

Extrait du livre

IMAGES À MI-MOTS

BANDES DESSINÉES
DESSINS D'HUMOUR

Pierre Fresnault-Deruelle

Cet ouvrage a été publié par
Les Impressions Nouvelles

Pour plus d'informations :
www.lesimpressionsnouvelles.com
info@lesimpressionsnouvelles.com

Introduction

Le champ de la littérature, au sens classique du terme, coïncide largement avec celui de l'art. Il se vérifie, de fait, qu'un écrivain est souvent considéré comme un artiste. Il se vérifie également que, désormais, certains auteurs de bandes dessinées ou graphistes de presse sont non moins déclarés «artistes». Est-ce à dire qu'il soit pertinent de les ranger, aussi, dans le domaine littéraire? Sans nul doute. S'il fallait, cependant, sérier un tant soit peu les choses, nous dirions volontiers que les *cartoonists* relèvent de ce domaine qu'on pourrait appeler «la littérature d'expression graphique»⁽¹⁾. La «main racontante» (armée d'un crayon, d'une plume ou d'un pinceau, fût-elle assistée d'un ordinateur) ne trace-t-elle pas des signes pour obtenir des récits (ou des fragments de récits) qu'on tient, *in fine*, à quelques dizaines de centimètres des yeux? La notion de *graphic novel* (largement reçue et représentée ici par de récents *cartoonists*) confortera, si besoin était, cette idée de «littérarité» graphique. Les bandes dessinées ou les dessins d'humour, comme la littérature *stricto sensu*, possèdent des formes abouties et d'autres qui ne le sont pas. Quelques œuvres abouties de cette nouvelle littérature constituent la matière de ce livre (on parle plus aisément de ce qu'on aime que le contraire). Partant, nous formons le vœu que ce dernier soit reçu, ni plus ni moins, comme un ouvrage de critique.

Le terme *cartoon* (qui vient de «carton») désigne en anglais d'Amérique aussi bien les dessins animés que les dessins d'humour, appelés également *panels*. Le vocable *cartoonist*, pour sa part, sert, en français, à désigner les auteurs de bandes dessinées, notamment lorsqu'il s'agit de bien faire la différence entre graphistes et scénaristes.

Ajoutons que, d'un point de vue médiologique, la bande dessinée se situe quelque part entre les dessins animés, aux unités passantes très «analytiques», et les dessins fixes, sémiotiquement «ramassés», chargés d'égayer les articles de presse.

Deux mots reviendront de temps à autre, dont il nous faut immédiatement préciser la signification : «scénariographie» et «récitation» :

- la «scénariographie» (mot-valise forgé à partir de scène, scénario et scénographie) désigne le travail spécifique du dessinateur appliqué à la confection d'une situation ou d'une posture que son médium, seul, est à même de produire.

- la «récitation», qui est l'accent porté sur l'engendrement même du récit, est une manifestation de la scénariographie.

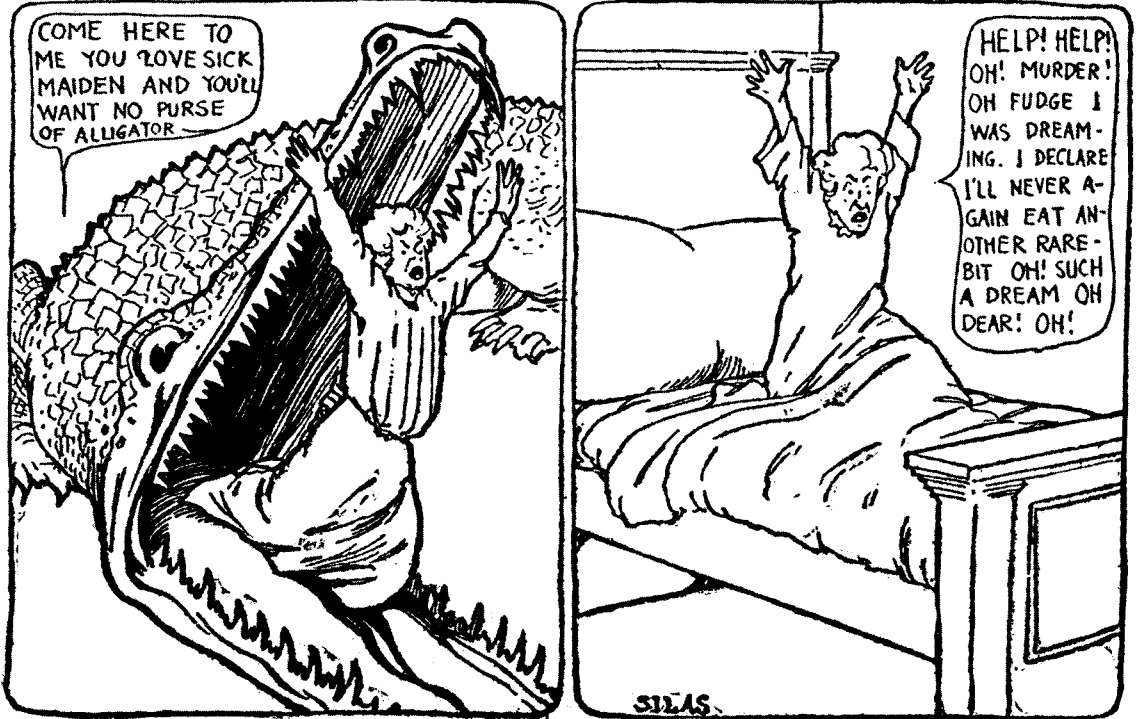
Les développements qui suivent ont tous trait aux images narratives, en séquence ou, au contraire, réduites à cette unité «condensée» qu'est, en général, le *panel*. Dans un cas comme dans l'autre, le démon de la curiosité nous a poussé à comprendre pourquoi et comment nous les comprenions. L'accent sera porté, tantôt sur la narration (la *storia* en tant que telle), tantôt sur la «récitation» (l'énonciation de la *storia*). Les bandes dessinées et les *panels* de presse, qui reposent au moins autant sur ce qu'ils montrent que sur ce qu'ils cachent, nous ont ainsi conduit à faire sa part à l'intelligibilité des dessins, dont la mise en exergue, selon nous, ajoute au plaisir de la lecture.

Notre manière de procéder a été double. D'une part, nous avons usé de l'explication ; d'autre part, nous avons tenté d'«écrire» le plus possible nos images, persuadé que la «pensée visuelle» qui les informe est, au moins partiellement, dicible.

Expliquer

Si l'explication est requise, c'est dans la mesure où ce mot contient le suffixe «pli». Expliquer, c'est déplier, défaire le pli (voire le *plexus*). Ce qui se conçoit bien, lorsque l'on comprend que tout dessin est fait d'emprunts, de transformations partielles ou de glissements réagencés. D'une façon générale, les «plis» sont à rechercher

soit dans la structure même de l'image, soit dans les « pliures » mêmes que sont, dans le cas des bandes dessinées, les espacements d'une vignette à l'autre.



Cet extrait des *Dreams of a Rarebit Fiend* de McCay rassemble ces deux sortes de plis. Dans la première case, le graphiste a placé une femme effrayée dans la gueule d'un crocodile qu'il a fallu « nourrir » plus que de raison. Un premier dépliage peut être opéré à partir du moment où sont « théoriquement » considérés la dame (grandeur nature) et le saurien (« gigantifié » pour l'occasion) qui lui est associé. Comment donc rendre compte de cet ajustement? Le pli est précisément ce qui articule cet ajustement. Le second pli est matérialisé par la « gouttière » entre les deux cases. On veut dire qu'à la juxtaposition classique des deux dessins (avant/après) se superpose ici un autre effet : la deuxième case se rabat sur la précédente dans la

mesure où le personnage passe, dans la même position, de la gueule du monstre à son lit (et inversement). « L'explication » relève, également, d'un troisième facteur qui, pour n'être pas spécifique à l'imagerie narrative, doit être cependant pris en compte. On a dit ailleurs qu'une image était nécessairement une image d'image (le plus souvent *in absentia*), que cela soit explicite dans certaines déclinaisons d'images, ou non. Il s'avère, comme ici, que le dessin des cases réactive parfois des formes virtuelles qu'il n'est sans doute pas inutile de pointer. Pour reprendre notre exemple, on évoquera ces *images principes* que sont d'une part la figure de l'*in extremis* et celle de la femme – nous n'osons dire la Belle – et la Bête. Ce qui revient à dire que les images données sont affectées par des modèles susceptibles de les « lester » symboliquement. Bref, lire une image n'est pas la « décortiquer » (méthodiquement, mais stupidement), c'est, sans la détourner de sa fonction, permettre à l'œil de faire jouer aussi le système qui la sous-tend.



Écrire

Il nous semble par ailleurs indispensable de déposer les mots les plus précis possible sur les procédés rhétoriques des dessinateurs qui, même s'ils usent de bulles ou de légendes, cherchent, plus ou moins expressément, à court-circuiter la parole (2). Soit ce dessin de Desclozeaux figurant sur la page de couverture d'un numéro de *Télérama*.

Le dessinateur parodie le plan fétiche du film de Billy Wilder *7 ans de réflexion* (« Seven Years Itch » avec Marilyn Monroe). Pour moquer (gentiment) le *marketing* en matière d'édition, le graphiste a fait de la

robe retroussée de la coquette un livre dont les pages s'ouvrent audacieusement. Comment signifier le travail graphique de Desclozeaux autrement qu'à l'aide de jeux de mots (qui sont eux-mêmes des métaphores)? Au vrai, la robe-livre de cette Marguerite qui «s'effeuille» est «volage»: la *pin up* se dévoile pour vendre les «dessous de la littérature».

Si, en matière d'analyse d'images, le bavardage ⁽³⁾, toujours, menace, on pense qu'il est malgré tout possible d'accompagner les images d'un double langagier pertinent. Un double capable, selon les cas, de les critiquer (pour les démystifier) ou de les «réinventer» (pour les célébrer). On verra qu'il est surtout question de la seconde option, ce qui signifie qu'il s'est agi, pour nous, de suivre la pente (en la remontant) de l'iconophilie.

(1) Dans les années 1960, se crée le Celeg (Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique). Parmi ses membres, on compte Alain Resnais, Éric Rohmer, Francis Lacassin. Le Celeg voit lui succéder la Socerlid (Société civile de recherches sur les littératures dessinées), où s'illustrent, entre autres, Claude Le Gallo et Pierre Couperie.

(2) On se permet de renvoyer le lecteur à la seconde partie de notre petit livre *Les Mystères du Lotus bleu*, Pompidou/Moulinsart, Paris, 2006.

(3) Le danger est bien réel, qui a tôt fait de transformer le glossateur en pédant et sa paraphrase en discours parasite.