

Collection *Clinamen* 7

# Les Discours syncrétiques

poésie visuelle, bande dessinée, graffitis

Sous la direction de Sémir BADIR, Maria Guilia DONDERO,  
François PROVENZANO

Presses Universitaires de Liège  
2019



# La formation du monde

## Réflexion sur l'ontologie de la bande dessinée

Sémir BADIR

F.R.S.-FNRS/Université de Liège

La bande dessinée est souvent donnée en exemple de langage syncrétique. Dans cette affirmation, il est évident que c'est la proposition théorique qui gouverne le choix de l'exemple. Le raisonnement est quelque chose comme suit : si l'on peut analyser et décrire des systèmes sémiotiques, ou du moins si l'on peut faire l'hypothèse que de tels systèmes sont analysables à partir d'un certain corpus de données et descriptibles dans leurs unités et leurs relations formelles, qu'en est-il du statut sémiotique d'œuvres qui, en toute apparence, conjoignent des unités appartenant à des systèmes distincts ? Qu'en est-il, par exemple, — de fait, cet exemple vient souvent en premier à l'esprit — de la bande dessinée qui associe dans une même planche, souvent dans une même case, des unités linguistiques (mots, phrases) et des unités visuelles (formes, couleurs, figures) ? Les prémisses étant admises, la réponse semble couler de source : ces œuvres appaillent deux (ou plus de deux) systèmes sémiotiques. Et, comme leur unité en tant qu'œuvre, relevant d'une pratique artistique, sociale et culturelle avérée, n'est pas remise en cause, leur statut sémiotique est celui de l'hybridité entre deux systèmes ailleurs distincts. Mieux : il correspond à un syncrétisme, c'est-à-dire que le couplage des systèmes est supposé faire lui-même système, appelant ainsi à l'existence d'un système (d'un langage) propre à la bande dessinée.

Je voudrais ici parcourir le chemin inverse : partir de mon expérience de la bande dessinée pour poser des questions à la sémiotique. On concédera volontiers qu'un tel parcours ne saurait être vierge de toute pensée théorique, mais cette dernière sera toujours sollicitée en second, à partir de l'expérience. C'est ainsi à une réflexion en marche, parfois même en promenade, que l'on invite le lecteur. Ses jalons nous rapprocheront toujours davantage des œuvres, comme celles-ci sont prises en objet dans les discours sémiotiques.

## 1. UN SOUVENIR D'ENFANCE

Je vais dîner chez des amis. J'apporte une bande dessinée en cadeau pour leur jeune garçon. Je me rappelle avoir offert ainsi — car la scène s'est répétée plusieurs fois, chez des amis différents — *Tintin chez les Soviets*, un *One Piece*, le premier tome de *Ralph Azham*. L'enfant, qui va sur ses huit ou neuf ans, s'installe séance tenante dans un fauteuil près de nous et plonge dans la lecture. Moins d'une demi-heure plus tard, alors qu'on l'avait quasiment oublié, il en ressort subitement et nous l'entendons déclarer triomphalement : Fini!

Je suis un peu dépité. J'attendais une appréciation positive sur l'album. A-t-il seulement pris le temps de regarder les images?

## 2. ÉLOGE DE STANLEY CAVELL

Lorsqu'on est à écrire sur les manifestations et objets culturels des arts, on a tendance à oublier le fond d'enfance depuis lequel nous avons d'abord appris à les aimer et à comprendre le plaisir que nous en tirons. Ce n'est pas un reproche que l'on peut adresser à Stanley Cavell, dont la lecture de *The World Viewed* m'a réveillé de ma torpeur herméneutique. Un mot sur cet homme et sur son livre. Cavell, qui a enseigné à Harvard et qui est décédé l'année dernière, fut d'abord connu comme un philosophe du langage avant d'écrire sur le cinéma trois livres merveilleux, dont le premier, *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*, paru en 1971, offre une réflexion de type générique. De quelle sorte de réalité parle-t-on au cinéma? C'est la question de la référence que Cavell remet au centre de la signification des œuvres. Sa démarche peut être rapprochée de la sémiotique de Charles Sanders Peirce en ceci que Cavell cherche à qualifier le *sens* du cinéma (non pas ses formes) comme il peut être dégagé, de façon générique, du médium. Un peu comme s'il y avait une « intelligence » propre au médium cinématographique qui déterminerait le type d'art que l'on peut faire par son moyen. Une telle recherche reconnaît une condition : afin de parvenir à une proposition unitaire, elle s'attache aux œuvres les plus reçues, celles qui ont fait le succès de cet art auprès d'un large public et qu'on peut, de ce fait, tenir pour « classiques ». Pour des raisons à la fois personnelles (d'authenticité d'un *plaisir* qui s'est peu à peu transformé en *goût*) et culturelles (donc aussi sociales et politiques), ces œuvres-là se trouvent pour lui condensées dans ce qu'on appelle ordinairement l'âge d'or du cinéma hollywoodien, des films de genre des années trente, quarante et cinquante. En l'occurrence, la proposition ontologique qu'avance Cavell est que le cinéma nous présente, sous l'aspect d'une projection, un monde vu. Pour apprécier l'originalité et l'audace de cette proposition, il faudrait faire résonner, à la fois dans l'histoire de la philosophie et vis-à-vis de la critique du cinéma, chacun des termes de cette proposition... ce qui reviendrait à peu près à écrire le livre que Cavell nous donne à lire.

Le titre que j'ai donné à mon texte est un hommage, à dire vrai bien peu modeste, au livre de Cavell, dont le titre français est *La projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma*. Mon ambition en effet, pour le présent essai, est de m'efforcer, dans des proportions hélas à tous égards bien plus limitées que celles du livre qui me l'inspire, à qualifier l'art de la bande dessinée à partir du médium qui le soutient, à lui donner un sens générique comparable (donc distinct) à celui dont Cavell dote le cinéma.

### 3. OUBLIER LA SÉMIOTIQUE

Une telle démarche est très éloignée de l'approche sémiotique de l'image et, plus généralement, de toute approche analytique qui part de formes localisées et décontextualisées pour rendre compte de la signification des œuvres. Je ne prétends faire aucun dénigrement, mais j'aurais tendance à penser que les deux approches, la sémiotique et l'ontologique, sont peu compatibles entre elles. L'analyse objectivante et la compréhension subjective communément partagée (comme elle nous vient de l'enfance) obligent à faire des choix distincts. Il est clair, par exemple, que la distinction du figuratif et du plastique, telle qu'elle a cours en sémiotique greimassienne, ne peut que gêner, grandement, la compréhension de formes artistiques comme celles du cinéma ou de la bande dessinée, en leur sens générique respectif, parce qu'elle leur impose, de manière *a priori* (et impensée), un critère ontologique consistant à rapporter l'image à un réel donné et présupposé, alors que ce que je cherche à qualifier est précisément la sorte de réalité à laquelle les bandes dessinées, et nous-mêmes quand nous les lisons, ont affaire.

Je propose donc d'*oublier*, provisoirement, la sémiotique et ses concepts, en particulier la vulgate sémiotique de Peirce qui fige dans des signes-formes ce que le philosophe de Cambridge avait conçu comme des catégories pour l'interprétation.

### 4. LA FORMATION ET LA REPRÉSENTATION DU MONDE

Puisque j'ai choisi Cavell pour mentor, c'est à partir de ce qui m'apparaît comme un défaut dans sa réflexion que je démarrerai la mienne. Il me semble en effet que Cavell minimise, s'il ne les sous-estime, les spécificités du dessin animé. Il n'est pas vraisemblable, à mon avis, que les dessins animés présentent des mondes vus, et vus comme *passés, achevés* avant leur projection sur l'écran de cinéma, comme le font les autres films (ceux qui ne sont ni dessinés ni animés, et pour lesquels, au demeurant, il n'existe pas de qualification positive). À cet égard, il vaudrait mieux rapprocher le cinéma de la photographie, tandis que le dessin animé aurait évidemment à voir avec le dessin. Or, avec le dessin, nous tombons évidemment sur le point commun entre le dessin animé et la bande dessinée<sup>1</sup>.

---

1. Je tiens pour négligeable l'objection selon laquelle tous les dessins animés ne sont pas faits, ni toutes les bandes dessinées, de dessins. Car cette objection relève d'une démarche analytique

Avant de chercher à rendre compte du sens générique de la bande dessinée, il faut donc essayer de qualifier le sens générique du dessin, comme il se manifeste de façon commune, néanmoins différenciable, dans la gravure, l'album pour enfants, la bande dessinée et le dessin animé (mais aussi, au-delà des formes d'expression artistique au sens strict, dans le dessin de presse, le dessin de mode, le dessin d'architecture ou le dessin technique).

Dessiner, c'est *former*, c'est-à-dire opérer une extraction depuis la main et le corps vers l'œil et l'esprit. Le dessin est tiré hors de la main et appelle l'action du corps afin que la main soit mise en position. De la main, seule compte en effet la pose : souple, crispée ou hiératique, ferme ou vacillante, légère ou pesante. La main semble disparaître derrière les variations de ses poses. Car ce qu'il en ressort est à peine matériel, quoique tangible. Toute forme est une sorte de réticence.

Le résultat de cette extraction consiste pour l'œil en un *monde*, c'est-à-dire quelque chose d'arrangé, de pur et nettement délimité. Pour l'œil, et pour l'esprit qui s'y connecte (peu importe comment), ce que dessine la main forme un monde. C'est le pouvoir de la main que de former un monde *pour* l'œil.

On va me dire : mais sur quel support ? À ce niveau d'abstraction, aucune importance, à mon avis. Même chez les sculpteurs, il y a de purs dessinateurs. Pour qui la matière est à peine matérielle. Giacometti, par exemple. Même chez les danseurs. Parfois le corps tout entier est comme une main ; il dessine dans un espace pur et parfaitement délimité un arrangement de formes, un arrangement formant un monde immatériel et évanescent, néanmoins perceptible pour l'œil capable de voir comment ce monde s'extrait du corps qui le danse.

Autant ajouter alors que dans ce processus l'œil est loin de rester passif. Connecté à l'esprit (n'importe comment), il *commande* cette formation. S'il est coordonné à la main qui dessine, il lui confie l'extraction, la lui remet. S'il s'agit de l'œil d'un regardeur externe, il absorbe ce qui a été extrait par la main et, d'une certaine façon, bien délicate à dire, lui « donne sens ». J'appellerai la commande d'un monde une *représentation*. La *représentation du monde* à travers l'œil connecté à l'esprit est ainsi le pendant, sans doute exact et exclusif, de la *formation du monde* par la main posée dans le prolongement du corps<sup>2</sup>.

---

objective, et c'est bien à elle que l'on doit, en français, la rectification de la dénomination même de cette forme d'expression artistique en « cinéma d'animation ». Pour ne répondre ici que du cas de la bande dessinée (celui du « cinéma d'animation » est sans doute plus compliqué) : quand même il existe des bandes dessinées qui utilisent d'autres techniques que le dessin — collages, gravure, aquarelle, etc. —, l'expérience culturelle générique de cette forme d'art repose sur le dessin. Au demeurant, il faudrait s'entendre sur ce mot : faut-il vraiment un papier et des crayons pour dessiner ? Les animateurs numériques, qui emploient tablette graphique et pointeur, ont bien le droit, me semble-t-il, de dire qu'ils dessinent, eux aussi !

2. Peirce peut nous aider à dire comment la représentation est une manière de « faire sens », lui qui a distingué trois manières de « faire sens ». Entre l'œil et le dessin, il y a un rapport de contiguïté (le même que celui qui existe, chez le dessinateur, entre l'œil et la main, sauf que

Si l'on accepte de se placer dans la perspective ouverte par les précédents paragraphes, on reconnaîtra aisément qu'un dessin n'est pas un signe. Ce qui définit le dessin n'est pas le rapport qu'il entretient avec le monde formé mais bien le rapport anthropologique qui, selon une boucle invétérée, va de la main à l'œil et de l'œil à la main en impliquant un monde : monde à extraire (par une forme formante) et à commander (par une forme formée). Un monde dessiné, c'est cela : un arrangement de formes délinéé pour l'œil par les poses de la main.

Puisque le dessin n'est pas un signe, il n'est pas davantage une *imitation* de monde. Il n'est pas nécessaire, pour affirmer cela, de nier qu'il puisse y avoir un monde formé en dehors du dessin (il y en a certainement un pour l'enfant qui apprend à assembler des pièces simples, rondes, parallélépipédiques ou étoilées, avec des trous); mais la forme du monde n'est pas une condition (préalable) au dessin, car ce que le dessin donne est précisément une forme au monde pour notre œil et notre esprit. Représenter ne signifie donc pas reproduire.

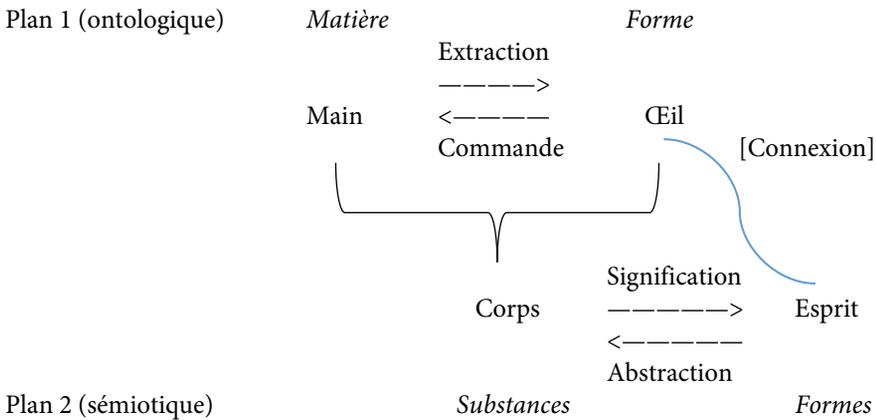
## 5. GÉNÉALOGIE DE LA FORME

Le concept de forme que j'allègue ici, comme extraction de la main vers l'œil, semble bien éloigné de son usage structuraliste, lequel voudrait que la forme soit opposée à la substance. En fait, il en suggère une généalogie, c'est-à-dire un principe de *génération*.

D'abord la forme est *perçue*, en se détachant de la matière. Ensuite, — ensuite *seulement*, — elle s'éloigne de la perception pour devenir *mentale*. Dans le premier temps, la forme est extraite de la matière comme celle-ci a une *consistance* propre. Dans le second, la forme est la *signification* de ses substances (elle donne sens).

---

chez celui-ci ce rapport est à double fonction : non seulement de commande mais aussi d'extraction). La représentation comme je l'entends est ainsi indicielle (pas symbolique, et certainement pas « figurative »). Ce qui se représente dans et par l'œil l'est en vertu d'une *perception*. Selon moi la représentation se distingue de la présentation en fonction du rôle attribué à la main : quand la main humaine n'y prend aucune part, le monde se présente à l'œil; lorsqu'elle prend une part active d'extraction, le monde entre en représentation (par exemple, dans l'art des jardins); et, lorsque cette part devient exclusive au point que la matière semble s'y absenter, bien que l'action de la main demeure perceptible, le monde *est* une représentation.



L'œil commande donc la formation que la main extrait pour lui depuis une matière.

L'esprit, pour sa part, abstrait les formes par lesquelles les substances se rendent intelligibles et acquièrent une fonction de signification pour le corps (au regard de leurs variations indéfinies) et dans le corps (par leur consistance matérielle).

Entre les deux, il y a une connexion qui permet l'*engendrement* des formes<sup>3</sup>.

Si l'on a bien voulu me suivre jusqu'ici, on notera que la boucle récursive existant entre l'œil et la main se retrouve entre l'esprit et le corps; car si c'est bien pour l'esprit que les formes sont abstraites des manifestations du corps, en retour, c'est pour le corps et ses substances que les formes sont des significations. En cela, le corps n'est pas passif. Il active les formes en les faisant fonctionner « en contexte », comme on dit.

## 6. NOMMER, RACONTER LES FORMES

Aussi est-il normal, « naturel », que le langage accompagne le dessin. Le langage *nomme* les formes du dessin. Il ne nomme pas des couleurs, des textures, des compositions géométriques<sup>4</sup>. Ce qu'il nomme ce sont des *choses* formées, doublement formées.

- 
3. Dans ses *Principia semiotica* (2015), le Groupe  $\mu$  a proposé une formulation cognitiviste cherchant à rendre compte de cette connexion entre l'œil et l'esprit. Même s'il n'est pas besoin de se mettre d'accord avec lui sur le détail des modalités de connexion, le mérite lui revient d'avoir dégagé avec beaucoup de netteté les deux concepts de forme indispensables à ladite connexion.
  4. À moins que le monde même de référence soit fait de pures formes géométriques, comme il arrive dans les *abstract comics*, bien que souvent le renvoi métaphorique vers une forme de réalité non abstraite (monde moléculaire, machines étranges, terre en fusion, etc.) soit aisément concevable. Cf. <http://abstractcomics.blogspot.com/> ainsi que, pour une présentation, Baetens (2011).

En affirmant cela, je ne veux certes pas induire que le langage sert à « décrire » ou à « expliquer » le dessin. Il sert à le *raconter*. Lorsque les ethnologues étudient la culture immatérielle des sociétés sans écriture, ils ne rapportent pas autre chose : la parole de leurs informateurs raconte les dessins. Semblablement, les cinémas des premiers temps employaient des « bonimenteurs » racontant (et non pas décrivant) ce qui apparaît sur l'écran. Et, pour ce qui est des premières bandes dessinées, celles de Töpffer fonctionnent encore sur un principe analogue, par des dessins légendés, avec un effet d'explicitation qui embarrasse le lecteur d'aujourd'hui.

L'hypothèse de la sémiotique greimassienne, — sémiotique que nous n'allons donc pas oublier *en bloc*, mais seulement pour ce qu'elle prétend dire des images — consiste à faire de ce pouvoir de raconter le propre du langage. En quoi consiste ce pouvoir, en effet ? Essentiellement, en deux choses : premièrement, à distinguer différents sujets et, deuxièmement, à articuler ces sujets avec des actions. Le langage répond, dans ses structures syntaxiques mêmes, à ces deux conditions narratives : interdépendance au sein de la phrase d'un sujet nominal et d'un prédicat verbal, et distribution des personnes autour du prédicat verbal.

## 7. EXCURSUS SUR LE RÉCIT

Avant d'en arriver au centre de ma réflexion, il me faut ouvrir une parenthèse, simplement pour avoir eu ce courage-là : de l'ouvrir. L'image raconte-t-elle ? Est-elle un langage ? Je compte bien refermer cette parenthèse sans trop tarder, car la question est à mon avis, sinon insoluble, en tout cas mal posée. Bien sûr que l'image raconte, j'en suis le premier convaincu ; seulement je ne connais aucun théoricien qui en ait fait une démonstration aussi nette que celle réalisée par Greimas pour les fictions écrites, et peut-être cette démonstration manquera-t-elle toujours à l'image.

Je rappelle les postulats, toujours les mêmes, à partir desquels ont été diversement élaborées, avec des articulations et des distinctions secondaires savantes, des théories générales du récit applicables à d'autres œuvres que les fictions écrites, notamment aux pièces de théâtre, aux opéras, aux films et aux bandes dessinées.

D'une part, on suppose que dans un récit il y a quelque chose qui est raconté ; d'autre part, on suppose qu'il y a deux manières de raconter (éventuellement combinables), soit par l'intermédiaire de quelqu'un qui raconte, soit par imitation de la chose racontée. Ces suppositions fonctionnent comme des inférences :

- (a) S'il y a un récit, alors il y a une chose racontée.
- (b) S'il y a une chose racontée, alors il y a soit un raconteur soit une imitation de cette chose.

Les narratologues de tous bords se sont emparés avec beaucoup de verve (je minimise) de la seconde inférence. Ils se sont évertués à nous convaincre de la

nécessité du raconteur même quand celui-ci n'est pas présent au récit et peut-être pas même humain. Tel, par exemple, ce qui est nommé « énonciation impersonnelle du film » chez Christian Metz (1991). Ils ont aussi cherché à détailler, en en proposant des analyses formelles, les signes de l'imitation. Par exemple, pour rester auprès des théoriciens du cinéma, la différence que fait André Gaudreault (1999) entre l'imitation de la chose racontée par son enregistrement au moyen d'une caméra (le *profilmique*) et l'imitation d'un regard sur la chose, comme elle se manifeste par les mouvements de la caméra (le *filmographique de tournage*).

De la première inférence, en revanche, à part Greimas et ses continuateurs, personne n'a rien dit. Sans doute a-t-elle paru aller de soi. Pourtant sa faiblesse est criante. S'il y a un raconteur, alors certes on peut désormais assumer qu'il y a une chose racontable *parce que* le raconteur est doué de langage et qu'avec ce dernier il peut différencier non seulement des sujets mais aussi différencier les sujets de leurs actions. Mais, lorsqu'il y a imitation d'une chose, il ne s'ensuit nullement que cette chose est racontable. Dans les images, en tout cas, toute imitation n'accomplit évidemment pas le récit d'une chose. Si donc il faut croire que les images sont capables de raconter par imitation, il conviendrait de préciser comment leur vient ce pouvoir. Or il est certain que leurs moyens sont distincts de ceux du langage verbal, puisque les sujets ne s'y distinguent pas, du moins pas de la même manière, de leurs actions<sup>5</sup>.

## 8. LÉGENDES, LETTRAGES, BULLES

Je ferme cette parenthèse en rappelant ce qui l'a suscitée. Je disais qu'il est normal que le langage accompagne le dessin parce que ses formes commandent ou « animent », si l'on préfère cette métaphore, le monde représenté par le dessin. Et j'avais évoqué l'un des moyens par lesquels la bande dessinée, dès les premiers temps, a usé de cette commande, à savoir par (1) la légende qui, au-dessus ou, plus ordinairement, en-dessous de l'image nomme ce que l'on y voit (ou pas) et, comme on y voit des personnages en action, raconte ce qui s'y passe.

Deux autres usages du langage remplissent cette même fonction de commande dans la bande dessinée : (2) des signes verbaux intégrés directement au dessin signifient, tant par le lettrage choisi que par l'onomatopée qu'ils reproduisent, des bruits mondains ; (3) des bulles contenant des signes verbaux reproduisent la parole.

Les onomatopées s'acquittent d'une fonction importante : comme les déictiques, elles ne prennent sens que dans leur énonciation, énonciation *dans* le dessin, dans le monde formé par le dessin. Ce que les lettrages d'onomatopées commandent, déclenchent, c'est tout bonnement le temps, car les bruits qu'ils signifient font événement, ils tiennent lieu de présent par leur présence même.

---

5. Sur le récit dans et par l'image, le lecteur se référera à Fontanille (1995) et Bordron (2010).

Comme l'avait noté Roland Barthes ([1964] 2002, p. 578), le langage remplit ici une fonction d'*ancrage*.

Les bulles, de leur côté, sont la preuve tangible de l'existence de *sujets* (formés, représentés), puisqu'il n'y a que des sujets pour parler. Comme la narration présuppose la distinction entre *dire* et *faire*, ces sujets, par le fait même qu'ils parlent, sont distingués, *dans le dessin*, de leurs actions. Les bulles, avec la parole qu'elles contiennent, commandent donc, purement et simplement, la possibilité du récit dans la bande dessinée.

## 9. MONDES PARLANTS ET MONDES MUTIQUES

Benoît Peeters ([1998] 2002, p. 122) et, à sa suite, Thierry Groensteen (1999, p. 151), citent cette déclaration (assez ancienne) de Hergé :

Je considère mes histoires comme des films. Donc, pas de narration, pas de description. Toute l'importance, je la donne à l'image, mais il s'agit *naturellement* de films sonores et parlants 100 %, les paroles sortent graphiquement de la bouche des personnages. (Interview à Radio-Bruxelles, 4 mars 1942.)

J'y ai souligné cet adverbe : *naturellement*. La bande dessinée est cet art qui a rendu naturel, c'est-à-dire qui a normalisé, la présence du langage au côté du dessin. De sorte qu'en retour la bande dessinée ordinaire, normale, celle qui illustre l'intelligence propre au médium, est celle qui forme devant nos yeux par des moyens graphiques (manuels) un monde sonore et parlant afin que notre œil et notre esprit se le représente.

Mais les bandes dessinées muettes? Eh bien, selon moi elles *présupposent* le son et la parole. Ainsi, plutôt que de dire que la bande dessinée serait de l'image « plus » du langage verbal, je suis enclin à concevoir que les bandes dessinées muettes sont de la bande dessinée « moins » le langage. Ce que je veux dire par là, c'est que le manque dont elles témoignent me paraît significatif : on ne peut pas ne pas le remarquer. D'ailleurs, cette signification est modulable :

- monde non sonore (le cas de *La Cage*, à condition de ne pas tenir compte des légendes);
- monde de bruits (par exemple les bandes dessinées de Yûichi Yokohama, peuplées presque exclusivement de machines);
- monde d'êtres sans langage (les bandes dessinées d'animaux non parlants, telle la série GON de Tanaka Masashi);
- monde peuplé d'êtres silencieux (qui ne veulent pas parler) ou mutiques (qui ne peuvent pas parler);
- monde peuplé d'êtres fermés (qui ne veulent pas entendre) ou sourds (qui ne peuvent pas entendre); en l'occurrence, c'est le lecteur, comme co-énonciateur, qui se fait alors silencieux, comme par exemple dans le monde de *Chhht!* de l'auteur norvégien Jason.

L'absence de parole, de bruit et de son n'est pas normale. Le lecteur peut s'y habituer, c'est-à-dire qu'il peut *habiter*, en représentation, un monde insonorisé et mutique, mais non sans un certain exercice.

En définitive, cela revient à dire que le monde formé par le dessin et représenté par son co-énonciateur est ordinairement un monde humain. Toutefois, comme il s'agit de *formation* et *représentation*, le monde de la bande dessinée est *par essence* multiple, déformable, virtualisable.

Un monde représenté est en effet un monde que la pensée absente. En ceci, il se distingue nettement du monde projeté au cinéma, lequel est réellement vu par son spectateur. Par exemple, si la caméra panote, le spectateur, dans ce monde-là (projeté et vu), tourne réellement la tête, sans quoi ce monde ne fait pas sens pour lui. Dans la bande dessinée, en revanche, s'il y a, en lettres grasses et larges, un « PANG » dans une case, le lecteur n'a pas besoin d'entendre réellement le bruit, mais il se le représente, c'est-à-dire qu'il jouit de son absence *comme si* ce bruit avait été audible.

Les personnages formés, figurés dans les cases ne sont pas davantage vus, dans la mesure où mes sens (œil, oreille) ne me les donnent pas pour des sujets (je ne les entends ni ne les vois parler, je ne les vois pas en train d'agir ni faire quoi que ce soit) mais je me représente, très facilement, par le dessin qui les forme, qu'ils en sont et qu'ils sont capable d'action. Je me les représente précisément parce que mes sens ne m'y donnent pas accès. Je me les donne en les absentant de mes sens.

## 10. EYE-TRACKING STUDIES

Les modes de production et d'interprétation que j'ai désignés par les expressions « formation et représentation du monde » ne sont pas encore spécifiques à la bande dessinée. Ils valent pour n'importe quel dessin, y compris des dessins supposés « abstraits » et des dessins dits « scientifiques ».

Pour avancer dans cette question, je propose à présent de faire un détour par les *eye-tracking studies*. Appliquées à la bande dessinée, ces études sont encore dans l'enfance de l'art, quoique l'instrumentation technique soit bien maîtrisée puisqu'elle a produit des résultats fournis dans l'étude empirique de la lecture de textes (sans images) et pour la vision d'images (avec ou sans textes, par exemple avec des images publicitaires).

J'indique ici simplement quelques résultats de ces études pionnières (Cohn 2010; Cohn 2015; Dunst, Laubrock & Wildfeuer 2018), résultats que j'estime suffisamment confirmés grâce à leur recoupement d'une étude à l'autre.

- On reste plus longtemps sur la première case que sur les autres (y compris sur le texte et sur le décor de cette première case).
- On reste plus longtemps sur le texte que sur le dessin. L'écart se mesure en milli-secondes (les fixations ordinaires pour la lecture varient entre 225 et 250 ms). Les auteurs en tirent pour hypothèse théorique que « donner du sens au texte est important pour le lecteur de bande dessinée » (Laubrock *et al.*, p. 253) mais on pourrait faire simplement l'hypothèse qu'il faut plus de temps pour donner sens à un texte qu'à un dessin.
- Les saccades (ou micro-mouvements du regard) entre fixations sont plus larges pour les dessins que pour les textes.
- On commence par regarder le dessin, de manière fugace, puis on se fixe sur le texte (*ambient-to-focus mode*).
- On peut voir les dessins de manière périphérique (*peripheral & para-foveal mode*).
- Le processus parafovéal guide le lecteur vers d'autres cases (« futures » ou « suivantes »).
- Le parcours dans la planche se règle en fonction de la mise en page (la disposition multi-cadre) plutôt qu'en fonction des dessins.
- On fait des retours en arrière, soit dans le texte (en raison de difficultés de compréhension), soit (et surtout) dans les dessins (à la recherche de confirmation d'identifications).
- On a tendance à sauter une case « muette » lorsqu'elle est suivie d'une case « bavarde » (avec beaucoup de texte).
- Les cases sans personnages sont celles sur lesquelles s'opèrent le plus souvent des retours : elles ne sont pas seulement moins informatives mais aussi moins compréhensibles.
- Les lecteurs assidus font plus de sauts que la moyenne.
- On saute plus fréquemment les cases de texte sans image ou sans personnages.

Conclusion générale d'un des articles consultés : « *The two modalities of text and image are not processed in isolation: each influences the other* » (Kirtley *et al.*, p. 279).

## 11. LA VECTURE

Ce détour va me permettre d'aborder — enfin! — la question du syncrétisme. Je rappelle ce que je disais en ouverture, à savoir que, dans la tradition sémiotique, cette question n'en est pas vraiment une, car on règle préalablement les modalités de la réponse : puisque, prétend-on, le texte constitue un langage (ou discours) et que « l'image », de son côté, est supposée en constituer un autre, alors la bande dessinée, où texte et image sont associés, forme nécessairement un

langage (ou discours) syncrétique<sup>6</sup>. Il s'ensuit que les sémioticiens de la bande dessinée, de Pierre Fresnault-Deruelle (1977) à Thierry Groensteen (2011), en passant par Philippe Marion (1993) et Benoît Peeters ([1998] 2002), conçoivent l'interprétation d'une œuvre de bande dessinée comme une « mise en tension » de deux modes d'interprétation *a priori* indépendantes de celle-ci : la lecture (d'un texte) et la « contemplation » (d'une image). Cette tension, trop simple, est parfois réintroduite entre une lecture linéaire (case après case, le plus souvent en raison du texte) et lecture tabulaire (dans l'espace de la planche).

D'autres que moi ont fait, récemment (notamment Robert 2011 & 2014), la critique de ce point de vue théorique. Kai Mikkonen (2017) plaide ainsi pour que les « deux activités de vision (*looking*) et de lecture soient conçues comme des aspects d'un même processus cognitif dans l'interprétation des bandes dessinées » (p. 66).

Pourquoi serait-il important de concevoir un processus unitaire ? Parce que cela permet de construire le récepteur idéal, dont on a vu qu'il est appelé à jouer un rôle important dans l'interprétation de la bande dessinée : il en est le nécessaire co-énonciateur. Jusqu'ici, les sémioticiens ont proposé de faire de ce récepteur un sujet schizophrène, partagé entre le désir de lire et celui de voir. Il est frappant cependant que les enfants à qui j'ai offert une bande dessinée en cadeau ne se sont pas comportés en schizophrènes souffrants. Bien au contraire, ils *exultent du plaisir* que leur a procuré la bande dessinée.

Avec un peu d'audace, j'avancerai un néologisme pour qualifier ce procès perceptif, cognitif et interprétatif inhérent à la bande dessinée. Je l'appellerai *vecture*. Et le récepteur idéal, je le désignerai comme *vecteur* — de sorte que, pour cette fois, il n'y aura pas moyen de confondre le récepteur idéal, c'est-à-dire une *fonction* propre à la signification de la bande dessinée, avec une personne réelle.

De fait, un vecteur est quelque chose de bien abstrait. Ça transporte un monde d'une case vers une autre case. Et, plus il y a de cases, plus le monde transporté s'accumule : décors qui s'élargissent et enrichissent l'espace, significations verbales qui s'enchaînent de manière à construire des séquences d'action, personnages qui s'étoffent au point que sont conférés à ceux-ci les apparences d'êtres vivants, avec la possibilité de points de vue subjectifs sur les décors et les séquences d'action.

Un vecteur, transportant et accumulant ce qu'il transporte, a fatalement une direction générale. Par convention, dans la très grande majorité des œuvres de bande dessinée, une orientation est proposée, même s'il ne s'agit pas partout de la même orientation (comparez la bande dessinée européenne au manga). Ce n'est

---

6. Je me désintéresse de la discussion théorique à mener, à l'intérieur du champ sémiotique, pour savoir si le syncrétisme regarde le « système » ou seulement la « manifestation discursive » car elle n'a pas d'incidence sur mon propos.

pourtant qu'une convention, en vertu de laquelle il est possible de finir « au plus vite » l'interprétation de l'œuvre. Même les sujets qui contreviennent, par goût ou pour une autre raison, à la vecture conventionnelle, s'emploient comme vecteurs; sans quoi, ils ne sauraient être concernés par la bande dessinée comme œuvre, dans son unité (même ouverte, même hétérogène) de sens.

En guise d'illustration, j'emprunte un gag de Gaston Lagaffe à Henri Garric (2013, p. 47), lequel ne s'intéresse toutefois pas au même aspect de l'œuvre que moi.



Figure 1. Gaston édition 2018 – tome 2 – « Gare aux Gaffes » : gag n° 71A p. 6.  
Franquin © Dupuis / Dargaud-Lombard, 2019.

Franquin a génialement assimilé le processus de la vecture au mécanisme même du gag. Dans la troisième case, « muette » (quoiqu'il s'y fasse un grand bruit), Gaston frappe de son espadrille une lampe de bureau sur laquelle s'est posée une guêpe. Le vecteur va chercher dans le dessin de la case suivante (selon la convention acquise) le résultat de son action. Résultat comique en soi, façon *slapstick* : la lampe, pivotant sur l'axe d'un pied, heurte de plein fouet la tête de Fantasio. Mais le plus délicieux se trouve ailleurs : il y a une bulle dans cette quatrième case, et comme il a fallu chercher cette case au début d'une nouvelle bande, comme par ailleurs cette bulle est située à gauche du point focal du dessin, le vecteur saisit après coup, après la catastrophe, le triomphe de Gaston : il l'a eue (et nous avec).

Décrivons plus en détail les conditions du gag : le second bruit, « TCHANC », vient faire réponse au premier et localise ainsi, d'une case à l'autre, malgré le saut d'espace (de droite à gauche), le temps en marche. Le débordement de l'étoile rouge hors de la case renforce encore cette marche du temps présent et pousse le vecteur vers la case suivante. C'est à cet enchaînement que la bulle de Gaston apporte un frein inattendu ; elle participe ainsi, du fait même de son emplacement, au mécanisme du gag — au gag en tant qu'accroc dans la marche du monde. Un tel gag me paraît témoigner d'une intelligence propre au médium de la bande dessinée. Quel autre médium aurait été capable d'articuler la simultanéité d'évènements avec une succession concessive (vers la gauche, quand tout nous entraîne vers la droite) de leur saisie ?

Remarquez aussi, dans la dernière case, l'orientation inverse, de la droite vers la gauche, des personnages : bouclant le mouvement amorcé dès la première case (avec l'effet-miroir que la réplique finale de Gaston fait à l'avertissement initial), elle indique que Fantasio a eu sa revanche sur Gaston-la-guêpe qui volette d'un bureau à l'autre<sup>7</sup>.

## 12. CONCLUSION

J'ai annoncé que notre réflexion conduirait à mettre à la question, selon un certain biais, l'hypothèse du langage syncrétique comme elle est appliquée à la bande dessinée. En quoi a consisté ce questionnement ?

Il ne s'agit évidemment pas de mettre en doute que la bande dessinée soit faite de textes et de dessins. J'ai affirmé au contraire que la bande dessinée avait rendu naturelle cette association, en la normalisant dans un dispositif technique et médiatique et en la culturalisant dans une pratique artistique. À cet égard, je ne peux pas suivre la proposition théorique de Philippe Marion (1993, p. 9) selon laquelle la bande dessinée serait un processus de « graphiation » subsumant l'écriture et le dessin. Cette proposition me paraît aller trop loin et, surtout, épouser de façon trop risquée le point de vue de la production des bandes dessinées. Pour moi, ce n'est pas en production que l'on doit rejeter la division des textes et des dessins mais en fonction de l'expérience réceptive ordinaire, en vue de laquelle se construit le co-énonciateur des œuvres.

L'hypothèse de la bande dessinée comme langage syncrétique n'est donc pas réfutée. J'entends toutefois pointer que, de la sorte, on ne peut pas atteindre l'intelligence du médium dans laquelle celle-ci se fait. Je serai même enclin à estimer que l'hypothèse du langage syncrétique fait écran à ce qui fait de la bande dessinée un art spécifique, une « excellence propre » pour reprendre une

---

7. La boucle est d'autant plus efficace que bien des lecteurs, enfants comme adultes, commenceront par se reporter à cette dernière case. C'est une question familière qui se pose à la composition d'un gag : Qui, du lecteur ou de l'auteur, sera le plus finaud des deux ?

expression de Groensteen (2018), en particulier parce qu'en fonction de cette hypothèse ses théoriciens ont été amenés à envisager une double expérience réceptive, de lecture et de contemplation (cette dernière parfois désignée, dans une approche analytique plus dynamique, comme « lecture tabulaire »).

« Art séquentiel » : telle est la spécificité reconnue à la bande dessinée depuis Will Eisner (1985). Mon concept de vecture a simplement cherché à préciser la modalité de cette séquentialité du côté de l'expérience de sa réception. La vecture n'est pas une action semi-automatique qui ne concernerait que l'œil; mais elle constitue bel et bien une énonciation, c'est-à-dire l'engagement d'un sujet dans son intégralité de corps-esprit. De fait, la vecture consiste à transporter un monde de case en case, planche après planche. Elle accomplit cette action interprétative selon deux modalités conjointes : la direction et l'accumulation.

La langue ordinaire a la sagesse d'appeler « lecteur », plutôt que « spectateur », le co-énonciateur des bandes dessinées. En effet, la lecture a en partage avec la vecture les modalités que je viens d'évoquer : direction (sur le plan de l'expression) et accumulation (sur le plan du contenu). Reste que l'image dessinée seule donne à « lire-voir » un *monde*, ce pourquoi il m'a semblé qu'il valait la peine de proposer un mot nouveau pour rendre compte de l'expérience qu'elle nous offre.

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BAETENS, Jan (2011), « Abstraction in Comics », *SubStance* 40-1, pp. 94-113.
- BARTHES, Roland ([1964] 2002), « Rhétorique de l'image », *Œuvres complètes*, 2, pp. 573-588.
- BORDRON, Jean-François (2010), « Rhétorique et économie des images », dans BADIR & DONDERO (éds), *Protée* n°38, vol. 1, « Le Groupe  $\mu$  entre rhétorique et sémiotique. Archéologie et perspectives », pp. 27-40.
- CAVELL, Stanley (1971), *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*, New York, Viking Press. Trad. fr. *La Projection du monde. Réflexion sur l'ontologie du cinéma*, Paris, Belin, 1999.
- COHN, Neil (2010), « The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension », *Studies in Comics*, 1: 1, pp. 127-147, doi: 10.1386/stic.1.1.127/1.
- COHN, Neil & Eva, WITTENBERG (2015), « Action starring narratives and events: Structure and inference in visual narrative comprehension », *Journal of Cognitive Psychology*, 27, pp. 812-828, doi : 10.1080/20445911.2015.1051535.
- DUNST, Alexander, Jochen, LAUBROCK & Janina, WILDFEUER (éds, 2018), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, London, Routledge.
- EISNER, Will (1985-1990), *Comics & Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- FONTANILLE, Jacques (1995), *Sémiotique du visible*, Paris, PUF.

- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1977), *Récits et discours par la bande. Essais sur les comics*, Paris, Hachette.
- GARRIC, Henri (dir., 2013), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais.
- GAUDREAU, André (1999<sup>2</sup>) *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Armand Colin, Montréal, Nota Bene.
- GROENSTEEN, Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF.
- (2011), *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée*, 2, Paris, PUF.
- (2018), *L'Excellence de chaque art*, Tours, Presses universitaires François Rabelais.
- GROUPE  $\mu$  (2015), *Principia semiotica*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles.
- KIRTLEY, Clare, CHRISTOPHER MURRAY, PHILLIP B., VAUGHAN & BENJAMIN W., TATLER (2018), « Reading Words and Images. Factors Influencing Eye Movements in Comic Reading », dans DUNST, LAUBROCK & WILDFEUER (éds), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, London, Routledge, pp. 264-283.
- LAUBROCK, Jochen, SVEN, HOHENSTEIN & MATHIAS, KÜMMERER (2018), « Attention to Comics. Cognitive Processing During the Reading of Graphic Literature », dans DUNST, LAUBROCK & WILDFEUER (éds), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, London, Routledge, pp. 239-263.
- MARION, Philippe (1993), *Traces en cases, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia.
- METZ, Christian (1991), *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck.
- MIKKONEN, Kai (2017), *The Narratology of Comic Art*, London, Routledge.
- PEETERS, Benoît (2002), *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion (= Champs); initialement paru sous l'intitulé *Case, planche, récit - Lire la bande dessinée*, Casterman, 1998.
- ROBERT, Pascal (2011), « BD : le pari de la matérialité. De la "subversion sémiotique" comme mode d'existence matériel de la bande dessinée », *Communication & langages*, pp. 53-71, doi:10.4074/S0336150011011057.
- (2014), « La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité? », *Communication & langages*, 182, pp. 45-59, doi : 10.4074/S0336150014014045.