 démontre un peu plus ce jeu des points de vue et des surgissements. Nous analyserons dans un premier temps les trois premiers strips de cette planche. Ici un jeu d'enjambement vertical est mis en place laissant voir un Philémon en pied. Ce dernier est mis

en miroir à lui-même, en symétrie par rapport au soleil central. Si seulement deux soleils sont présents dans le monde des lettres, Fred joue avec ceux-ci et le positionnement de Philémon, dans le désert, et en fait apparaître graphiquement trois. Deux sens de lecture sont ici possibles. Le premier, classique, suit les bulles, laisse voir une alternance de plans et propose en fait un dialogue entre le héros et lui-même dans le désert. Le deuxième sens de lecture est celui qui suit l'enjambement de Philémon, ses propos apparaissent plus comme un monologue mais le sentiment de perte du premier sens n'est pas perdu. De plus on observe tout d'abord un Philémon en pied, marchant, puis un Philémon éloigné, qui a marché. Ces deux sens de lecture agissent en fait conjointement. On ne peut s'attarder sur le premier sans voir l'enjambement vertical, sans comprendre qu'il marche. On ne peut pas non plus lire exclusivement le second et ne pas comprendre l'effet de miroir, ou ne serait-ce sans être gêné par la répétition des soleils sur le corps de Philémon. Si la permanence d'un sens de lecture sur l'autre ne semble pas nécessaire à démontrer, il apparaît bien que Fred travaille ici sur le sentiment de perte, sur la peur des grands espaces. Ici l'espace intericonique est habité par le désert, et cherche à désorienter le lecteur. Le jeu d'intercase consiste en un travail subtil entre proximité et éloignement.

Les trois strips suivant réutilisent le premier jeu de verticalité. Puisque s'il s'agissait préalablement de lire un enjambement vers le bas pour lire le corps de Philémon, ici c'est un effet miroir qui est mis en place par l'apparition de Simbabbad. C'est toujours le jeune paysan que le lecteur observe et suit du regard. Ainsi l'enjambement ne présentant que le chien/ Néant /cosmos, l'instabilité pantomimique de Philémon, les hachures de mouvements aux oreilles de Simbabbad, et surtout le fait qu'avant d'être chien il était sol, développe un sentiment de lecture d'élévation de ce bulldog français.

Le funambulisme narratif de Fred repose donc sur une maîtrise de son univers mais surtout sur une certaine finesse de l'apparition. L'inattendu, le surgissement semble bien être au cœur de l'univers onirique de l'auteur mais c'est par un certain goût pour la fluidité qu'apparaissent ses jeux métaleptiques et ses métaphores visuelles. L'utilisation productrice du cadre comme il la pratique développe des enjeux narratifs de l'ordre du dynamisme. C'est un dynamisme horizontal qui est développé par la figure 33, puisque malgré la chute verticale de Philémon, son saut dans le cerceau, l'enjambement des cases 3 et 4, enfin la dernière case toute en longueur qui se laisse traverser par l'œil du lecteur, mettent en avant une dynamique de

l'horizontalité qui se ressent rythmiquement. La figure 38 repose sur un enchaînement de cases allongées et leurs enchaînements, cependant c'est bien par l'apparition de figures, plus grandes que leurs cadres, que le récit se fait. Les enjambements servent ici au surgissement d'une figure.

3.2. Un discours bien rodé

Si l'on a pu observer le travail de Fred comme étant celui du surgissement et de l'improvisation, il est désormais nécessaire d'en comprendre l'organisation générale. La construction d'un album de bande dessinée se doit une certaine rigueur. Chez Fred particulièrement puisque son esthétique du surgissement et de l'inattendu repose sur une certaine fluidité de lecture, un certain sens de l'hypnose. Nous nous attarderons donc désormais sur la mise en place du jeu métaleptique du prologue de *Simbabbad de Batbad* afin d'en comprendre la méthodologie, ensuite nous analyserons la planche 27 de l'album *Simbabbad de Batbad* qui paraît être à la fois une utilisation productrice du découpage mais oscille aussi avec la fonction tabulaire de la planche et donc la fonction décorative.

3.2.1. Un album construit

Nombre d'entretiens et d'articles sur Fred appuient sur l'importance de l'improvisation dans son travail et expliquent ainsi la présence de cette poétique de l'inattendu. Fred lui-même appuyait sur cette conception, répétant qu'il trouvait notamment ses idées dans son bain comme il le répète dans cet entretien⁸⁴ de Benoit Mouchart et Jean Pierre Mercier :

Est-il vrai que vous trouvez vos idées dans votre bain ?

Presque toujours. Ce n'est pas le bain qui m'inspire, c'est plutôt l'isolement, la chaleur, le bien-être... Je reste toujours dans l'eau jusqu'à ce qu'elle soit froide. En général, ça correspond précisément au moment où j'ai trouvé une idée. Je me détends, je ne pense à rien et hop !, les idées sortent au bon moment.

On peut donc vous appeler sans hésiter l'Archimède de la bande dessinée... Comment travaillez-vous vos scénarios ?

Sans filet, comme les vrais acrobates ! Je n'ai aucun plan détaillé de mes histoires : j'improviser toujours en essayant de suivre au mieux mes personnages. Ce sont eux qui racontent l'histoire. Je travaille toujours

⁸⁴ « la bande dessinée c'est ma vie » Propos recueillis au domicile de Fred, à Paris, par Benoît Mouchart le 24 février 1994 et le 26 mars 1996, et par Jean-Pierre Mercier le 7 octobre 2008. Paru dans Neuvième Art No.15, janvier 2009, p. 24-35. <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1027>

par association d'idées, mais je n'ai pas de recette. Je serais d'ailleurs bien malheureux si quelqu'un était capable de m'expliquer comment je travaille : ça me bloquerait définitivement !

Quelles sont les limites de votre improvisation ? Lorsqu'on découvre vos mises en page, on se doute bien qu'elles ont été sérieusement pensées et élaborées...

Bien sûr. Pour être honnête, je n'improvise jamais les cinq ou six premières pages d'une histoire : les dialogues sont écrits avec beaucoup de précision, car je ne tiens pas à me planter au démarrage ! Je travaille ensuite par séquence de deux pages. En général, je réfléchis à mon découpage la veille de sa mise au net. Là, chaque mot et chaque image ont une influence directe sur la suite de l'histoire. En ce sens, je ne pars pas complètement à l'aveuglette. Il n'empêche que, pour beaucoup, ça peut paraître une technique assez invraisemblable. Lorsque je travaille, je suis complètement dans mon histoire. Chaque jour, je suis un metteur en scène qui dirige ses personnages comme s'ils étaient des comédiens. Il m'arrive même de modifier mes dialogues en fonction de l'évolution d'un personnage.

A la lecture de *Philémon* apparaît cependant un squelette commun. Philémon trouve un passage pour le monde des lettres, de gré ou de force, tente de rejoindre le A de Barthélemy ou tout simplement de rentrer chez lui, puis par un heureux hasard rentre. A la fin de l'épisode Hector ne le croit pas, puis un prologue entre Philémon et son âne Anatole laisse voir que la frontière est mince, voire inexistante entre le monde des lettres et l'univers pastoral de Philémon.

Le prologue de *Simbabad de Batbad* présente un jeu métaleptique impressionnant. Les deux personnages tournent en rond autour d'un arbre avant de se rendre compte que le décor est bloqué. Une sorcière apparaît, piégée dans une case à la renverse, Philémon redresse la case ce qui lui autorise un vœu : il demande de la guimauve. Malheureusement il n'y a pas de guimauve dans l'album et il va falloir aller « hors cases ». Deux porteurs de case surgissent aussi de derrière celle-ci et tente d'amener la case avant qu'ils ne soient transformés en citrouille par la sorcière. Dans ce prologue s'il y a bien un travail d'imaginaire percutant, le fonctionnement intrinsèque de la bande dessinée et de l'intercase n'est pas toujours remis en question formellement.



Figure 39 : FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.41.



Figure 41: FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie , Dargaud, 2011, p.48.

En effet pour la page 45, Fred continue à faire lire à son lecteur une bande dessinée « classique ». Certes la case est utilisée en tant qu'objet de l'action (Philémon et la sorcière sont portés par les réparateurs en restant dans la case), mais le fonctionnement sémantique de la

vignette n'est pas remis en question. L'action se déroule d'un dessin à l'autre, la non existence d'une case matérielle n'annihile pas l'existence d'un discours par le dessin qui représente un temps d'action et séparé les uns des autres. C'est le même genre d'intercase que chez Bretécher par exemple qui ne présente pas de liseré. Le jeu métaleptique apparaît page 48. Ici c'est bien le sens de lecture classique de la bande dessinée qui est remis en question, la double-planche précédente prend l'espace de narration, est de fait l'action réelle, celle qui se lit, doit contourner l'objet, laissant la majorité de la planche comme un espace d'action perdu, où il ne se « passe » rien puisqu'elle est occupée par ce décor métaleptique.



Figure 42: FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.49.

Enfin, page 49, les personnages vont « hors cases », et referment même le concept de planches.

Afin de mettre en place son jeu métaleptique Fred n'hésite pas à jouer avec les limites du medium, à jouer aussi avec les codes qu'il a choisi de s'imposer. C'est sa propre mise en images de l'action qu'il remet en question ici en supprimant l'existence de ses encadrements.

Il s'agira désormais de comprendre les enjeux d'intercases lors de l'apparition de Simbabbad de Batbad.

3.2.2. Simbabbad de Batbad, le tout et le néant.



Figure 43 : FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.27.

L'apparition de Simbabbad de Batbad est un moment clé de l'album. Tout d'abord parce que c'est le personnage éponyme, ensuite parce que c'est un élément fondamental de la mythologie Freddienne. Ce personnage est représentatif du fonctionnement de la narration mais aussi des choix symboliques de Fred. Enfin c'est aussi une planche essentielle dans la mesure

où elle représente cette esthétique du surgissement. L'arrivée de Philémon, comme nous avons pu l'observer préalablement, est un jeu avec les couleurs du désert et des poils de Simbabbad. Son apparition est donc un surgissement des plus inattendus. Philémon, cependant, le recherche depuis le début de l'album puisque c'est lui qui peut réparer l'erreur de Barthélémy. Fred joue en fait avec les motifs et avec son scénario pour que les choses arrivent naturellement, pour que l'on trouve ce que l'on oublie de chercher. De la même manière Philémon et Barthélémy partent en fin d'album sur la fumée du cigare de Simbabbad et arriveront dans celle de la pipe de l'oncle Félicien. Le questionnement du passage entre les deux mondes est au cœur de l'album, « on ne doit pas passer deux fois par le même passage » apparaît à la fois comme une règle pour les personnages mais aussi pour l'auteur, qui de fait ne peut se soustraire à son rôle de créateur et à la poétique qu'il s'est choisie. Ici l'utilisation d'un passage connu amène Fred à inventer celui du cerceau, puis le charmeur de mirages, ensuite le désert/ Simbbabad, enfin la fumée du cigare. La représentation de Simbbabad en chien fumeur de havanes est un pied de nez à ce que le lecteur pouvait attendre de celui qui fait les marées, qui est tout et le néant. C'est un archétype de l'esthétique de Fred, en opposition à tout système d'autorité celui qui devrait représenter un pouvoir, un ordre du monde, est l'animal représentatif de la prospérité et de l'obéissance. En extrapolant on pourrait considérer Simbabbad comme la vision de ce que devrait être le pouvoir pour Fred : un exécutant au service du système. Cependant Fred s'est toujours refusé à faire du dessin de presse politique, à exprimer un point de vue tranché sur une question d'ordre politique.

Simbabbad est donc une mise en avant de l'aspect tabulaire de la planche. C'est en fait ce qui apparaît le plus clairement à la lecture, le surgissement d'un chien sur l'ensemble de la page. Représentation du monde, les soleils, éléments qui indiqueraient une quelconque spatialité de Simbabbad, sont partout. Philémon ensuite, se déplace sur Simbabbad dans une logique étrange. Les intercases des cases 2 et 3 puis 5/6 et 7 ne sont pas « raccords ». Si l'on devait suivre le personnage de manière spatio-logique les cases pourraient se suivre dans l'ordre suivant : 1/2/4/3/5/7/6/8 mais cet ordre laisse encore un très long espace temporel pour l'intercase des cases 6 et 9. Le sens « classique » quant à lui présente un espace temporel très long entre les cases 2 et 3, 4 et 5, 5 et 6 et totalement illogique entre les cases 7 et 8. C'est en fait parce que Simbabbad n'est pas un espace précis c'est le néant. En fin de planche, Philémon « tombe », au début de la planche suivante il arrive sur le crâne de Simbabbad. L'aspect linéaire, le déplacement dans l'espace n'est donc pas la logique avec laquelle il faut comprendre cette planche. Lire cette planche c'est accepter que Philémon ne se déplace pas sur un sol concret,

c'est lire dans le sens imposé par Fred qui est l'ordre des dialogues et donc volontairement illogique spatialement. Benoit Peeters parle d'un « reste » qu'il définit ainsi :

Subsiste toujours, et particulièrement dans les albums de Fred, le problème du reste. Entre deux séquences fortes, deux effets visuels spectaculaires et novateurs, le conteur a tendance à remplir, c'est-à-dire à construire un relais narratif vraisemblable, une transition d'allure plus traditionnelle.

Cette théorie du reste amène à comprendre la bande dessinée (l'art même peut être) comme un contrat tacite entre auteur et lecteur, un pacte qui autoriserai l'auteur à quelques infractions. C'est ainsi que se conçoit les jeux métaleptiques de Fred ainsi que la figure 43 et son sens de lecture illogique.

Avec Simbabbad, Fred démontre que la théorie d'un intercase logique, d'un espace intericonique qui permettrait de voir un personnage évoluer dans le temps et dans l'espace, n'est qu'une volonté artistique et qu'avant tout c'est bien le principe de lisibilité optimale qui doit régner. Le travail de Fred pose la question d'un code comme contrat tacite entre lecteur et auteur. L'espace intericonique fait partie de la notion d'arthrologie, de mise en relation d'évènement dans l'espace plus vaste de la séquence, il ne tient qu'à l'auteur de provoquer ou de détruire cette mise en relation.

CONCLUSION

En conclusion du présent travail de recherche, il apparaît bien que la bande dessinée un medium qui a été soumis à une réelle évolution dans le temps. Il apparaît aussi qu'il existe bien un code de lecture en bande dessinée. Le lecteur doit prendre en compte l'aspect sémantique de l'image ainsi que sa coexistence avec le texte, et enfin l'organisation générale des planches et des strips. L'auteur de bande dessinée est particulièrement libre sur l'utilisation d'un héritage graphique et formel qui est nécessaire à la mise en place du discours en bande dessinée. Ainsi de Rodolphe Töpffer à Thierry Joussein en passant par Hergé ou Fred, c'est la conception d'un type de discours qui évolue. Plus que le propos, la forme de la bande dessinée s'est donnée au fil du temps ses propres lettres de noblesse.

L'espace intericonique en tant que lieu nécessaire à la mise en place de ce discours est un biais de compréhension historique et narratologique de la bande dessinée dans son ensemble. Dans la mesure où il correspond à un espace stratégique du discours et où sa présence est intrinsèque au médium, il illustre un carrefour théorique entre la gestion du temps et celle de l'espace en bande dessinée. Réduire l'étude des effets d'intercases en bande dessinée à ce que Peeters nomme la « case fantôme » équivaut à renier une grande partie du travail du dessinateur. Rechercher à comprendre les effets d'intercases revient plutôt, en effet, à s'intéresser à l'articulation du discours, à lire ce qui ne doit pas l'être. Cela revient également à étudier des effets et des jeux avec les codes de la bande dessinée. Historiquement, l'analyse de l'intercase est à rapprocher des apports successifs de l'art et de la technologie sur la bande dessinée.

Comme nous avons pu ensuite l'analyser dans des albums aussi différents que *l'Île Noire* ou que *Simbabbad de Simbad*, la gestion de la narration, ce que Will Eisner nomme l'encapsulation, est à rapprocher de la volonté artistique de chaque auteur qui utilise cet espace dans un but narratif précis. On peut ainsi différencier les travaux d'Hergé, qui présente une poétique de l'événementiel, un personnage qui cours après quelque chose et ceux de Fred qui développe une esthétique du surgissement, de fait son personnage, sans être dans l'attente, est plus souvent dans la réaction, d'ailleurs il ne sait pas où il va.

Il faut cependant bien garder à l'esprit que les jeux d'intercase ne peuvent et ne doivent être considérés qu'en tant que figure de style, en tant que jeux sur le discours, qu'orientation d'une poétique. S'il est donc vrai que « tuer un homme entre deux cases c'est le condamner à

subir mille morts différentes »⁸⁵, s'il est vrai que chez Hergé les jeux d'intercases appuient sur une poétique et que chez Fred c'est bien le lieu d'une réflexion métaleptique, considérer cet espace comme un quelque chose à lire c'est en annihiler l'effet. De la même manière que l'on n'arrête pas un objet cinématographique entre deux changements de plan, la bande dessinée en tant qu'objet narratif ne peut être réduit à l'encapsulation et sa mise en place. L'étude des enjeux de l'intercase nous permet en fait de comprendre les effets recherchés par les auteurs de bande dessinée, jamais de résumer le médium à ces interstices.

Étudier l'intercase c'est donc comparer plusieurs éléments de la bande dessinée. C'est s'intéresser à l'agencement général du discours et comprendre les tensions qui relient chacune des cases entre elles. Ce qui induit de comprendre que l'image en bande dessinée est une partie du tout mais qu'intrinsèquement, c'est un objet sémiotique complet. C'est l'étude conjointe des espaces intericoniques et des enchainements. L'espace intericonique est un espace spatiotopique, en soi il ne dit que ce qu'il est : un filet, un blanc, une gouttière, historiquement : une colombe. L'enchainement d'une case à l'autre est un effet, une figure de style, qui permet à l'auteur d'appuyer son discours et son esthétique. Lire un enchainement c'est donc lire deux cases, regarder d'où l'on part et où l'on arrive. Ces deux notions ne résument cependant pas l'étude de l'intercase, puisque c'est aussi comprendre le découpage et la mise en page séparément afin d'en dévoiler la co-dépendance. Le découpage est la mise en case d'une séquence plus longue, c'est un choix de pantomimes, d'expressions corporelles. La mise en page est l'utilisation de l'espace de la planche, c'est un travail graphique qui consiste à agencer chacun des éléments préalablement découpés. Enfin nous avons pendant ce mémoire utilisé le trait et le choix graphique pour commenter les poétiques développées par les auteurs que nous étudions. Le trait d'un dessinateur induit des choix de découpage, de mise en page, d'espaces intericoniques et d'enchainements parce qu'il participe d'une charte graphique. Il est créateur dans la mesure où il est lié à l'œuvre dans son intégralité. Étudier l'intercase ce n'est cependant pas étudier le trait d'un auteur, c'est essayer de voir dans quelle mesure il implique un choix narratologique.

Pour poursuivre cette réflexion, on a pu constater que c'est majoritairement la mise en place d'un discours continu et lisible qui a marqué l'histoire de la bande dessinée. L'apparition de Simbabbad de Batbad est ainsi programmée afin de ne pas perdre le lecteur. Le propos de la bande dessinée est celui d'une lisibilité optimale. Jouer avec l'espace intericonique c'est jouer

⁸⁵ Op. Cit. MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Delcourt, 2003, p. 77.

avec la fonction du discours par l'image mais dans un échange avec le lecteur. Une métalepse qui ne serait pas lisible, qui n'entrerait pas dans une conception du médium assimilée par le lecteur serait un objet de lecture inaccessible et donc illisible. Ce serait un dessin pour rien.

L'image de bande dessinée, en tant qu'image « à suivre », a besoin de l'espace intericonique pour exister en tant que telle. Pour qu'un discours soit un discours de bande dessinée il faut qu'il soit construit par une suite d'éléments sémantiques graphiques qui interagissent. De fait cet espace existera toujours en bande dessinée puisqu'il est à la fois une ponctuation et une partie du discours. En bande dessinée certains éléments apparaissent explicitement dans des cartons, au cœur même des phylactères, dans la présence ou la non présence des personnages etc. L'espace intericonique peut agir de la même manière et être ainsi considéré d'avantage comme un connecteur logique de la bande dessinée qu'une simple ponctuation.

Le passé théorique de la bande dessinée, son fonctionnement réel et son héritage culturel l'ont progressivement conduit à un flou théorique, preuve étant que la définir est un acte héroïque. Dans cette idée, nous pouvons rappeler les propos de Pierre Couperie dans *Comics : l'art de la bande dessinée* en 1972⁸⁶ :

La bande dessinée serait un récit (mais elle n'est pas forcément un récit...) constitué par des images dues à la main d'un ou plusieurs artistes (il s'agit d'éliminer cinéma et roman photo), images fixes (à la différence du dessin animé), multiples (au contraire du cartoon) et juxtaposées (à la différence de l'illustration et du roman en gravures...). Mais cette définition s'applique encore très bien à la colonne Trajane et à la tapisserie de Bayeux...

A la suite du présent travail de recherche, il semble que la séquentialité est un élément certain de cette définition et qu'elle induit ainsi sur le travail de l'auteur. Celle-ci a été présentée par de nombreux aspects, et par ses apports sur le médium. C'est la séquentialité qui induit une image « à suivre », c'est la séquentialité qui induit un jeu avec la représentation du mouvement, c'est la séquentialité qui permet la mise en place d'un « mécanisme qui s'emballe » ou bien des poétiques aussi dynamiques que celles de l'évènement perpétuel ou du surgissement. La séquentialité induit cependant la problématique d'un tout narratif, d'un ensemble sémantique lisible, à laquelle on peut répondre en partie par les codes de la bande dessinée ; phylactère, case, planche, solidarité iconique.

⁸⁶ COUPERIE, Pierre, MOLITERNI, Claude, *Comics : L'art de la bande dessinée*, The Graphis Press, 1972.

Bibliographie

Corpus Primaire : Ouvrages théoriques et œuvres citées

Ouvrages théoriques sur la bande dessinée :

EISNER, Will, *Les clés de la bande dessinée : l'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009

GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Puf, 1999

MC CLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Delcourt, 2007

PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Barcelone, Flammarion, Champs Arts, 2003.

SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée*, Bologne, Italie, Les Impressions Nouvelles, 2009.

Œuvres citées:

A. B. Frost, *Only a comic Valentine, a kinestopic study of human nature*, New York Journal, 11 février 1899.

BLAIN/ LANZAC, *Quai d'Orsay*, Palaiseau, Dargaud, 2013,

BRETÉCHER, Claire, *Salades de Saison*, Paris, Dargaud éditeur, 1973.

CAUMERY et PINCHON, *Bécassine en apprentissage*, Paris, Gautier et Languereau, 1919, Paris, Hachette, 1992,

CRUMB, Robert, *Mister Nostalgia*, Bordeaux, Cornelius, 1998

FRED, *L'Arche du A*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011

FRED, *L'Île des Brigadiers*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011, p.60.

FRED, *Simbabbad de Batbad*, in *Philémon l'Intégrale*, Tome 2, Italie, Dargaud, 2011

HERGÉ, *Les bijoux de la Castafiore*, Casterman, Tournai (Belgique), 1963

HERGÉ, *L'Île noire*, Tournai, Casterman, 1938

HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai, Casterman, 1943,

HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai (Belgique), Casterman, 1966

HERGÉ, *L'Île Noire*, Tournai (Belgique), Casterman, 1975,

HERGÉ, *L'Oreille cassée*, Tournai, (Belgique), Casterman, 1966

HERGE, *Tintin au Tibet*, Tournai (Belgique), Casterman, 1975

IMAGERIE PELLERIN, *Le Roi et la Lune*, image N°932, Epinal, IMAGERIE PELLERIN, 1824.

JACOBS, Edgar.P. *Le Mystère de la Grande Pyramide*, Bruxelles, Le Lombard, 1972.

JOUSSELIN, *Imbattable, le seul vrai héros de la bande dessinée*, Belgique, Dupuis, p.5.

LUPANO, CAUUE, *Les vieux Fourneaux*, Tome 4, Paris, Dargaud, 2017

MCCAY, Winsor, *Little Nemo in Slumberland*, *New York Herald*, New York, 26 juillet 1908.

MCCAY, Winsor, *Little Sammy Sneeze*, *New York Herald*, 24 décembre 1905.

MUYBRIDGE Eadweard, *The Horse in Motion*, *Harper's New Monthly*, décembre 1878.

PINCHON, *Bécassine fait des œufs à la coque*, *La Semaine de Suzette*, Paris, Gautier Langueureau, 12 juillet 1906

STERNE, Laurence, *Vie et Opinions de Tristram Shandy*

TANIGUCHI, Jirô et SEKIKAWA, Natsuo, *Trouble is my business*, Paris, Kana, 2013,

TÖPFFER, Rodolphe, *Le Docteur Festus*, autographie, Genève, 1840.

TÖPFFER Rodolphe, *M. Vieux Bois*, Genève, édition à compte d'auteur, 1840,

Corpus Secondaire :

Ouvrages généraux sur la bande dessinée et sur l'image :

AUBIN, Jean Pierre, HUBAC, Sylvie, *Hergé*, catalogue de l'exposition *Hergé* tenue au Grand Palais du 28 septembre 2016 au 15 janvier 2017, Paris, éditions Moulinsart, 2016,

BLANCHARD, Gérard, *La Bande dessinée : Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers (Belgique), Marabout Université, 1969.

- EISNER, Will, *Les clés de la bande dessinée, 2. La narration*, Luçon, Delcourt, 2010.
- EISNER, Will, *Les clés de la bande dessinée, 3. Les personnages*, Luçon, Delcourt, 2011.
- FILIPINI, Henri, *Dictionnaire de la bande dessinée*,
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON Jacques, *Poétiques de la bande dessinée*, Condé sur Noireau, L'Harmattan, 2007.
- FRESNAULT-DERUELLE, Francis, *Images à mi-mots*, Paris, Les impressions nouvelles, 2008.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, *La Bande dessinée*, Paris, Armand Colin, 128, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée : Mode d'emploi*, Paris, Les impressions nouvelles, 2017.
- GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée, son histoire et ses maitres*, Paris, Flammarion, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry, *Un objet culturel non identifié*, Paris, L'an 2, 2006.
- LACASSIN, Francis, *Pour un 9^{ème} Art : la bande dessinée*, Paris, Editis, collection 10/18, 1971.
- MCCLLOUD, Scott, *Faire de la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2007.
- MCCLLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2015.
- DENNI Michel MELLOTT Philippe, MOLITERNI, Claude, *Les aventures de la bd*, Paris, Gallimard, 1996.
- MOUCHART Benoît, *Idées reçues, la Bande dessinée*, Paris, le cavalier Bleu éditions, 2004.
- REY, Alain, *Les spectres de la bande*, Paris, éditions de Minuit, collection critique, 1978.
- TOUSSAINT, Bernard, *Fred*, Paris, Albin Michel, Graffiti, 1975.
- Sur l'image :**
- DELEUZE Gilles, *L'Image temps*, Paris, les éditions de Minuit, collection critique, 1998.

DUPRAT Annie, *L'Imagerie populaire*, in DOMÍNIOS DA IMAGEM, LONDRINA, V. III, N. 5, P. 23-32, Novembre 2009.

Séminaires de recherche et entretiens :

Séminaire de recherche :

Migrations des genres littéraires et artistiques séminaire organisé par le laboratoire LLA Creatis et la société française de littérature générale et comparée, du 11 au 13 octobre 2017.

Territoires autobiographiques : récits en images de soi ; colloque organisé par le laboratoire PLH de l'université Toulouse 2- Jean Jaures, du 17 au 19 novembre 2016.

Entretiens :

COMMEAUX Lucile, BESSERIE Maylis, *La Grande table d'été*, 26/08/2016

<https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-dete/saison-04-07-2016-28-08-2016>

FRED, in *Neuvième Art*, Janvier 2009, p.24/25. Propos recueillis au domicile de Fred, à Paris, par Benoît Mouchart le 24 février 1994 et le 26 mars 1996, et par Jean-Pierre Mercier le 7 octobre 2008.

HAMEL, Patrice et PEETERS Benoit, « *Entretien avec Hergé* », *Minuit*, Paris, Éditions de Minuit, n° 25, septembre 1977.

Les après-midis de France Culture, Première diffusion le 22/03/1974, Production : Sylvie Andreu, Indexation web : Odile Dereuddre, de la Documentation de Radio France, Archive INA-Radio France. <https://www.franceculture.fr/bd/herge-je-ne-suis-pas-du-tout-moraliste>

PEETERS, Benoit, *La révolution des images 1830-1914*,

<https://www.youtube.com/watch?v=Z4sMkpyig9o>

Sitographie :

Notamment pour les éléments biographiques liés aux auteurs sur lesquels nous avons basés notre corpus théorique :

GROENSTEEN, Thierry : <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/>

PEETERS Benoit: <https://lesimpressionsnouvelles.com/auteur/benoit-peeters/>

EISNER, Will : <https://www.editions-delcourt.fr/auteur/eisner-will.html>

MCCLLOUD, Scott: <http://scottmccloud.com/5-about/index.html>

SMODEREN, Thierry:

- site de l'université de Poitiers : <http://forell.labo.univ-poitiers.fr/membres/smolderen-thierry/>

- site des éditions Delcourt : <https://www.editions-delcourt.fr/auteur/smolderen-thierry.html>

Site de la cité internationale de la Bande dessinée et de l'image à Angoulême (CIBDI):

<http://www.citebd.org>

Notamment le Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée :

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique77>

TABLES DES FIGURES

FIGURE 1 : HERGÉ, TINTIN AU TIBET, TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1975, p.9.	14
FIGURE 2 : <i>LE ROI ET LA LUNE</i> , ÉPINAL, IMAGERIE PELLERIN, 1824.	18
FIGURE 3 : TÖPFFER RODOLPHE, <i>M. VIEUX BOIS</i> , GENEVE, EDITION A COMPTE D'AUTEUR, 1840, p.15	23
FIGURE 4 : TÖPFFER, RODOLPHE, <i>LE DOCTEUR FESTUS</i> , AUTOGRAPHIE, GENEVE, 1840, p.34/35.....	26
FIGURE 5: EXPERIENCE CHRONOPHOTOGRAPHIQUE, MUYBRIDGE EADWEARD, <i>THE HORSE IN MOTION</i> , HARPER'S NEW MONTHLY, DECEMBRE 1878.	30
FIGURE 6: A. B. FROST, <i>ONLY A COMIC VALENTINE, A KINESTOPIC STUDY OF HUMAN NATURE</i> , NEW YORK JOURNAL, 11 FÉVRIER 1899.	31
FIGURE 7 : PINCHON ET CAUMERY, <i>BECASSINE FAIT DES ŒUFS A LA COQUE</i> , <i>LA SEMAINE DE SUZETTE</i> , PARIS, GAUTIER LANGUEREAU, 12 JUILLET 1906.	33
FIGURE 8: MCCAY, WINSOR, <i>LITTLE SAMMY SNEEZE</i> , <i>NEW YORK HERALD</i> , 24 DÉCEMBRE 1905.	36
FIGURE 9: MCCAY, WINSOR, <i>LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND</i> , <i>NEW YORK HERALD</i> , NEW YORK, 26 JUILLET 1908.	38
FIGURE 10 : JACOBS, EDGAR.P. <i>LE MYSTERE DE LA GRANDE PYRAMIDE</i> , BRUXELLES, LE LOMBARD, 1972.....	42
FIGURE 11 : JOUSSELIN, IMBATTABLE, LE SEUL VRAI HEROS DE LA BANDE DESSINEE, BELGIQUE, DUPUIS, p.5.	45
FIGURE 12 : BLAIN/ LANZAC, <i>QUAI D'ORSAY</i> , PALAISEAU, DARGAUD, 2013, p.59.	46
FIGURE 13 : LUPANO, CAUQUET, LES VIEUX FOURNEAUX, TOME 4, PARIS, DARGAUD, 2017, p.56.	48
FIGURE 14 : HERGÉ, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1975, p.1	54
FIGURE 15 : HERGÉ, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1966, p.62.	55
FIGURE 16 : HERGÉ, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1966, p.1.	59
FIGURE 17 : CAUMERY ET PINCHON, <i>BECASSINE EN APPRENTISSAGE</i> , PARIS, GAUTIER ET LANGUEREAU, 1919, PARIS, HACHETTE, 1992, p.1.	60
FIGURE 18 : <i>TINTIN AU TIBET</i> , HERGE, TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1966, p.35.....	60
FIGURE 19 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, CASTERMAN, TOURNAI (BELGIQUE), 1966, p.8.	63
FIGURE 20 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, CASTERMAN, TOURNAI (BELGIQUE), 1966, p.19.	64
FIGURE 21 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, CASTERMAN, TOURNAI (BELGIQUE), 1966, p.45.	64
FIGURE 22 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, CASTERMAN, TOURNAI (BELGIQUE), 1966, p.47.	65
FIGURE 23 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1966, p.26.	67
FIGURE 24 : <i>L'ÎLE NOIRE</i> , HERGE, TOURNAI (BELGIQUE), CASTERMAN, 1966, p.27.	68
FIGURE 25 : COMPARATIF DES PLANCHES DE HERGE, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , VERSION DE 1938 A GAUCHE, BRUXELLES, <i>LE PETIT VINGTIEME</i> , VERSION DE 1966 A DROITE, TOURNAI, CASTERMAN, ICI LA PLANCHE EST PUBLIEE DANS LE MAGAZINE (<i>A SUIVRE</i>).	72
FIGURE 26 : HERGE, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI, CASTERMAN, 1966, p.19.	73
FIGURE 27 : HERGÉ, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI, CASTERMAN, 1943, p.19.	74
FIGURE 28 : CASE DEMANDEE PAR GASTON COURTOIS POUR <i>TINTIN ET MILOU CHEZ LES ARUMBAYAS (L'OREILLE CASSEE)</i> AFIN DE REMPLACER CELLE PRESENTEE EN FIGURE 29.	76
FIGURE 29 : HERGÉ, <i>L'OREILLE CASSEE</i> , TOURNAI, BELGIQUE, CASTERMAN, 1966, p.61.....	76
FIGURE 30 : HERGÉ, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI, CASTERMAN, 1938, p.50.	79
FIGURE 31 : HERGE, <i>L'ÎLE NOIRE</i> , TOURNAI, CASTERMAN, 1966, p.50.....	80
FIGURE 32 : FRED, <i>L'ÎLE DES BRIGADIERS</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.60... ..	83
FIGURE 33 : FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.10.	86
FIGURE 34 : SIMBABBAD DE BATBAD, IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, FRED, DARGAUD, 2011, p.8.....	88
FIGURE 35 : FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON, L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.51.	89
FIGURE 36 : FRED, <i>L'ARCHE DU A</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.184.....	90
FIGURE 37 : HERGÉ, LES BIJOUX DE LA CASTAFIORE, CASTERMAN, TOURNAI (BELGIQUE), 1963, p11.....	93
FIGURE 38 : FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.26.	95
FIGURE 39 : FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.41.	99

FIGURE 40 : FRED, SIMBABBAD DE BATBAD, IN PHILÉMON L'INTÉGRALE, TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.45.	
.....	100
FIGURE 41: FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE , DARGAUD, 2011, p.48.	101
FIGURE 42: FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.49.	102
FIGURE 43 : FRED, <i>SIMBABBAD DE BATBAD</i> , IN <i>PHILEMON L'INTEGRALE</i> , TOME 2, ITALIE, DARGAUD, 2011, p.27.	
.....	103

Table des matières

REMERCIEMENTS

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
1/ UNE TYPOLOGIE DE L'INTERCASE EN BANDE DESSINEE	13
1.1. Un bouillon de cultures.	16
1.1.1. L'intercase des images d'Épinal, une proto-bande dessinée ?	16
1.1.2. Le statut de l'image en bande dessinée	20
1.1.3. Rodolphe Töpffer, un mécanisme qui s'emballe	22
1.2. La génération 1900, les directions de la bande dessinée	28
1.2.1. L'influence de la photographie	29
1.2.2. Bécassine, un moment de la bande dessinée	33
1.2.3. Winsor McCay, le révolutionnaire	34
1.3. L'intercase depuis Winsor McCay	41
1.3.1. La case fantôme	41
1.3.2. La bande dessinée et le cinéma, les frères ennemis	42
2/ UNE POETIQUE DE L'EVENEMENT PERPETUEL : <i>L'ÎLE NOIRE</i> D'HERGE	51
2.1. Une lecture orientée	53
2.1.1. Un schéma narratif ordinaire	56
2.1.2. Une planche mystérieuse qui donne tout à lire	56
2.1.3. La ligne claire	57
2.2. L'Île Noire, une poétique de l'évènement perpétuel.	62
2.2.1. Quand tourner la page prend une semaine	62
2.2.2. La double-planche, analyse d'un mécanisme.	66
2.3. Hergé perfectionniste	70

2.3.1 . Une volonté éditoriale	71
2.3.2. Une refonte idéologique et narratologique	75
3/ FRED : ONIRISME ET METALEPSE, UNE POETIQUE DU SURGISSEMENT	82
3.1. Une esthétique du contraste	85
3.1.1. Un trait hasardeux	87
3.1.2. Une multiplication des matières et des motifs.	88
3.1.3. Un funambulisme narratif.	91
3.2. Un discours bien rodé	97
3.2.1. Un album construit	97
3.2.2. Simbabbad de Batbad, le tout et le néant.	103
CONCLUSION	106
BIBLIOGRAPHIE	110
TABLES DES FIGURES	115
TABLE DES MATIERES	117