Acta fabula
Revue des parutions
vol. 9, n° 4, Avril 2008
DOI : https://doi.org/10.58282/acta.4084

Quoi de neuf sur le neuvième art ?

Marc Douguet

Thierry Groensteen, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Les Impressions nouvelles, 2007, 223 p.

Pour citer cet article

Marc Douguet, « Quoi de neuf sur le neuvième art ? », Acta fabula, vol. 9, n° 4, , Avril 2008, URL : https://www.fabula.org/revue/document4084.php, article mis en ligne le 06 Avril 2008, consulté le 17 Octobre 2026, DOI : 10.58282/acta.4084

Ce document a été généré automatiquement le 17 Octobre 2026

Quoi de neuf sur le neuvième art ?

Marc Douguet

Complexité de la bande dessinée : à la fois statique (des dessins) et en mouvement (parce que ces dessins sont liés entre eux par l'histoire qu'ils racontent), discontinue et continue, elle est constituée d'éléments hétérogènes : texte (parole des personnages sous forme de phylactères ; commentaire ou récit qui peut accompagner l'image) et image (avec toute la liberté qu'offre le dessin) suivant chacun une logique propre. Le cadrage de la bande dessinée est susceptible d'une double variation : la distance aux personnages, la délimitation du champ (tout ce que la bande dessinée a en commun avec le cinéma et son échelle de plans) ; et la taille de la case elle-même (alors que l'écran de cinéma possède un format fixe) : entre le gros plan occupant une grande case au plan d'ensemble occupant une petite case, le cadrage de la bande dessinée s'inscrit au croisement d'une double échelle qui multiplie ses possibilités. À cela s'ajoute le fait que la bande dessinée s'élabore souvent à deux. Et ce phénomène n'est qu'une partie de l'influence qu'exerce sur la bande dessinée son mode de production et de consommation : son étendue et son format sont fixés (ce sont ceux de l'album) ; mais elle ne cesse de déborder ses limites : parce qu'une bande dessinée appartient le plus souvent à une série, parce qu'un personnage peut être repris par un autre dessinateur.

Comprendre les codes, les techniques, le fonctionnement d'un récit en image, sans être nécessaire à la lecture de la bande dessinée, permet de l'enrichir, d'apprécier le travail de l'auteur, et d'affiner son jugement sur un art souvent dévalorisé par son industrialisation et sa prétendue facilité. Nécessité, donc, d'un « mode d'emploi » de la bande dessinée.

La bande dessinée mode d'emploi est l'œuvre d'un expert en la matière. Tour à tour rédacteur en chef des *Cahiers de la bande dessinée*, directeur du musée de la bande dessinée à Angoulême et éditeur, T. Groensteen est l'auteur d'un premier ouvrage théorique qui a fait date (Système de la bande dessinée). *La bande dessinée mode d'emploi* en est à bien des égards la vulgarisation, la condensation. En même temps, la problématique est élargie : il s'agit désormais de parler de tout ce qui a rapport, de près ou de loin, à la bande dessinée.

L'ouvrage se présente donc comme une exploration des problèmes théoriques que pose la bande dessinée. Un des mérites de l'ouvrage est la clarté et l'élégance de sa

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

présentation : la propos, structuré en bref chapitres réunis en cinq parties, est illustré, entrecoupé de nombreuses reproductions de bandes dessinées (qui occupent, au total, un quart de l'ouvrage). Conformément à l'hypothèse de départ (une image seule ne fait pas bande dessinée : « Même quand on peut les qualifier de narratives, aucune de ces images uniques, autosuffisantes ne relève de la bande dessinée, parce que le propre de celle-ci est le dévoilement progressif de l'histoire racontée, sa répartition en paquets narratifs. » p. 32), sont reproduites non pas des cases isolées, mais des planches entières.

La case, la planche : quelques remarques sur la disposition en bande dessinée

Les cases en effet ne sont pas comme les phrases ou les paragraphes d'un texte dont la longueur des lignes ou la taille des pages sont indifférentes au bon fonctionnement. La bande dessinée (bien que traduisible, bien que susceptible de connaître des éditions différentes) fonctionne ici comme un art autographe (au même titre que le dessin, et contrairement à la littérature). De sorte qu'ici, la *dispositio* est aussi une affaire de mise en page. T. Groensteen nous rend particulièrement sensible à la richesse des procédés employés.

Le seul élément qui reste essentiellement fixe tout au long d'une œuvre est la taille de la planche (toutes les planches d'un même album ont la même taille — souvent même, d'un album à l'autre, cette taille est, approximativement, identique). Si l'on pose de plus comme contrainte que toutes les cases ont la même hauteur, on aboutit à la construction de lignes. On retiendra, parmi d'autres, deux dispositions remarquables :

— Une disposition tabulaire. Certaines bandes dessinées utilisent des cases de taille identique, disposées en lignes et en colonnes : ainsi dans *La famille Fenouillard* de Christophe ; il est intéressant de savoir qu'une des raisons de cette disposition est la possibilité de changer le format des planches : « Le sapeur Camember, le savant Cosinus et les autres personnages de Christophe s'ébattaient d'abord dans les pages du *Petit français illustré*, dont le format vertical imposait une répartition en trois bandes de deux images chacune ; quand ces mêmes histoires étaient rassemblées dans des albums, au format horizontal, les vignettes se trouvaient alors redisposées trois par trois, sur deux bandes superposées » (p. 51). Un procédé fort ancien, donc, qui s'accompagne d'une fixité du cadrage (les personnages sont toujours représentés en pieds) mais qu'on retrouve, à l'échelle d'une planche ou d'une œuvre, à une époque plus récente.

— Il est également possible d'établir un rythme, une certaine régularité dans la variation du nombre de cases par ligne et de leur taille. Ainsi, une planche du *Serment des Vikings* (Peyo) se déroule selon un rythme tel qu'elle est totalement symétrique et que les cases semblent se ramifier depuis le haut de la page : 1 case occupant toute la longueur de la page (une scène de bataille) ; 2 cases de même

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

taille (traitant chacune d'endroits distincts de la bataille, cases simultanées, donc, et mettant en scène des personnages différents) ; 2 cases de même taille (mais qui se succèdent chronologiquement) ; 4 cases (traitant un épisode circonscrit : la barbe d'un des combattants prend feu) ; on peut retrouver un principe semblable, avec des rythmes différents dans d'autres planches : rythme 1/1/2/2 dans une planche d'*Isaac le pirate* (C. Blain, 2002) ; 3/3/2 dans *L'Ascension du haut mal* (David B., 1996).

Si on considère des exemples où la hauteur des cases n'est pas fixe, on pourra complexifier ces schémas : il est fréquent qu'une ligne se scinde : une grande case puis deux cases dont la somme des hauteurs est égale à la hauteur de la première case, et qui sont posées l'une sur l'autre.

Schuitten et Peters ont soigné la disposition de leur cases jusqu'à produire, dans *L'enfant penchée* (1996) deux planches quasiment symétriques. La hauteur des cases, leur longueur, les phénomènes de scission ou fusion de lignes sont repris et inversés dans la page opposée. T. Groensteen aurait également pu convoquer l'exemple de *Nogegon* (1990), des mêmes auteurs, qui étend ce procédé à l'échelle de l'œuvre, où la disposition de chaque planche est symétrique d'une autre par rapport au centre d'une œuvre au titre lui-même palindrome, et décrivant un univers imaginaire où le temps suit un cours obéissant à la symétrie.

Enfin, une technique particulière, l'incrustation, consiste à inclure dans une case plus grande (occupée généralement par un plan d'ensemble) un case plus petite occupée par un gros plan : c'est le cas dans une planche de Pellerin (*L'épervier*) : une case occupant toute la largeur de la planche, et représentant un débarquement, avec une barque, un bateau, une plage est en partie rognée par une autre case, qui déborde légèrement sur la marge de la planche, et où l'on voit la tête du capitaine qui donne un ordre.

Le texte (et le dessin)

En ce qui concerne le rapport entre texte et dessin, T. Groensteen convoque deux planches : l'une, extraite d'une des aventures de Blake et Mortimer (E. P. Jacobs, *La Marque jaune*, 1987) ; l'autre, de *Jimmy Corrigan* (C. Ware, 2001). E. P. Jacobs a la réputation d'être un auteur bavard (« Jacobs était un écrivain autant d'un dessinateur, et la première forme donnée à ses ouvrages était celle d'un court roman, dont il faisait ensuite lui-même l'adaptation. » p. 72) et permet d'étudier les deux types de texte présents dans la bande dessinée : paroles des personnages et interventions du narrateur assurant une fonction de régie (indications temporelles et spatiales, par exemple) et se distinguant par leur inscription dans des encadrés à fond jaune. D'autre part, les quatre premières cases de la planche convoquée, bien que de taille différente et présentant les personnages à des distances différentes, mettent en œuvre une même gestion de la parole et de son rapport au dessin : chaque case est en effet occupée par deux phylactères relativement brefs :

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

question/réponse ou annonce/réaction, assurant, au-delà des changements d'interlocuteurs (Mortimer/Nasir puis Mortimer/Blake) et de délimitation du champ (un des interlocuteur pouvant être hors champ) une continuité de rythme. Dans une autre case de cette même planche, la part de texte devient largement supérieure, en terme d'espace occupé, à celle du dessin. « À l'échelle de la vignette, le dessinateur doit se contenter d'un « service minimum en coinçant un gros plan [l'image de cette case se réduisant à la tête de Mortimer — source du phylactère] à valeur déictique — l'équivalent de « Mortimer dit : » — dans le peu d'espace disponible. » (p. 74) Il semble qu'on retrouve là un problème qui se pose également au dramaturge : comment faire passer un long récit dont, quand on a posé certains principes esthétiques, quand on a choisi certains types d'histoire, on ne peut pourtant pas faire l'économie ?

« Il n'y a bien sûr aucune règle prescrivant les quantités (c'est-à-dire aussi les superficies) respectives optimales de texte et de dessin pour réussir une bande dessinée. Reste que, à notre sentiment, nul n'a jamais trouvé la solution qui permettrait une intégration heureuse d'un « pavé » de texte approchant ou dépassant - comme c'est ici le cas - la centaine de mots. » (p. 74)

T. Groensteen indique cependant un procédé employé par Hergé : « Quand, au début de l'épisode des *Picaros*, Tintin doit malgré tout se fendre d'une explication sur la situation au San Théodoros (bien plus brève que le récit de Mortimer), le capitaine Haddock est aussitôt chargé d'exprimer tout haut ce qu'éprouve le lecteur : « Mais c'est une véritable petite conférence que vous nous faites là, Tintin ! J'en ai soif pour vous !... » » (p. 74)

Au contraire, C. Ware serait plutôt enclin au silence : « Le verbal ne compose pas, comme dans la bande dessinée classique, une bande son plus ou moins continue, accompagnant ou redoublant l'image. Il se limite ici à de brefs énoncés, qui viennent rompre une narration le plus souvent silencieuse, un discours purement visuel. En outre, une proportion importante de ces énoncés consistent en propos délibérément banals, en bribes de conversations languissantes. »

À ces problèmes de rapports entre texte et dessin s'ajoute le fait que, dans une bande dessinée, le texte n'est pas écrit, mais dessiné : la forme du phylactère, l'utilisation des majuscules ou des minuscules, de lettres manuscrites ou imprimées possèdent leur importance et contribuent à définir le style d'un auteur. Qu'on pense également aux variations de polices utilisées dans *Astérix* pour référer aux idiomes étrangers (alphabet gothique, pictogrammes mimant avec humour les hiéroglyphes).

Le dessin (et comment il représente ce qu'il représente)

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

La bande dessinée possède les principes de tout dessin : le monde fictif auquel elle veut nous faire accéder est représenté par l'intermédiaire du style propre au dessinateur. T. Groensteen évoque quelques cas particuliers et quelques problèmes liés à cette représentation. Un des premiers choix est celui entre couleur et noir et blanc.

Pour ce qui est de la couleur, T. Groensteen note une utilisation particulière des touches de jaune dans la planche de Peyo (déjà citée) qui distingue, dans le combats, Johan (par son vêtement) et Pirlouit (par ses cheveux) de leur adversaires.

C. Ware possède un code de couleur particulier : le personnage de Jimmy est fréquemment dessiné sur un fond uni, abstrait de son environnement, et dont la couleur traduit les sentiments du personnage : ainsi, le rose sur lequel il se détache soudain (remplaçant, sans aucun souci de réalisme, le vert des cases précédentes) indique la vive émotion qu'il ressent.

Le noir et blanc donne lieu à des utilisations tout aussi complexes et virtuoses. M. Caniff, par exemple, est reconnu comme « le maître du clair obscur et de l'encrage au pinceau », il « excelle dans l'art des rapports entre ombre et lumière, des contrastes savants entre noir et blanc » (p. 122).

L'autre catégorie selon laquelle se décline le dessin est celle qui oppose la précision, le réalisme et le détail à la stylisation, la simplification. À un des extrêmes, le Cutlass de Calpurnio « est un petit bonhomme en fil de fer, une ébauche encore plus sommaire que n'importe quel dessin d'enfant. Son chapeau — qui se soulève fréquemment au-dessus de sa tête, pour marquer la surprise et l'émotion — le désigne comme tel. Il montre aussi à cheval et brandit volontiers une arme à feu, surdimensionnée pour que la lisibilité du dessin soit assurée » (p. 40). La stylisation n'affecte donc pas tout au même degré : le décor possède une existence moins détaillée que les personnages, le degré de stylisation peut varier d'une case à une autre (ainsi, dans une planche de *Sur la piste des Dalton*, de Morris : « Dans les premières images, tout décor a été gommé, à l'exception de l'arbre auquel avaient grimpé les Dalton ; exit, notamment le petit bois de sapins tout proche dont la présence était attestée à la page précédente » p. 46). De même qu'un texte ne peut pas tout dire de l'objet qu'il décrit (passant parfois sous silence des éléments aussi essentiels que le lieu et le temps de l'action), de même l'univers fictif est représenté par la bande dessinée de manière simplifiée, le dessinateur n'en retenant parfois que le minimum nécessaire à la reconnaissance des personnages.

Une technique particulièrement répandue est celle de la ligne claire. La ligne claire fut définie par le dessinateur J. Swarte en ces termes : « Entre les traits, il n'y a rien, ou plus exactement un espace neutre en tant que vecteur d'information. » Les

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

plages colorées « n'ont de rapport au trait qu'une simple valeur de redondance distinctive ».

Pour T. Groensteen, « par rapport au foisonnement du réel, la ligne claire apparaît comme une technique de filtrage et de discrétisation : elle ne retient que le contour des formes et se caractérise par leur cloisonnement. Elle tend à être l'art du plus petit nombre de lignes, et à brider l'expressivité du trait, ce dernier étant sensiblement le même partout. La couleur, de son côté, ignore les ombres et les dégradés, elle ne connaît que l'aplat. [...] Il a été souvent souligné que la ligne claire procède d'une recherche de transparence (c'est-à-dire d'occultation du dessin, qui cherche à se faire oublier comme tel), d'une exigence de lisibilité maximale. École de la simplicité, la ligne claire propose des solutions graphiques que tout dessinateur peut s'approprier avec relativement d'aisance. Et bien au-delà de la bande dessinée, son influence s'étend au graphisme publicitaire comme à la production de certains artistes plasticiens : je songe ici, notamment, aux portraits de Julian Opie » (p. 94).

Enfin, certains auteurs ont expérimenté des techniques de dessin nouvelles : J. Teulé utilise des photographies retouchées et recolorées ; D. McKean « produit des œuvres qui jouent du métissage des techniques et des matériaux. Ses personnages sont quelquefois des marionnettes qu'il dessine, construit, habille et photographie. » (p. 114)

Bande dessinée et « génétique textuelle »

L'ouvrage de T. Groensteen ne présente pas que des planches dans leur état de publication. On y trouve deux esquisses (l'équivalent, en quelque sorte, des « brouillons d'écrivain ») qui permettent de réfléchir sur la genèse réelle des œuvres. En effet, il est aussi important de connaître le fonctionnement de la narration que les étapes du processus de création - étapes souvent clairement distinctes les unes des autres (notamment dans les cas où le dessinateur n'est pas son propre scénariste) : on ne dessine pas une bande dessinée au fil de la plume. P. Pellerin, dont on peut voir une esquisse de *L'épervier*, commente lui-même son travail de scénariste-dessinateur : « J'écris les 46 pages du scénario complet avant de commencer le moindre dessin. Ensuite, j'effectue un découpage dessiné planche par planche. Puis, j'esquisse chaque case séparément sur un papier à part. » Le processus continue avec l'encrage, puis la mise en couleur (parfois laissée à une autre personne que le dessinateur).

Deux esquisses d'une même planche des *Phosphées* de Johanna mettent en valeur une genèse originale : l'auteur n'écrit aucun scénario préalable ; chacune de ces deux esquisses présente à son tour deux niveaux, l'auteur effectuant une première mise en place au crayon rouge, et précisant ou corrigeant, dans un deuxième jet (sur la même feuille), au crayon bleu.

Bande dessinée et « intertextualité »

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

T. Groensteen s'intéresse également aux rapports de la bande dessinée aux autres bandes dessinées qui, comme ailleurs, peuvent prendre plusieurs formes. Tout d'abord, des phénomènes de réminiscence :

> « Au tournant des années quatre-vingt, un courant se développa, dont la vogue de la ligne claire était l'une des manifestations : on vit se multiplier les récits au second degré, simulant un classicisme perdu, recyclant tous les stéréotypes de la bande dessinée d'aventures d'antan, entre distanciation moderniste et nostalgie non dissimulée. L'auteur le plus emblématique et influent de cette mouvance fut Y. Chaland. » (p. 145)

On voit dans une de ses planches, et entre autres allusions, trois personnages qui rappellent le trio formé, chez Franquin, par Spirou, Fantasio et Seccotine, des êtres sans statut social défini, comme en état d'attente, et disponibles pour l'aventure qui va les mener, dès la planche suivante, dans une Afrique d'opérette. L'un d'eux, Freddy, possède la houppette de Tintin. La nostalgie intertextuelle se reflète dans le texte : « Notons que le dialogue parle de retrouvailles avec un ami : il s'agit évidemment de celles auquel le lecteur lui-même est convié avec le prototype du héros d'autrefois ».

T. Groensteen s'intéresse également à la manière dont un auteur peut faire école, et cherche à établir des « généalogies des styles » (p. 117) : Franquin par exemple « a inspiré trois générations de dessinateurs. Son influence se fait sentir chez nos voisins du nord, aux Pays-Bas (avec M. Lodewijk, D. Jippes). Dans l'espace franco-belge, Franquin n'est pas seulement resté la référence des dessinateurs qui ont repris ses personnages après lui (Fournier, Nic Broca, Janry, Batem). Il a suscité de véritable clones, tels P. Seron (*Les petits hommes*). Il est reconnu comme LE maître par Greg (*Achille Talon*) comme par Roba (*Boule et Bill*). » (p. 120)

Ce mode d'emploi reste bref pour l'étendue de son objet (qu'on imagine un livre intitulé « La littérature, mode d'emploi ») : en 150 pages, l'auteur doit exposer le fonctionnement d'un art dans toute sa complexité ; il veut également faire appel à des problématiques d'esthétique ou de poétique qui dépassent le champ de la bande dessinée, mais qui permettent d'en rendre compte (la citation, la continuation, la théorie kantienne du beau et les conditions de possibilité d'un jugement de goût, le style et l'originalité de l'artiste, les genres, les tons, le plaisir de la lecture, la matérialité du livre et ses différents « seuils », les rapports entre art et idéologie …).

D'autre part, (et peut-être à cause du parti pris de présenter des planches entières, et d'en entrecouper le texte) les exemples sont souvent traités pour eux-mêmes, donnant lieu à des petits commentaires traitant de problèmes autres que ceux pour

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

l'illustration desquels ils étaient initialement convoqués, la structure anthologique et critique brouillant la logique théorique affichée par le plan de l'ouvrage.

Cependant, outre les quelques outils d'analyse que l'ouvrage apporte, et donc la possibilité d'une lecture plus attentive qu'il offre, cet ouvrage multiplie, pour le « bédéphile » qui croirait avoir tout lu, ou qui se trouverait à cours d'idées, les références à des titres nouveaux ou méconnus. Il montre, enfin, la nécessité et l'intérêt d'études plus approfondies, moins ambitieuses peut-être et plus circonscrites.

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

PLAN

AUTEUR

Marc Douguet
Voir ses autres contributions

Courriel : marc.douguet@ens.fr

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.