



HAL
open science

Suggérer des mouvements de cadre au sein d'un média fixe et discontinu. Étude de la cinématographicité de trois bandes dessinées: Travelling Square District (Greg Saw, 2010), 3 secondes (Marc-Antoine Mathieu, 2011), Thornhill (Pam Smy, 2017)

Lorine Martin

► **To cite this version:**

Lorine Martin. Suggérer des mouvements de cadre au sein d'un média fixe et discontinu. Étude de la cinématographicité de trois bandes dessinées: Travelling Square District (Greg Saw, 2010), 3 secondes (Marc-Antoine Mathieu, 2011), Thornhill (Pam Smy, 2017). Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04262223

HAL Id: dumas-04262223

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04262223>

Submitted on 27 Oct 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Université Rennes 2
UFR Arts, Lettres, Communication
Département des Arts du spectacle



Suggérer des mouvements de cadre au sein d'un média fixe et discontinu

Étude de la cinématographicité de trois bandes dessinées :

Travelling Square District, Greg SHAW (2010)

3 secondes, Marc-Antoine MATHIEU (2011)

Thornhill, Pam SMY (2017)

Lorine MARTIN

Mémoire de Master - parcours Histoire et esthétique du cinéma
sous la direction de Jean-Baptiste MASSUET

2022/2023

REMERCIEMENTS

Je voudrais commencer par exprimer ma gratitude envers mon directeur de mémoire, Jean-Baptiste Massuet, pour la confiance qu'il a tout de suite manifestée envers moi et mon sujet, ainsi que pour son accompagnement et ses conseils avisés tout au long de ce parcours.

Je remercie ensuite Marine, compagne de plaintes et de râleries, mais aussi de soutien et d'encouragements, dans les hauts comme les bas de cette aventure rédactionnelle, et qui m'a plus d'une fois comprise et aidée malgré mes demandes excessivement vagues ; ainsi que tout le reste de la promo qui, bien que les temps communs furent peu nombreux en cette seconde année troublée, a été une source de motivation constante et inépuisable ne serait-ce qu'en partageant ses recherches et ses avancées : Alexandre, Paola, Gaëlle, Annaëlle, Martin, Elora, Seth, Youna...

Je remercie chaleureusement ma mère, pour tant de choses qu'il m'est difficile de résumer en quelques mots, parmi lesquelles son soutien, sa présence, son écoute, ses encouragements, ses relectures, et bien sûr son aide dans la petite guerre de l'impression et de la reliure.

Enfin, je remercie mes chats, sans qui j'aurais probablement avancé plus vite mais moins joyeusement, pour leur existence et pour le dévouement de l'un d'entre eux à arracher méticuleusement un à un chacun des marque-pages glissés dans mes ouvrages de travail afin de me réveiller le matin. La vie ne serait pas aussi amusante sans cela.

Merci à tous les gens qui créent.

SOMMAIRE

Remerciements	3
Introduction	7
Partie I - Des bandes dessinées qui évoquent le cinéma	27
<i>Chapitre 1 - Perception de caractéristiques cinématographiques</i>	27
1. a) Les mots des artistes.....	28
1. b) La communication autour des ouvrages.....	33
1. c) Les mots des critiques.....	40
1. d) Des emprunts thématiques et esthétiques au cinéma.....	46
<i>Chapitre 2 - Des œuvres organisant leur dispositif autour du mouvement de cadre</i>	55
2. a) Définition du mouvement de cadre : zoom ou travelling ?.....	58
2. b) Fonction du mouvement et fiction.....	64
2. c) Le mouvement comme entrave ou guide : posture de lecteur contre posture de spectateur ?.....	75
Partie II - Entretien d'un flou médiatique	85
<i>Chapitre 3 - Imaginaires bédéiques du mouvement de cadre</i>	85
3. a) Format de case/cadre.....	85
3. b) Régularité de la page et utilisation du support.....	96
<i>Chapitre 4 - Perception du temps</i>	109
4. a) Représenter le(s) temps intra-diégétique(s).....	110
4. b) Le temps de la lecture : homochronie cinématographique, hétérochronie bédéique.....	124
Partie III - Discontinuité bédéique et (illusion de) continuité cinématographique	133
<i>Chapitre 5 - Composer un mouvement : techniques d'animation et bande dessinée</i>	133
5. a) Décomposition du mouvement : le problème de la fixité.....	134
5. b) Entre liberté graphique et recherche de réalisme du mouvement.....	139
5. c) Les cases : des instants quelconques ou des images-clés ?.....	147
<i>Chapitre 6 - « L'autre moitié » de la bande dessinée</i>	161
6. a) Les intervalles : définitions, équivalences et impression de continuité.....	163
6. b) Une question de regard ?.....	171
Conclusion	179

Bibliographie	185
Corpus.....	185
Bandes dessinées citées	185
À propos du corpus.....	186
Intermédialités bande dessinée et cinéma/animation	189
Théories et histoire de la bande dessinée	191
Théories et histoire du cinéma d’animation	194
Théories et histoire du cinéma et de l’audiovisuel	195
Autres médias et intermédialités	198
Autres ressources.....	199
Glossaire	201

INTRODUCTION

Scénariste, historien et théoricien reconnu de la bande dessinée, Thierry Smolderen écrit dans un entretien¹ en 2010 que cette dernière ne posséderait pas selon lui de langage spécifique : « [e]n échange, elle a accès à tous les langages visuels existants – du cinéma aux miniatures persanes [...] ». Au-delà de la question spécifique du langage, cette capacité d'intégrer et de se réapproprier des caractéristiques issues d'autres médias, ainsi que sa naissance et son développement quasi contemporains à ceux du cinéma, ce à quoi s'ajoutent leurs similarités en tant qu'arts – en grande majorité narratifs – visuels et séquentiels², malgré la nature graphique du premier et photographique du second (avec, toujours, des exceptions), sont autant d'éléments qui ont contribué à la fréquente comparaison que la bande dessinée a pu connaître vis-à-vis du cinéma. Ce dernier s'étant institutionnalisé et légitimé plus tôt³, il a gagné, et conserve encore, une certaine forme d'hégémonie dans le paysage médiatique actuel, malgré les nombreuses évolutions et transformations qu'il a connues au cours de son existence. En tant que média ayant en commun avec la bande dessinée le fait que l'on pourrait réduire grossièrement sa définition à « des images faisant récit », il a nécessairement une prévalence sur elle du fait de sa forte popularité et de son omniprésence dans la société, encore plus à l'ère du numérique où les écrans se sont démultipliés et avec eux, les possibles supports de réception d'un film. Il n'est alors pas étonnant que son influence sur le média bédéique ait pu être étudiée rétrospectivement comme apparaissant très tôt : par exemple, la série *Les Aventures de Tintin* d'Hergé, fondamentale dans l'histoire de la bande dessinée franco-belge et dont la parution commence dès les années 1930, témoigne de l'intérêt de son

¹ Alain Boillat, « Les attractions entre bande dessinée et cinéma. Entretien avec Thierry Smolderen », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, coll. « L'Équinoxe », 2010, p. 333.

² Thierry Groensteen utilise l'expression « espèce narrative à dominante visuelle » pour décrire la bande dessinée. L'amplitude sémantique des mots employés et l'idée générale que l'expression traduit ne semblent pas exclure le cinéma (ce qui sert le propos de Groensteen, puisque le théoricien partage la position de Smolderen concernant l'absence, ou du moins le nombre extrêmement limité, de caractéristiques spécifiques à ce médium, comme nous le verrons). Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999, p. 8.

³ Voir par exemple les dates de création des premiers festivals : les Oscars du cinéma se tiennent pour la première fois en 1929, la Mostra de Venise est créée en 1936, Cannes en 1946 ; tandis que le Salon international des bandes dessinées a lieu à Bordighera (Italie) en 1965, le premier Festival international de la bande dessinée d'Angoulême se tient en 1974, les Prix Eisner en 1988... Sur le processus de légitimation du cinéma, voir : André Gaudreault, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Cinéma et audiovisuel », 2008. Sur celui de la bande dessinée, voir : Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, L'An 2, coll. « Essais », 2006.

auteur pour le cinéma de son époque⁴. Plus récemment, certains auteurs de bande dessinée revendiquent une influence cinématographique dans leur travail, comme Timothé Le Boucher pour la sortie de son dernier album⁵. Cette influence relève souvent d'une forme de clin d'œil, comme l'arrivée du personnage principal de *47 cordes* (Timothé Le Boucher, 2021) dans un lieu où se rassemble une sorte de société secrète dans laquelle chacun est masqué et une seule femme est nue, séquence qui n'est pas sans rappeler *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), un film qu'affectionne l'auteur⁶. Selon Laurent Beauvallet, cela se manifeste également via le « soin particulier [accordé] au découpage et au cadrage des scènes, et aux silences entre les séquences que le lecteur est libre de combler⁷ ». Le journaliste n'entre pas dans les détails, mais on comprend qu'il existe à ses yeux un possible caractère « cinématographique » dans les images fixes et leur agencement en bande dessinée, qui transparaît plus chez Le Boucher que chez d'autres auteurs.

Ces rencontres entre cinéma et bande dessinée ont historiquement intrigué des deux côtés. Plusieurs revues de cinéma ont ainsi consacré des dossiers aux relations cinéma et bande dessinée⁸ dès les années 1970 ; de même pour des revues bédéiques consacrant parfois un numéro spécial au cinéma⁹. Cet intérêt mutuel entre les acteurs de ces deux milieux révèle que cette partielle concomitance entre cinéma et bande dessinée existe et est perçue assez tôt par divers commentateurs. Par ailleurs, la place des cinéphiles parmi les premiers défenseurs de la bande dessinée n'est pas négligeable dans le cadre de son processus de légitimation. Pour comprendre la place du cinéma dans l'histoire de la bande dessinée, faisons un bref retour sur l'histoire de ce média.

On considère généralement que la bande dessinée naît dans les années 1830 avec les premiers livres de Rodolphe Töpffer¹⁰, écrivain, illustrateur et professeur d'université suisse, qui qualifie son travail d'« histoires en estampes ». Il est également le premier théoricien de

⁴ Voir par exemple : Ludovic Schuurman, « L'Île noire d'Hergé et le cinéma populaire », dans Alain Boillat (dir), *op. cit.*, p. 149-164 ; ainsi que Philippe Lombard, *Tintin, Hergé et le cinéma*, Paris, Democratic Books, 2011.

⁵ « Mon travail est une sorte d'hybridation entre le langage de la BD et celui du cinéma ». Propos recueillis par Laurent Beauvallet, « Bande dessinée. Avec "47 cordes", Timothé Le Boucher explore la quête de l'autre », Ouest-France, 5 décembre 2021. URL : https://redon.maville.com/actu/actudet_-bande-dessinee.-avec-47-cordes-timothe-le-boucher-explore-la-quete-de-l-autre- 54135-4967221_actu.Htm [consulté le 20 août 2023]

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

⁸ Voir par exemple : « Cinéma et bande dessinée » [Dossier], *Cinématographe*, n° 21, octobre/novembre 1976, p. 3-21 ; Michel Covin, Pierre Fresnault-Deruelle, Bernard Toussaint (dir.), « La bande dessinée et son discours » [Numéro thématique], *Communications*, n° 24, 1976 ; Vincent Amiel, Gilles Ciment (dir.), « Cinéma et B.D. » [Dossier], *Positif*, n° 305-306, juillet/août 1986, p. 45-80.

⁹ Voir par exemple : « Spécial Cinéma ! » [numéro thématique], *Pilote*, n° 599, 24 avril 1971.

¹⁰ Thierry Groensteen, *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2014.

cet art puisqu'il publie en 1845 son *Essai de physiognomonie* dans lequel il reconnaît les potentialités narratives originales que permet cette nouvelle relation entre images et texte. Il s'agit par ailleurs du seul ouvrage de « pré-théorie » de la bande dessinée paru avant l'invention du cinéma, par conséquent les seuls autres arts mentionnés sont la littérature et la peinture. Mais l'ensemble de l'œuvre de Töpffer fait quelque peu figure d'exception, notamment car publiée en livres¹¹, alors que l'essor et la popularisation de la bande dessinée moderne se feront véritablement à la fin du XIX^e siècle, dans la presse¹². C'est pourquoi on considère souvent que ce média et le cinéma sont des inventions concomitantes, comme le chercheur Alain Boillat qui défend l'idée que les deux se sont nourris de la chronophotographie pour se développer à leurs débuts¹³ (le *strip*, la « bande », format classique dans la presse, évoque d'ailleurs visuellement cette technique). Très vite, la production bédéique reprend les genres populaires du cinéma hollywoodien, tels le western et le film d'aventure : comme mentionné précédemment, l'exemple canonique de notre côté de l'océan est l'œuvre d'Hergé. Pourtant, si dans les années 1930 le cinéma commence à avoir gagné ses lettres de noblesse¹⁴, ce n'est pas du tout le cas de la bande dessinée qui n'est pas réellement théorisée et n'a même pas encore de nom stable.

En 1955, soit plus d'un siècle après l'*Essai de physiognomonie* de Töpffer, paraît un nouvel ouvrage de théorie considéré rétrospectivement comme intéressant, mais qui fait en réalité aussi figure d'exception du fait de son isolement et de sa faible portée (peu d'exemplaires ont été publiés). Il s'agit de *Le Petit Monde de Pif le Chien*¹⁵, sous-titré « essai sur un "comic" français », écrit par Barthélemy Amengual ; on voit déjà poindre la place des « gens de cinéma¹⁶ » dans la reconnaissance de la bande dessinée puisqu'Amengual est d'abord et principalement critique et essayiste de cinéma, et participe à la fondation et au

¹¹ Thierry Smolderen, « Attraction, auteurisation, institutionnalisation. Notes pour une théorie historique des configurations éditoriales », dans Elsa Caboche, Désirée Lorenz (dir.), *La bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019, p. 161-170.

¹² Cette oscillation constante de la bande dessinée entre le livre et la presse est une part importante de son histoire en France également. Voir : Benoît Peeters, *La bande dessinée entre la presse et le livre : fragments d'une histoire*, Paris, Bibliothèque nationale de France, coll. « Conférences Léopold Delisle », 2019.

¹³ Alain Boillat, « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse : quand les adaptations filmiques de comics books suggèrent la fixité de leur modèle dessiné », dans Benoît Mitaine, David Roche et Isabelle Schmitt-Pitiot (dir.), *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, coll. « Littératures », 2015, p. 194.

¹⁴ Pour approfondir sur le sujet de la reconnaissance artistique du cinéma : « Cinéma et intellectuels. La production de la légitimité artistique » [numéro thématique], *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 161-162, 2006.

¹⁵ Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le Chien : essai sur un "comic" français*, Alger, Travail et Culture d'Algérie, 1955.

¹⁶ Expression que nous empruntons à Thierry Groensteen. Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, op. cit., p. 111.

développement de cinéclubs dans la France de l'après-guerre. Dans ce texte consacré au « comic » *Pif le Chien* (José Cabrero Arnal), le critique vise la valorisation de cette série en tant qu'œuvre à part entière : il s'y prend par exemple en convoquant des références cinématographiques qu'il affectionne, tels les films de Jacques Tati, René Clair ou encore Charlie Chaplin. Dans un contexte où la bande dessinée est mal considérée, Amengual prend le cinéma comme modèle de référence, à la fois pour encenser son objet d'étude mais aussi pour en dégager des spécificités – par exemple, il note que l'humour de *Pif le Chien* repose sur les ellipses entre les cases, c'est-à-dire sur ce qui n'est pas montré, ce qui le rend inadaptable en cinéma d'animation selon lui¹⁷.

Ce n'est que dans les années 1960 que s'entame une véritable transformation dans les regards portés sur ce média : l'expression « bande dessinée » se répand (avant cela, on parlait par exemple d' « histoires en images », de « récits illustrés » ou encore de « films dessinés »¹⁸). En 1962 est fondée la première revue de théorie et de réédition de bande dessinée en France, *Giff-Wiff*, qui paraît jusqu'en 1967¹⁹. Elle a un double but de valorisation et d'historicisation (en publiant notamment des comics américains de l'entre-deux-guerres). Alain Boillat note que les participants à cette revue sont, pour beaucoup, très actifs dans le milieu du cinéma également : le rédacteur en chef est Francis Lacassin (qui donnera à partir de 1971 le premier cours sur la bande dessinée en France à la Sorbonne, au sein du département d'arts du spectacle en études cinématographiques²⁰) ; le vice-président de l'association qui édite la revue est le cinéaste Alain Resnais, qui prêtait sa grande collection afin de permettre l'illustration de la revue ; Chris Marker fait partie des fondateurs et l'acteur et futur scénariste Jacques Champreux en est le trésorier. Les autres membres de l'association viennent plutôt d'un milieu littéraire, comme Alain Doremiex, bien qu'il soit aussi rédacteur pour la revue *Hitchcock Magazine*²¹. C'est à cette période que l'expression « 9^e art » est proposée par le critique de cinéma Claude Beylie (et popularisée par Lacassin), sur le modèle de l'expression « 7^e art » de Ricciotto Canudo. La place que prend la bande dessinée dans les

¹⁷ *Ibid.*, p. 55-57. Pour plus de détails, voir la section « Barthélemy Amengual et *Pif le Chien* » dans Alain Boillat, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essais sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran*, *op. cit.*, p. 65-70.

¹⁸ Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, *op. cit.*, p. 15.

¹⁹ Pour plus de détails sur l'histoire de cette revue et du club qui l'édite, voir : « Les pionniers du CELEG » et « Les propagandistes du SOCERLID », dans Thierry Groensteen, *ibid.*, p. 110-122.

²⁰ Ce cours sera remplacé des années plus tard par un cours sur le cinéma d'animation. Voir note de bas de page n° 48 dans Thierry Groensteen, *ibid.*, p. 121.

²¹ Alain Boillat, « Prolégomènes... », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran*, *op. cit.*, p. 63-65.

années 1970 est ainsi « le fruit d'un espace culturel fortement marqué par la cinéphilie²² ». Dans le cadre de ce mémoire, et comme le résume Alain Boillat, « il nous paraît important de souligner que les premiers discours relatifs au “9^e art” ont été élaborés à partir de comparaisons entre les deux médias²³ ».

À la suite – et en parallèle – de la reconnaissance culturelle progressive de la bande dessinée interviennent les débuts de sa reconnaissance universitaire dès les années 1970²⁴, notamment dans les départements d'études cinématographiques. Nous sommes alors en pleine « vague structuraliste²⁵ », comme le rappelle Matteo Stefanelli dans son article consacré à la place du cinéma dans les approches académiques de la bande dessinée, et cet art peu étudié est un terrain idéal pour appliquer les outils d'analyse et les cadres issus du structuralisme cinématographique, allant plus loin que la simple analogie. Ainsi que le résume Stefanelli, Umberto Eco fait par exemple de « la connaissance du cinéma [...] une condition nécessaire à l'analyse de la BD²⁶ ». Il y a donc un transfert direct de catégories et de systèmes issus des études cinématographiques, en particulier de la sémiologie alors en vogue, processus aujourd'hui plutôt critiqué même par certains des chercheurs de l'époque²⁷. En pratique, cela se traduit par des premières thèses sur la bande dessinée soutenues dans la première moitié des années 1970 ; elles sont inscrites dans le champ de la sémiologie, dont une est dirigée par Christian Metz²⁸, soit plus spécifiquement celui de la sémiologie du cinéma.

Parmi les notions cinématographiques appliquées couramment à la bande dessinée sans réelle adaptation à cette période, on retrouve le montage (qui évoque alors la disposition des cases sur une page), le cadrage, la séquence²⁹... Relevant ces récupérations, Matteo Stefanelli note d'ailleurs que l'étude de la bande dessinée de cette époque ignore généralement un fait pourtant fondamental : la dimension dessinée et non photographique des images bédéiques³⁰, mettant ainsi de côté le geste créateur directement corporel, contre la technicité

²² *Ibid.*, p. 65.

²³ *Ibid.*, p. 65.

²⁴ Voir : « La recherche sur la bande dessinée à l'université Paul-Valéry », dans Alain Chante, Vincent Marie, Valérie Méliani, Gérard Régimbeau (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 21-49.

²⁵ Matteo Stefanelli, « Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du “9^e art” », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran, op. cit.*, p. 285.

²⁶ *Ibid.*, p. 287.

²⁷ Jacques Samson, « Confessions d'un sémiophile repenté », dans Alain Chante et al. (dir.), *Bande dessinée in extenso, op. cit.*, p. 35-42.

²⁸ Bernard Toussaint, « Essai de sémiotique appliquée à un certain type d'images – “Le Mystère de la grande pyramide” », bande dessinée d'E.P. Jacobs », thèse de 3^e cycle (Philosophie), Université de Paris 10, 1973.

²⁹ Matteo Stefanelli, *op. cit.*, p. 286.

³⁰ *Ibid.*, p. 288.

photographique. Certaines analogies ont pu paraître pertinentes³¹, voire contribuer à un certain prestige, mais il est généralement admis aujourd'hui qu'elles étaient réductrices et ont parfois limité une véritable analyse des spécificités du médium bédéique.

Le modèle structuraliste invite par ailleurs à considérer la bande dessinée en tant qu'entité générique – existant au-delà des œuvres singulières – au détriment de celles-ci ; les études récentes de la bande dessinée s'attachent donc à quitter cette abstraction pour se concentrer sur la façon dont le média s'incarne, c'est-à-dire au travers des objets existants³². Ce glissement de l'approche des études sur la bande dessinée a permis de forger des termes plus pertinents que ceux issus du calquage de notions cinématographiques, mais certains théoriciens tels Thierry Smolderen, cité en ouverture, ou Thierry Groensteen, héritier de la sémiologie, défendent toujours l'idée que la spécificité de la bande dessinée est précisément sa quasi-absence de spécificité :

« Christian Metz a insisté en plusieurs endroits sur le fait que le langage cinématographique résulte de la combinaison de codes spécifiques et de codes non spécifiques. S'agissant de la bande dessinée, les codes qui lui sont véritablement spécifiques sont peut-être encore moins nombreux que pour le cinéma (si même il en existe)³³. ».

En ce sens, nous nous inscrivons dans le cadre de ce travail dans le double héritage des positions présentées précédemment : il s'agira à la fois d'étudier des œuvres singulières dans le cadre d'un corpus prédéfini, sans vouloir en tirer un système ou une grille d'analyse applicable à la bande dessinée entière, tout en justifiant que le rapprochement au cinéma trouve ici, dans les trois bandes dessinées que nous étudions, une résonance particulièrement pertinente.

À l'heure de ce que le chercheur Philippe Marion appelle une « hybridation ambiante³⁴ », c'est-à-dire où les frontières des médias sont sans cesse repoussées par des œuvres relevant à la fois du média auquel on les associe normalement tout en présentant aussi une forme d'intermédialité ou bien des caractéristiques ayant, hypothétiquement, effectué une migration

³¹ La notion de séquence, par exemple, pourrait faire écho à la définition de la bande dessinée proposée par plusieurs théoriciens comme Will Eisner et Scott McCloud, le premier ayant popularisé l'expression « art séquentiel ». Will Eisner, *La Bande dessinée, art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1985.

³² Jacques Samson, *op. cit.*, p. 42.

³³ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 7.

³⁴ Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie. Fragments d'une poétique de la bande dessinée », dans Éric Maigret, Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 175-199.

transmédiatique ; à cette heure, donc, le cinéma et la bande dessinée se croisent et s'entrelacent de façon parfois plus insidieuse ou discrète. Il nous apparaît nécessaire, à ce stade, de définir ce que nous entendons jusqu'ici par « média », ainsi que la différence avec « médium », puisque nous les utiliserons tous deux très régulièrement au fil de notre travail. Le médium correspond aux moyens d'expression, aux techniques employées (par exemple le dessin et la photographie sont, parmi d'autres, des médiums sur lesquels s'appuient la bande dessinée et le cinéma), tandis que le média correspond à tout moyen de communication ou diffusion entre les humains et repose sur un ou plusieurs médiums³⁵. Le cinéma et la bande dessinée sont donc à la fois médium et média selon la façon dont on les approche, la distinction étant souvent trouble. L'idée lors de notre travail sera d'aborder le médium bédéique (via un corpus restreint d'œuvres) par le biais de l'identification de caractéristiques issues du média cinéma, que nous définirons comme appartenant à un certain « imaginaire médiatique³⁶ » du cinéma s'étant immiscé dans nos bandes dessinées.

De nos jours, les médias possèdent des zones de superposition où nombre d'œuvres actuelles – et plus anciennes – jouent à se placer, par expérimentation ludique ou désintéret pour la classicité de telle ou telle forme d'expression. Quoi qu'il en soit, un média, plutôt que d'être une entité générique répondant à une série d'exigences mais aux contours flous, s'incarne dans des œuvres qui possèdent une certain nombre d'attributs associés audit média. Pour revenir à des exemples concrets, au-delà des exemples comme les séries de bandes dessinées se déroulant, lors d'un numéro spécial³⁷, dans le milieu du cinéma, au sein des plateaux de tournage de l'époque classique hollywoodienne, certaines bandes dessinées vont au-delà de la simple ficelle narrative dans leur emprunt cinématographique. Par exemple, interrompant par inadvertance le tournage d'un film dans *Les Cigares du Pharaon* (Hergé, 1934), Tintin découvre dans le tome suivant de la série, *Le Lotus bleu* (Hergé, 1936), la scène qu'il avait perturbée projetée sur un écran de cinéma. À ce moment, la case de la bande

³⁵ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* [trad. Jean Paré], Paris, Points, coll. « Essais », 1968.

³⁶ Étudiant les représentations du journalisme au XIX^e siècle, Guillaume Pinson écrit que faire « l'histoire de l'imaginaire du journal [revient à faire] l'histoire des représentations et des conceptions qu'une société se fait de son appareil médiatique ». Nous reprenons à notre compte cette définition de l'imaginaire médiatique en l'appliquant au cinéma. Guillaume Pinson, « L'imaginaire médiatique. Réflexions sur les représentations du journalisme au XIX^e siècle », *COntEXTES* [en ligne], n° 11, 2012. URL : <https://journals.openedition.org/contextes/5306#quotation> [consulté le 20 août 2023]

³⁷ Alain Boillat évoque, parmi d'autres, les exemples de *Bécassine au studio* (Caumery et Joseph-Porphyre Pinchon, parue initialement en 1950), *Les Pieds Nickelés à Hollywood* (Charles Ewald et Pellos, 1974) dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran, op. cit.*, p. 91.

dessinée et l'écran se confondent³⁸ et révèlent *a posteriori* que la case du tome précédent (pratiquement identique, si ce n'est la présence de Tintin) se confondait donc avec le cadre de la prise de vue, puisqu'elle montre précisément ce que la caméra filmait. Cette concordance entre le cadre bédésique et le cadre cinématographique est utilisée plus durablement dans d'autres bandes dessinées, telles *Cinema Panopticum* (Thomas Ott, 2005) ou *Black Out* (Brian Selznick, 2012), pour ne citer qu'elles. Pourtant, il est notable qu'aucune de ces deux œuvres ne va au-delà d'un simple parallèle cadre/case ponctuel et figé, alors qu'elles pourraient proposer une mise en mouvement de ce cadre, pour aller encore plus loin dans la citation cinématographique. Pour un auteur comme Marcel Gotlib, mettre un tel mouvement en place devient ainsi un choix de mise en récit conscientisé afin de faire directement écho à ce média, puisque, au-delà de cette simple correspondance case/cadre, il écrit en 1976 :

« J'essaie constamment de rendre par la bande dessinée des effets purement cinématographiques. Dans *Cinémastock* [1970-1974], Alexis et moi avons utilisé beaucoup de fondus enchaînés, de travellings, etc. Bien entendu, ce n'est pas toujours facile, parce que la bande dessinée, c'est discontinu, alors que le cinéma donne à l'œil une impression de continu. Pour un travelling, par exemple, le dessinateur choisit quelques moments privilégiés du mouvement, et s'arrange pour que le lecteur reconstitue inconsciemment le travelling³⁹. »



Fig. 1 – *Cinémastock* (Alexis et Gotlib, 1970-1974). Un exemple de ce que Gotlib appelle « travelling » et « fondu enchaîné » dans sa bande dessinée.

³⁸ Ceci est commenté par Michel Porret dans « Alerte à Hollywood. La bande dessinée fait son cinéma », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran*, op. cit., p. 179.

³⁹ Propos recueillis par Martine Vidor, dans *Cinématographe*, n° 21, op. cit., p. 21.

Ainsi, Gotlib entend non seulement discourir sur le cinéma et notamment ses ficelles narratives via sa série parodique, mais aussi faire référence à son langage lui-même en l'adaptant au médium dans lequel il exerce [Fig. 1], et en comptant sur le lecteur pour l'interpréter correctement ; ce qui revient à attendre du lecteur, comme dans toute parodie, qu'il connaisse déjà bien le cinéma. En outre, cette vision de la bande dessinée dans laquelle le lecteur « reconstitue inconsciemment » le mouvement à partir de « quelques moments privilégiés » n'est pas sans rappeler la thèse de Henri Bergson sur la nature illusoire du mouvement cinématographique⁴⁰ contredite par Gilles Deleuze lorsqu'il présente sa théorie de l'image-mouvement⁴¹. On commence donc à voir poindre des questionnements qui traversent aussi l'histoire et la théorie du cinéma, et qui sont précisément ceux sur lesquels nous nous interrogerons dans ce travail.

Mais tous les exemples bédéiques donnés jusqu'à présent ont un point commun majeur : le cinéma, via la caméra, l'écran de projection ou le recours à sa parodie, est présent au sein de leur diégèse ou est un enjeu narratif ouvertement revendiqué ; il n'est alors pas surprenant que cela transparaisse dans les choix de découpage ou de mise en scène de manière générale – à la façon d'un film sur l'univers de la bande dessinée, ou adapté d'une telle œuvre, ayant recours au split screen afin d'évoquer la planche et ses cases, ou aux bulles et autres onomatopées retranscrites directement à l'écran⁴². Dans le cadre du présent travail, il nous importe d'étudier des bandes dessinées qui ne justifient pas narrativement leur recours à un élément spécifique de la grammaire cinématographique : le mouvement de caméra. En l'occurrence, on parlera ici de mouvement de cadre, puisqu'il n'y a pas à proprement parler de caméra dans le médium qui nous intéresse et que le terme cadre permet de renvoyer à la fois au cadre cinématographique et à la case de bande dessinée. Nous approcherons les œuvres de notre corpus certes en tant qu'objets bédéiques, puisqu'elles relèvent de la bande dessinée, mais surtout comme des œuvres principalement non-cinématographiques, qui, en évoquant le cinéma, révèlent des choses sur celui-ci et les imaginaires médiatiques⁴³ qui l'accompagnent

⁴⁰ Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 11^e éd., 2007 [1907].

⁴¹ Gilles Deleuze, *Cinéma 1. L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1983.

⁴² Par exemple le film *Scott Pilgrim vs the world* (Edgar Wright, 2010) adapté de la série de comics éponyme de Bryan Lee O'Malley (2004-2010). Voir : Elsa Caboche, « *Scott Pilgrim*. La BD en 8-bits », dans Elsa Caboche, Désirée Lorenz (dir.), *op. cit.*, p. 21-34.

⁴³ « Chaque média posséderait [...] un "imaginaire" spécifique, sorte d'empreinte génétique qui influencerait plus ou moins les récits qu'il rencontre ou qu'il féconde ». Nous reprenons cette idée en supposant qu'un tel imaginaire puisse être repris à son compte par un autre média. Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en communication*, n°7, 1997, p. 78.

et rayonnent dans d'autres médias, comme une sorte d'esprit-cinéma⁴⁴ hantant la bande dessinée. Présentons tout d'abord les œuvres dont il sera question par la suite : *3 secondes* (Marc-Antoine Mathieu, 2011), *Travelling Square District* (Greg Shaw, 2010) et *Thornhill* (Pam Smy, 2017) sont créées respectivement par un auteur français, un auteur belge et une autrice britannique.

3 secondes suit le trajet d'un photon pendant la durée que mentionne son titre (ce qui correspond à environ 900 000 kilomètres parcourus) : cela se manifeste formellement par une impression de travelling avant constant, le photon traversant une pièce dans laquelle semble se dérouler un meurtre qu'il va falloir élucider grâce aux différents angles qui nous seront proposés suite au rebondissement de la particule dans différentes surfaces réfléchissantes (œil, caméra de téléphone, cadran de montre, caméra de surveillance, ampoule en verre, dent en or...). L'album papier est sous-titré « un zoom ludique » (puisqu'il s'agit de chercher des indices cachés au fil de la lecture) et est découpé en planches de neuf cases carrées de même taille formant de parfaits gaufriers⁴⁵, présentant des avancées apparemment équidistantes et régulières. Le mouvement doit être « imaginé » par le lecteur en balayant les cases du regard et en les reliant les unes aux autres – ce qui n'est pas sans rappeler les propos de Gotlib cités précédemment. Cela peut paraître forcé et peu naturel de la part de Marc-Antoine Mathieu d'avoir choisi ce médium, puisque la bande dessinée est forcément fixe ; une raison de ce choix est que cette bande dessinée était d'abord pensée pour être numérique, version disponible sur le site de l'éditeur Delcourt, mais inaccessible depuis la disparition du lecteur multimédia Adobe Flash Player en fin d'année 2020 et la suppression du site dédié en début d'année 2022. Comme l'illustre une vidéo prise de cette version⁴⁶ – dans laquelle est nécessairement perdue l'interactivité qui se jouait grâce au déplacement d'un curseur afin d'accélérer ou ralentir le défilement des images –, le mouvement vers l'avant est visiblement continu, dans une seule « case » – ou cadre –, et non saccadé, ce qui tranche grandement avec l'expérience nécessairement discontinue de la version papier. Toutefois, dans les deux versions, il n'y a pas d'explication narrative au sein du livre lui-même pour justifier de ce point de vue avançant inexorablement dans une sorte de fuite vers l'avant : le photon ne provient pas d'une source de lumière visible (il semble au contraire, dans les premières cases,

⁴⁴ Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie », *op. cit.*, p. 181.

⁴⁵ L'expression « gaufrier » a été proposée par Franquin pour parler des mises en pages régulières en carrés qui évoquent la forme d'une gaufre. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », édition révisée 2003 [1991], p. 51.

⁴⁶ À retrouver par exemple sur YouTube à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=00xwHWeifPE&t=1s> [consultée le 20 août 2023]

venir d'une profonde pénombre), et tenter une explication physique à la possibilité de distinguer quoi que ce soit à une aussi grande vitesse ne tiendrait pas la route. L'interprétation la plus facile, au regard de nos habitudes spectatoriennes, est qu'il s'agit d'un point de vue désincarné semblable à la caméra de cinéma⁴⁷, effectuant un travelling ou un zoom (selon les mots des divers commentateurs). Il est intéressant de noter que Marc-Antoine Mathieu est aussi scénographe, ce qui est sensible dans ses bandes dessinées par la façon dont la profondeur et les décors sont exploités. Il aime particulièrement expérimenter avec certaines limites de son médium (le rapport au temps, la couleur, le relief...)48.

La deuxième œuvre du corpus, *Travelling Square District*, propose elle aussi un travail d'enquête orbitant autour d'un meurtre, auquel s'ajoutent des thèmes récurrents du genre policier : adultère, complot, tueur à gages, attentat d'un musée d'art à la bombe... et enquête de policiers peu compétents. La contrainte formelle que s'impose Greg Shaw ici est que toute l'action se déroule dans la couverture de l'album, sorte de décor initialement vide représentant des gratte-ciels et autres bâtiments urbains (l'auteur dit être parti d'une photographie de Sydney afin de construire un quartier complètement fictif⁴⁹, bien que la statue au premier plan évoque évidemment la Statue de la Liberté) où vont apparaître et s'incarner par la suite les personnages afin de dérouler l'intrigue via leurs dialogues ; et les cases se suivent comme si elles figuraient une loupe (carrée) glissant sur une carte : en travellings (revendiqués dès le titre) successifs verticaux ou horizontaux (en restant toujours sur ces deux axes) c'est-à-dire en ne s'approchant ni ne s'éloignant plus que la distance établie dès le début de la première planche. Ainsi, la première case de l'album est déjà un grossissement d'une partie de l'illustration de couverture, localisée sur celle-ci grâce à un cadre carré noir pointé par une flèche et situé à gauche du titre.

Le mouvement est central, puisqu'il relie les différentes saynètes dialoguées qui vont éclairer pour nous l'intrigue de l'ouvrage, permettant de les localiser les unes par rapport aux

⁴⁷ Nous généralisons les choses ici, le point de vue au cinéma étant un domaine de réflexion immense et dépendant énormément des œuvres (une caméra peut proposer un point de vue subjectif, par exemple, et donc incarné). On peut aussi arguer que le point de vue au cinéma n'est pas simple mais multiple, comme l'ont fait nombre de théoriciens. À ce sujet, voir l'introduction de l'ouvrage : Antony Fiant, Roxane Hamery, Jean-Baptiste Massuet (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : approches techniques*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2017. Toutefois, notre position est que le point de vue bédéique, dans notre corpus, présente des similarités et peut être approché comme tel dans notre réflexion à venir.

⁴⁸ Beaucoup de choses ont été écrites sur son rapport au médium bédéique dans l'ensemble de son œuvre. Voir par exemple : Pascal Krajewski, *L'Enquête : sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, Montrouge, PLG, coll. « Mémoire vive », 2016.

⁴⁹ Propos recueillis par Shesivan sur le site de Génération BD, 11 mai 2010 : <https://www.generationbd.com/index.php/interviews/20-interviews-ecrites/1242-%20interview-bd-qgreg-shawq-travelling-square-district-sarbacane.html> [consulté le 20 août 2023]

autres, et ce de façon continue, puisqu'il est possible de retracer entièrement le trajet des cases sur l'illustration initiale⁵⁰ sans qu'aucune saute ne soit nécessaire, à la façon d'un long plan-séquence. Formellement, cela se traduit par des planches en gaufriers – une fois encore, mais dont le nombre de cases varie – de seize cases carrées, lors des mouvements (occupant toujours une double page, soit un total de trente-deux cases par travelling), et de quatre cases carrées, lors des saynètes, elles aussi en double page, à quelques rares exceptions près. Qu'elles n'occupent qu'un seizième de la page ou un quart, les cases représentent en réalité des portions de même taille de l'image initiale, mais certaines proposent ainsi un plus grand agrandissement. Au-delà de ça, de la même façon que *3 secondes*, le point de vue est désincarné et ce mouvement central à l'œuvre n'est pas justifié narrativement ; en revanche, contrairement à l'ouvrage de Marc-Antoine Mathieu, il n'hésite pas à s'allouer des pauses, moments de fixité habituels en bande dessinée où réapparaissent justement les phylactères, si caractéristiques du média bédéique et grands absents de *3 secondes* et de *Thornhill*.

Un fait relevant de l'anecdote, mais tout de même intéressant dans l'élaboration du présent corpus, est le respect et l'appréciation que Marc-Antoine Mathieu et Greg Shaw se portent mutuellement, ce dernier ayant déclaré en entretien : « [C]'est sans doute son travail qui m'a mis sur le chemin de l'expérimentation⁵¹ » tandis que Mathieu fait un clin d'œil à Shaw dans *3 secondes* en glissant son nom sur le dos d'un livre dans l'une des cases où l'on aperçoit le décor de la pièce centrale à l'intrigue, parmi d'autres artistes plasticiens qui l'inspirent pour son travail. Il réemploie aussi l'idée de décliner le nom de l'auteur en de multiples anagrammes⁵² qu'utilise Shaw dans *Travelling Square District* – où tous les personnages sont nommés par un anagramme de Gregory Shaw – dans le cadre d'une autre de ses bandes dessinées, *Le Livre des livres* (2017). Ils ont en outre, comme point commun dans les deux bandes dessinées qui nous intéressent, le fait de s'imposer volontairement une contrainte formelle afin d'expérimenter de nouvelles potentialités de leur médium d'expression artistique, en l'occurrence la bande dessinée, ce qui n'est pas sans rappeler les travaux de l'OuBaPo⁵³. D'ailleurs, *3 secondes* et *Travelling Square District* sont nommées dans la

⁵⁰ Voir pour cela le schéma réalisé par Jessie Bi pour sa critique de la bande dessinée sur le site du9. URL : <https://www.du9.org/chronique/travelling-square-district/> [consulté le 20 août 2023]

⁵¹ Propos recueillis par Shesivan, *op. cit.*

⁵² Il utilise déjà un procédé similaire dans *3 secondes*, où tous les noms des personnages sont des anagrammes d'Éric Cantona (l'intrigue étant située en plein scandale dans le milieu du football).

⁵³ « Ouvroir de bande dessinée potentielle », fondé en 1992 par François Ayroles, Anne Baraou, Gilles Ciment, Jochen Gerner, Thierry Groensteen, Killoffer, Etienne Lécroart, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, sur le modèle de l'OuLiPo, « Ouvroir de littérature potentielle » créé en 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau. Voir : Carole Bisénius-Penin, « OuBaPo : créations graphiques à contraintes », *Formules*, n° 15, 2011, p. 61-74.

section « Bibliographie Para-OuBaPienne » de la page Wikipédia consacrée à ce comité d'auteurs⁵⁴, ce qui est révélateur de la perception d'une certaine proximité. L'aspect performance peut par contre être considéré comme un écueil⁵⁵, s'il y a performance pour la performance, ou que l'histoire racontée passe trop au second plan⁵⁶, reposant alors sur de nombreux stéréotypes, par exemple du genre policier dans les cas présents. Nous interrogerons aussi ce récit à l'aune d'une influence cinématographique.

Quant à la troisième œuvre de notre corpus, *Thornhill*, elle reprend un dispositif employé par l'auteur américain Brian Selznick dans ses œuvres hybrides : l'ouvrage est divisé en parties dessinées, bédéiques (mais sans bulles), et écrites, littéraires, qui alternent au cours de l'œuvre afin de croiser deux temporalités séparées par plusieurs décennies. Il n'est pas question ici de reléguer l'histoire au rang de prétexte à l'originalité du mode d'expression, qui serait ainsi sacrifiée sur l'autel du formalisme de l'œuvre – critique qui pourrait être faite aux deux œuvres précédentes. Dans *Thornhill*, les parties littéraires sont en fait des pages de journal intime écrites par la petite Mary, orpheline habitant dans les années 1980 dans le bâtiment qui donne son nom à l'œuvre, et les parties dessinées racontent l'emménagement d'Ella, des décennies plus tard, en face de la bâtisse désormais abandonnée et l'exploration progressive que la petite fille en fait, jusqu'à découvrir ce fameux journal intime. Contrairement aux deux œuvres précédentes, le mouvement de cadre n'apparaît qu'à quelques passages spécifiques du livre, notamment l'ouverture (reproduite dans l'annexe iconographique). De plus, la planche et la case se confondent, puisque chaque illustration est en double page, soit un format de cadre fixe comme *3 secondes* et *Travelling Square District*, mais avec un important changement : deux images ne se côtoient pas dans un même espace, le multicaire⁵⁷ bédéique disparaît ; il faut, à la façon d'un *flipbook* (ou d'un film ?), les faire défiler, remplacer l'une par la suivante, pour que le mouvement se dessine et l'histoire

⁵⁴ URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ouvroir_de_bande_dessinée_potentielle [consulté le 20 août 2023]

⁵⁵ Une limite que relève Thierry Groensteen dans un article consacré à l'OuBaPo. Thierry Groensteen, « Ce que l'Oubapo révèle de la bande dessinée », *9e Art*, n° 10, avril 2004, p. 72-75.

⁵⁶ C'est l'un des reproches que la critique Jeanine Floreani formule à l'encontre de *3 secondes* : « Jusqu'où doit-on sacrifier le récit au bénéfice du système ? Le fond au bénéfice de la forme ? ». Jeanine Floreani, « 3'' de Marc-Antoine Mathieu », *du9*, septembre 2011. URL : <https://www.du9.org/chronique/article1403/> [consulté le 20 août 2023]. Denis Mellier regrette, quant à lui, « ce privilège du narratif sur l'esthétique » et déplore l'apparente irréconciliabilité entre « formalisme » et « popularité » d'une œuvre comme *3 secondes* dans les critiques. Denis Mellier, « Du graphisme figuratif à la figure graphique : grande forme et dislocation cinétique. À partir de 3'' de Marc-Antoine Mathieu », dans Henri Garric (dir.), *La destruction des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2022, p. 214.

⁵⁷ Le terme « multicaire » renvoie à l'idée que la bande dessinée est construite sur la juxtaposition de multiples cadres coexistant dans un même espace. Henri Van Lier, « La bande dessinée, une cosmogonie pure », dans *Bande dessinée, récits et modernité* [colloque de Cerisy], Paris, Futuropolis, 1988, p. 5-24.

progressive. La mise en série des images – la séquentialité définitionnelle⁵⁸ de la bande dessinée – se déploie ainsi sous d'autres modalités, qu'il sera intéressant d'interroger dans un rapport cinématographique aux images.

Ces trois œuvres du corpus ont ainsi fait du mouvement de cadre un enjeu central de leur dispositif. En termes narratifs, il témoigne d'un mouvement général des parties dessinées, attirant le personnage et le lecteur vers la maison dans *Thornhill* (la partie écrite est au contraire caractérisée par l'immobilité : le personnage de Mary est coincé dans cet orphelinat tout au long du récit, allouant et réservant ainsi le – simili – mouvement aux seules images) ; et donne accès à ce qu'on pourrait appeler un – ou des – hors-champ(s) dans *3 secondes*, puisqu'il révèle différents angles auparavant morts. Dans *Travelling Square District*, il permet, comme l'indique le titre, de *voyager*⁵⁹ dans le quartier et de relier les lieux d'action, illustrant leur proximité et les mettant en avant au milieu d'une vue et vie d'ensemble d'un quartier gigantesque rappelant la ville de New York. Notre hypothèse de travail est ainsi qu'il y a dans ces trois mouvements de cadre une simulation de mouvements de caméra, une forme de « cinématographicité⁶⁰ », qui révèle des choses sur la perception du cinéma via son expression, consciente ou non, dans un autre média. Il a beaucoup été question de la bande dessinée jusqu'à présent, ce qui était nécessaire afin d'introduire les trois œuvres du corpus issues de ce média. Pourtant, il s'agira bien ici de les aborder via un angle cinématographique, en étudiant ce qu'elles évoquent du cinéma, en tant qu'œuvres para-cinématographiques⁶¹ –

⁵⁸ La séquentialité des images en bande dessinée fait partie de sa définition pour nombre de ses théoriciens (Will Eisner, Scott McCloud, et même Rodolphe Töpffer bien avant) sans être, en tant que telle, une condition absolument nécessaire pour relever de ce média chez d'autres (Benoît Peeters, Thierry Groensteen).

⁵⁹ Rappelons que l'anglais « *travel* » signifie « voyager », et que « *travelling* » peut signifier, littéralement, « en train de voyager ».

⁶⁰ Nous empruntons le terme à Selim Krichane, qui étudie la cinématographicité des jeux vidéo, en particulier dans la série des *Tomb Raider*. L'hypothèse de départ du choix de ce mot vient d'une position de Metz sur la définition du cinéma, selon laquelle l'ensemble des objets qui sont appelés « cinéma » appartiennent au cinéma. Cette tautologie rend la définition de l'adjectif « cinématographique » (dont est tiré le nom « cinématographicité ») difficile sans la contextualiser et l'historiciser. Il n'existe pas de cinéma en tant que tel, hors du temps : c'est un objet culturel dont les évolutions le conduisent à se redéfinir constamment. Partant de cela, Krichane estime que l'approche la plus pertinente pour commenter la « cinématographicité » de ses objets est de commencer par une étude des discours qui les entourent, afin de relever et discuter la pertinence des emprunts au vocabulaire de l'audiovision (cinéma et télévision) que l'on y retrouve constamment. Alain Boillat remarque, en introduction de l'ouvrage de Krichane, que cette méthode rappelle celle employée par les théoriciens de la bande dessinée, bien qu'ils ne parlent pas nécessairement de « cinématographicité » (on a vu, par exemple, le « cinéma-centrisme » de Matteo Stefanelli ; Philippe Marion évoque un « esprit-cinéma » dans son article « Emprise graphique et jeu de l'oie », *op. cit.*). La terme utilisé par Krichane nous paraît le plus pertinent au regard de notre travail car nous commencerons précisément par une étude des discours divers qui accompagnent notre corpus d'étude. Voir : Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2018, p. 66-85.

⁶¹ Livio Belloï utilise cette expression pour parler d'un album (en l'occurrence, *Travelling Square District*) qui « ne déploie sa mécanique et ne dévoile ses véritables enjeux qu'à les situer aux *bords du cinéma*. » Livio Belloï, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *Études francophones*, vol. 32, printemps 2020, p. 8.

sans que cette appellation ne soit dénigrante (comme peut l'être parfois l'usage du préfixe « para⁶² ») – puisque nous n'ignorerons pas leur nature « première » de bande dessinée. Ainsi, le mouvement de cadre, qu'elles mettent en place toutes les trois à leur façon, relève selon nous d'un imaginaire de l'image purement cinématographique ; comme si le cinéma avait investi ces œuvres, volontairement ou malgré elles.

Toutefois, nous éviterons l'écueil d'une approche téléologique à laquelle ont pu parfois céder les cinéphiles, voyant les images en mouvement comme la suite logique, pour ne pas dire l'amélioration, le destin, la finalité, des images fixes⁶³ ; et les bédéastes comme des artistes envieux du cinéma (avec parfois des affirmations manquant d'humilité : on pense à ce paragraphe d'ouverture d'entretiens avec des auteurs de bandes dessinées paru dans *Cinématographe* dans les années 1970 qui affirme que « [s]i tous les cinéastes ne sont pas forcément amateurs de bandes dessinées, les auteurs de bandes dessinées, sont, eux, presque tous cinéphiles et rêvent d'échanger un jour leur plume et leur pinceau contre une caméra⁶⁴ »). Nous nous demanderons quand même pourquoi passer par le médium bédéique, fixe (ce qui n'empêche pas le dynamisme de ce qui est représenté) quand existe le médium cinématographique, notamment le cinéma d'animation qui a un caractère graphique semblable à la bande dessinée (les créateurs font d'ailleurs parfois le voyage de l'un vers l'autre⁶⁵), dans le but d'étudier la *médiagenie* de ces œuvres, telle que Philippe Marion la définit, c'est-à-dire le degré de concordance entre la narrativité de l'œuvre et le média par lequel elle s'exprime : « [I]es récits les plus médiagéniques semblent en effet avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur “mise en intrigue” avec tous les dispositifs internes à ce média⁶⁶ ». En ce sens, le mouvement paraît être un « dispositif interne » au média cinéma qui lui est propre, il n'est alors pas naturel de réaliser des œuvres reposant entièrement ou partiellement

⁶² Le terme « paralittérature », par exemple, regroupe toutes les formes d'écrits qui sont considérées en marge de la littérature et a été forgé afin de tenter une appellation moins dévalorisante que celles qui ont précédé, mais il n'en reste pas moins que les genres qu'il recouvre conservent un manque de reconnaissance des milieux intellectuels : le roman policier, la science-fiction, le roman sentimental... et la bande dessinée, font ainsi partie des « paralittératures ». Voir : Marc Angenot, « Qu'est-ce que la paralittérature ? », *Études littéraires*, vol. 7, avril 1974. URL : <https://www.erudit.org/en/journals/etudlitt/1974-v7-n1-etudlitt2196/500305ar/> [consulté le 20 août 2023]

⁶³ Il faut reconnaître que la tentation de la mise en mouvement des images fixes traverse toute l'histoire de l'art et s'illustre dans nombre de récits et de mythes. Voir : Sébastien Fevry, Ralph Dekoninck, « Du pas à la chute. Pour une approche trans historique des phénomènes de seuils et de transition dans les images fixes et animées », *MethIS*, n° 5, 2016, p. 111-131.

⁶⁴ *Cinématographe*, n° 21, *op. cit.*, p. 17.

⁶⁵ Marjane Satrapi, Joann Sfar, Balak, Théo Grosjean, etc. La liste serait longue.

⁶⁶ Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *op. cit.*, p. 85-86.

sur des mouvements de cadre via le média bande dessinée. Ce sera l'objet d'une partie de notre réflexion, puisque nous aborderons cette apparente proximité paradoxale avec le cinéma afin de déployer une réflexion théorique sur le média filmique et ses imaginaires exportés hors-média ; selon la double idée que le mouvement fait partie de cet ou ces imaginaire(s), tout en étant en réalité tout aussi construit qu'en bande dessinée.

Il s'agira donc par exemple de questionner la nature illusoire du mouvement cinématographique, qui, si on le dissèque, n'est finalement pas si différent de ce que la bande dessinée propose : une succession d'images fixes ne montrant en réalité qu'une partie du mouvement réel, continu. C'est une question très abordée dans les théories de la bande dessinée⁶⁷ et de l'animation⁶⁸, et dans une certaine mesure dans les théories du cinéma s'intéressant principalement à son aspect technique ou à la science qui se cache derrière notre perception du défilement des images (par exemple le phénomène de persistance rétinienne ou encore l'effet phi). Ce sont vers celles-ci que nous nous tournerons donc, ainsi que ponctuellement vers la sémiologie du cinéma et son intérêt marqué pour le mouvement de caméra en particulier, qui a pu être historiquement considéré comme un élément spécifique du langage cinématographique. Cette étude du cinéma via des bandes dessinées invitera aussi à reconduire une question déjà posée par Thierry Groensteen en 1986 : « qu'est-ce qu'une image filmique par rapport à une image graphique ?⁶⁹ », et ainsi, qu'est-ce qu'une image de cinéma ? Parle-t-on du photogramme ou plutôt du plan, « image-mouvement », toujours en métamorphose ?

La comparaison avec des images fixes issues d'un autre médium servira ainsi de base, de terreau, à une réflexion sur le cinéma, sa technique, son expression, sa réception (nous interrogerons la différence entre lecture et projection/visionnage par différentes approches) et ses imaginaires médiatiques, ces derniers étant des points centraux que nous nous efforcerons d'approcher et donc de définir au fil de notre réflexion. Pour ce faire, nous partirons toujours d'une analyse commentée des objets du corpus, en nous référant le cas échéant au numéro de planche dans le cadre de *3 secondes* et *Travelling Square District*, dont les albums ne sont pas

⁶⁷ La discontinuité bédécque, conséquence de son mode de séquentialisation, et la façon dont les créateurs parviennent à donner à comprendre un mouvement à partir d'images fixes, se retrouvent chez la plupart des théoriciens : Will Eisner, Scott McCloud, Henri Van Lier, Benoît Peeters, Thierry Groensteen...

⁶⁸ De façon similaire, toute étude de la création d'un film d'animation, particulièrement dans la technique du dessin animé, revient à mettre en exergue cette tension entre images fixes et simulation de mouvement. C'est un sujet que l'on retrouve par exemple chez Alexandre Alexeïeff ou Hervé Joubert-Laurencin.

⁶⁹ Thierry Groensteen, « Le support et le style », dans Vincent Amiel, Gilles Ciment (dir.), « Cinéma et B.D. » [Dossier], *Positif*, n° 305-306, juillet/août 1986, p. 53.

paginés, et aux numéros de page dans le cadre de *Thornhill*, présents dans les parties écrites, ce qui nous permet de déduire celles des parties dessinées.

La grande interrogation qui traversera donc tout ce mémoire pourrait être ainsi résumée : comment les mouvements de cadre suggérés par ces trois bandes dessinées, issues d'un médium défini ontologiquement par sa fixité et sa discontinuité, évoquent et font écho à leurs équivalents cinématographiques, rendant ainsi compte d'une forme de cinématographicité, par le biais de caractéristiques pourtant propres à leur média ?

Afin d'y répondre, nous nous y prendrons en trois grands temps. Tout d'abord, nous verrons que ces bandes dessinées et leurs auteurs et autrice respectifs ont une certaine conscience – en bien ou en mal – de cette évocation cinématographique de leurs ouvrages, et que les maisons d'édition et autres agents de communication autour des œuvres en jouent à des fins publicitaires. En conséquence, il apparaîtra que cela est détecté lors de la réception des albums par l'appareil critique bédéique ou la presse généraliste, notamment au travers de l'emploi de vocabulaire cinématographique. Nous nous prêterons également à ce jeu d'identification de parallèles en relevant de possibles emprunts esthétiques et thématiques à des films qui nous apparaissent dans ce corpus. Puis, nous nous interrogerons sur l'utilité narrative du recours à un tel élément cinématographique pour ces œuvres, en commençant par identifier quelques problèmes que l'application de termes issus de la grammaire cinématographique engendre dans le cas de ces bandes dessinées (ici, les termes « travelling » et « zoom »), et que l'emploi même de ces termes évoque des imaginaires, ainsi que des analyses parfois différentes ; enfin nous nous intéresserons à ce que les différences de mouvement entre les trois bandes dessinées nous révèlent des différences qui existent entre posture de lecteur et posture de spectateur en termes de réception de l'œuvre, et comment celles-ci brouillent parfois les frontières.

Dans un deuxième temps de la réflexion, nous reviendrons sur certains imaginaires du mouvement de caméra en bande dessinée, en revenant sur quelques exemples de mouvement de cadre hors-corpus, et l'implication du format de la case dans cette transposition transmédiatique ; le tout dans un but comparatif, puisque nos trois bandes dessinées font le choix singulier du format fixe, qui se prolonge dans l'hyper-régularité de leur mise en page. Nous verrons ainsi que malgré leurs points communs évidents, les trois œuvres proposent chacune une vision différente de cette figure cinématographique. Par la suite, il apparaîtra que ces différences se prolongent dans les temporalités qu'elles mettent en place, puisque le temps

est à la fois une composante indispensable au mouvement et un élément qui se traduit spatialement en bande dessinée. Pour cela, nous aurons recours à des notions établies par Philippe Marion que sont l'hétérochronie, soit le fait que le temps de la réception n'est pas inclus dans le média lui-même (comme le temps de lecture de la bande dessinée) et l'homochronie, soit lorsque le temps de la réception est inclus dans le média (comme lors de la projection d'un film, où le spectateur n'a pas la main sur le temps qu'il va passer devant l'écran).

Enfin, dans un troisième et dernier grand temps, nous nous orienterions vers des questions théoriques plus approfondies afin d'étudier la question de la discontinuité bédéique mais aussi cinématographique – et par conséquent, l'illusion de mouvement sur laquelle tout le dispositif repose –, que nous rappellent ces trois bandes dessinées par leur nature même. Pour cela, nous nous pencherons vers les théories et pratiques du cinéma d'animation, qui connaissent quelques échos avec notre corpus. En nous approchant d'une échelle plus réduite, celle des images, nous nous demanderons, par exemple, si les cases des bandes dessinées étudiées ici relèvent des instants quelconques (théorisés par Bergson) ou des images clés (ou phases clés d'un mouvement tel que l'on appelle certaines étapes de l'animation) ; questionnement nous amenant inévitablement à évoquer l'inter-images (bédéique et cinématographique, et ses différentes définitions), afin de proposer une étude de l'inter-cases comme proche de ce que Alexandre Alexeïeff appelait « l'autre moitié du film⁷⁰ », soit les vingt-quatre temps situés entre les vingt-quatre photogrammes défilant en l'espace d'une seconde à l'écran. Ainsi, nous nous demanderons si l'illusion cinématographique de la continuité trouve un écho dans nos bandes dessinées.

Dans la perspective de ne jamais trop nous éloigner de notre étude du cinéma en nous perdant, par exemple, dans des considérations relevant exclusivement de la bande dessinée, nous évoquerons tout au long de notre réflexion des exemples issus d'œuvres cinématographiques spécifiques que nous mettrons en parallèle avec les trois objets de notre corpus ; mais nous ne manquerons pas d'évoquer également d'autres œuvres bédéiques afin de nourrir notre réflexion, pour, par exemple, illustrer la singularité éventuelle des choix artistiques proposés par Marc-Antoine Mathieu, Greg Shaw et Pam Smy par rapport aux habitudes du médium avec lequel ils s'expriment.

⁷⁰ Dominique Willoughby, *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Esthétiques hors cadre », 2016, p. 95.

PARTIE I - DES BANDES DESSINÉES QUI ÉVOQUENT LE CINÉMA

Chapitre 1 - Perception de caractéristiques cinématographiques

Dans ce premier chapitre de notre travail, nous nous intéresserons à la présence du cinéma dans les divers discours qui entourent *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill*. Dans les mots des auteurs et autrice, d'abord – qu'ils soient glissés dans les œuvres elles-mêmes ou dans les entretiens dans lesquels sont évoqués leurs processus créatifs et leurs influences ; dans ce que l'on pourrait appeler le « paratexte promotionnel⁷¹ », ensuite, c'est-à-dire ce que leurs maisons d'édition ont écrit en dehors des albums pour accompagner leur sortie, via des pages dédiées sur leur site ainsi que des bandes annonces audiovisuelles, bien loin du média d'origine des œuvres ; dans les mots des agents de réception des œuvres, enfin, soit les lecteurs, critiques professionnels, amateurs, ou simples utilisateurs de forums de discussion en ligne. Nous menons ainsi un travail de dépouillage de tous types de textes rédigés à propos des trois bandes dessinées, en nous concentrant sur la façon dont le cinéma s'insère dans l'analyse et le commentaire d'un médium qui ne relève pas du filmique.

Nous débutons notre réflexion par ces questions de réception des œuvres car, nous le verrons, le cinéma y est omniprésent, ce qui traduit évidemment une perception cinématographique de ces bandes dessinées par de nombreux commentateurs différents, aux bagages, positions et aspirations tout aussi variés, afin d'illustrer la pertinence et la légitimité d'un rapprochement de *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* au cinéma et ses imaginaires médiatiques. Nous pourrions ainsi justifier que ce travail ne relève pas d'un cinéματο-centrisme sans réel fondement, ou, du moins, ce que nous ne pouvons guère écarter totalement, que ce cinéματο-centrisme éventuel se situe à une échelle plus large que celle de ces bandes dessinées. Néanmoins, nous estimons que la prégnance cinématographique, quelle que soit sa raison, est encouragée par les œuvres elles-mêmes, ce que nous nous attacherons à montrer dans ce premier chapitre, via les discours des artistes, des maisons d'édition, des critiques, puis en cherchant à prolonger leurs approches cinématographiques des œuvres en

⁷¹ Dans un chapitre intitulé « Coming Soon! Hype, Intros, and Textual Beginnings », Jonathan Gray défend l'idée que l'interprétation narrative d'une œuvre par une personne réceptrice (spectateur, lecteur) commence dès le matériel promotionnel qui l'entoure, avant même son expérience directe. Jonathan Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*, New York, New York University Press, 2010, p. 47-79.

étudiant d'autres rapprochements possibles, thématiques et esthétiques, que ces dernières proposent.

1. a) Les mots des artistes

Des trois artistes du corpus, seule l'auteurice de *Thornhill* s'est peu exprimée sur son œuvre bédéique. Pam Smy n'a en effet à son compte que deux bandes dessinées publiées, dont la première était *Thornhill*, et travaille sinon dans le domaine de l'illustration pour lequel elle a une plus grande expérience. Pourtant, malgré sa présence discrète, le cinéma parvient à trouver sa petite place dans les discours de l'artiste sur son geste créatif. Elle explique par exemple dans un entretien que lorsqu'elle commence à travailler, « l'histoire est dans [s]a tête comme un film⁷² » et qu'elle doit ensuite le dessiner afin de permettre aux autres de voir ce qu'elle imaginait. Il est difficile de savoir ce qu'elle entend réellement par là, puisque le cinéma a grandement imprégné le langage courant concernant ce qui est lié au rêve ou l'imagination⁷³, mais, sans trancher sur qui, du langage ou de la pensée, précède l'autre (vaste débat de la psycholinguistique), il est certain que les mots choisis pour transcrire une intériorité ne sont jamais anodins.

En outre, lorsqu'il lui est demandé en interview quelles œuvres l'inspirent, si elle mentionne avant tout de la littérature classique⁷⁴ ou illustrée pour la jeunesse⁷⁵, elle évoque aussi son goût pour les films d'Alfred Hitchcock et les animations de Wes Anderson⁷⁶. À ce titre, on peut remarquer que le personnage de Cary Grant dans *La Mort aux trousses* (Alfred Hitchcock, 1959) porte le patronyme « Thornhill » ; l'auteurice explique pour sa part que le nom de la bâtisse – et conséquemment de l'œuvre – lui est venu en pensant au nom de la maison centrale du roman *Jane Eyre* de Charlotte Brontë (1847), Thornfield Hall, et en imaginant un nom qui puisse à la fois y faire écho et susciter un « sentiment d'inconfort⁷⁷ ». La référence au

⁷² [Anonyme], « Interview with Pam Smy! », sur le blog *TheRoyalPolarBear*, 15 juin 2017. URL : <https://royalpolarbear.wordpress.com/2017/06/15/interview-with-pam-smy/> [consulté le 20 août 2023]

⁷³ Voir Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, coll. « Arguments », 1956.

⁷⁴ Par exemple : *Jane Eyre* (Charlotte Brontë, 1847), *The Secret Garden* (Frances Hodgson Burnett, 1911) qui apparaît d'ailleurs dans *Thornhill*. Nicolas Yanes, « Pam Smy on her career and her first graphic novel, "Thornhill" », entretien sur le site SciFiPulse, 3 mai 2018. <https://www.scifipulse.net/pam-smy-on-her-career-and-her-first-graphic-novel-thornhill/> [consulté le 20 août 2023]

⁷⁵ Edward Ardizzone, Edward Gorey, Felix Toplolski, et bien d'autres. *Ibid.*

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ Éditions du Rouergue [chaîne YouTube], « Pam Smy présente Thornhill », 6 novembre 2019, à 2 min 25 sec. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=AE3nYpeT01k> [consultée le 20 août 2023]

film d'Hitchcock ne semble pas être un choix conscient, mais elle est indéniable et impossible à ne pas noter étant donné ce que Smy raconte de ses goûts cinématographiques, même si elle relève alors surtout du clin d'œil.

Plus directement, on trouve écrit sur la page de présentation de l'autrice par l'éditeur français du livre, Le Rouergue, qu'elle « aime dessiner, lire des romans et regarder de vieux films⁷⁸ », ce qui correspond bien à l'essence de *Thornhill* : des parties dessinées, des parties écrites... et une présence plus flottante, fantomatique – à la manière du personnage de Mary –, du cinéma, hantant⁷⁹ l'œuvre. Nous y reviendrons au cours de ce travail, puisque nous défendons l'idée qu'il y a une nette influence cinématographique dans cette bande dessinée, même implicite de la part de l'autrice, qui en parle peu d'elle-même.

Toujours sur le sujet de *Thornhill*, nous avons précisé dans l'introduction de ce travail que son dispositif hybride mi-textes mi-illustrations muettes alternées reprenait exactement celui des ouvrages de Brian Selznick, aussi nous paraît-il intéressant de mentionner que ce dernier décrit ledit dispositif comme « pas exactement un roman, [...] pas tout à fait un livre d'images, pas vraiment un roman graphique, ou un *flipbook*, ou un film, mais une combinaison de toutes ces choses⁸⁰ ». Notons la progression logique de l'auteur qui part d'une œuvre entièrement littéraire pour arriver au film, plaçant la bande dessinée dans un entre-deux, à mi-chemin entre la littérature et un média audiovisuel, ce dernier prenant ici la place traditionnelle de la peinture ou de l'illustration dans la double parenté identifiée de la bande dessinée faisant transparaître sa double nature textuelle et visuelle⁸¹. Il est également remarquable que tous les médiums évoqués par Selznick reposent sur le support livre, à l'exception détonnante du film, pourtant énuméré à la toute fin comme faisant partie d'un spectre de médias narratifs accordant de plus en plus de place au visuel.

Si nous nous sommes attardés sur cette description donnée par Brian Selznick, c'est qu'il ne nous apparaît pas déraisonnable d'appliquer ses propos à *Thornhill*, puisque l'œuvre en question repose sur l'exact même procédé formel, assez rare, d'alternance textes/images dans

⁷⁸ Sur le site des Éditions du Rouergue. URL : <https://www.lerouergue.com/auteurs/smy-pam> [consulté le 20 août 2023]

⁷⁹ Pour reprendre le vocabulaire de Livio Belloï concernant, notamment, *Travelling Square District*. Livio Belloï, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *op. cit.*

⁸⁰ « *The Invention of Hugo Cabret* is not exactly a novel, and it's not quite a picture book, and it's not really a graphic novel, or a flip book, or a movie, but a combination of all these things » [traduction personnelle] à partir du site de présentation du livre par son auteur : https://www.theinventionofhugocabret.com/about_hugo_intro.htm [consulté le 20 août 2023]

⁸¹ La place accordée respectivement aux textes et aux images en bande dessinée a intéressé de nombreux théoriciens. Voir par exemple : Benoît Glaude, *La Bande dialoguée : une histoire des dialogues de bande dessinée (1830-1960)*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019.

lequel les images occupent une double page et doivent disparaître à chaque page tournée pour laisser place à l'illustration suivante. Il est impossible, en feuilletant l'ouvrage de Pam Smy, de ne pas penser aux œuvres de Selznick. À cela, il faut ajouter dans *Thornhill* la présence à de multiples reprises de mouvements de cadre suggérés qui nous intéressent dans le cadre de ce travail, relativement absents des œuvres de Brian Selznick (à l'exception notable de l'ouverture et de la conclusion de *L'Invention de Hugo Cabret* (2007), sur lesquelles nous reviendrons), qui incitent d'autant plus à faire défiler les images afin de suivre le parcours de ce qu'on pourrait appeler une caméra suggérée. Quoi qu'il en soit, ce sont deux artistes qui ont conscience d'avoir un certain rapport au cinéma dans leur processus de création ou dans le résultat lui-même ; peut-être même pourrait-on parler d'une cinéphilie en ce qui concerne Pam Smy, bien qu'elle n'emploie pas ce terme et reste discrète à ce sujet. Elle semble vouloir davantage mettre en avant des inspirations issues de l'illustration, domaine artistique bien moins reconnu que le cinéma et même la bande dessinée.

Marc-Antoine Mathieu et Greg Shaw ont, de leur côté, une approche beaucoup plus centrée sur le médium bédéique, autour duquel ils réfléchissent et expérimentent constamment. Ainsi, les évocations cinématographiques dans leurs discours relèvent plutôt du vocabulaire employé : Shaw, en particulier, choisit de nommer son ouvrage « *Travelling Square District*, une référence assumée au travelling cinématographique, puisqu'il réutilise dans un entretien⁸² ce terme afin de définir le cheminement des cases et leur découpage au sein d'un passage de sa bande dessinée précédente (*Parcours pictural*, 2005, une bande dessinée entièrement abstraite), qui a contribué à lui inspirer celle que nous étudions ici. Il explique à ce sujet que c'est par l'intermédiaire d'un lecteur lui demandant s'il existait une illustration complète de tout ce qui est morcelé dans *Parcours pictural* – ce n'était pas le cas – que lui est venue l'idée de composer un album reposant sur ce principe, mais en quittant le domaine de l'abstrait. Le travelling du titre et son emprunt au cinéma précédaient ainsi toute l'élaboration de la trame narrative et même de l'image de couverture, comme futur concept central.

Au-delà de cette question, il arrive à Greg Shaw de mentionner le cinéma de façon anecdotique, par exemple en citant François Truffaut lors d'un entretien à propos de la

⁸² Propos recueillis par Shesivan, « Interview BD "Greg Shaw" - Travelling Square District (Sarbacane) », *GénérationBD*, 11 mai 2010. URL : <https://www.generationbd.com/interviews/20-interviews-ecrites/1242-interview-bd-qgreg-shawq-travelling-square-district-sarbacane.html> [consulté le 20 août 2023]

réussite ou non d'une œuvre expérimentale⁸³, mais en convoquant aussi le travail d'autres bédéastes lorsque la question de l'inspiration lui est posée. En revanche, il glisse au sein de la couverture de *Travelling Square District* de multiples références artistiques et scientifiques, et on peut relever la présence d'une petite – à l'échelle de l'ensemble de l'image – statue présentant une ressemblance troublante avec Alfred Hitchcock, qui lui a très probablement servi de modèle [Fig. 1.1]. Un détournement de Mickey, personnage emblématique de Walt Disney et de la firme éponyme, est aussi visible sous la forme d'un tag dans la ville.

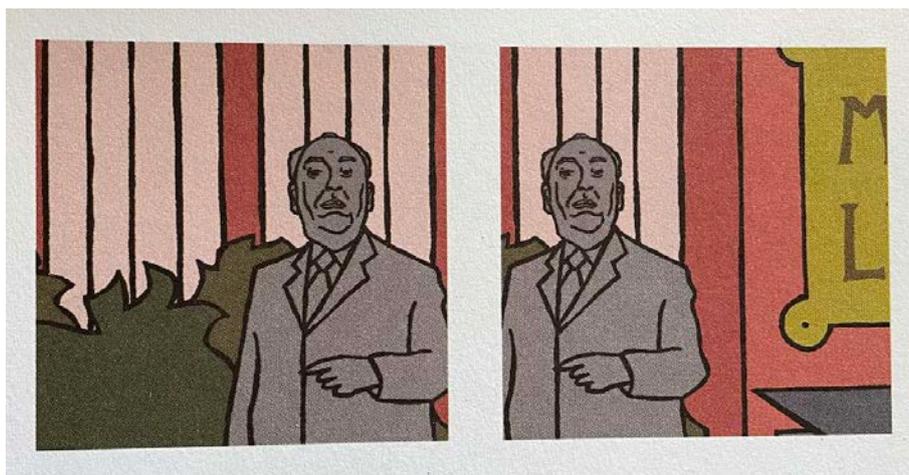


Fig. 1.1 – *Travelling Square District*, extrait de la planche n° 83.

Finalement, Marc-Antoine Mathieu est le seul des trois à rejeter ouvertement toute proximité avec le cinéma (à l'exception d'une brève mention du fait que « le cinéaste qui ne se pose pas la question du temps passe à côté de l'essentiel, et en bande dessinée [c'est] pareil⁸⁴ », reconnaissant ainsi que le cinéma et la bande dessinée partagent le fait qu'ils sont tous deux affaires de temps), sans toutefois se positionner en complet détracteur : il n'a que l'avis d'un créateur actif dans une forme d'expression artistique qu'il défend comme légitime par ses spécificités, ce qui revient à la différencier d'autres médiums plus reconnus et à la popularité plus grande. Lorsqu'à l'occasion de la présentation de *3 secondes* au Festival International de la Bande Dessinée (FIBD) d'Angoulême en 2012, lui est posée la question du choix du format de l'œuvre, il explique qu'il envisageait le format carré plutôt que large dès le début car il « n'avai[t] pas envie qu[e la bande dessinée] soit format cinéma par

⁸³ « [J]e pense souvent à François Truffaut qui disait en gros qu'une œuvre expérimentale n'est réussie que quand on a oublié qu'elle était expérimentale. Vu sous cet angle, j'ai réussi mon coup alors... », dans Loïc Massaïa, « Greg Shaw. Entretien minimaliste », *du9.org*, septembre 2009. URL : <https://www.du9.org/entretien/entretien-minimaliste-greg-shaw/> [consulté le 20 août 2023]

⁸⁴ Fnac [chaîne YouTube], « Interview de Marc-Antoine Mathieu - 3 secondes - Stand Fnac à Angoulême 2012 », publiée le 20 février 2012, à 15 minutes 38. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=S6TBITX9Emc> [consultée le 20 août 2023]

exemple, [...], parce que ça aurait été trop référencé justement au cinéma ou [à] la vidéo⁸⁵ ». Il a ainsi conscience, lorsqu'il travaille à la genèse de son œuvre (pensée d'abord, selon ses dires, dans sa version numérique) qu'elle évoquerait trop le cinéma si elle paraissait à la fois animée *et* dans un format associé classiquement au cinéma ou à la vidéo⁸⁶. À propos de ce « paraître animé » que nous évoquons là, il nous semble important de mentionner ce commentaire laissé par un certain Yannick Lejeune, homonyme de celui décrit par Marc-Antoine Mathieu dans les remerciements de l'album comme « éditeur et coanimateur de la version numérique », sur un article de blog parlant justement de *3 secondes* : « le dispositif numérique utilise les mêmes cases que l'album en les positionnant l'une sur l'autre, ce n'est pas une vidéo, ce n'est pas non plus une animation précalculée. Ce sont des images affichées en séquences, les unes au-dessus des autres au lieu de l'une à côté de l'autre⁸⁷ ». En tant que probable co-créateur de la version numérique, il exprime ainsi qu'il s'agit bel et bien d'une bande dessinée numérique et non d'une simple animation (ce qui induirait que la version numérique de *3 secondes* ne relève plus de la bande dessinée mais bien du cinéma ou, en l'occurrence, de la vidéo). Que ce soit chez Mathieu ou son collaborateur Lejeune, il n'y a donc pas de doute sur la nature non-cinématographique de leur création numérique, qui repose sur des modalités très différentes ; nous verrons que les critiques de l'album, du côté non plus de la création mais de la réception, et donc de la perception, ne sont pas nécessairement de cet avis, puisque plusieurs se demandent si les limites du médium bande dessinée n'ont pas été seulement repoussées mais résolument franchies, et ce en direction du cinéma.

En outre, Mathieu a beau employer régulièrement, en particulier dans l'entretien au FIBD 2012 évoqué précédemment, le terme « zoom⁸⁸ » pour qualifier le déplacement de case en case effectué au fil de l'ouvrage, il ne parle pas d'un zoom cinématographique, puisque son inspiration vient du geste de zoomer avec le pouce et l'index sur l'écran d'un iPhone ou d'un iPad, geste dont il remarque, en 2012, qu'il devient de plus en plus naturel chez les usagers de tablettes tactiles. Son inspiration est ainsi entièrement du côté du numérique et de son interactivité ; il se demande si cette œuvre est encore une bande dessinée, mais paraît plus

⁸⁵ *Ibid*, à 4 minutes 35.

⁸⁶ Ce qui peut paraître paradoxal ou au moins ironique, plus de dix ans après, puisque la version numérique sur le site de Delcourt n'existe plus que comme trace enregistrée au format vidéo et publiée sur YouTube au d'autres sites de VOD.

⁸⁷ Réponse à l'article de Julien Baudry (« Mr Petch »), « D'un clivage historique de la bande dessinée numérique de création », sur le blog *Phylacterium. Réflexions sur la bande dessinée*, 17 janvier 2012. URL : <https://www.phylacterium.fr/?p=1653> [consulté le 20 août 2023]

⁸⁸ Pour rappel, *3 secondes* est sous-titrée : « Un zoom ludique ».

prompt à la rapprocher d'un certain imaginaire d'Internet et du digital (littéralement), voire, peut-être, du jeu vidéo, pour sa ludicité.

Les artistes eux-mêmes n'ont qu'un rapport finalement assez éloigné avec le médium cinématographique et ne pensent pas nécessairement leurs ouvrages comme trahissant potentiellement des caractéristiques venant du cinéma (si ce n'est le terme *travelling* qu'utilise Shaw, mais avec la malice du double sens du fait de sa signification anglophone première, « voyager », comme voyager au sein du quartier carré – autrement dit, voyager dans la bande dessinée elle-même, parmi ses innombrables cases carrées). Nous allons pourtant voir que, concernant la réception de ces œuvres, un certain cinémato-centrisme, principalement dans le vocabulaire employé, frôle l'omniprésence ; et que cela a pu être orienté par les médiateurs que sont les responsables de la communication de ces ouvrages, soit les maisons d'édition elles-mêmes, qui se sont bien rendues compte de l'avantage promotionnel qu'il y a à renvoyer à des œuvres cinématographiques ou à emprunter certains codes de cette industrie, comme la bande-annonce.

1. b) La communication autour des ouvrages

Les sites des maisons d'édition

À mi-chemin entre les artistes et le lectorat, on retrouve la communication mise en place par les maisons d'édition. En visitant les pages de présentation des ouvrages consultables sur les sites Web respectifs de ces dernières, on découvre pour *Travelling Square District* et *Thornhill*⁸⁹ qu'outre des références bédéiques pour mettre en avant leurs produits (Chris Ware dans le cas de l'ouvrage de Greg Shaw ; Brian Selznick pour celui de Pam Smy), les maisons d'édition originales de ces deux albums, soit respectivement Sarbacane et David Fickling Books, rapprochent volontairement ces ouvrages de certains films particuliers, dans les deux cas des films d'Alfred Hitchcock. En ce qui concerne *Travelling Square District*, c'est *Fenêtre sur cour* (1954) qui est évoqué du fait du dispositif narratif employé par l'album :

« De cette seule image fixe [...], l'auteur, par un effet de zoom incessant, contraint le lecteur à assister, comme le voyeur immobile de *Fenêtre sur cour*, à plusieurs histoires qui se

⁸⁹ Page de présentation de *Thornhill* sur le site des éditions Le Rouergue (version française) : <https://www.lerouergue.com/catalogue/thornhill> [consulté le 20 août 2023]

coupent, s'entrechoquent. [...] Une approche formelle, en forme de clin d'œil à *Fenêtre sur cour*, d'Alfred Hitchcock, ou comment un auteur de génie s'amuse à se donner un cadre ultra-rigide pour entraîner le lecteur dans une plongée narrative vertigineuse⁹⁰ »

Outre le vocabulaire dithyrambique peu étonnant sur une page ayant vocation à être une vitrine publicitaire pour l'album, on voit qu'il ne s'agit pas seulement de référencer le cinéma en tant que tel, mais bien de convoquer une figure majeure de cet art : Alfred Hitchcock. Puisque cette bande dessinée repose en principe sur une observation à distance de ce qui se déroule dans des immeubles placés face à nous, il n'est pas étonnant qu'elle soit comparée à un film aussi célèbre et avec une telle reconnaissance critique et publique que *Fenêtre sur cour* ; pourtant, c'est oublier que ni nous, spectateurs, ni le personnage de James Stewart (qui n'a pas d'équivalent dans la bande dessinée où le point de vue ne s'incarne pas dans un personnage) n'avons accès aux dialogues des scènes qui se déroulent sous ses yeux dans le film, ce qui conduit au mystère et l'entretient dans la durée ; tandis qu'au contraire, il n'y a que très peu d'action dans *Travelling Square District*, où les personnages sont essentiellement statiques, réduits à l'espace dans lequel ils se trouvent, et c'est par les dialogues qu'il nous faut nous faire une idée de ce qui est sur le point de se passer. Les enjeux sont, d'une certaine façon, livrés d'une façon opposée, sans mentionner que les mouvements de caméra dans le film sont plus proches de panoramiques que de travellings, le personnage ne pouvant justement pas se déplacer (ou très peu) puisque cloué dans son appartement par une fracture de la jambe. En résumé, il s'agit bien en premier lieu de profiter du prestige du film dans un double objectif : marchand, évidemment, tout en faisant rapidement comprendre le principe de fonctionnement de la bande dessinée, révélant dans les deux cas que le cinéma reste une référence ici aussi importante que la bande dessinée afin d'attirer le lecteur curieux.

D'une façon tout à fait similaire sur laquelle nous ne nous attarderons donc pas autant, l'éditeur original de *Thornhill*, David Fickling Books, reproduit sur la page de présentation de l'ouvrage une citation de Philipp Pullman (auteur à succès connu principalement pour le cycle littéraire *À la croisée des mondes*) qui écrit que *Thornhill* rend en un sens « hommage au genre de la maison-sombre-et-sinistre incarné de la façon la plus célèbre dans *Psychose* d'Hitchcock⁹¹ ». Le procédé est complètement similaire à ce que Sarbacane a fait pour

⁹⁰ Page de présentation de *Travelling Square District* sur le site des éditions Sarbacane : <https://editions-sarbacane.com/bd/travelling-square-district> [consulté le 20 août 2023]

⁹¹ « it pays tribute to the dark-sinister-house genre most famously seen in Hitchcock's *Psycho* » [traduction personnelle] sur la page de présentation de *Thornhill* sur le site des éditions David Fickling Books (version originale). URL : <https://www.davidficklingbooks.com/shop/ItemDetails.php?pubID=185> [consulté le 20 août 2023]

Travelling Square District : le parallèle avec une œuvre et un cinéaste reconnu, même si la parenté paraît ici plus immédiate (en ceci qu'elle est visuelle) puisqu'il s'agit de la représentation de la maison dans *Thornhill* dont l'esthétique renvoie effectivement, entre autres, à celle de Norman Bates, qui attire par le mystère qu'elle abrite. Il est toutefois moins question ici de donner à comprendre le fonctionnement de la bande dessinée, et plus de retranscrire une atmosphère angoissante qui se voudrait semblable à ce que propose ce film en particulier, étant sous-entendu que c'est un repère cinématographique que chacun possède.

Les bandes-annonces

Pour résumer, le cinéma est utilisé comme référence familière des lecteurs (ce n'est, bien sûr, pas la seule, mais sa présence est loin d'être négligeable) que les éditeurs n'hésitent donc pas à employer afin d'attirer l'attention sur leurs œuvres en soulignant des traits de ressemblance, avec pertinence ou superficialité, renvoyant déjà à un certain imaginaire du cinéma qui s'illustre dans les titres et cinéastes évoqués (en l'occurrence quelques films américains de la fin des années 1950 et du début des années 1960 que l'on pourrait décrire comme des films à suspense), dans un but en premier lieu publicitaire. À ce titre, Le Rouergue et Delcourt s'inscrivent par ailleurs dans une tendance actuelle⁹² des maisons d'édition consistant à réaliser une bande-annonce, parfois mise en mouvement et sonorisée, de leurs bandes dessinées à paraître. Ce phénomène est analysé dans un texte à perspective transmédiatique par la chercheuse Sylvie Périneau-Lorenzo⁹³, justement à partir du corpus des productions de chez Delcourt, où il est fait mention de la bande-annonce de *3 secondes*⁹⁴. Celle-ci, réalisée par l'auteur lui-même, reprend le principe du mouvement fluide vers l'avant de la version numérique de façon très accélérée et interrompue par des intertitres sous forme de questions (elles aussi paraissant s'avancer vers le spectateur, prolongeant via le texte la plongée infinie de l'œuvre). Ces micro-interludes textuels cherchent à attiser l'intérêt pour le mystère central du livre, l'enquête, en ponctuant le tout d'effets sonores tels qu'un coup de feu ou une musique de fond. La vidéo se conclut sur un effet visuel d'éclatement du texte (« L'histoire est une question de détails... ») en de nombreux petits carrés noirs qui se révèlent progressivement être des cases de l'ouvrage [Fig. 1.2] – ce qui peut concorder à

⁹² Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie. Fragments d'une poétique de la bande dessinée », *op. cit.*, p. 180.

⁹³ Sylvie Périneau-Lorenzo, « Entre transmédiabilité et spécificités médiatiques : les bandes-annonces et *teasers* de bandes dessinées », dans Alain Chante et al. (dir.), *Bande dessinée in extenso*, *op. cit.*, p. 355-379.

⁹⁴ Delcourt [chaîne YouTube], « 3 secondes - Bande annonce BD (Marc-Antoine Mathieu) », 9 août 2011. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wETN1ttnPf8> [consultée le 20 août 2023]

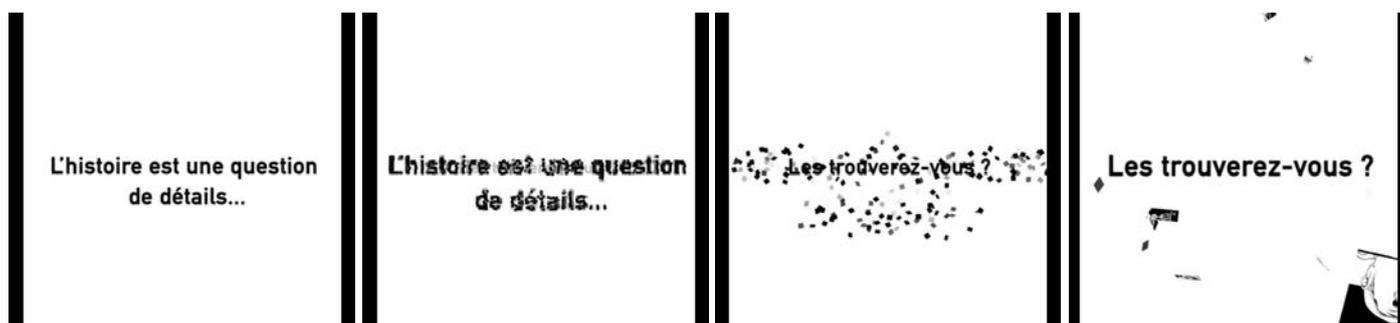


Fig 1.2 – Bande-annonce de 3 secondes, 0 min 24 sec.

rappeler qu’il s’agit, au-delà de la version numérique dont le principe est repris pour la bande-annonce, d’une bande dessinée papier composée de ces mêmes cases au format carré fixe.

Ceci est d’ailleurs confirmé lors de l’ultime « plan » de la vidéo, un *packshot* dans lequel l’objet physique est mis en avant, couverture et dos clairement visibles : l’objectif est bien de vendre la version papier, puisque la version numérique est accessible gratuitement pour peu que l’on obtienne le code d’accès. Pour Périneau-Lorenzo, cette bande-annonce (qu’elle appelle plutôt « film-annonce » afin de regrouper bandes-annonces, *teasers*, *trailers*, etc.) est un exemple typique de ce que la chercheuse nomme la « transmédiaticité par assimilation », c’est-à-dire qu’elle semble effacer les caractéristiques du médium d’origine (planches ou gouttières ne sont pas montrées, par exemple) pour mieux brouiller les frontières entre médias, « jusqu’à faire douter que l’objet promu soit encore de la BD et non de l’animation⁹⁵ ». Selon elle, cette bande-annonce réussit à orienter vers la bande dessinée (en la recomposant sans la trahir) tout en ayant sa propre valeur artistique d’objet transmédiatique. Elle écrit à ce sujet :

« [La bande-annonce de 3 secondes] tient son rôle d’outil promotionnel qui ménage suffisamment d’accès à la BD pour en susciter le désir de lecture, tout en restant un paratexte qui interprète la BD sans dévoiler à quel point elle est plus déroutante par les réajustements incessants imposés à la vision que par ce qu’elle code et cacherait encore⁹⁶ »

La chercheuse estime ainsi que cette bande-annonce suscite et oriente la curiosité principalement vers la recherche des indices de l’intrigue, plutôt que vers les modalités très particulières de sa lecture elle-même ; toutefois, elle n’évoque pas la version numérique de 3 secondes dans son texte, qui a pourtant de grandes similitudes de fonctionnement avec la bande-annonce, si ce n’est que cette dernière est une vidéo et l’autre une animation flash

⁹⁵ Sylvie Périneau-Lorenzo, *op. cit.*, p. 359.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 369.

interactive⁹⁷ (mais après tout, selon l'hébergeur de la vidéo – en l'occurrence ici, YouTube –, les paramètres modifiables par l'utilisateur sont les mêmes, si ce n'est qu'ils sont moins optimisés : accélération, ralenti, arrêt sur image). Face à un aussi vaste corpus de travail, il n'était pas possible à Périneau-Lorenzo de s'attarder sur chaque bande dessinée pour étudier la pertinence du type de transmédiatité à l'œuvre dans son adaptation, et ce n'était en outre pas l'objectif de sa recherche. Il nous semble néanmoins que son analyse concernant le caractère transmédiatique par assimilation de sa bande-annonce est tout à fait transposable à la version numérique de *3 secondes*, comme objet hybride complet et complexe, une véritable « création transmédia⁹⁸ », qui prolonge la bande dessinée au lieu de la transposer en film, et sans être un simple cadavre exquis médiatique d'éléments filmiques et bédéiques.

Réalisée par la maison d'édition Le Rouergue (et non plus Delcourt, qui intéressait Périneau-Lorenzo), la bande-annonce de *Thornhill*⁹⁹ est, à l'inverse, un exemple de « transmédiatité par différenciation », car elle exhibe les spécificités du médium dont elle est issue (il ne serait pas possible de croire qu'il s'agit de promouvoir un film) malgré la migration transmédiatique que l'album subit à des fins de publicité. En effet, elle met en scène des illustrations fixes issues de la bande dessinée et en anime progressivement certains éléments découpés – un corbeau, un chat, des arbres, de la pluie, des éclairs... Périneau-Lorenzo parle, pour ce type de mise en mouvement, de « kinégraphie », qu'elle décrit comme « une écriture du mouvement graphique¹⁰⁰ », plutôt que d'animation proprement dite, puisqu'il ne s'agit pas d'une réelle rupture avec la fixité du médium d'origine. La kinégraphie a plusieurs modalités d'expression possibles, et celle qui nous intéresse ici consiste à « utilise[r] l'animation pour des effets localisés et qui sont des ponctuations d'action ou d'affect¹⁰¹ », mais « [p]our autant, le mouvement lui-même n'est pas représenté avec réalisme¹⁰² ». L'animation partielle de silhouettes évoquant du papier découpé n'est donc

⁹⁷ Le terme vidéo, très générique, renvoie à une méthode d'enregistrement qui repose sur un encodage matriciel des images, c'est-à-dire que chaque pixel contient une valeur déterminée, tandis que les animations Flash reposaient le plus souvent sur un encodage vectoriel des images, ce qui signifie que les pixels sont définis d'après les informations contenus dans un script dont on peut modifier les paramètres. Les images, dans le premier cas, ne sont pas modifiables, tandis que la seconde technologie permet des modifications en temps réel grâce à un programme qui calcule constamment des nouvelles valeurs de pixel. Visuellement, il n'est pas toujours possible de faire la différence, mais l'encodage vectoriel permet de produire des fichiers moins lourds et ne perdant pas en qualité si on les agrandit, par exemple.

⁹⁸ Sylvie Périneau-Lorenzo, *op. cit.*, p. 367.

⁹⁹ Éditions du Rouergue [chaîne YouTube], « Thornhill », 15 juillet 2019. URL : https://www.youtube.com/watch?v=5L50_mO4DdM [consultée le 20 août 2023]

¹⁰⁰ Sylvie Périneau-Lorenzo, *op. cit.*, p. 373.

¹⁰¹ *Ibid.* p. 373.

¹⁰² *Ibid.*, p. 374.

qu'un moyen de représenter le mouvement bédéique dans une vidéo, pour retranscrire la nature médiatique de la bande dessinée – de la même façon que les effets sonores – et non une réelle tentative d'en faire un film d'animation, car elles appartiennent toujours pleinement à leur environnement fixe, leur décor statique.

Paradoxalement, le mouvement dans *Thornhill* est essentiellement sensible dans les déplacements du cadre (plutôt que dans les personnages eux-mêmes, par exemple), or chacune des illustrations montrées¹⁰³ dans la bande-annonce maintient la fixité de celui-ci, à l'exception notable du dernier tableau de la vidéo où la lumière s'allume à une fenêtre de la maison, découpant la silhouette du fantôme de Mary dans son encadrement. Un effet de zoom fluide est alors mis en place pour nous rapprocher de l'orphelinat abandonné, avant que n'éclate un éclair [Fig. 1.3] et que le plan ne soit coupé pour être remplacé par le titre de l'ouvrage apparaissant en fondu. Des intertitres mettant l'accent sur le mystère sont employés d'une façon très similaire à la bande-annonce de *3 secondes*, tout comme l'ajout d'une bande son d'ambiance. En revanche, on constate assez aisément que les illustrations de la bande-annonce ne sont pas rigoureusement extraites de la bande dessinée, ne serait-ce que parce que le format du cadre est un peu plus large, ce qui leur confère une forme proche de celles que l'on retrouve au cinéma, d'autant plus que ce recadrage est obtenu en coupant les parties supérieures et inférieures mais également en déformant légèrement l'image, ce qui n'est pas sans rappeler le procédé du CinémaScope (bien que l'anamorphose sur laquelle il repose n'ait pas d'influence sur l'image finale projetée, contrairement à ici). En outre, celle où



Fig. 1.3 – Bande-annonce de *Thornhill*, 0 min 50 sec.

Contrairement à ce qu'il semblerait ici, où seules quelques images ont été reproduites, toutes les images intermédiaires existent dans la bande-annonce afin de donner une continuité au mouvement.

¹⁰³ La vidéo en compte quatre, dont trois sur la maison (de jour, puis sous la pluie, et finalement dans la pénombre) et une sur un journal.



Fig. 1.4 – Extrait de *Thornhill*, doubles pages 492-493 à 500-501.

À l'inverse de l'exemple précédent, il n'y a pas d'images intermédiaires, l'extrait est complet.

le fantôme de Mary apparaît à la fenêtre n'existe pas telle quelle dans l'ouvrage (elle est une combinaison d'au moins deux illustrations : les doubles pages 392-393 pour la silhouette de Mary et 494-495 pour le bâtiment), bien qu'elle soit très similaire à l'illustration de couverture, et l'effet de zoom vers la fenêtre a bel et bien un équivalent bédéique vers la fin du livre [Fig. 1.4]. Le zoom ne s'arrête cependant pas à la fenêtre, car il est suivi d'un dézoom montrant l'orphelinat entier tandis que l'incendie final se déclenche.

Ainsi, la bande-annonce paraît, paradoxalement et de façon amusante, plus fixe que la bande dessinée en ce qui concerne les déplacements du cadre, puisqu'il n'y en a qu'un dans la vidéo et de multiples dans la bande dessinée, mais ce choix a pu être fait afin de ne pas trop s'éloigner du médium qu'elle cherche à mettre en avant. Sa transmédiatité par différenciation la conduit à être plus fidèle au médium d'origine qu'à l'œuvre singulière dont il est question (d'autant que le fait que la moitié de l'histoire soit littéraire n'est jamais mentionné), elle-même jouant avec les possibilités de son médium. À l'inverse, la transmédiatité par assimilation de la bande-annonce de 3 secondes permet de rendre compte de la singularité de l'œuvre dont elle fait la promotion, en tant qu'objet fondamentalement intermédiaire dans sa version numérique, mais aussi en tant qu'expérimentation médiatique dans le cas de sa version papier, rappelée momentanément via l'apparition de cases simultanées et le *packshot* final.

Finalement, en ajoutant ainsi du son et de l'animation à leurs bandes dessinées, les éditeurs semblent au premier abord vouloir se détacher du médium dont sont issus les produits qu'ils

cherchent pourtant à vendre ; de plus, la généralisation de ce procédé (la bande-annonce vidéo d'un livre) est révélatrice d'une plus grande efficacité de diffusion et de promotion d'une bande annonce vidéo à l'heure actuelle que de la publicité sur d'autres supports (qui ne sont pas abandonnés pour autant). On peut estimer que c'est encore une façon d'attirer vers l'œuvre un peu de l'intérêt accordé au média omniprésent dans notre société qu'est le cinéma. En revanche, dans le cas de deux des œuvres sur lesquelles nous centrons ce travail, le recours à la bande-annonce vidéo a une vraie pertinence étant donné les questionnements médiatiques mêlant bande dessinée et cinéma soulevés par les œuvres elles-mêmes¹⁰⁴.

1. c) Les mots des critiques

Nous avons vu jusqu'ici que le média cinéma est présent dans les esprits des bédéastes, ainsi que repéré et récupéré par les maisons d'édition pour les promotions des albums. Qu'en est-il du public ? Est-ce que cette présence revendiquée par les auteurs et éditeurs, ou flottante dans l'œuvre elle-même, a été perçue et reconnue par les lecteurs de ces ouvrages ? Puisqu'il est évidemment difficile d'accéder aux pensées de chaque lecteur, il nous faut nous pencher sur les écrits produits autour de ces œuvres, dans leurs plus larges possibilités d'existence, car nous nous heurtons aux difficultés que pose la question de la réception des bandes dessinées en France, où les revues critiques ne parviennent que rarement à subsister plus de quelques années¹⁰⁵ ; nous nous tournerons alors, pour l'essentiel, vers des revues en lignes, plus ou moins exigeantes, ainsi que vers des sites de critiques amateurs et même des forums de discussion, lieux privilégiés des échanges entre fans. C'est ce que nous nous proposons de faire à présent.

Qu'ils soient critiques amateurs ou plus institutionnalisés, si tant est que cela ait de l'importance pour les cas qui nous intéressent, les individus placés du côté de la réception des œuvres n'hésitent pas une seule seconde à convoquer un large éventail du vocabulaire cinématographique pour en discuter, ni à recourir à des comparaisons avec des œuvres

¹⁰⁴ Il eût été passionnant d'étudier comment une bande-annonce de *Travelling Square District* se serait emparée de ces problématiques auxquelles ont été confrontés les créateurs de celles de *3 secondes* et *Thornhill*, malheureusement les éditions Sarbacane n'ont commencé à en créer, si l'on en croit leur chaîne YouTube, qu'à partir de mars 2015, soit cinq ans après la parution de l'ouvrage de Greg Shaw. Tout restera, dès lors, du domaine de l'hypothétique.

¹⁰⁵ À ce sujet, voir : Thierry Groensteen, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017.



Fig. 1.5 – 3 secondes, cases extraites des planches 59 et 63. Le mot « zoom » apparaît sur la tranche d’une série de livre (à gauche) et comme titre d’un magazine (à droite), en miroir dans les deux cas.

provenant du média cinéma¹⁰⁶ (comme c’était le cas des éditeurs). Ainsi, malgré l’insistance de Marc-Antoine Mathieu à employer le terme « zoom » (qui apparaît par ailleurs deux fois dans la bande dessinée elle-même, en dos d’ouvrages dans une bibliothèque ou en titre de magazine [Fig. 1.5], parmi les très nombreux clins d’œil cachés dans les décors), les commentateurs emploient en réalité presque aussi fréquemment le terme « travelling ». Dans le dossier¹⁰⁷ qu’il consacre à 3 secondes pour le site de critiques de bandes dessinées *du9.org*, Anthony Rageul (sous le pseudonyme « Tony ») ne parle de « zoom » qu’une fois pour citer le sous-titre du livre, puis ne parle plus que de « travelling » (soit à quatre reprises au total ; pour la version papier comme pour la version numérique), alors que sur le même site, Jeanine Floreani ne mentionne un zoom qu’une fois et ne parle jamais de travelling¹⁰⁸. Son choix est intéressant puisqu’elle écarte volontairement la version numérique pour ne se concentrer que sur la version papier, dont elle estime que de nombreuses cases sont inutiles car ne contenant rien qui fasse avancer la résolution du mystère – voire ne représentant rien du tout – ce qui ne constitue pas un défaut dans le cadre de la continuité instaurée par la version numérique. En revanche, si Floreani commente effectivement 3 secondes en tant qu’œuvre exclusivement issue du médium bédécque, elle écrit aussi :

« [J]e pense parfois à l’échange entre Truffaut et Hitchcock, à propos du film *La Corde* (*The Rope*), conçu comme un seul plan-séquence. Le réalisateur et ancien critique français lançait au maître de l’angoisse : “Un réalisateur est tenté de relier tous les composants d’un film

¹⁰⁶ Denis Mellier le remarque également lorsqu’il étudie « l’argument formel » de 3 secondes : « un argument que critiques et lecteurs n’ont pu communément expliciter qu’à partir d’un emprunt au domaine antique qui en fournit le principe : le cinéma ». Il cite d’ailleurs Jeanine Floreani, que nous évoquons justement quelques lignes plus loin. Denis Mellier, *op. cit.*, p. 214.

¹⁰⁷ Anthony Rageul, « 3” (et son double) », *du9*, décembre 2011. URL : <https://www.du9.org/dossier/3-et-son-double/> [consulté le 20 août 2023]

¹⁰⁸ Jeanine Floreani, « 3” de Marc-Antoine Mathieu », *du9*, septembre 2011. URL : <https://www.du9.org/chronique/article1403/> [consulté le 20 août 2023]

pour former une seule action continue”. La bande dessinée, je crois, se rêve parfois ainsi, art du continuum mental, de l’ellipse naturelle ou induite¹⁰⁹. »

Ainsi, pour elle, la fausse continuité, ou du moins la séquentialité particulière de *3 secondes* peut s’apparenter à un plan-séquence de cinéma – et subit, en conséquence, la même critique que peut rencontrer ce dernier sur la tentation de vouloir absolument tout relier –, car l’album se veut œuvre bédéique dans laquelle l’ellipse inter-cases, pourtant si primordiale en bande dessinée¹¹⁰, tend à disparaître. Floreani convoque donc le cinéma et la parole de François Truffaut afin d’établir une critique de ce vers quoi tend la bande dessinée en général (c’est-à-dire l’écueil que risquent de rencontrer les cinéastes filmant des plans-séquences : vouloir tout relier et, d’une certaine façon, tout montrer), ceci pour rappeler que cinéma et bande dessinée sont des médiums immiscibles en ce qui concerne la question de la continuité, et que l’ellipse est une composante trop prégnante de la bande dessinée pour que cette dernière puisse jamais être considérée comme « continue », comme c’est le cas du cinéma.

Anthony Rageul, lui, choisit de contrebalancer l’absence de mention de la version numérique dans la chronique de Floreani et réfléchit donc autour de celle-ci plus en profondeur. Il critique par exemple le fait de devoir acheter l’album papier pour avoir accès à la version numérique, dont le visionnage est conditionné par la nécessité d’obtenir un mot de passe présent dans le livre imprimé. Il écrit ainsi : « Accepterait-on que l’achat d’un roman soit la condition d’accès à la projection de son adaptation cinématographique ? ». Ce choix de terminologie n’est pas anodin et mérite d’être discuté : la comparaison version papier/roman et version numérique/adaptation cinématographique, en sus d’être relativement claire pour tout lecteur, révèle bien sa perception de l’objet *3 secondes* dans toutes ses formes. Il s’agit, pour lui, de deux versions parallèles adaptées à leur support, sans préséance de l’une sur l’autre, et à ce titre elles sont aussi différentes que peuvent l’être un film et un roman. Pour résumer son propos, Rageul refuse l’idée que *3 secondes* numérique soit une bande dessinée, car elle s’est vraiment trop éloignée de ce qu’est une œuvre bédéique. Cela est d’autant plus intéressant que le chercheur est lui-même auteur de bandes dessinées et spécialiste de ces dernières, ayant écrit une thèse de doctorat sur le sujet. Or, pour illustrer l’éloignement de la version numérique du médium bédéique, il choisit d’avoir recours à un rapprochement avec

¹⁰⁹ Jeanine Floreani, *Ibid.*

¹¹⁰ L’importance de l’ellipse entre les cases, c’est-à-dire ces « sautes » entre les images, est constamment rapportée par divers théoriciens de la bande dessinée. Voir par exemple : Scott McCloud, « Du sang dans le caniveau », dans *L’Art invisible*, [trad. Dominique Petitfaux], Paris, Delcourt, 2007 [1993], p. 68-101. Nous reviendrons sur l’ellipse dans le dernier chapitre de notre travail, qui lui est consacré.

un autre média : bien que ce ne soit que ponctuel dans le texte, c'est tout de même révélateur de cette place médiatique particulière et indéterminée qu'a l'une des deux déclinaisons de *3 secondes* dans la compréhension qu'en ont ses commentateurs. C'est une position que partagent implicitement les membres du forum *BDgest* consacré à *3 secondes* : ces derniers n'hésitent pas à parler de la « BD » ou du « livre » en référence à la version papier, tandis que la version numérique est régulièrement surnommée « le film¹¹¹ », voire le « film d'animation ». Elle leur apparaît à tel point distante de ce qu'est généralement la bande dessinée qu'ils délaissent spontanément cette appellation, par commodité, au profit de termes cinématographiques.

Pour revenir à des questions de vocabulaire issu de la grammaire cinématographique, le nom « travelling » est, sans surprise, employé quasi-systématiquement dans les critiques de *Travelling Square District* : sur leur chronique à deux voix pour le site *du9.org*, Jessie Bi et Loïc Massaïa l'emploient une demi-douzaine de fois ; Loïc Massaïa précise d'ailleurs en note de bas de page que le travelling est une « technique [...] purement cinématographique¹¹² ». En revanche, du fait de la distance toujours maintenue avec les personnages, qui sont réduits pour l'essentiel à des silhouettes, il ajoute que dans le cas de cette bande dessinée, « il semblerait que l'on soit plus au théâtre qu'au cinéma », précisant que même les moments de travellings ressemblent plus à des entractes, en tant que pauses silencieuses entre deux saynètes. Jessie Bi, quant à lui, étudie et décompose le mouvement en n'hésitant pas à parler de « plan fixe » pour lesdites saynètes et à comparer le dispositif de cette œuvre à une séquence de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) où le personnage d'Harrison Ford scrute en détails une photographie grâce à une machine découpant en carreaux et « plonge dans une image pour y déceler des indices »¹¹³. C'est une comparaison plus pertinente, selon le critique, que celle de *Fenêtre sur cour*, employée à tort, toujours selon lui, par de multiples commentateurs¹¹⁴.

¹¹¹ Par exemple, la brève intervention de l'utilisateur « edgarmin » qui écrit : « Le film était la base du projet, le livre est venu après. ». URL : <https://www.bdggest.com/forum/3-secondes-marc-antoine-mathieu-t51422-100.html> [consulté le 20 août 2023].

¹¹² Jessie Bi, Loïc Massaïa, « Travelling Square District de Greg Shaw », chronique sur le site *du9.org*, avril 2010. URL : <https://www.du9.org/chronique/travelling-square-district/> [consulté le 20 août 2023]

¹¹³ L'exemple canonique de ce procédé narratif d'agrandissement d'une image pour discerner la vérité qu'elle cache étant *Blow-Up* de Michelangelo Antonioni, sorti en 1966.

¹¹⁴ Outre le site de l'éditeur mentionné dans le sous-chapitre précédent, on retrouve cette comparaison dans la critique de Shesivan pour le site de *GénérationBD* (11 mai 2010, URL : <https://www.generationbd.com/bd/1239-travelling-square-district.html>) ou encore sur le blog de Sandrine Mariette (28 mars 2010, URL : <http://www.sandrinemariette.com/SandrineMarietteFactory/?p=612#more-612>) pour ne citer que deux exemples.

Thornhill, quant à elle, est comparée dans une critique¹¹⁵ à *La Maison du diable* (Robert Wise, 1963) pour sa façon de mettre en scène la maison (ce qui rappelle évidemment les propos de Brian Selznick sur le genre des « maisons-sombres-et-sinistres »), à grand renfort de comparaisons photogramme/case, ainsi qu'à *Phenomena* (Dario Argento, 1985) pour sa narration plaçant en personnage central une jeune fille harcelée qui se venge de ses bourreaux à l'aide de puissances paranormales. Cette bande dessinée est ainsi rapprochée d'un « thriller, à la limite du film d'épouvante¹¹⁶ » par une personne sous pseudonyme sur le site collaboratif de critiques amateurs *SensCritique*. Tout ceci concourt à illustrer que la comparaison à la cinématographie de Hitchcock de la part de la maison d'édition, décrite précédemment, se retrouve également dans les textes des commentateurs à qui elle n'apparaît pas sans fondement, en particulier en ce qui concerne l'ambiance sombre et angoissante de l'œuvre. Un autre contributeur écrit à propos du dispositif de travellings et de zooms de *Travelling Square District* que cela « pla[ce] d'emblée cette BD dans la mouvance expérimentale à tendance cinématographique¹¹⁷ ». Il ne précise pas ce à quoi cette expression renvoie en termes de mouvement artistique ou même d'ouvrages, mais on comprend que c'est une façon pour lui de partager le fait qu'il y ressent une nette influence cinématographique, et que ce n'est pas un cas isolé dans le monde de la bande dessinée.

De façon plus éparse, on retrouve une assez grande variété de termes cinématographiques, bien que cela reste des occurrences isolées disséminées dans une pluralité d'articles (notamment dans la presse généraliste ou les critiques amateurs en ligne), dont voici un échantillon sur lequel nous ne nous attarderons pas ici : « spectateur » pour désigner le lecteur ou le point de vue intradiégétique (*Travelling Square District*¹¹⁸, *3 secondes*¹¹⁹), « caméra » (*Travelling Square District*¹²⁰, *3 secondes*¹²¹), « séquences » (*Thornhill*¹²² ; contrairement à

¹¹⁵ Olivier Rossignot, « Pam Smy – “Thornhill” », critique sur le site *culturopoing.com*, 26 novembre 2019. URL : <https://www.culturopoing.com/livres/jeunesse/pam-smy-thornhill/20191126> [consulté le 20 août 2023]

¹¹⁶ EchoDuChaudron, « Fabuleux roman graphique à deux voix », critique sur le site *SensCritique*, 21 février 2020. URL : <https://www.senscritique.com/bd/Thornhill/critique/211891451> [consulté le 20 août 2023]

¹¹⁷ Electron, « Zooms en cascade », critique sur le site *SensCritique*, 11 mars 2015. URL : https://www.senscritique.com/bd/Travelling_Square_District/critique/44292535 [consulté le 20 août 2023]

¹¹⁸ Shesivan, « Travelling Square District », critique sur le site *GenerationBD.com*, 29 avril 2010. URL : <https://www.generationbd.com/bd/1239-travelling-square-district.html> [consulté le 20 août 2023]

¹¹⁹ Erwan Cario, « « 3 secondes » dans la lumière », *Libération* [en ligne], 7 septembre 2011. URL : https://www.liberation.fr/ecrans/2011/09/07/3-secondes-dans-la-lumiere_949074/ [consulté le 20 août 2023]

¹²⁰ Shesivan, *op. cit.*

¹²¹ Olivier Hervé, « 3 secondes », critique sur le site *PlanetBD*, 2 septembre 2011. URL : <https://www.planetebd.com/bd/delcourt/secondes/-/13702.html> [consulté le 20 août 2023]

¹²² CapitaineNemo, « Noir comme l'espoir », critique sur le site *SensCritique*, 2 novembre 2019. URL : <https://www.senscritique.com/bd/Thornhill/critique/205524441> [consulté le 20 août 2023]

« scène » qui est très associée au théâtre, la séquence est une notion très fortement liée au cinéma), « storyboard » (*Travelling Square District*¹²³, *3 secondes*¹²⁴, *Thornhill*¹²⁵), « flashback » (*Travelling Square District*¹²⁶ ; on parle plutôt d'analepse en littérature), outre ceux déjà mentionnés précédemment. Certains rédacteurs peuvent accumuler ces termes au sein d'un même texte, dans une forme d'excès, comme dans ces quelques lignes introductives de l'article publié dans *Télérama* à propos de *Travelling Square District* :

« Qu'est-ce que ça raconte ? “Regardez”, répond l'auteur. Il faut regarder, en effet, et se laisser happer, case à case, par les effets de travelling, comme le promet le titre, mais aussi de zoom, de gros plan et de champ-contrechamp : toute une grammaire du cinéma acclimatée avec une sidérante audace formelle¹²⁷. »

On constate aisément que cette critique exagère la portée cinématographique de l'œuvre : il est déplacé de parler de gros plan (les personnages sont toujours à distance) et surtout de champ-contrechamp, puisqu'il n'y a rien qui s'y apparente dans cette bande dessinée ; à part, peut-être, à se livrer à une extrapolation particulièrement outrancière. Le journaliste n'a pas tort de déceler une certaine cinématographicité de l'œuvre, mais il semble aller plus loin, au point d'en parler comme d'une œuvre cinématographique. Ainsi, il ne résiste pas à la tentation de la désigner par « “film” » quelques lignes plus loin lorsqu'il parle du « plan large d[u] “film” [de Greg Shaw], représenté sur la couverture », bien qu'il nuance légèrement son propos par l'usage de guillemets.

Ressort de façon assez flagrante de tout ceci, en premier lieu, l'aisance avec laquelle le cinéma est convoqué comme référence, non seulement en termes d'œuvres et de cinéastes, mais en tant que partie intégrante du vocabulaire descriptif des images – et suites d'images – bédéiques. Il est néanmoins notable que sa présence est plus marquée et déclinée dans sa pluralité dans les textes issus de critiques amateurs ou dans la presse grand public, *a contrario* de la presse « spécialisée » (comme *du9*, qui se veut être un site de critiques « savantes »). Cette dernière est davantage protectrice d'une spécificité de l'art bédéique, que de trop fréquentes comparaisons à un média extérieur aussi omniprésent que le cinéma pourraient

¹²³ Olivier Rossignot, *op. cit.*

¹²⁴ Anthony Rageul, *op. cit.*

¹²⁵ Olivier Rossignot, *op. cit.*

¹²⁶ Electron, *op. cit.*

¹²⁷ Jean-Claude Loiseau, « Travelling Square District », *Télérama* [en ligne], 3 avril 2010. URL : <https://www.telerama.fr/livres/travelling-square-district.54110.php> [consulté le 20 août 2023]

mettre à mal, mais elle ne se trouve pas complètement fermée à cette idée non plus lorsque cela est fait avec pertinence, ce qui justifie que le cinéma puisse également être présent dans ces textes qui se veulent plus exigeants.

1. d) Des emprunts thématiques et esthétiques au cinéma

Chacune à sa manière, *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* éveillent certains imaginaires cinéphiles qui se manifestent dans des discours à visée pourtant variée. Les suggestions cinématographiques ne s'arrêtent pas à celles que les commentateurs ont relevées, et il est possible de constater que ces œuvres usent d'emprunts plus ou moins évidents au média cinéma.

Ce qui saute aux yeux du lecteur, et qui est beaucoup revenu précédemment, ce sont en premier lieu certains emprunts thématiques. Nous entendons par là que ces bandes dessinées reposent sur des thèmes, des histoires, des rapports au monde, qui sont de vrais sujets de cinéma : le voyeurisme¹²⁸, ou cette pulsion scopique qui pousse chacune de nos trois bandes dessinées à l'exploration d'un espace par le mouvement de cadre pour y découvrir une vérité, cachée à première vue dans les images, en est un exemple flagrant. L'agrandissement constant dans *3 secondes* est symptomatique de cela, et évoque immédiatement *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966) et l'obsession de son personnage central pour cette manipulation de la photographie qu'il a prise au petit matin dans un parc londonien. Le rapport des images photographiques à la vérité sous-tend l'ensemble de l'œuvre, puisqu'outre le fait que le zoom permet de découvrir des indices sur le contexte de l'apparent meurtre en cours, on retrouve parmi les surfaces réfléchissantes de nombreux appareils de prises de vues – caméra d'un smartphone, appareil photo dans le stade, caméras de surveillance surplombant la ville, satellite spatial –, et le premier reflet est celui de l'œil de celui qu'on pourrait appeler le protagoniste, puisqu'il est représenté sur la couverture de l'album. C'est à la fois par le biais de son œil, donc littéralement de son point de vue, ainsi que par celui d'appareils photographiques variés, que la vérité se dévoile dans *3 secondes*. L'image peut paraître ordinaire, ou même trompeuse, pourtant l'idée sous-jacente est qu'en la scrutant on

¹²⁸ Dans son célèbre article de 1975, Laura Mulvey revient sur la place de la notion psychanalytique de la pulsion scopique au cinéma afin de théoriser son concept du *male gaze*. Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, n° 16, vol. 3, octobre 1975, p. 6-18.

peut y détecter ce qui était caché (ou en tout cas, ce que l'on veut y voir ; une position ambiguë entretenue dans *Blow-Up*).

La multiplication des angles de vue peut également être interprétée comme une multiplication des points de vue sur un évènement, autant de versions possibles qui peuvent proposer leur propre vérité, ou permettre en collaborant d'approcher la vérité universelle qui existerait en dehors de toute perception individuelle, si l'on estime que celle-ci existe (ceci dépendant de la philosophie de l'œuvre). Quoi qu'il en soit, l'éventuelle tromperie des images est un véritable thème du cinéma moderne¹²⁹, à partir des années suivant la Seconde Guerre mondiale ; *Rashōmon* (Akira Kurosawa, 1950) vient immédiatement à l'esprit, d'autant qu'il y est aussi question d'un meurtre.

Les emprunts thématiques des trois bandes dessinées ne sont généralement pas des références à des films particuliers, mais plus largement à des aspects du cinéma voire au média dans son ensemble. Ainsi, *Travelling Square District*, et *3 secondes* dans une moindre mesure, font immédiatement penser au genre cinématographique du film noir (lui-même hérité de la littérature) qu'il parodie : d'abord, par les personnages archétypiques qui sont des classiques du genre et que *Travelling Square District* revendique comme tels dans sa quatrième de couverture, sur laquelle on peut lire « le mari », « la femme », « les flics », « l'amant », chacun illustré d'une case où le type de personnage apparaît. *3 secondes* est moins directe, mais les personnages sont facilement résumés à leur fonction, tandis que leurs noms sont systématiquement des anagrammes de Éric Cantona, ce qui invite à les considérer moins comme des personnages réalistes et plus comme des ressorts appartenant pleinement à l'histoire et servant uniquement son avancement ou sa compréhension¹³⁰. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si *Travelling Square District* repose sur ce même principe, les personnages-archétypes portant des noms anagrammes du nom complet du dessinateur, Gregory Shaw. En revanche, l'absence de dialogue de l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu, du fait de la temporalité très courte de sa diégèse, nécessite que leur caractérisation soit discernable dès leur *design*, ce qui conduit inévitablement à une forme d'archétypie (là où les personnages de Greg Shaw sont à peine plus que des silhouettes). Ainsi la juge porte un tailleur, des lunettes

¹²⁹ « Deleuze fait de la crise de la subjectivité le point de départ d'un cinéma moderne ». Les images fournies par la caméra ne sont plus garantes d'une certaine objectivité : elles ne détiennent pas la vérité des faits, et peuvent être trompeuses. Jean-Pierre Esquenazi, *L'analyse de film avec Deleuze*, Paris, CNRS Éditions, 2017, p. 148.

¹³⁰ Pour approfondir sur la fonction des personnages dans le film noir, voir : Luke Hockley, « Film Noir: Archetypes or Stereotypes? », dans Christopher Hauke, Ian Alister (dir.), *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Londres, Routledge, 2001, p. 177-193.

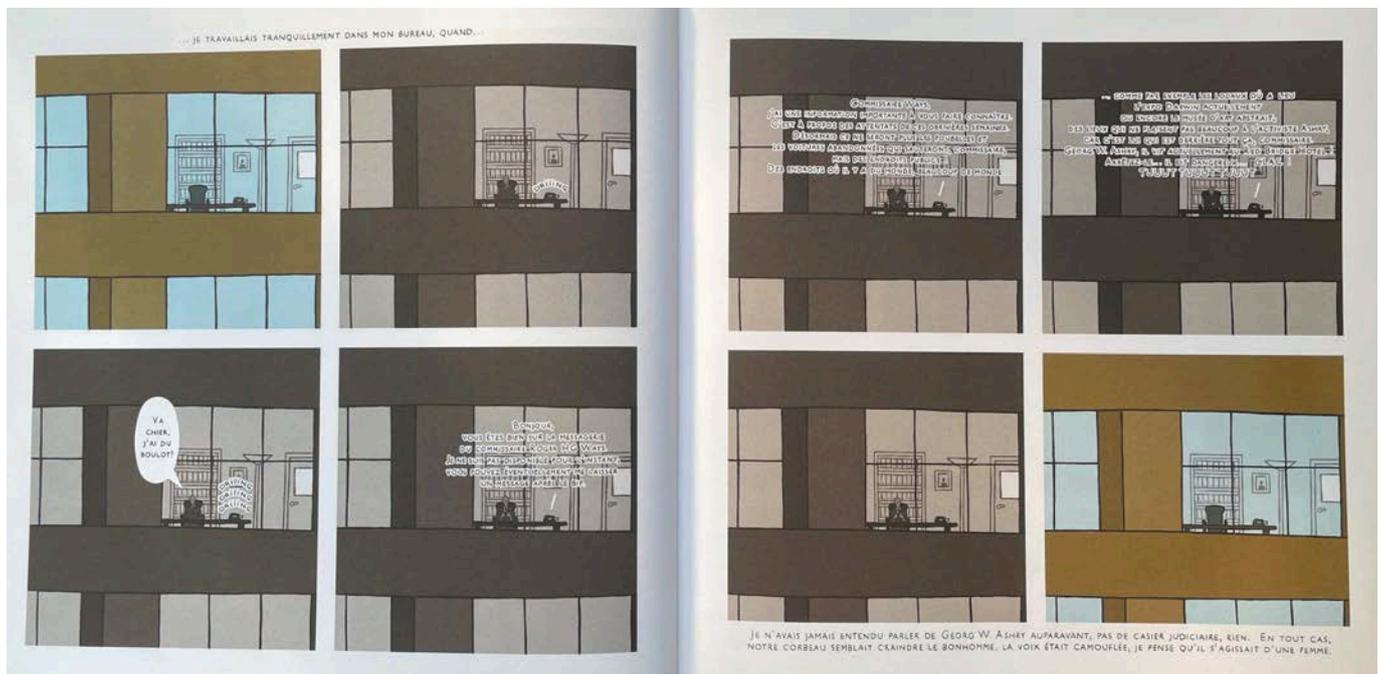


Fig. 1.6 – *Travelling Square District*, planches 16-17.

étroites et ses cheveux sont attachés en un chignon strict ; le financier qui rit à gorge déployée possède une dent en or, un costume complet et une cravate à motif ballons de football ; le dentiste porte une blouse, des gants et un masque chirurgical ; l'épouse est en robe et fait tomber un poudrier ; les gardes du corps sont affublés de lunettes de soleil, d'oreillettes et au moins l'un d'entre eux porte une chevalière... Ce sont tous des personnages que nous connaissons déjà, que nous avons côtoyés dans d'autres œuvres traitant de complots, d'adultères, d'assassinats ou de mystères d'un quelconque ordre¹³¹.

Travelling Square District reprend d'ailleurs certains codes esthétiques caractéristiques qui s'en viennent souligner d'autant plus les emprunts narratifs au film noir : les planches 16 et 17 [Fig. 1.6], s'arrêtant sur le bureau du commissaire, mettent en images un *flashback* déclenché par la discussion que ce dernier a à la terrasse d'un café deux pages plus tôt. Ce *flashback* est signalé par la transition des couleurs vers des teintes sépia foncée, et encadré par du texte situé en dehors des cases, comme une voix *off* qui, à la fois, contextualise l'action et révèle les pensées du personnage¹³². Cet acte de bannir le texte en dehors du cadre de la vignette se retrouve par exemple chez Martin Vaughn-James, dans son ouvrage *La Cage* (1975), dont il revendique l'influence cinématographique, citant sa fascination pour *L'Année dernière à Marienbad* (Alain Resnais, 1961). Vaughn-James fait explicitement¹³³ référence à sa

¹³¹ Bruce Crowther, *Film Noir: Reflections in a Dark Mirror*, Londres, Continuum, 1989, p. 5.

¹³² Bruce Crowther fait du *flashback* et de la narration en voix *off* des éléments récurrents du genre cinématographique qui marquent notamment son émancipation vis-à-vis de ses origines littéraires. *Ibid.*, p. 16.

¹³³ Martin Vaughn-James, *La Cage*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2010 [1975], p. 5.

fascination pour le film noir et ses commentaires en voix *off*, propos dont on peut déduire que ce texte hors-case est une façon de retranscrire cet effet en bande dessinée, même s'il est assez rapidement évident que cela empêche le texte et l'image d'exister réellement simultanément dans l'esprit du lecteur de la même façon que pour le spectateur de cinéma. Quoi qu'il en soit, il s'agit bien de l'effet recherché par Greg Shaw également en faisant exister ce texte en parallèle des images.

Le ton de cet emprunt est celui de la parodie, comme tout l'album, la reprise est volontaire et employée notamment pour montrer l'incompétence des policiers qui ne prennent pas au sérieux les informations qui leur sont communiquées (comme le meurtre de la femme et l'attentat du musée d'art abstrait). On remarque au passage que le dénonciateur anonyme qui laisse un message sur le répondeur du commissaire se retrouve surnommé « le corbeau » dans le monologue de celui-ci, un terme qui, s'il a été popularisé par l'affaire Grégory à partir des années 1980, est emprunté à l'origine au film *Le Corbeau* d'Henri-Georges Clouzot (1943) ; un exemple intéressant d'entrée dans l'imaginaire collectif d'une référence cinématographique. De façon semblable, le changement de chromatisme (pour reprendre la terminologie de Yannick Mouren¹³⁴), ici le passage au sépia, pour signifier le caractère passé des images, provient très clairement du cinéma, qui use de sa propre histoire technique réelle pour suggérer une temporalité antérieure fictive, comptant sur les spectateurs pour faire l'association. Les arts graphiques, auxquels appartient la bande dessinée, n'ont pas de raison d'avoir cet imaginaire temporel de l'absence de couleurs, n'ayant pas connu la même évolution du gros de la production vers la couleur à partir des années 1950. En outre, le genre du film noir est historiquement très lié à l'absence de couleurs, le noir et blanc faisait presque partie de son identité au même titre que les personnages-archétypes et les récits d'enquête.

Thornhill fait, elle, plutôt référence au cinéma d'épouvante ou fantastique par son atmosphère sombre, sa maison hantée par un fantôme et ses poupées décrépies donnant un sentiment global de malaise. L'orphelinat a de son côté convoqué certaines imageries cinématographiques singulières de bâtiments dans les esprits des rédacteurs, comme nous l'avons vu précédemment, parmi lesquelles *La Maison du Diable* (Robert Wise, 1963) et *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960), ce que l'usage du noir et blanc et le travail du clair-obscur des illustrations font ressortir. Le parallèle qui nous paraît à ce sujet le plus pertinent serait pourtant à faire entre l'ouverture de *Thornhill* et celle de *Citizen Kane* (Orson Welles,

¹³⁴ Yannick Mouren, *Le flash-back. Analyse et Histoire*, Paris, Armand Colin, coll. « Armand Colin Cinéma », 2005, p. 50.

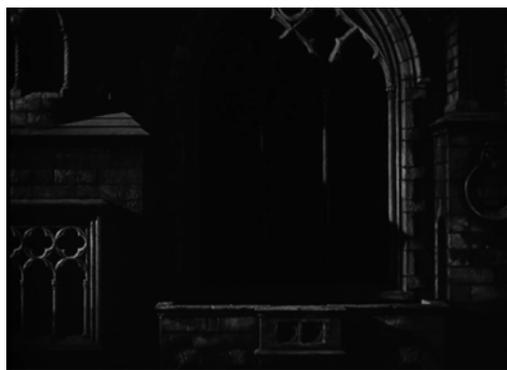
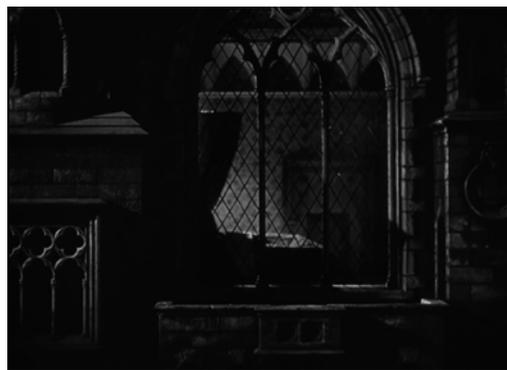


Fig. 1.7 – *Thornhill*, pp. 16-17 à 26-27
(la double page 18-19 a été retirée).

Fig. 1.8 – *Citizen Kane*, de 1 min 12 sec à
2 min 10 sec.

1941) en termes de composition de plans notamment. Dans les deux cas, les images jouent sur la profondeur du champ pour révéler en fond l'objet du mystère, sans que celui-ci ne soit immédiatement le centre de l'image, mais en l'intégrant plutôt à un environnement que l'on découvre progressivement dans un premier temps, gardant toujours à l'image (et ainsi, à l'esprit) ce bâtiment qui sera le théâtre de l'histoire. Il n'est d'ailleurs pas anodin qu'avant même le début du récit, sur la deuxième de couverture, on retrouve un panneau « *Keep Out* » accroché à une barrière de barbelés, tandis que le premier plan de *Citizen Kane* nous dévoile une pancarte « *No Trespassing* » suspendue à un grillage lui-même surplombé de barbelés. Le manoir Kane et l'orphelinat Thornhill sont introduits par leur apparente inhospitalité symbolisée par ces clôtures, ce à quoi fait suite une succession de plans, dans un cas, et de cases, dans le second, mettant en avant les alentours de ces bâtisses mais en les gardant toujours visibles dans la profondeur du champ, partant du quart supérieur droit de l'image pour graduellement rejoindre son centre [Fig. 1.7 et 1.8]. L'ouverture graphique de *Thornhill* se sert de cette composition afin de mettre en place les enjeux narratifs qui entourent Ella, venant d'emménager face à un bâtiment abandonné, ce qui est assez différent de ce que met en place *Citizen Kane* à ce moment, pourtant le résultat visuel est similaire. Les deux restent à distance, le temps de quelques plans/cases, mais lors d'un temps intra-diégétique étiré (les fondus enchaînés du film de Welles trouvant un écho grâce à la nuit qui tombe dans *Thornhill*), avant de s'avancer progressivement vers la maison plongée dans la pénombre. C'est alors que, dans le film, la lumière de la fenêtre à l'étage s'éteint, tandis que celle de la bande dessinée s'allume : Kane meurt, le fantôme de Mary revient.

L'album clôt ce moment, comme tous les autres moments graphiques, d'une double page comblée de noir, qui marque une rupture nette avant (et après) les extraits du journal intime de Mary, comme s'il s'agissait de noyer la page sous l'encre afin de redéfinir les modalités d'expression et de narration à chaque fois. Difficile, cependant, de ne pas y voir un possible parallèle à certains effets de transitions cinématographiques, tel le fondu au noir, voire le volet qui reproduit justement l'effet d'une page qui se tourne, comme par une ironique boucle médiatique qui se referme¹³⁵. *3 secondes* et *Travelling Square District* n'ont pas recours à de tels effets puisque ces bandes dessinées ont l'ambition de tout conter d'une seule traite, les cases de *flashbacks* du second prenant simplement leur place à la suite de celles du présent

¹³⁵ Pierre Jovet note que « les procédés de ponctuation du cinéma – fondu au noir, ouverture en volet... – se retrouvent rarement dans la bande dessinée ». Nous avons ici des contre-exemples. Pierre Jovet, « De la bande dessinée considérée comme caméra », *Cinématographe* [dossier spécial bande dessinée], n° 21, octobre-novembre 1976, p. 9.

sans marquer aucune rupture. L'œuvre de Mathieu n'a qu'une temporalité linéaire, aucun saut vers l'avant ni retour en arrière, pourtant les toutes premières cases semblent apparaître depuis un écran noir, dont la raison d'existence n'est pas claire, et les toutes dernières, où l'on se

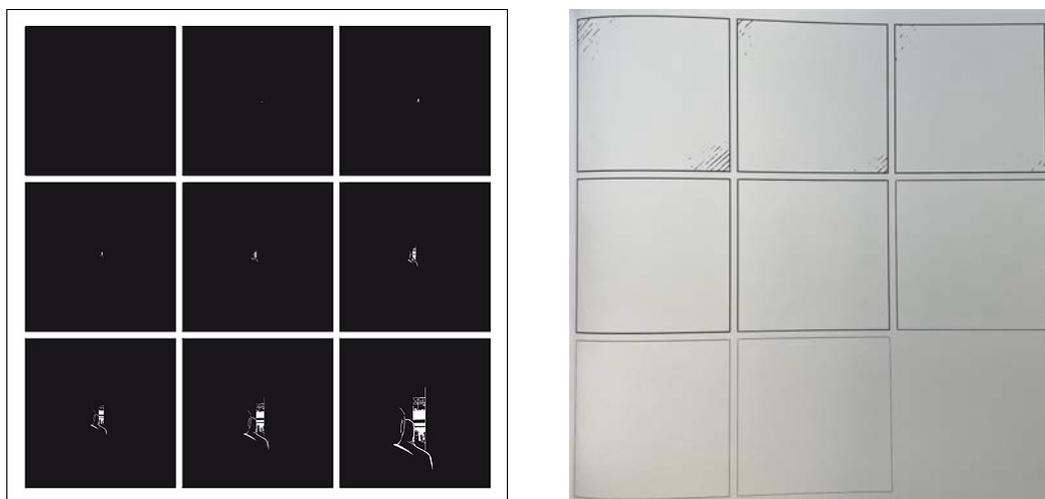


Fig. 1.9 – 3 secondes, première et dernière planches.

retrouve à ricocher à l'infini entre deux miroirs, fondent vers le blanc – jusqu'à ce que celui-ci soit celui du fond de la page, puisque même les bordures des cases s'effacent [Fig. 1.9].

Ce type d'enchaînement d'images en ouverture et en fermeture de film est tellement répandu au cinéma¹³⁶ et si rare en bande dessinée qu'il est difficile de ne pas y voir là un emprunt à l'esthétique cinématographique – qui est d'ailleurs une nouvelle fois très liée à sa technique, puisque ce type de fondu est à l'origine permis par une manipulation de l'ouverture de l'objectif, afin de sous-exposer ou sur-exposer progressivement l'image.

Ainsi, nous avons pu voir qu'aussi bien des éléments de la grammaire cinématographique, que des tropes narratifs et types de personnages issus de genres cinématographiques, ou des similarités avec des films particuliers peuvent être identifiés au sein des trois bandes dessinées du corpus, tous ces éléments constituant autant d'emprunts thématiques et esthétiques au média cinéma.

Finalement, nous avons vu que, dans le cadre des trois bandes dessinées de notre corpus, si les auteurs et autrice ne semblent pas nécessairement distiller d'eux-mêmes une interprétation cinématographique des enjeux de mouvement de cadre qu'ils mettent en place (à l'exception dans une certaine mesure de Greg Shaw au regard du titre qu'il a donné à son livre), les agents de diffusion des bandes dessinées que sont les maisons d'édition et surtout les personnes

¹³⁶ Pour ne citer qu'un exemple de chaque en guise d'illustration, *Citizen Kane* s'ouvre sur un fondu au noir, et *La Montagne sacrée* (Alejandro Jodorowsky, 1973) s'achève sur un fondu au blanc.

réceptrices, le lectorat, n'hésitent pas à user d'analogies cinématographiques afin de les décrire. Ces analogies ont des finalités variées : elles peuvent être explicatives (afin de désigner quelque chose en ayant recours à du vocabulaire issu du cinéma), dépréciatives (pour les défenseurs du médium bédéique et de son ipséité, face au monstre-cinéma) ou laudatives (façon, peut-être, de légitimer artistiquement ces bandes dessinées), etc. Les raisons ne manquent pas et sont aussi variées que les références cinématographiques employées : vocabulaire issu de la grammaire cinématographique, mention de cinéastes célèbres et reconnus, films que l'on pourrait qualifier de mythiques... Dans cette lignée, nous avons pu voir que certaines analogies ont une vraie pertinence via l'identification d'emprunts aussi bien thématiques qu'esthétiques au média cinéma au sein de ces œuvres.

Mais il est un élément central de la grammaire cinématographique que nous n'avons fait qu'évoquer et sur lequel ces trois bandes dessinées sont pourtant bâties : le mouvement de cadre. Celui-ci, qu'il soit caméra ou case, qui, dans *Thornhill*, s'approche progressivement de la maison, jouant de rapprochements et d'éloignements jusqu'à y entrer complètement à quelques reprises, est évidemment un facteur notable de cinématographicité que partagent également *Travelling Square District* et *3 secondes*, pour lesquelles il est proprement central. Pourtant, la définition de ces mouvements de cadre soulève quelques difficultés, qui rendent leur utilité narrative parfois plus ardue à analyser, jusqu'à interroger sur la place que les œuvres laissent aux lecteurs. Ces mouvements brouillent-ils la frontière déjà poreuse entre lecteur et spectateur ? Voilà ce sur quoi nous allons nous interroger dans la suite de ce travail.

Chapitre 2 - Des œuvres organisant leur dispositif autour du mouvement de cadre

Si le mouvement de caméra devient, au même titre que le montage par exemple, l'un des marqueurs de la spécificité de l'art cinématographique pour la sémiologie des années 1970 (sous la plume de Christian Metz par exemple¹³⁷), il est très vite évident que des problèmes multiples se posent concernant sa définition. Si l'on revient à son sens littéral, un mouvement de caméra renvoie à un plan durant lequel l'appareil de prise de vues, la caméra, se déplace dans l'espace du tournage. Cette définition paraît simple, mais elle présuppose que l'on puisse déduire du résultat visuel la façon dont un plan a été tourné. Dans leur *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Jacques Aumont et Michel Marie écrivent ainsi à l'entrée correspondant à « mouvement de caméra » :

« Cette notion est souvent utilisée pour décrire des plans dans lesquels on constate un déplacement du cadre par rapport à l'objet filmé ; toutefois il n'y a guère de moyen absolument certain de déterminer comment s'est comportée la caméra pour produire un plan donné, et la reconstruction mentale des mouvements de caméra reste toujours conjecturale. Certains théoriciens ont donc proposé de redéfinir "les mouvements de caméra" uniquement en fonction de ce qui est constaté sur l'écran ; ces tentatives butent sur l'ambiguïté visuelle de nombreux cas, où il est impossible d'être sûr que la caméra s'est déplacée plutôt que l'objet¹³⁸. »

Le premier problème qui se pose selon les auteurs est donc l'ambiguïté de l'image cinématographique qui ne permet pas toujours de déterminer rétrospectivement la façon dont elle a été confectionnée, et jamais de façon absolument certaine sans présence sur le tournage lui-même. La finalité ne permet que d'émettre des hypothèses sur la genèse, ce qui rend la tâche difficile aux théoriciens du cinéma, que l'on étudie la technique de fabrication d'images ou l'effet final produit sur l'écran de projection. L'appellation « mouvement de caméra », qui insiste sur la technicité de la création, paraît rapidement contradictoire avec un fait : la caméra

¹³⁷ Metz liste ainsi dès les années 1960 quelques « grandes figures fondamentales de la sémiologie du cinéma » : « montage, mouvements d'appareil, échelle des plans, fondus et fondus-enchaînés, séquences et autres unités de grande syntagmatique », et, bien qu'il référence la littérature, précise que les plans de cinéma ne sont pas comparables à des mots formant une phrase, car ces figures (qui composent un plan) sont déjà « le résultat d'une combinaison largement libre, d'un assemblage [...] alors que le mot est un syntagme précontraint par le code », du fait de la grande liberté de variation de leurs paramètres (un mouvement de caméra peut avoir n'importe quelle vitesse, varier de trajectoire... il n'y a que rarement deux mouvements qui se ressemblent). En cela, elles constituent des spécificités cinématographiques. Christian Metz, « Quelques points de la sémiologie du cinéma », *La Linguistique*, n° 2, fasc. 2, 1966, p. 53-69.

¹³⁸ Jacques Aumont, Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016, p. 181.

est absente pour les spectateurs du film, elle n'est pas dans la salle de cinéma ; elle n'a plus qu'une présence hypothétique, dans la « reconstruction mentale » qu'évoquent Aumont et Marie¹³⁹. Par ailleurs, les auteurs notent, quelques lignes après le paragraphe reproduit plus haut, que la détermination plus précise du type de mouvement est une difficulté à ajouter en ce qui concerne le travelling avant/arrière et le zoom : distinction presque techniciste, puisque la différence repose sur des considérations techniques parfois très fines (qui ont cependant une influence importante sur l'interprétation que l'on en fait lors du travail d'analyse). Ce type de travelling est en effet un déplacement de la caméra dans l'axe de prise de vues, tandis que le zoom est un changement de focale – un déplacement de lentille – lors duquel la caméra reste fixe et qui donne une impression proche du travelling, ce qui lui vaut parfois d'être décrit comme un travelling optique¹⁴⁰. Mouvement dans l'axe de prise de vues il y a toujours, mais la distinction se fait entre objet et partie : est-ce la caméra qui se déplace, ou une lentille de l'objectif ? À cela s'ajoute que la réalité n'est que rarement aussi compartimentée que l'esprit humain le souhaiterait : ces deux mouvements ne s'excluant pas, ils peuvent tout à fait s'associer dans une infinité de combinaisons possibles¹⁴¹.

Ensuite, on peut aisément remarquer que s'esquisse une autre difficulté avec l'expression « mouvement de caméra » : que faire du cinéma d'animation, en particulier la technique du dessin animé, dans lequel l'instrument de captation est fixe ? Ou tout autre cinéma qui ne repose pas nécessairement sur une captation photographique du réel ? À l'ère du numérique, ce problème se pose pour nombre de productions qui ont recours aux images de synthèse, mais aussi à une grande partie de la production actuelle de dessin animé, où il n'y a plus du tout d'instrument d'optique. La caméra pose ainsi également souci. Opter pour l'expression « mouvement de cadre », qui sert à Aumont et Marie à définir le phénomène perceptible lors

¹³⁹ Cette position a été théorisée par Edward Branigan dans les années 2000 : il remarque que le terme « caméra » est rarement utilisé pour faire référence à une vraie caméra, en tant qu'objet physique, lors de l'analyse ou la critique de films, et plutôt comme une façon de décrire l'effet perceptif que nous procure les images (« la caméra avance » signifie en réalité « notre regard s'avance »/« l'objet grossit »). L'esprit n'imagine pas une caméra, même invisible, ni même alter ego du spectateur, lorsque l'on utilise ce mot pour décrire un film, mais l'expression renvoie à un « modèle mental » pour expliquer ce que l'on perçoit, selon la position que l'on a face aux images. Voir : Edward Branigan, *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, Londres, Routledge, 2006, p. 65-96 ; Jean-Baptiste Massuet revient en détails sur ce sujet au début du sous-chapitre intitulé « Qu'est-ce qu'une caméra (virtuelle) ? » dans son ouvrage consacré au cinéma virtuel. Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022, p. 156-157.

¹⁴⁰ Voir par exemple la définition donnée par le dictionnaire du CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/zoom> [consulté le 12 avril 2023].

¹⁴¹ Le travelling compensé, parfois surnommé « effet Vertigo » d'après le film éponyme d'Alfred Hitchcock (1958) où il a été utilisé pour la première fois, en est l'exemple parfait : il s'agit d'un travelling avant ou arrière durant lequel un zoom arrière ou avant (dans le sens opposé) est effectué, créant une impression d'écrasement ou d'étirement de l'arrière-plan de l'image sans que la taille du sujet filmé au premier plan ne varie à l'écran.

de la projection, c'est-à-dire à la réception de l'œuvre, pourrait constituer une piste pour éviter cet écueil, et ainsi ne pas exclure les productions animées diverses, généralement acceptées comme appartenant au média cinéma (on parle de « cinéma d'animation » depuis environ les années 1950¹⁴²), bien que rarement considérées dans les théories du cinéma à égalité avec le cinéma de prise de vues réelles – sans être dévaluées, elles ne sont tout simplement que très peu évoquées¹⁴³, à part dans des ouvrages spécialisés.

Pour revenir aux objets qui nous intéressent ici : si l'acception de « mouvement de caméra » en tant que « mouvement de cadre », c'est-à-dire comme déplacement de la perspective entre un point A et un point B, dans le cas du cinéma d'animation est couramment rencontrée (bien que parfois discutée¹⁴⁴ du fait, justement, de l'absence de caméra), et que l'on admet qu'il s'agit le plus souvent de décrire l'interprétation que l'on fait d'un phénomène visuel lors de la réception de l'œuvre, il apparaît très vite que rien ne nous empêche de l'adopter dans le cas d'un média ayant une relation pourtant très différente au mouvement, comme la bande dessinée¹⁴⁵. Le fait est que les vocables « travelling » et « zoom » sont déjà présents dans les écrits sur la bande dessinée, comme nous l'avons montré lorsque nous évoquions la réception des œuvres. Le recours au vocabulaire cinématographique dans le champ de la bande dessinée est toutefois aussi vieux que les écrits sur celle-ci, avec le risque d'omettre ou de passer à côté de certaines spécificités médiatiques¹⁴⁶. Pourtant, dans le cas de nos trois œuvres, il y a une vraie pertinence à considérer cette question, et à tenter de déterminer le bien-fondé des dénominations zoom et travelling en particulier, puisque nous avons vu que le vocabulaire désignant le type de mouvement dans les trois bandes dessinées variait, parfois au sein d'un même texte.

¹⁴² L'expression est à l'époque popularisée par André Martin. Voir : Hervé Joubert-Laurencin, « André Martin, Inventor of Animation Cinema: Prolegomena for a History of Terms » [trad. Lucy Swanson], dans Karen Beckman (dir.), *Animating Film Theory*, Durham, Duke University Press, 2014, p. 85-97 ; Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante : quatre essais sur l'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p. 35-42.

¹⁴³ Jean-Baptiste Massuet, *Le Dessin animé au pays du film – Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2017.

¹⁴⁴ Ryan Pierson, « Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation) », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 10 (1), 2015, p. 6-21.

¹⁴⁵ Nous allons volontairement un peu vite ici, car la « perception » de mouvement n'est pas équivalente à la « suggestion » de mouvement, la première reposant sur un phénomène physiologique, tandis que la deuxième demande un travail de compréhension et d'interprétation plus ou moins conscient. Nous mettons toutefois cette observation de côté pour l'instant car nous y reviendrons dans le tout dernier chapitre.

¹⁴⁶ Matteo Stefanelli, « Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du “9^e art” », *op. cit.*.

2. a) Définition du mouvement de cadre : zoom ou travelling ?

Si l'on s'appuie sur le paratexte qui entoure ces bandes dessinées, comme nous l'avons vu précédemment, il semblerait que *3 secondes* mette en place un zoom, que *Travelling Square District* recoure au travelling, alors que *Thornhill* ne tranche pas textuellement. Qu'en est-il réellement ?

Travelling Square District paraît le cas le plus indiscutable : les passages mobiles, transitions entre les saynètes, proposent de balayer des façades d'immeubles et de divers autres bâtiments latéralement. Chaque case est alors composée de la moitié de celle qui la précède et de la moitié de celle qui la suit, facilitant le décryptage du déplacement dont la direction ne saute pas nécessairement aux yeux au premier coup d'œil. Il apparaît nettement, alors, qu'il n'y a pas de changement d'échelle entre les cases (ni de déformation quelle qu'elle soit : les cases ne sont pas redessinées¹⁴⁷, elles sont extraites du grand dessin d'origine représenté en couverture de l'album), il n'y a donc pas de rapprochement ou d'éloignement du point de vue, le mouvement est uniquement latéral, ce qui n'est le cas que pour un travelling¹⁴⁸. Seules deux exceptions (ou deux types d'exception) ne s'inscrivent pas dans ce paradigme de déplacement latéral à distance constante : la première est la transition de l'image de couverture à la première case de l'album, si tant est que l'on considère que cette couverture appartient à l'œuvre à l'instar des fragments qui en sont extraits (ce à quoi l'auteur semble nous inviter en la reproduisant sur la page précédant la première planche de l'album, bien qu'elle soit pour l'essentiel grisée afin de faire ressortir par ses couleurs vives la case qui sera le point de départ de l'histoire) ou comme Case de toutes les cases (sa présence est nécessaire au lecteur pour la compréhension globale de l'œuvre, elle lui existe en parallèle, elle accompagne et devient un véritable outil de lecture). La seconde exception, la plus visible au cours de l'œuvre, transparaît dans les changements de dimensions des vignettes entre moments de mobilité du point de vue et saynètes au cadre figé, puisque les planches sont dans

¹⁴⁷ « Le décor a été dessiné à la main, en plusieurs parties sur des feuilles A4. Si on rassemble toutes les feuilles, on obtient l'image qui fait 1m80 sur 1m80. La couleur ainsi que les personnages ont été réalisés par ordinateur. ». Propos recueillis par Shesivan, « Interview BD "Greg Shaw" - Travelling Square District (Sarbacane) », *GénérationBD*, 11 mai 2010. URL : <https://www.generationbd.com/interviews/20-interviews-ecrites/1242-interview-bd-qgreg-shawq-travelling-square-district-sarbacane.html> [consulté le 20 août 2023]

¹⁴⁸ Le panoramique est également un mouvement de caméra potentiellement latéral, mais qui repose sur un pivotement de l'appareil, plutôt qu'un déplacement. De notre point de vue, le principe même de *Travelling Square District*, où chaque case est extraite de l'illustration initiale du quartier, suggère une translation de la caméra, plutôt que son pivotement.

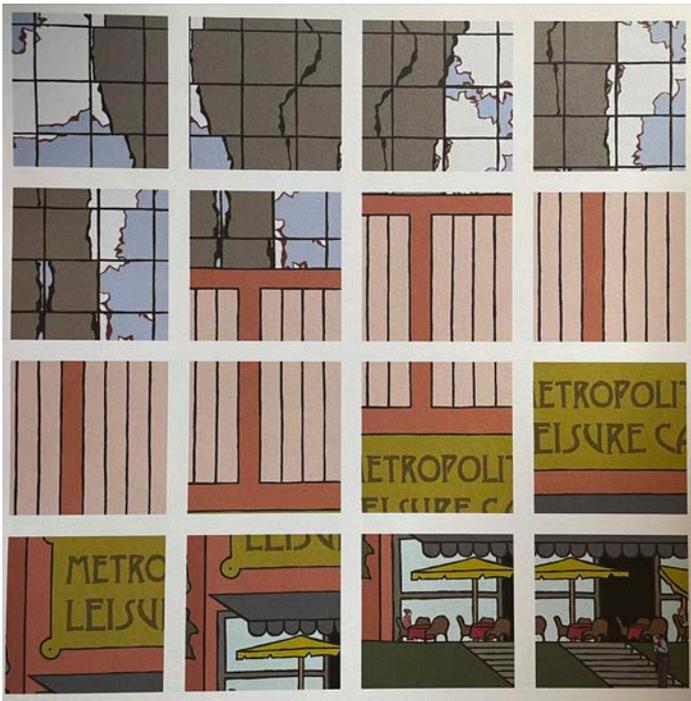


Fig. 2.1 – *Travelling Square District*, p. 115. Un exemple de page à seize cases.

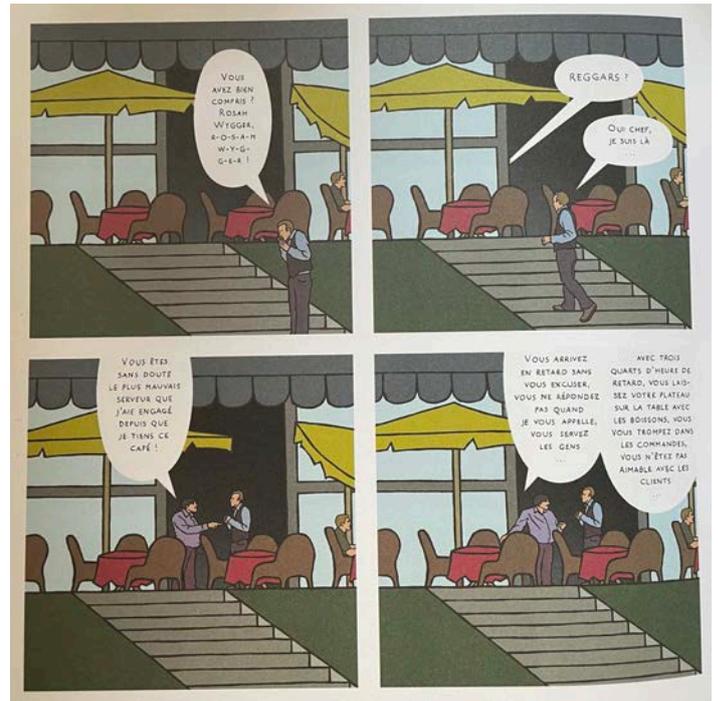


Fig. 2.2 – *Travelling Square District*, p. 116. Un exemple de page à quatre cases.

le premier cas divisées en seize cases [Fig. 2.1] et dans le second en quatre cases [Fig. 2.2], pour une même surface couverte. On pourrait alors parler de zooms dans le panorama urbain d'origine, mais il serait plus adéquat de les considérer comme des agrandissements, car on part bien d'une image fixe dont on découpe une partie pour la proposer à une échelle plus grande : il n'y a pas de déplacement du point de vue, pas de léger écrasement de la profondeur de champ comme lors d'une augmentation de la focale suite à un zoom (d'autant qu'étant donné la différence d'envergure du cadre entre l'image de couverture et les cases fixes, cet écrasement serait très perceptible). La situation rappelle davantage *Blow-Up* (ou comme l'évoquait Jessie Bi, *Blade Runner*) que *Fenêtre sur cour*, pour reprendre les films auxquels *Travelling Square District* a été comparée précédemment.

On pourrait à ce titre considérer *3 secondes* comme l'anti-*Travelling Square District* : là où cette dernière propose une sorte de chaînon dans lequel chaque case est à la fois reliée à celle qui la précède et à celle qui la suit, sans prévalence de l'une sur l'autre (et mêle ainsi à égalité passé et futur pour former le présent), chaque case de *3 secondes* contient, en potentiel, chacune de celles qui suivront mais aucune de celles qui précèdent : le point de vue se déplace dans une fuite en avant constante, régulière et à première vue rectiligne (en réalité, il arrive que l'on dévie légèrement, ne nous dirigeant pas nécessairement vers le centre de chaque image, ce qui ne se remarque vraiment que dans la version numérique, effectivement comme si l'on zoomait avec nos doigts sur un écran). Quand *Travelling Square District* semble nous



Fig. 2.3 – 3 secondes, p. 11. Le renversement de l'image rend difficile la lecture du journal.

orienter vers la notion d'agrandissement, 3 secondes y injecte une composante temporelle indissociable du déplacement dans l'espace diégétique : bien que tout se déroule au ralenti, le temps s'écoule bel et bien tandis que la cadre s'avance inexorablement aux travers des miroirs. Il s'agit donc d'un mouvement de cadre, zoom ou travelling avant, le premier selon le sous-titre du livre, le second selon l'explication narrative du photon dont on suivrait le point de vue.

Pourtant, on déduit assez vite que le zoom était bien ce que Marc-Antoine Mathieu avait en tête, puisqu'à

chaque traversée d'un miroir, l'image s'inverse (rendant la lecture de certains indices laborieuse [Fig. 2.3]). Un photon qui aurait « rebondi » sur une surface réfléchissante ne devrait pas donner à voir un tel renversement du monde, et de façon aussi systématique. Mathieu se fixe tout de même des limites quant au réalisme de ce zoom : les distorsions de l'image, lorsque les surfaces de réflexion ne sont pas planes (la trompette du supporter du match, par exemple [Fig. 2.4]), si elles sont bien représentées pendant un temps, sont tout de même progressivement effacées (ce qui devrait être impossible dans le cas d'un zoom) ; au point que l'image redevienne droite à peine une planche plus tard. On comprend que cela ait paru nécessaire afin de conserver des images lisibles et compréhensibles, et que, par sa nature graphique, la bande dessinée n'a pas besoin de s'embarrasser du respect des lois de l'optique ; néanmoins, il est intéressant de relever chez Mathieu une volonté de réalisme de la représentation, que ce soit dans la disposition des lieux et des différents miroirs les uns par



Fig. 2.4 – 3 secondes, extraits p. 22-23. Le reflet dans la trompette distord l'image pendant un temps, mais l'arrière-plan de la troisième case montre qu'il y a un retour à la normale dès que l'on quitte le terrain pour rejoindre les tribunes.

rapport aux autres (son activité de scénographe n'est probablement pas étrangère à ce soin de l'auteur), dans les dessins eux-mêmes, au trait se refusant à la simplification des formes pourtant fréquente en bande dessinée pour des raisons pratiques¹⁴⁹ (et que *Travelling Square District* reprend dans une certaine mesure). Il détaille ainsi une mouche sous tous ses angles, n'oublie pas de renverser l'image à chaque traversée du miroir, ni de faire un aller-retour entre la Terre et la Lune pour permettre au temps de s'écouler suffisamment pour que l'action se poursuive... Mathieu, donc, poussant la prouesse jusqu'au bout sur autant d'aspects, choisit néanmoins d'établir des limites à cette recherche de réalisme, et ces limites concernent la représentation de ce mouvement central, sorte d'hybride zoom/travelling que seule la nature graphique d'une telle œuvre permet de créer. Cette hybridité laisse place à l'interprétation, elle-même assujettie et encadrée par les différences de perception que propose l'œuvre : elle est bien différente en version papier et en version numérique. Cette dernière possède, en effet, une sensation d'entraînement beaucoup plus forte, quasi-hypnotique, qui emporte avec elle de façon beaucoup plus intense que la version papier et la distance que cette dernière instaure, puisque le défilement reste sous le contrôle du regard du lecteur. Jean Giraud, bédéaste connu sous le pseudonyme de Mœbius, remarquait justement comme différence entre la bande dessinée et le cinéma qu'au « cinéma [...] on oublie son corps et on ne vit plus que par les yeux, [o]n est embarqué, hypnotisé¹⁵⁰ » : précisément un état dans lequel est placé le lecteur face à la version numérique de *3 secondes*.

On pourrait alors arguer que celle-ci transmet une impression de travelling, tandis que l'album papier tend vers la sensation d'un zoom, par une simple variation de support qui entraîne une variation de la perception (nous avançons dans l'image ou l'image s'avance vers nous). Le fait est que le travelling est le témoignage d'un trajet au milieu d'un espace, là où le zoom explore ledit espace à distance¹⁵¹, ce qui a des conséquences sur l'interprétation du récit et la position que le lecteur occupe face à cela, comme nous y reviendrons par la suite.

Thornhill ne s'impose pas des contraintes formelles aussi fortes dans la représentation du mouvement de cadre. Les mouvements – car ils sont multiples – sont très variables : tantôt dans la profondeur, tantôt légèrement latéralement (comme orbitant autour des personnages

¹⁴⁹ Scott McCloud estime, pour sa part, que la simplification du trait facilite la projection du lecteur dans les personnages. Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 37.

¹⁵⁰ « Débat : De la bande dessinée au cinéma » [Entretiens croisés], *Cinématographe*, n° 21, octobre/novembre 1976, p. 20.

¹⁵¹ C'est ce qui explique qu'il soit historiquement particulièrement employé par la télévision, puisqu'il permet de s'adapter aux événements en direct sans avoir à effectuer un déplacement de l'appareil, avec toutes les contraintes associées à l'époque. Voir : Priska Morrissey, « Naissance et premiers usages du zoom », *Positif*, n° 564, février 2008, p. 88-93.

ou de l'ancien orphelinat). Ils sont, par ailleurs, loin d'être systématiques, et la bande dessinée recourt plusieurs fois à des changements d'angle de vue qui rompent la continuité en proposant ce que l'on pourrait apparenter à des champs/contrechamps, tout comme l'œuvre alterne entre segments dessinés et segments écrits. Contrairement à *Travelling Square District* et *3 secondes*, caractérisées par une tentative de continuité du point de vue (malgré la rupture inhérente au découpage en cases), elle repose entièrement sur ces alternances, sur une dualité intrinsèque liée à la présence de deux protagonistes (ainsi que deux modes d'énonciation) et qui s'estompe au fil du récit (jusqu'à ce que les deux fillettes se rejoignent dans la toute dernière illustration). Les moments de rupture sont en conséquence très marqués (par des doubles pages entièrement noires entre écriture et dessin), et se retrouvent d'une certaine façon dans la représentation du mouvement du cadre.

Par ses changements d'angle de vue, *Thornhill* semble reconduire partiellement la proposition de Jacques Aumont lorsqu'il écrit : « le cinéma est un art du point de vue instantané mais multiple¹⁵² », faisant référence à la possibilité cinématographique du changement d'emplacement de caméra vis-à-vis de l'objet filmé et ce, grâce au montage, sans nécessaire discontinuité temporelle. Outre l'œuvre de Pam Smy, dont les cases sont des doubles pages et ne se côtoient pas dans un même espace, on pourrait arguer que cela s'applique d'autant mieux à des bandes dessinées à la forme plus classique, c'est-à-dire plusieurs cases sur une page comme *Travelling Square District* et *3 secondes* : c'est tout le principe de la notion de multicadre de Van Lier, évoquée en introduction. La multiplicité est rendue évidente, mais l'instantanéité intervient à un autre niveau : celui de la perception-réception, par le lecteur, qui voit ces points de vue apparaître conjointement de façon juxtaposée dans son champ de vision¹⁵³, alors que ceux-ci ne sont pas instantanés au sein de leur diégèse, du moins dans les œuvres que nous étudions, puisqu'il y a manifestement des intervalles non dessinés entre les cases¹⁵⁴. On pourrait y trouver le temps de déplacer une éventuelle caméra imaginaire ! Rien ne nous interdit de l'envisager, et les ouvrages de Greg

¹⁵² Jacques Aumont, « Le point de vue », *Communications*, n° 38, 1983, p. 5.

¹⁵³ Cette idée de la présence du reste de la page dans le champ de vision du lecteur à tout moment de la lecture a été nommée par Benoît Peeters le « péri-champ ». Nous en reparlerons dans le chapitre 4. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 21.

¹⁵⁴ Thierry Groensteen les appelle parfois « blancs », vocabulaire qu'il reprend du langage courant (et qu'il fustige, notamment car ils ne sont pas toujours blancs). Le théoricien estime qu'ils ne doivent pas être automatiquement considérés comme des « cases fantômes », expression qu'il emprunte à Benoît Peeters, dans le sens où nous ne visualisons pas nécessairement les étapes manquantes d'une action entre deux cases lors de la lecture. Nous préférons quant à nous le terme « ellipse » proposé par Dominique Petitfaux, traducteur de Scott McCloud, qui l'a choisi car son usage s'est déjà répandu dans la littérature sur le sujet. Voir : Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 132 ; Dominique Petitfaux, « À propos de la traduction », dans Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 3.

Shaw et Marc-Antoine Mathieu semblent même particulièrement nous y encourager, comme nous l'avons vu précédemment. Certains théoriciens, comme Pascal Robert, défendent l'idée de l'unicité de la case dans tous les cas :

« Une bande dessinée, selon notre hypothèse, ne serait pas composée de vignettes ou de cases au pluriel comme on pourrait le croire *a priori*, mais d'une seule vignette qui se déforme/se transforme pour donner accès au monde 3D sur 2D que nous allons explorer-construire grâce à elle. [...] En ce sens, elle est bien un véhicule d'exploration-construction, mobile à sa manière (tout à fait singulière, on le voit), par sa déformation/transformation¹⁵⁵. »

La case serait ainsi fondamentalement un objet unique et surtout « mobile », notamment grâce à sa plasticité (« déformation/transformation »), qui en fait une sorte de fenêtre malléable montrant différents lieux de la diégèse afin de donner à voir un fragment de l'univers fictionnel nécessaire à notre exploration, voire notre immersion dans ce « monde 3D ». Nous reviendrons sur la propriété élastique du cadre bédéique dans le chapitre 3. Quoiqu'il en soit, il semble naturel de supposer que l'intervalle entre deux cases correspond en réalité, si la case est une entité unique, à un déplacement dudit cadre.

Les trois bandes dessinées, bien que ce soit nettement plus systématique voire « automatique » dans *3 secondes* et *Travelling Square District*, proposent des enchaînements entre les cases que le théoricien Scott McCloud nomme « de moment à moment¹⁵⁶ ». Il s'agit pour lui de découpages laissant peu de place à l'ellipse, les vignettes n'étant différentes que par de minimes éléments dont le trajet est si facile à reconstituer mentalement que l'intervalle implicite en devient presque visible, limitant la place laissée à l'interprétation. McCloud ne précise pas les bornes de cette catégorie (à partir de quand considère-t-on que l'ellipse est évidente ?) mais l'illustre par des *strips* au cadre fixé et dont un unique élément change (un œil fermé qui s'ouvre, par exemple). La fin du premier mouvement de *Thornhill*, où l'on aperçoit la silhouette de l'orphelinat se découpant dans la pénombre de la nuit, en serait un flagrant exemple, puisque les deux dernières illustrations sont rigoureusement identiques, à l'exception de la fenêtre de l'étage qui s'allume. De la même façon, les saynètes fixes de *Travelling Square District* mettent en scène des personnages dont il est aisé de compléter les déplacements. Pourtant, la définition donnée par McCloud de ces enchaînements « de moment

¹⁵⁵ Pascal Robert, « Chapitre I. La pensée-BD de la bande dessinée, de l'intelligence de la bande dessinée par la bande dessinée », dans Pascal Robert, *La bande dessinée, une intelligence subversive* [en ligne], Villeurbanne, Presses de l'enssib, 2018. URL : <http://books.openedition.org/pressesenssib/8700> [consulté le 20 août 2023]

¹⁵⁶ Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 78.

à moment » s'applique parfaitement aux mouvements de cadre de nos bandes dessinées, bien que l'entièreté de la case soit souvent recomposée, et non un simple élément. Il est cependant évident que peu de place est laissée à l'ellipse, et que la façon la plus simple de relier ces cases, pour suivre le principe du rasoir d'Ockham, du fait même de la faible différence qui existe entre elles, est de les interpréter comme un travelling ou un zoom.

2. b) Fonction du mouvement et fiction

Ces considérations qualificatives n'auraient que peu d'intérêt si on détachait entièrement ces mouvements de cadre de leur fonction narrative, puisque le fond et la forme, dès lors que l'on s'attache à des œuvres singulières et non au général, se mettent constamment au service l'un de l'autre, s'entremêlant inexorablement. Ainsi, selon que l'on perçoive tel ou tel mouvement comme un travelling, un zoom, ou autre chose, notre perception de l'événement en sera nécessairement modifiée, ne serait-ce que par l'effet de proximité ou de distance associé à l'un et l'autre. Citons à nouveau le dictionnaire d'Aumont et Marie :

« Une distinction entre “mouvements fonctionnels” et “mouvements gratuits” a été proposée par Branigan (1984). Les mouvements fonctionnels servent à l'un des buts suivants : 1°, construire l'espace cinématographique ; 2°, suivre ou anticiper un mouvement dans la diégèse ; 3° suivre ou découvrir un regard ; 4°, sélectionner un détail significatif ; 5°, révéler un trait subjectif d'un personnage. Cette typologie est suggestive mais imprécise, et il vaut mieux considérer que l'expression “mouvement de caméra” est une pure commodité du langage, qui n'appartient pas vraiment au vocabulaire théorique¹⁵⁷. »

Cette typologie, bien que discutable dans sa précision comme le soulignent les auteurs, et qui ne concerne théoriquement que le cinéma, peut paradoxalement assez bien s'appliquer aux mouvements de nos bandes dessinées, alors même qu'il est également inadéquat de parler de mouvement de « caméra », pour d'autres raisons.

En maintenant une distance constante tout en balayant latéralement le théâtre des événements de son récit, *Travelling Square District*, qui parodie le genre du polar, amène son dispositif à évoquer certains imaginaires de l'enquête, comme la loupe, instrument d'agrandissement avec lequel le détective survole des détails pour mieux trouver des indices

¹⁵⁷ Jacques Aumont, Michel Marie, *op. cit.*, p. 181-182.

menant à la vérité¹⁵⁸. Ce mouvement créé par la bande dessinée superpose ainsi loupe imaginaire et œil du lecteur, guidant celui-ci d'un lieu à un autre afin de faire la lumière sur l'affaire que l'on suit, et confirmant alors notre interprétation des transitions entre pages à seize cases et pages à quatre cases en tant qu'agrandissements et non rapprochements : cela correspond à la quatrième proposition de Branigan, « sélectionner un détail significatif ». Ce déplacement du cadre dans l'album de Greg Shaw n'est absolument pas nécessaire à la narration, qui peut aisément s'en passer, car s'il permet de lier les actions les unes aux autres dans l'espace (première proposition : « construire l'espace cinématographique » ?) mais aussi dans la narration, prouvant que les actions sont toutes liées entre elles, comme un équivalent bédéique du plan-séquence cinématographique, il ne se limite pas à une temporalité linéaire. En effet, les fréquents *flashbacks* confirment, certes, que les lieux d'action restent dans un périmètre spatial restreint, cependant il n'est nullement indiqué que la temporalité l'est autant, même si l'on peut aisément déduire que tous les *flashbacks*, en tons sépias, ont eu lieu avant les actions en couleurs, et qu'elles-mêmes se déroulent les unes après les autres selon leur ordre d'apparition, limitant le récit à deux temporalités elles-mêmes linéaires. Toujours est-il que cette continuité relative du mouvement permet de placer le lecteur en position d'enquêteur, à défaut d'en être un réellement, puisque aucun mystère n'est à lever par nos soins, la narration s'en chargeant (contrairement à *3 secondes*, qui rentre pleinement dans cette description). On pourrait presque rapprocher le dispositif de cette bande dessinée à la catégorie vidéoludique du « *point-and-click* », ces jeux dans lesquels le joueur cherche des indices en parcourant avec sa souris ou son joystick un espace bidimensionnel et cliquant afin de collecter informations, objets ou simplement déclencher des boîtes de dialogues¹⁵⁹. Ce dernier cas paraît frappant de similarité avec *Travelling Square District*, où les actions se limitent pour l'essentiel à des dialogues (une rare exception étant, par exemple, le meurtre central). Mais on ne peut guère aller plus loin dans la comparaison, puisque la composante

¹⁵⁸ La loupe est associée à un imaginaire parodique de l'enquête, comme objet appartenant à la panoplie de l'enquêteur stéréotypique : « the basic Holmesian costume props –deerstalker cap, pipe, and magnifying glass– were adopted very quickly, perhaps because of their incongruity, by most movies spoofing the detective genre ». William K. Everson, *The Detective in Film*, Secaucus, The Citadel Press, 1972, p. 21.

¹⁵⁹ Patrick Hellio, *L'Histoire du Point'n Click*, Houdan, Pix'n Love, 2018. Par exemple, la série de jeux vidéo *Ace Attorney* éditée par Capcom relève du point-and-click dans ses phases d'enquête. Certaines expérimentations cinématographiques, tel que le cinéma interactif, proposent une approche qui évoque ce genre de jeux vidéo, comme l'analysent Bernard Perron et Carl Therrien dans « "Pointez-et-cliquez ici". Les figures de l'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps », Actes du 13^{ème} colloque international d'études cinématographiques *Lo stile cinematografico/Film Style*, Udine, Forum, 2007, p. 395-403.

essentielle du jeu vidéo, l'interactivité, n'existe pas, ou s'exprime par des modalités extrêmement différentes, dans le cas de la bande dessinée papier.

Cet imaginaire de la loupe que nous avons précédemment évoqué fait directement écho à l'idée première derrière la création de *3 secondes*, c'est-à-dire ce mouvement de zoom effectué sur tablette tactile via deux doigts que l'on écarte ; la loupe est alors numérique et non plus optique. Malgré tout, l'effet produit est complètement différent, et on ne peut plus parler de « sélectionner un détail significatif » : le mouvement ne nous dirige pas de façon évidente vers ce que Mathieu voudrait que l'on voie. Par ailleurs, là où l'on gardait ses distances avec *Travelling Square District*, il s'agit dans *3 secondes* de nous emporter au cœur même de l'action, traversant de multiples espaces, et ceci est d'autant plus perceptible dans la version numérique dont le défilement n'est pas conditionné à une action de notre part (déplacer le regard, tourner la page), bien qu'il soit tout de même possible d'agir sur celui-ci si on le souhaite. Nous rentrons alors dans l'espace diégétique même, dans toute sa tridimensionnalité et sa profondeur, ce qui est une conséquence de l'usage d'un travelling avant, ceci illustrant, lorsque l'on arrive à les distinguer, que l'impression laissée par un travelling et celle laissée par un zoom peuvent être foncièrement différentes, en ce que l'un semble emporter et intégrer le spectateur dans l'action, tandis que le zoom permet un recul sur celle-ci, une position d'observateur. Néanmoins, ce n'est pas un hasard si le premier miroir que nous traversons dans *3 secondes* est l'œil de celui que l'on pourrait appeler le protagoniste, c'est-à-dire l'homme représenté sur la couverture de l'album. Il s'agit bien de nous dire d'observer, malgré l'impression de manque de recul que nous procure le travelling bédéique. On pourrait même arguer que cela rentre dans la troisième catégorie de Branigan : « suivre ou découvrir un regard », car, après tout, nous suivons bien ce que le personnage voit dès lors que l'on traverse son œil. Nous voyons l'histoire de son point de vue, peut-être a-t-il également cru au premier abord que l'homme derrière lui s'apprêtait à l'abattre, le voyant le viser dans le reflet de son téléphone portable, avant de découvrir, quelques secondes plus tard, après avoir levé les yeux, qu'il ne faisait que le défendre contre un sniper posté sur l'immeuble d'en face. Anish Kapoor, artiste créant des installations de miroir (et cité dans une case de *3 secondes*), explique en entretien que selon lui, un miroir (en l'occurrence concave, comme l'est l'œil) permet à la fois d'entrer dans un autre monde, mais aussi de comprendre

que le monde n'est pas ce que l'on pense¹⁶⁰, c'est-à-dire qu'il n'est pas seulement ce que l'on perçoit. C'est exactement l'objectif de l'album, nous faire comprendre qu'il y a plus que ce qui est visible.

D'un autre côté, ces albums, tout comme *Thornhill*, utilisent le mouvement afin de susciter puis de révéler le mystère sur lequel reposent leurs intrigues respectives : cet effet du mouvement n'appartient pas à la typologie des « mouvements fonctionnels » de Branigan telle que rapportée par Aumont et Marie, pourtant il est clair que cela n'en fait pas un « mouvement gratuit ». Il s'apparenterait plutôt à cette description, issue de l'introduction d'un ouvrage collectif paru en 2017 : « un travelling [...] peut témoigner d'une expressivité de la "mise en scène", produisant un effet de sens ou une émotion chez celui qui regarde le film¹⁶¹. ». L'idée est, dans les trois cas, de créer des attentes, via ce qui est montré et ce que l'on suppose sera montré ensuite. Par exemple, par de nombreux rapprochements du cadre qui semblent faire des jeux de va-et-vient vers l'orphelinat, mais en réduisant progressivement la distance de telle sorte que le mouvement général du cadre conduit naturellement vers cette maison délabrée, l'ouvrage titille notre curiosité, soulignant son aura mystérieuse, tout en retranscrivant l'intérêt de la jeune Ella pour cet endroit qu'elle va explorer par la suite¹⁶². En ce sens, ce mouvement paraît correspondre au premier et au cinquième types des mouvements fonctionnels, soit « construire l'espace cinématographique » (en particulier le premier mouvement de la bande dessinée qui permet de situer la maison d'Ella vis-à-vis de Thornhill) et « révéler un trait subjectif d'un personnage », tout en suscitant une tension chez le lecteur simplement par la mise en scène. Il ne s'agit pas ici de cinéma, mais l'on voit que ces mouvements peuvent correspondre à certaines habitudes cinématographiques de narration visuelle, et être analysés selon certains de ces principes, qui ne s'excluent pas mutuellement ; un seul mouvement pouvant aisément traduire bien des choses.

¹⁶⁰ « You are entering another world, but it is also telling you that the world is not what you think it is. ». Propos recueillis par Sonia Kolesnikov-Jessop, « Anish Kapoor on the Power of Concave Mirror », *CoBo Social* [en ligne], 28 mai 2019. URL : <https://www.cobosocial.com/dossiers/anish-kapoor-on-the-power-of-concave-mirrors/> [consulté le 20 août 2023]

¹⁶¹ Antony Fiant, Roxane Hamery, Jean-Baptiste Massuet (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : approches techniques*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2017, p. 8.

¹⁶² Certains mouvements ne sont d'ailleurs pas réalistes du point de vue des perspectives précisément dans le but de mettre l'accent sur cette obsession d'Ella pour la maison. Par exemple, lorsque la petite fille déballe ses cartons d'emménagement [Fig. 1.7, p. 50], le cadre se rapproche légèrement de la fenêtre, or la maison grossit également, alors qu'elle devrait conserver la même taille étant donné la distance à laquelle elle se trouve. On obtient un effet, léger mais bien présent, qui peut rappeler les propriétés visuelles du travelling compensé, permettant de figurer visuellement l'idée que l'orphelinat abandonné prend petit à petit de la place dans les pensées d'Ella, même si elle ne semble pas la regarder à ce moment particulier.

Nous nous intéressons peu ici aux intervalles littéraires de *Thornhill*, mais il est néanmoins important de noter que la création de la fascination pour cette bâtisse est un travail conjoint : les extraits du journal intime de Mary sont narrés systématiquement depuis l'enceinte de la maison alors occupée, pourtant la composante visuelle est absente, il nous est donc impossible de voir l'intérieur quand bien même l'action s'y déroule. La maison reste constamment dans une forme de hors-champ, interne au cadre dans le cas des séquences dessinées, et mental, pourrait-on dire, car rien ne nous est véritablement donné à voir, dans les passages écrits¹⁶³. Le hors-champ est une notion très étudiée dans le champ des études cinématographiques, à commencer par André Bazin à l'occasion de son texte sur la peinture et le cinéma¹⁶⁴, dans lequel il évoque la dichotomie souvent reprise qui existe selon lui entre le cadre de peinture, centripète (qui isole du monde et guide le regard vers l'intérieur), et le cadre de cinéma, centrifuge (qui agit au contraire comme une fenêtre d'accès sur un monde)¹⁶⁵. Cela a évidemment été nuancé, notamment en ce qui concerne le fait que considérer la peinture uniquement par le prisme du cadre témoigne d'une méconnaissance de l'histoire et de la pratique des Beaux-Arts¹⁶⁶, mais cette dichotomie reste intéressante dans le cas de nos bandes dessinées, puisque la notion de case y est étroitement liée à celle de cadre – une corrélation qui ne va pas de soi¹⁶⁷ – et que la bande dessinée partage sa nature graphique avec la peinture. Pourtant, force est de constater que le cadre bédéique, en particulier dans *3 secondes* et dans *Thornhill* par leurs créations d'attentes vis-à-vis du hors-champ, correspond plutôt à la

¹⁶³ La distinction entre « visible » et « dicible », qui sont associés au cinéma et à la littérature respectivement, sont sources de nombres de textes. Voir : Jean-Louis Leutrat (dir.), *Cinéma et littérature : le grand jeu*, Cherbourg-en-Cotentin, De l'incidence éditeur, 2010. En ce qui concerne la question spécifique de la pertinence de transposer la notion de hors-champ en littérature, voir : Marie Kondrat, « A-t-on besoin des concepts intersémiotiques ? Exemple du hors-champ », *Formes et (en)jeux de l'intermédialité dans l'espace européen d'hier à aujourd'hui* [colloque], 2020.

¹⁶⁴ André Bazin, « Peinture et cinéma », dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. 2, Paris, Les Éditions du cerf, coll. « 7e art », 1959, p. 127-132.

¹⁶⁵ Aumont nuance cette dichotomie mais note que le hors-champ au cinéma reste plus accessible, les limites du cadre plus poreuses, que ce n'est le cas en peinture. Jacques Aumont, *L'Œil interminable*, Paris, Éditions de la Différence, coll. « Essais », 2007, p. 123.

¹⁶⁶ Louis Seguin, *L'espace du cinéma (Hors-champ, hors d'œuvre, hors-jeu)*, Toulouse, Ombres, 1999.

¹⁶⁷ Benoît Peeters fait la remarque que de plus en plus d'auteurs (« et surtout, d'autrices ») ne dessinent plus la frontière des cases, permettant à ces dernières de devenir des zones poreuses où certains éléments appartiennent à plusieurs cases simultanément. Benoît Peeters, « Poétique de la bande dessinée (2) », conférence au Collège de France, 15 novembre 2022. URL (à 58 min 38 sec) : <https://www.youtube.com/watch?v=8s4jjNeAMPw> [consulté le 20 août 2023]

catégorie centripète¹⁶⁸ telle qu'elle est définie par Bazin : la première par ses multiples traversées d'un même espace qui nous révèlent que des indices sont discernables mais pas toujours révélés au premier abord (nous sommes donc poussés à nous représenter le reste de cet espace pour retrouver, au fil de la bande dessinée, à quel moment il faut aller pour avoir le meilleur angle de vue possible sur un détail à peine suggéré), la seconde dans son mouvement général tournoyant autour de l'orphelinat, mais aussi, à plusieurs reprises, par les nombreux regards de la protagoniste tournés vers le hors-champ, que l'on retrouve également dans les personnages presque figés de *3 secondes*.

Thierry Groensteen note justement que le cadre de bande dessinée n'a jamais une valeur aussi semblable à celui de cinéma que lorsque le dessinateur reprend, décline et complète un dessin qu'il a précédemment fait exister afin de figurer un déplacement du point de vue :

« L'image préexistante dont s'inspire la vignette peut être [...] une autre vignette issue [...] de la même planche ; dans ce cas, la variante que le recadrage introduit produit un effet analogue à celui que produit, dans un film, un zoom ou un mouvement d'appareil (*travelling*, panoramique)... C'est donc seulement quand le dessinateur *recadre* qu'il prête au cadre cette même fonction d'extraction qui est toujours le propre du cadre cinématographique¹⁶⁹. »

Cette « fonction d'extraction » dont parle Groensteen se rapporte au principe qu'un plan de cinéma (en prises de vues réelles) est en réalité toujours entouré d'un hors-champ, car l'image y est un morceau du monde, qui existe bien autour d'elle sous une forme ou une autre (dans la diégèse ou sur le plateau de tournage). L'une des caractéristiques qui devrait différencier fondamentalement ce cadre de cinéma de la case de bande dessinée est qu'il *extraît* nécessairement – en prises de vues réelles –, alors que le cadre de bande dessinée est généré par le dessin : il n'a aucune fonction de sélection parmi un ensemble, un monde. Or, chaque case qui reprend en partie celle qui la précède rompt avec ce mode de fonctionnement : en ce

¹⁶⁸ Notons ici que Benoît Peeters estime, pour sa part, que « la case de bande dessinée ne relève d'aucune de ces deux catégories », car il n'existe pas, en bande dessinée, de hors-champ, « sinon métaphorique » (Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 21). Il ne développe pas ce qu'il entend par « métaphorique », mais on peut déduire que cette position est similaire à celle de Thierry Groensteen, pour qui il n'y a pas de hors-champ en bande dessinée pour la simple raison qu'il n'y a pas de « champ » : le dessin, même sans cadre, ne risque pas de s'épancher, et à ce titre il n'y a « nul besoin [...] de le contenir par des moyens coercitifs » (Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 49). Jan Baetens écrit quant à lui que « le hors-champ n'existe que *virtuellement*, du moins au niveau de la vignette individuelle, car ce qui se trouve autour de cette image n'a pas forcément été dessiné » (Jan Baetens, « Bande dessinée, formats, hors-champ : l'enseignement des *blow books* », *Comicalités* [en ligne], « Bande dessinée et culture matérielle », 11 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/4996> [consulté le 20 août 2023]). Nous préférons l'idée de virtualité du hors-champ bédéique à celle de métaphore, car il nous semble qu'elle rappelle bien la nature de cette notion, par définition toujours virtuelle puisque seulement suggérée par le cadre. Au cinéma, le hors-champ n'est pas plus accessible au spectateur que ne l'est son équivalent bédéique au lecteur, donc, en termes de réception et de perception, peu importe qu'il ait existé ou non, sa virtualité finale est indéniable.

¹⁶⁹ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 52.

cas, le cadre semble sélectionner parmi un monde déjà représenté (la première case) et donc préexistant. C'est particulièrement le cas dans *3 secondes*, où chaque case contient en potentiel toutes celles qui suivent, et en pratique l'entièreté de la petite dizaine qui la suivent immédiatement (puisqu'en s'avançant en ligne droite, le cadre rétrécit son champ, petit à petit), généralement jusqu'au prochain passage dans un reflet ; mais c'est également notable dans *Travelling Square District*, dont chaque case contient la moitié de celle d'avant, et dans la plupart des doubles pages de *Thornhill*, qui reprennent des éléments d'une vignette à l'autre. Leurs cadres, et surtout leurs déplacements, adoptent alors dans les trois œuvres, selon Groensteen, un caractère cinématographique, ou, comme il l'écrit, « analogue » à un mouvement de cadre cinématographique. Il n'y a que lors d'un mouvement du cadre bédéique que celui-ci adopte les caractéristiques d'un cadre de cinéma.

Revenons à l'utilité de tels mouvements de cadre dans la narration. Ils servent par exemple pour leur valeur d'entrée puis de sortie de la fiction, reconduisant cette habitude de commencer par présenter la situation générale, comme une vue d'ensemble, pour arriver au particulier du récit. Ainsi, si *Travelling Square District* est structurée en une stricte alternance déplacement/saynète d'une double page chacune, les pages initiales de l'ouvrage dérogent à cette règle, puisque le début compte trois pages de déplacement (partant des nuages pour se diriger vers le premier lieu d'action, dans un immeuble¹⁷⁰). La fin propose quelque chose de similaire, puisque les neuf dernières pages sont divisibles en quatre pages de déplacement suivies de deux pages d'une rare saynète muette, puis trois dernières pages en écho aux initiales, se terminant dans la rivière au pied des immeubles. Ces exceptions ne sont pas anodines, puisque l'auteur applique par ailleurs son dispositif avec tellement de rigueur que cela le conduit à insérer un temps de déplacement, soit une interruption dans l'action, en plein milieu de la scène du meurtre, avant d'y revenir et sans avoir profité de cet éloignement pour, par exemple, reléguer l'acte lui-même dans le hors-champ¹⁷¹. *Thornhill* profite également de son ouverture pour aller du général (quoi de plus banal qu'une araignée sur sa toile ?), décentrer le point de vue et reculer un peu afin de donner une vision d'ensemble, avant de nous emmener vers l'héroïne, tout en nous permettant de situer les principaux lieux des actions à venir via un mouvement vers la maison d'Ella suivi d'un autre, en contrechamp

¹⁷⁰ Livio Belloï en fait ainsi la remarque dans le cas de *Travelling Square District* : « Greg Shaw se souvient manifestement des amples mouvements de caméra autonomes et descriptifs par lesquels s'inaugurent bon nombre de films classiques hollywoodiens ». Livio Belloï, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *op. cit.*, p. 6.

¹⁷¹ Reproduite et commentée dans le chapitre 4, p. 113.

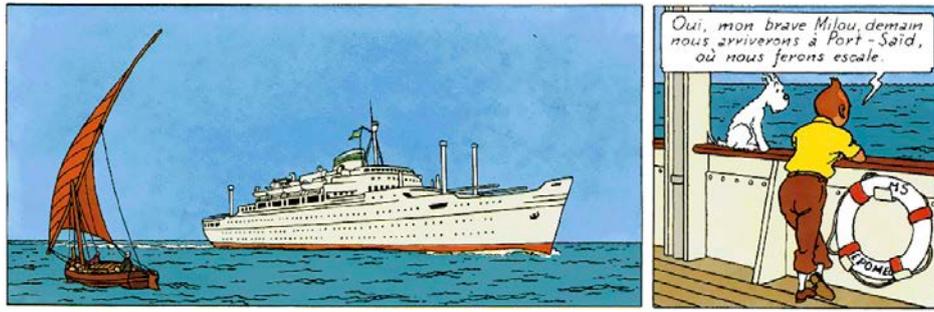


Fig. 2.5 – *Les Cigares du Pharaon* (Hergé, version couleur de 1955). Cases d'ouverture de l'album.

pourrait-on dire, partant de l'intérieur de sa chambre pour se diriger vers Thornhill. En tant que lecteur, nous entrons donc dans l'univers fictionnel d'une façon que l'on pourrait qualifier de classique via ce mouvement de cadre vers l'avant, mais qui n'est pas aussi naturel en bande dessinée, où il suffit généralement d'une seule case « d'exposition » pour nous permettre de situer l'action, sans avoir à s'embarasser de détailler le déplacement liant celle-ci et celle qui la suit (si déplacement il y a réellement). C'est le cas dans plusieurs albums de Tintin, comme *Le Lotus Bleu* (Hergé, 1936 pour la version en noir et blanc) ou *Les Cigares du Pharaon* [Fig. 2.5]. Ceci n'est pas sans évoquer un mode de transition spatiale employé au cinéma ou dans nombre de séries, le plan de coupe, qui est dans les *sitcoms*¹⁷² par exemple, un simple plan d'extérieur intercalé entre deux scènes d'intérieur permet à la fois de faire la transition et de situer l'action dans un lieu parfois déjà connu.

En outre, le travelling avant comme entrée dans la fiction est particulièrement présent dans les films de contes, tels *Peau d'Âne* (Jacques Demy, 1970) ou *Blanche-Neige et les Sept Nains* (David Hand, 1937), où il signale voire souligne particulièrement qu'il s'agit de nous raconter une histoire et de nous faire intégrer provisoirement un monde fictionnel¹⁷³. Dans le second cas, qui relève de l'animation, et en particulier du dessin animé, les créateurs ont d'ailleurs recours à la caméra multiplane, un procédé technique consistant à placer les différents éléments de l'image sur plusieurs plaques transparentes pour créer de la profondeur de champ, développé quelques années auparavant par Bill Garity¹⁷⁴, afin d'imiter un travelling en prises de vues réelles sans devoir redessiner l'entièreté des photogrammes ni perdre l'impression de

¹⁷² « [M]usic stings signal the transition between scenes and often accompany exterior shots of the location within which action is about to take place ». Brett Mills, *The Sitcom*, Édimbourg, Edinburgh University Press, 2009, p. 38.

¹⁷³ Concernant ce procédé adapté en bande dessinée, Scott McCloud écrit justement : « Naviguer à travers une série de cases, chacune incrustée dans la précédente, pourrait donner l'impression de plonger plus profondément dans une histoire ». *3 secondes et Thornhill* reposent toutes deux sur ce principe. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée* [trad. Jean-Paul Jennequin], Paris, Delcourt, 2015 [2000].

¹⁷⁴ Christopher Holliday, Chris Pallant, « The depth deception: Landscape, technology and the manipulation of Disney's multi-plane camera in *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) », dans Christopher Holliday, Chris Pallant (dir.), *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy*, New York, Bloomsbury Academic, 2021.

profondeur de l'image. Couplé à des fondus enchaînés, ce mouvement de caméra nous emmène vers le château depuis la forêt, puis dans l'enceinte même vers une fenêtre et jusqu'à l'intérieur des appartements de la reine. Marc-Antoine Mathieu, de nos jours, peut s'aider du numérique pour éviter de systématiquement tout redessiner, bien que sa représentation du mouvement n'ait en réalité que peu à voir avec ce que permet la caméra multiplane (l'impression de profondeur, due aux différents plans, ne se retrouve pas dans *3 secondes*, où chaque image est un bloc d'éléments placés sur le même niveau, appartenant au même dessin). Cependant, ces approches paraissent similaires : elles reposent toutes deux sur la volonté d'imiter graphiquement (et avec difficulté) ce que la caméra de prises de vues réelles peut effectuer aisément.

D'autres films ont recours à un mouvement de caméra vers l'avant de façon moins rigide que s'il était parfaitement rectiligne, par exemple en le couplant avec un panoramique : c'est le cas, comme le note Livio Belloï dans son article sur *Travelling Square District*¹⁷⁵, de l'ouverture de *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960), où le cinéaste donne d'abord à voir la ville de Phoenix depuis un point de vue élevé, et, certains raccords étant en fondus enchaînés, pivote la caméra, s'approche d'une fenêtre particulière d'un immeuble, les différents angles de vue n'étant jamais parfaitement alignés avec ceux qui précèdent (comme dans *Thornhill*), avant que l'on ne rentre dans la chambre que l'on devine sous le store baissé et découvre ainsi la protagoniste du film allongée sur un lit. *Thornhill* repose, à l'évidence, sur un principe très similaire adapté à son médium.

Comment être sûr néanmoins qu'il y a volonté d'évoquer un travelling via cette décomposition du mouvement de cadre en une suite de plus de deux cases ? On peut faire un autre parallèle bédéique, cette fois avec une bande dessinée qui prend le cinéma comme sujet et cite explicitement des films : *L'Invention de Hugo Cabret* (Brian Selznick, 2007) raconte l'histoire d'un petit garçon cherchant à réparer un automate créé par Georges Méliès, qui rencontre l'homme lui-même lorsqu'il travaille à la gare Montparnasse dans les années 1920. Cet ouvrage reproduit, parfois à l'identique et parfois en dessins, des plans de véritables films. Ce faisant, il fait du cinéma l'un des enjeux centraux de son intrigue, et est, comme nous l'avions repéré au chapitre 1, revendiqué par son auteur comme ayant des caractéristiques l'apparentant à un film. Or, le découpage de son ouverture présente des similarités avec celui de *Thornhill*, en ce sens qu'il ne se borne pas à une seule illustration de mise en situation mais

¹⁷⁵ Livio Belloï, *op. cit.*, p. 6.

propose plusieurs points de vue, d'abord s'éloignant de la Lune avant de dévoiler la ville de Paris vue depuis les airs, puis la gare Montparnasse où se déroulera l'essentiel de l'intrigue, dans laquelle on rentre ensuite jusqu'à arriver à un gros plan sur le visage du protagoniste, Hugo [Fig. 2.6], avant de desserrer à nouveau le cadre afin de suivre le petit garçon dans les dédales qui le conduisent derrière les horloges de la gare dont il s'occupe. Les fonctions d'introduction de personnage, situation spatiale, voire cartographie des lieux, et contextualisation de manière générale sont remplies via un grand nombre d'images, là où seules deux ou trois étaient nécessaires si l'on cherche le pragmatisme usuel en bande dessinée (où l'équipe de création est largement réduite par rapport au cinéma d'animation, par exemple, puisque le dessinateur est souvent solitaire), et ce, d'autant que chaque case dans ces ouvrages, *L'Invention de Hugo Cabret* comme *Thornhill*, est en réalité une double page pleine, et non une simple sous-unité de la page. Par ailleurs, Martin Scorsese, qui adapte le livre de Brian Selznick au cinéma en 2011, semble avoir adhéré à l'idée que l'ouverture évoque un travelling avant, puisque c'est ainsi qu'il reconduit le passage avec une certaine fidélité (partant de Paris vue du ciel, la gare Montparnasse vue de l'extérieur, puis de l'intérieur, la foule, et enfin Hugo). Or, ce mouvement est impossible à réaliser avec une caméra traditionnelle, aussi le cinéaste a recours au cinéma virtuel¹⁷⁶. Cette entrée dans la fiction, qui renvoie pourtant à un mouvement de caméra, doit reposer sur une simulation par le truchement d'effets spéciaux et autres

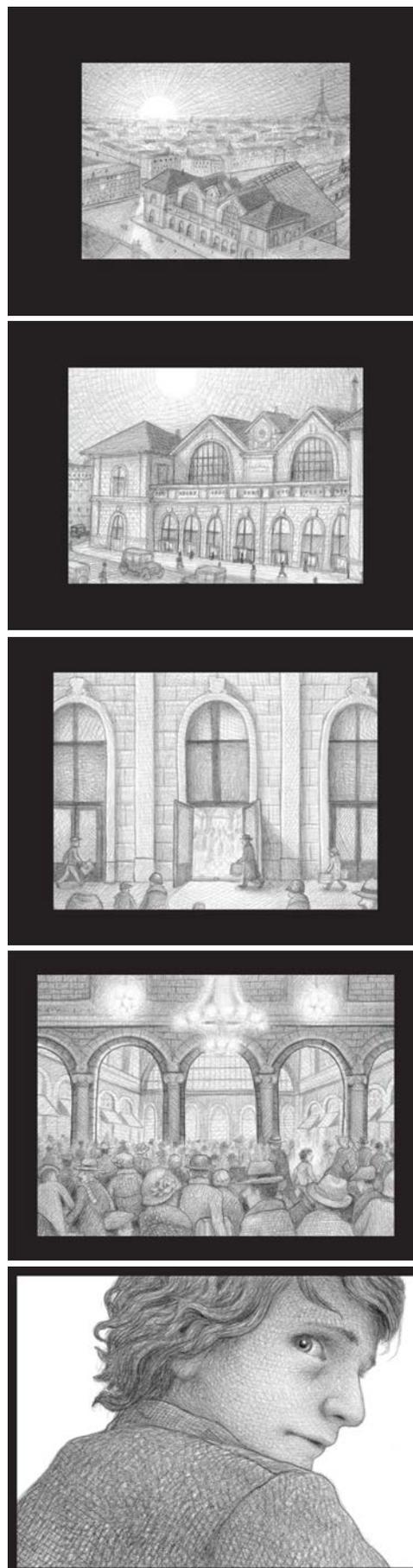


Fig. 2.6 – *L'Invention de Hugo Cabret* (Brian Selznick, 2007). Extrait de l'ouverture de l'album, allant de Paris vue du ciel jusqu'à l'intérieur de la gare Montparnasse où se trouve le personnage.

¹⁷⁶ Cette appellation recouvre une « conception artistique s'emparant de la *performance capture* pour produire des films de cinéma ». Voir : Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 39.

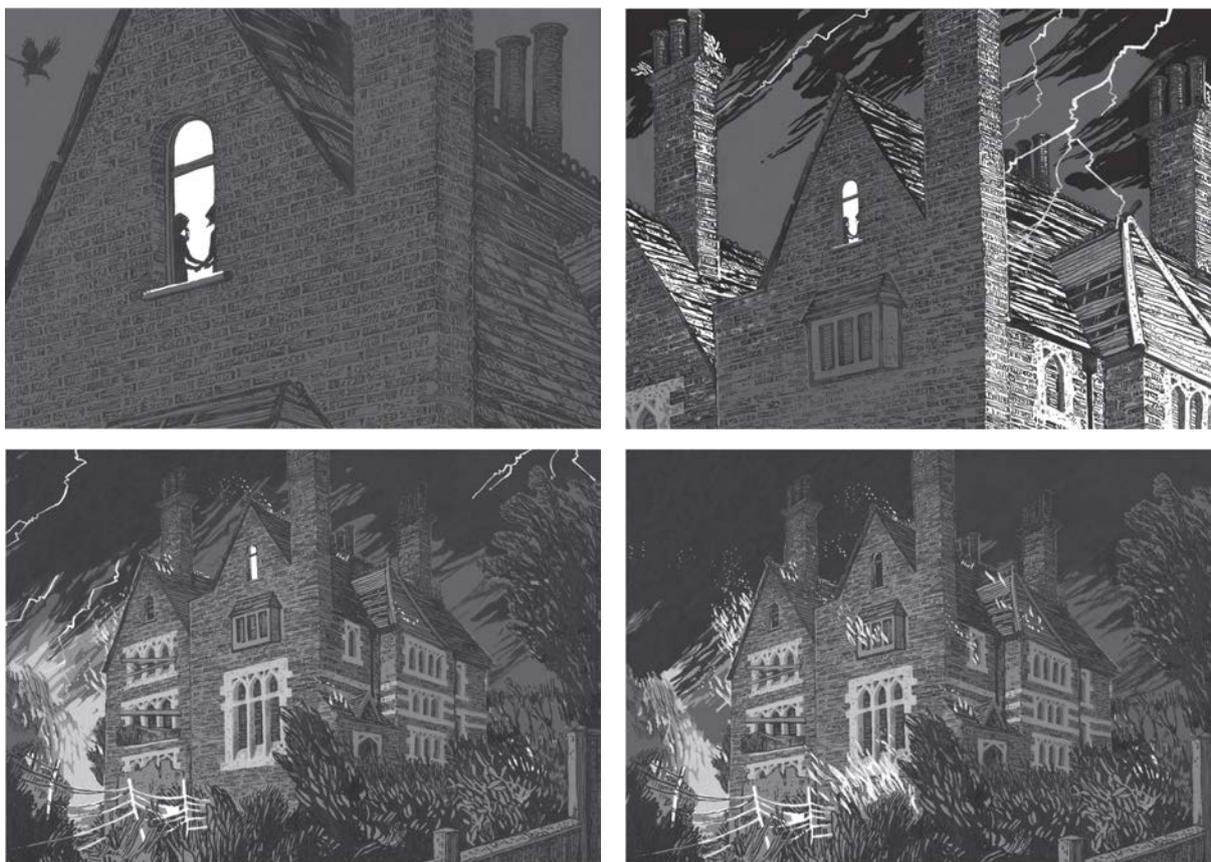


Fig. 2.7 – *Thornhill*, doubles pages 498-499 à 504-505. Recul du cadre signalant la fin de l’histoire des deux petites filles, qui se sont enfin rejointes.

trucages : d’une certaine façon, elle est aussi (peu ?) « cinématographique » que sa version bédéique, c’est-à-dire qu’elle n’utilise pas de réelle caméra, mais en imite la mobilité, exacerbant ses propriétés au-delà de ce qui est réaliste : « ce faisant, c’est bien un imaginaire cinématocentré que l’on convoque, qui repose sur l’exagération de certains codes visuels rattachés aux caméras physiques¹⁷⁷ ». Le cinéma virtuel, comme la bande dessinée, permettent alors de « remédier¹⁷⁸ » aux limites rencontrées par le cinéma de prises de vues réelles, bien que dans le second cas, l’œuvre finale ne relève pas du film ; le tout en y faisant bel et bien référence dans l’esprit récepteur (lecteur, spectateur).

Typiquement, 3 secondes met tout à fait en place ce type de procédé : un mouvement « cinématographique », mais impossible à tourner grâce aux techniques traditionnelles du

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 253.

¹⁷⁸ Le concept de « *remédiation* », que Jean-Baptiste Massuet traduit par « remédiatisation » (*Le Cinéma virtuel*, p. 252), a été développé par Jay David Bolter et Richard Grusin pour désigner le processus médiatique qui consiste à se réapproprier, pour un nouveau média, certaines caractéristiques de ceux qui le précèdent, et de les pousser plus loin. Ils montrent notamment dans leur livre que les technologies numériques qui se développent à l’époque récupèrent des éléments du cinéma, de la télévision, etc. Créer un mouvement de caméra qui serait difficile voire impossible à animer à la main grâce à un ordinateur dans le cadre du film d’animation *La Belle et la Bête* (Gary Trousdale et Kirk Wise, 1991) est un exemple de remédiatisation qu’ils mentionnent par exemple. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000.

cinéma. La bande dessinée devient alors un médium qui permet d'aller plus loin dans l'établissement du mouvement de caméra que ne le peut en réalité son médium d'origine.

À l'inverse, la conclusion de l'histoire d'Ella, lorsqu'elle rejoint le fantôme de Mary et que la maison s'enflamme dans l'avant-dernier mouvement de *Thornhill* [Fig. 2.7], avec un recul progressif du cadre qui évoque un travelling arrière s'éloignant à la fois des personnages et de la fiction elle-même, ne propose pas un mouvement irréaliste au cinéma. Tous les mouvements de *Thornhill* sont « réalisables » : pas de déplacements complexes, de point de vue impossible. Si ce recul final a un rôle similaire à l'avancée de l'ouverture de *L'Invention d'Hugo Cabret*, dans le sens où il s'agit de clôturer l'histoire d'Ella et Mary, là où ce dernier marquait le commencement de celle d'Hugo, il n'en a pas la valeur de « remédiation ». Il paraît, en quelque sorte, plus proche de la réalité du cinéma tel qu'il s'incarne dans les films réalisés avec une caméra physique. Il ne nous paraît cependant pas que cela implique une plus grande cinématographicité de l'une ou de l'autre de ces bandes dessinées : qu'elles proposent un mouvement réaliste ou non, elles convoquent par celui-ci un « imaginaire cinématocentré » très différent de ce que la bande dessinée met le plus souvent en place.

Il est à noter qu'il ne s'agit pas à ce moment de la véritable fin de *Thornhill*, mais seulement de la clôture de l'arc narratif de Ella (qui a rejoint Mary pour rester avec elle pour l'éternité) puisqu'un autre mouvement vient s'ajouter montrant un jeune garçon prénommé Jacob, s'installant dans l'ancienne chambre de Ella, via un cadre reprenant le même angle que l'une des illustrations initiales de cette dernière, montrant l'orphelinat vu depuis l'intérieur de la pièce. Cette reprise sous-entend donc, malgré le travelling avant initial et le travelling arrière final qui semblent marquer clairement un début et une fin, que l'histoire pourrait se répéter à nouveau.

2. c) Le mouvement comme entrave ou guide : posture de lecteur contre posture de spectateur ?

Nous avons vu que le mouvement est au service de la narration mise en place dans chacune de ces œuvres, entretenant ainsi un mystère, dévoilant des secrets, créant de façon générale des attentes chez le lectorat afin de nourrir le suspense. Mais, il est également indéniable qu'il existe au moins autant par et pour lui-même, comme performance, voire comme exploit, particulièrement dans les cas de *3 secondes* et *Travelling Square District*, puisque les auteurs

reconnaissent eux-mêmes que l'idée du mouvement de cadre précédait l'élaboration de l'intrigue, qui n'est plus qu'un prétexte. Ces deux bandes dessinées ont pourtant des positions opposées quant à la lecture du mouvement et la façon de donner à comprendre le récit.

Ce qui saute aux yeux, dans l'ouvrage de Marc-Antoine Mathieu, c'est avant tout la parfaite clarté du mouvement de cadre : l'enchaînement entre les cases est d'une logique limpide, ne demande pas de décryptage de la part du lecteur, à qui il suffit de parcourir la planche du regard pour acquérir immédiatement une compréhension totale du déplacement et de l'espace parcouru. À l'inverse, le récit est loin de se livrer aussi aisément : l'album repose sur l'essaimage d'indices au fil des vignettes, tantôt sautant aux yeux et tantôt plus discrets, certains déterminants et d'autres relevant plutôt du clin d'œil. Il est ainsi tout à fait possible de « lire » 3 secondes sans, une fois la dernière page tournée, connaître le fin mot de l'histoire (au-delà des très grandes lignes), mais simplement en se laissant porter dans cette vertigineuse fuite en avant et au travers de ces multiples reflets. Le mouvement n'implique pas d'activité directe, d'effort particulier, de la part du lecteur ; en revanche, il est impossible de comprendre l'intrigue sans rechercher activement une explication.

En cela, la bande dessinée de Shaw paraît être sa complémentaire, son reflet dans le miroir : dans *Travelling Square District*, l'histoire s'offre d'elle-même au travers des saynètes fixes, dans les dialogues des personnages. Le seul « effort » potentiel est celui de la lecture, qui demande certes de savoir lire, et donc pré-suppose cet apprentissage préalable et la capacité de déchiffrer des symboles abstraits qui forment la langue écrite, mais guère plus (et ne diffère pas de 3 secondes dont les indices sont également de nature textuelle). Le livre nous fait même la grâce de recourir à des temporalités linéaires, nous épargnant une éventuelle reconfiguration mentale *a posteriori*. Alors que le mouvement de cadre, au contraire, demande à être déchiffré, d'autant qu'il n'est pas constamment dans la même direction, et n'a même aucune régularité à ce niveau, les changements étant ceux nécessaires afin que le déplacement puisse être présenté en trente-deux cases (deux pages de seize cases chacune), et non les plus directs entre un point de départ et un point d'arrivée. Il n'y a d'ailleurs jamais de translation en diagonale. De plus, ces passages n'apportent en réalité rien à l'intrigue, ils n'ont aucune importance décisive, et peuvent paraître particulièrement abstraits (l'architecture de l'espace, tout en figures géométriques se faisant constamment écho n'aide en rien à distinguer les cases les unes des autres [Fig. 2.8]). Le lecteur impatient peut sans crainte les survoler sans en détailler le mécanisme, qui nécessite parfois de faire un aller-retour vers la couverture lorsque nous sommes en difficulté. Pis, ils constituent une pause forcée dans ladite intrigue, comme

des temps morts à la régularité implacable qui nous sortent de la diégèse. Le mouvement demande donc un effort tandis que l'intrigue se dévoile d'elle-même : l'exact inverse de *3 secondes*. On pourrait défendre l'idée que dans le premier cas, le mouvement est une entrave que le lecteur doit surmonter, qui lui demande une participation plus accrue, tandis que dans le second, le mouvement fonctionne comme guide puisqu'il nous place dans une posture plus passive vis-à-vis de lui. Du point de vue de l'intrigue, ce serait l'inverse : dans *3 secondes*, il

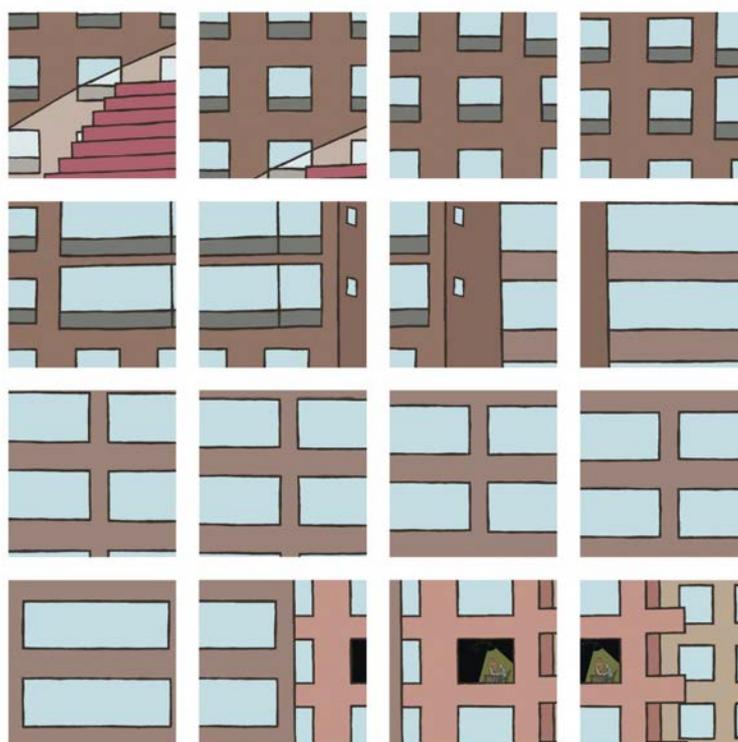


Fig. 2.8 – *Travelling Square District*, p. 7. La planche paraît abstraite au premier coup d'œil, il faut s'attarder case par case pour comprendre la translation qui s'est opérée.

nous éblouit et manque de nous faire passer à côté de l'intrigue, tandis que dans *Travelling Square District*, il nous guide vers les lieux « d'action » (de dialogue, pour la plupart).

Qu'en est-il de *Thornhill* ? Le livre de Smy se situe au milieu de l'hypothétique spectre dont les deux extrémités seraient les œuvres de Mathieu et Shaw. L'ellipse entre deux cases est en règle générale bien plus étendue (avec parfois un changement drastique d'angle de vue), mais elle est avant tout au service du récit et des déambulations du personnage d'Ella. Le mouvement de cadre est par ailleurs ponctuellement interrompu par des cases « inserts », par exemple lorsqu'elle ramasse la tête de la première poupée laissée à même le sol dans le jardin de l'établissement, ou lit le mot laissé par son père ; et nous laisse parfois trouver par nous-mêmes dans des recoins des images certaines informations complétant le reste (le nom d'Ella, par exemple, est déduit des cartons disposés dans sa chambre dans le premier mouvement de l'album). Il est assez évident que le geste créatif de Smy a été à contre-courant de ceux des deux autres artistes : l'histoire précède manifestement la pensée du découpage, qui est avant tout à son service. Nous nous retrouvons dans un entre-deux où ce qui est primordial nous est livré par les changements de cadre, et les données secondaires sont glissées de façon plus ou moins perceptible dans les illustrations au cadre plus élargi. En outre, le mouvement est circonscrit aux passages dessinés, tandis que l'immobilité, en

particulier du personnage, est l'apanage des extraits du journal de Mary, coincée dans un orphelinat honni avec son bourreau. Cette division en deux parties des modalités de narration, qui peut être mise en parallèle avec celle de *Travelling Square District* dans sa dualité fixité/mouvement, ne saurait signifier que chacune de ces parties sont cloisonnées et fonctionnent l'une sans l'autre. Si chez Shaw, il nous est possible de ne pas détailler les doubles pages de déplacement, la lecture du récit de Mary est indispensable à la compréhension de la conclusion de celui d'Ella, puisque, loin d'évoluer en vases clos, les deux se croisent et se rencontrent *in fine* dans la conclusion.

Pourquoi nous attarder sur ces considérations concernant la position dans laquelle le mouvement place le lecteur dans chacune des œuvres de notre corpus d'étude ? Il nous semble qu'elles reconduisent partiellement la vieille dualité spectateur/lecteur¹⁷⁹, et les modalités voire niveaux de participation traditionnellement associés à l'un et à l'autre. Le spectateur est supposé dans la passivité (plus ou moins marquée) quand la lecture requiert une participation active, ou en laisse davantage l'opportunité. Le média cinéma, en effet, ou, pour reprendre l'expression d'André Gaudreault, « l'idée que l'on se fai[t] du cinéma¹⁸⁰ », c'est-à-dire le dispositif cinématographique tel qu'il a existé et continue en partie d'exister (la salle de cinéma, l'écran, la projection¹⁸¹...), ne laisse guère au spectateur le loisir d'un quelconque

¹⁷⁹ Cette dualité peut être grossièrement résumée en : passivité spectatorielle/activité de lecture. Depuis 1968 et la publication par Roland Barthes de son article intitulé « La Mort de l'auteur » (repris dans : Roland Barthes, *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984), où il prône la fin de la sacralisation de la parole autéuriale, puisque selon lui un texte cesse d'appartenir à son auteur dès lors qu'il est lu, le lecteur obtient la reconnaissance d'un rôle actif dans l'activité de lecture, par son interaction avec le texte. On peut également considérer les actions de déchiffrement des signes, de passage des pages, comme des éléments d'une activité véritablement « active ». À l'inverse, le spectateur, en particulier de cinéma, est associé à la passivité : Jacques Rancière le rappelle au début de son ouvrage *Le Spectateur émancipé* (Paris, La Fabrique éditions, 2008), « individu passif par excellence », il est associé à celui qui se laisse tromper par les ombres de la caverne de Platon. Évidemment, Rancière développe par la suite un propos réhabilitant le spectateur comme une figure d'entre-deux : certes passif dans son rapport direct à ce qu'il voit, mais actif par ce qu'il en fait via son intellect : c'est ce que l'auteur appelle la « pensivité de l'image ». Bien avant Rancière, Edgar Morin faisait de la passivité une condition nécessaire à l'identification qui fonde le plaisir de l'expérience cinématographique (Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, *op. cit.*). De nombreux auteurs nuancent cette dichotomie actif/passif qui serait le reflet des postures de lecteur/spectateur, en particulier concernant la passivité du spectateur, mais comparativement, le spectateur est souvent considéré comme « moins » actif que le lecteur. Voir : Réjean Dumouchel, « Le Spectateur et le *contactile* », *op. cit.*

¹⁸⁰ André Gaudreault, « Le spectateur de cinéma. Une espèce en pleine mutation face à un média en perte de repères », dans Jean Châteauvert et Gilles Delavaud (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 321-330.

¹⁸¹ La définition même de « dispositif cinématographique » pose de nombreux problèmes du fait de l'étendue des éléments auxquels ce concept peut renvoyer. Voir : François Albera, Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas ! », dans François Albera, Maria Tortajada, *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et esthétique du cinéma », 2011, p. 12-38 ; ainsi que plus spécifiquement : André Gaudreault, « De certaines limites de la définition du dispositif "cinéma" », dans *Ibid.*, p.169-188. Ici, nous parlerons du dispositif pour évoquer les modalités du spectacle cinématographique en tant que projection en salle.

contrôle sur le film qu'il voit¹⁸². Mais cette absence de contrôle, souvent discutée depuis que le dispositif de la salle de cinéma est mis à mal par le numérique et les nouvelles pratiques spectatoriennes¹⁸³, ne relève que de la vitesse de défilement des images et non, par exemple, des errements du regard de la personne assise dans son fauteuil de cinéma. Toutefois, l'œil spectatorial – en tant qu'il est observateur et attentif – est différemment sollicité selon le film et ses modalités de mise en scène, et il est difficile de faire des généralités. À ce sujet, André Bazin écrivait par exemple il y a presque soixante-dix ans :

« [La mise en scène dans la profondeur de champ] implique [...] une attitude mentale plus active et même une contribution positive du spectateur à la mise en scène. Alors que dans le montage analytique il n'a qu'à suivre le guide, couler son attention dans celle du metteur en scène qui choisit pour lui ce qu'il faut voir; il est requis ici à un minimum de choix personnel. De son attention et de sa volonté dépend en partie le fait que l'image ait un sens¹⁸⁴. »

Le mouvement dans *3 secondes* nous place dans une position similaire à celle du spectateur face à la deuxième situation que décrit le critique et théoricien du cinéma : le cadre avance inexorablement, certes, mais nécessite de scruter les détails qu'il ne met pas en valeur, demandant un certain travail de la part de notre regard et, ainsi, une participation active en lutte avec la passivité de principe de notre réception du mouvement. Le lecteur est bien « requis ici à un minimum de choix personnel », Mathieu ne le guidant pas pour décrypter les liens et relations souterraines qui innervent son récit. À partir d'ici, si l'on accepte cette parenté, et en se remémorant ce que nous avons résumé précédemment, on peut déduire que le lecteur de *Travelling Square District* se retrouve précisément dans la position du spectateur face à un montage analytique : il n'a qu'à se laisser guider vers ce que l'auteur veut lui

¹⁸² Pour nuancer cette impression des évolutions du dispositif et de la position du spectateur au cinéma des premiers temps à nos jours qui iraient vers plus de contrôle, voir par exemple : Jean-Pierre Sirois-Trahan, « Réception spectatorielle des nouvelles images et cinéma des premiers temps », *Sociétés et représentations*, vol. 2, n° 9, 2000, p. 143-160.

¹⁸³ André Gaudreault, « Le spectateur de cinéma... », *op. cit.*, p. 322.

¹⁸⁴ André Bazin, « L'évolution du langage cinématographique », dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. 1, Paris, Les Éditions du cerf, coll. « 7e art », 1958, p. 131-148. Citation p. 143. Bien qu'intéressante pour notre étude, nous précisons que cette vision est adossée à une position théorique très particulière de Bazin sur le cinéma et son « réalisme ontologique », qui suscite des désaccords et est loin de faire consensus. Hervé Joubert-Laurencin défend au contraire ce « fameux essai où Bazin, selon ses détracteurs, est censé faire dogmatiquement de la grande profondeur de champ l'alpha et l'oméga du cinéma » puisque ce n'est pas tout à fait le cas selon lui, comme en atteste l'analyse de Bazin du plan de l'assassinat dans *La Vipère* ([*The Little Foxes*], William Wyler, 1941) et du flou de la profondeur de champ. Voir : Hervé Joubert-Laurencin, « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », *Intermédialités / Intermediality* [en ligne], n° 22, 2013. <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024118ar/> [consulté le 20 août 2023]

montrer au fil des pages (même sans prendre le temps de comprendre chaque déplacement intermédiaire entre saynètes).

Finalement, s'il est clair que la position de lecteur n'est pas remise en cause dans ces bandes dessinées, ne serait-ce que leur support et leur recours au texte, l'usage qu'elles font du mouvement de cadre et le degré d'implication dans la perception et la compréhension des éléments de l'image reconduisent des débats sur le niveau de participation du spectateur de cinéma face à un film. Le découpage parfaitement régulier (gaufriers ou cases en pleine page), qui n'est finalement que peu courant dans le média et généralement mal considéré¹⁸⁵, facilite la lecture, là où il peut arriver que la composition d'une planche nécessite l'ajout de flèches indiquant la marche à suivre. Ce choix de la parfaite régularité permet au lecteur d'acquérir des automatismes et lui demande moins de participation à ce niveau, lui permettant, peut-être, une plus grande concentration dans l'intrigue ou la recherche d'indices (dans *3 secondes*, l'auteur invite, malgré tout, à ne pas suivre la linéarité mais à faire de constants allers-retours au sein de l'album : le découpage ne s'efface pas tant que cela). Dans son texte sur les figures du spectateur¹⁸⁶, Matteo Treleani note, partageant en cela le point de vue de Jacques Aumont, que « la présence du dispositif, son *se faire voir*, jamais transparent, [...] nous empêche d'adhérer émotionnellement au contenu du film¹⁸⁷. » Il fait référence au dispositif numérique et à l'interactivité mise en place dans le cas des webdocumentaires, qui ne nous permettent pas d'entrer dans un état de rêverie¹⁸⁸ similaire à ce que l'on ressent en salle de cinéma, où le but est de nous faire oublier notre conscience de nous-mêmes. On pourrait appliquer cette observation à *Thornhill*, qui est probablement la seule des trois à chercher à susciter un véritablement attachement émotionnel envers l'histoire qu'elle conte ; la régularité du découpage, et, peut-être, l'absence de gaufrier, permettent alors de s'effacer le dispositif aux yeux du lecteur et d'augmenter l'adhésion dans un processus similaire à celui dont parle Treleani.

¹⁸⁵ Voir à ce sujet Thierry Groensteen, « Défense et illustration de la mise en page régulière », dans *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 112-114.

¹⁸⁶ Matteo Treleani, « Du spectre à l'automate. Deux figures du spectateur », dans Jean Châteauvert, Gilles Delavaud (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 147-156.

¹⁸⁷ Matteo Treleani, *Ibid.*, p. 152.

¹⁸⁸ Les parallèles entre état filmique et état onirique, pour décrire l'expérience de réception au cinéma, sont étudiés chez Christian Metz par exemple, pour qui le terme de « rêverie » est plus pertinent que « rêve » car il renvoie à une expérience de « rêve éveillé ». Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 », 1977, p. 149. On retrouve une position similaire chez Edgar Morin et d'autres chercheurs, comme le résume cet article : Réjean Dumouchel, « Le Spectateur et le contactile », *Cinémas*, vol. 1, n° 3, 1991, p. 38-60. Le rêve est mentionné en particulier p. 42-46.

Nous parlons jusqu'ici du lecteur de bande dessinée comme d'un *lecteur* car le support privilégié de la bande dessinée de nos jours en France est le livre, pourtant il ne s'agit pas de lecture au sens strict (ou pas uniquement, en dehors du texte ponctuellement présent). En réalité, il est discutable d'employer ce terme¹⁸⁹, mais cette position ambiguë de la personne réceptrice a été beaucoup moins commentée et théorisée que celle du spectateur de cinéma ou même de théâtre. Scott McCloud estime cependant que la nature imagée de la bande dessinée rend son expérience fondamentalement différente de la lecture d'un texte, malgré la séquentialité qui reprend la disposition des mots sur une page. Une image est une information que l'on reçoit instantanément, qui ne demande pas un travail supplémentaire, tandis que l'écrit est une information que nous percevons et qu'il nous faut décoder, demandant un savoir-faire préalable¹⁹⁰. La bande dessinée repose alors sur une délicate association : composée d'images que nous recevons, il nous faut pourtant bien reproduire notre habitude de lecture (de gauche à droite, par exemple, en Occident) pour en comprendre l'enchaînement. L'auteur de bande dessinée Jean-Claude Forest estime que « le lecteur [de bande dessinée] est d'abord un spectateur¹⁹¹ » et Benoît Peeters, rapportant ses propos, note en conséquence que « Forest inscrivait volontairement dans la plupart de ses planches une case au déchiffrement plus complexe, afin d'éviter que l'œil ne glisse trop rapidement¹⁹² », explicitement dans le but de faire réintégrer une position de lecteur à celui qui, par une vision trop rapide de la page, entre dans le territoire du spectateur. Ne pourrait-on pas en déduire que nos bandes dessinées, où nulle case ne prend le pas sur les autres, où nulle case ne sort du lot, nous laissent précisément glisser dans cette position ? C'est bien sûr plus complexe, mais l'idée est séduisante.

Le cinéma aussi repose sur la perception directe des images, donc, selon McCloud, se donne à comprendre instantanément. Pourtant il nécessite de s'habituer, donc d'avoir eu accès à une forme d'apprentissage préalable, pour décrypter la signification de l'enchaînement des plans, par exemple. En résumé, le lecteur de bande dessinée n'est pas assimilable entièrement au lecteur de livres, malgré le réemploi du terme, pas plus qu'il n'est un spectateur au sens

¹⁸⁹ Philippe Marion est l'un des rares théoriciens à employer l'expression « lecteur-spectateur », « pour bien marquer cette attitude "mixte" que sollicite souvent la BD : lire le texte, regarder les images ». Philippe Marion, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur : essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993, p. 9.

¹⁹⁰ Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, 57. Cette idée est déjà présente chez Christian Metz lorsqu'il discute le caractère analogique des images en opposition à la « non-figurativité » du texte écrit. Voir : Christian Metz, « Au-delà de l'analogie, l'image », dans *Communications*, n° 15, 1970, « L'analyse des images », p. 1-10.

¹⁹¹ Benoît Peeters, « Entretien avec Jacques Lob et Jean-Claude Forest », dans Benoît Peeters (dir.), *Autour du scénario*, Bruxelles, Revue de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 104.

¹⁹² Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 22.

cinématographique (ni une sorte d'entre-deux inconfortable d'ailleurs). Nous n'avons pas l'ambition de définir ici la spécificité du lecteur de bande dessinée, ce pourquoi nous avons seulement souligné la problématique de son amalgame au lecteur de littérature. Gardant en tête que les bandes dessinées que nous étudions ne cherchent pas à faire de leur réception une tâche qui nécessite une position de spectateur, il nous apparaissait intéressant de souligner que la mise en place des mouvements de cadre en affectait certaines caractéristiques.

Nous n'avons pas évoqué la version numérique de *3 secondes* dans le cadre de notre réflexion sur la posture dans laquelle le type de mouvement de ces œuvres nous entraîne, car, dans sa forme originelle, elle tend en réalité plus vers la posture plus participative et interactive qu'adopte un joueur de jeux vidéo¹⁹³, ce qui induit encore d'autres questions quant à la participation. En revanche, ce qui reste de cette version, c'est-à-dire des vidéos hébergées sur des sites dédiés, invitent à y poser un regard de spectateur – muté¹⁹⁴, pour reprendre l'expression d'André Gaudreault, car sorti de la salle de cinéma et adapté au numérique (et ses petits écrans). Néanmoins, cette différence de support a, en bande dessinée comme pour le cinéma, donné lieu à de nouvelles formes d'expression bédécive, dans une sorte d'élargissement des frontières du média, et a pu permettre à l'animation de se glisser dans la fixité bédécive, de façon ponctuelle. Dans le court *strip* intitulé *Bongcheon-Dong Ghost* (2011)¹⁹⁵, faisant partie de la série d'anthologie *Chiller* créée par l'artiste sud-coréen Horang et publié sur la plateforme *Webtoon*, qui raconte l'histoire horrifique d'une jeune lycéenne rentrant chez elle tard le soir et croisant un fantôme ensanglanté, deux passages sont brusquement animés afin d'en faire des *jump scares*, ce qui surprend et effraie d'autant plus le lecteur que le mouvement ne devrait pas exister dans ce médium d'expression. *Bongcheon-Dong Ghost* associe également des bruitages, ce qui lui permet de démultiplier l'effet de surprise des *jump scares* : ces codes issus du cinéma d'horreur¹⁹⁶ deviennent encore plus

¹⁹³ L'interactivité vidéoludique est souvent mise en avant comme une caractéristique spécifique de ce média qui le distingue par exemple du cinéma, mais aussi comme obstacle à la narrativité (héritée de la littérature, considérée comme plus noble). Certains chercheurs nuancent cette opposition de principe qui n'a pas nécessairement lieu d'être. Voir : Samuel Archibald, Bertrand Gervais, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, automne-hiver 2006, p. 27-39.

¹⁹⁴ André Gaudreault, « Le spectateur de cinéma. Une espèce en pleine mutation face à un média en perte de repères », *op. cit.*

¹⁹⁵ Disponible à cette adresse : https://www.webtoons.com/en/thriller/chiller/bongcheon-dong-ghost-horang/viewer?title_no=536&episode_no=22 [consulté le 20 août 2023]

¹⁹⁶ Étienne Jeannot écrit au sujet de ce procédé : « de nombreux *jump scare* rendent le danger, perçu dans la réalité, visible pendant une très courte période puis le font retourner dans le hors-champ avec une angoisse encore plus renforcée puisqu'il y a eu confirmation de sa présence très proche ». *Bongcheon-Dong Ghost*, qui met en place deux *jump scares* animés, joue particulièrement avec cette propriété : le premier rend le danger visible, *possible*, puis le fantôme disparaît mais l'angoisse persiste, car on sait qu'il peut surgir à nouveau extrêmement soudainement, jusqu'au deuxième *jump scare*, à l'efficacité renforcée. Étienne Jeannot, *Les stratégies de la peur dans le cinéma d'horreur*, Paris, L'Harmattan, 2019.

efficaces quand ils sont récupérés après une opération de réappropriation transmédiatique. L'animation partielle de cette courte bande dessinée repose à l'origine sur le déclenchement d'un défilement automatique vers le bas, ce qui simule l'animation de la tête du fantôme par le remplacement rapide des cases¹⁹⁷. Ce n'est plus tout à fait le cas aujourd'hui (il est difficile de dater ce changement), comme on le constate sur le site *Webtoons* : le dispositif ne se dévoile plus, l'animation est intégrée en un seul espace (et non plus en forçant un défilement), reprenant le même principe que la version numérique de *3 secondes*. Mais, contrairement à cette dernière, la question de son appartenance au média bédéique ne se pose pas : l'animation n'est que ponctuelle, et les *jump scares* fonctionnent particulièrement bien car ils rompent avec la fixité usuelle de l'œuvre et de son média. Si le lecteur perd provisoirement le contrôle et semble devenir spectateur le temps de la mise en mouvement des images, ce n'est que pour mieux prendre la mesure de ce sur quoi il a réellement le contrôle, à savoir le rythme d'enchaînement des cases. Le médium bande dessinée n'en paraît, par contraste, que renforcé.

Bongcheon-Dong Ghost n'est une expérience possible que grâce au numérique et au brouillage des frontières qu'il permet en devenant un immense terrain de jeu intermédiatique duquel aucun média n'est particulièrement exclu. Ni le cinéma ni la bande dessinée n'ont échappé à la réflexion et à l'éventuelle reconfiguration de leur média qu'implique l'expansion du support numérique (de la création à la diffusion), même si, contrairement à l'argentique au cinéma qui tend à disparaître de la production, la bande dessinée n'a pas connu un aussi grand bouleversement, ne serait-ce que parce que la création bédéique n'a jamais vraiment été uniformisée, du fait de sa nature artisanale. Les expérimentations numériques y font généralement figures d'exception.

Ayant jusqu'ici montré que *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* parviennent à donner le sentiment de voir un mouvement de caméra sans « trahir » leur condition de bandes dessinées, nous nous intéresserons dans la suite de notre travail à des exemples de mouvements de cadre mis en place dans des bandes dessinées n'appartenant pas à notre corpus, par exemple adaptées de films, afin d'essayer de voir si elles ont recours à des procédés similaires à nos trois objets d'étude, et ainsi déterminer ce qui peut contribuer à donner l'impression d'un mouvement de caméra dans un média si différent.

¹⁹⁷ Le principe original est visible sur cette page où le défilement automatique ne se déclenche pas ou plus, ce qui nous permet de voir les cases sur lesquelles l'animation repose : <https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=350217&no=31&weekday=tue> [consulté le 20 août 2023]

PARTIE II - ENTRETIEN D'UN FLOU MÉDIATIQUE

Chapitre 3 - Imaginaires bédéiques du mouvement de cadre

3 secondes, *Travelling Square District* et *Thornhill* proposent toutes les trois une expérience de lecture qui donne le sentiment d'avoir affaire à des mouvements de caméra transportés dans le médium bédéique, comme nous l'avons montré dans la première partie de ce travail. Il nous appartient désormais de décortiquer plus avant les caractéristiques particulières qui conduisent les lecteurs à cette interprétation. Dans cette perspective, la notion d'« imaginaire » du mouvement de cadre nous servira à soutenir une réflexion sur les modes de représentation d'une figure avant tout cinématographique vue au travers de la lentille d'un autre médium, la bande dessinée. Concrètement, nous commencerons par revenir sur des ouvrages bédéiques issus directement de films (d'animation, en l'occurrence) afin d'identifier les éléments qui permettent dans ces cas particuliers de « convertir » le mouvement de caméra du cinéma à la bande dessinée ; nous convoquerons également à l'occasion des exemples d'œuvres bédéiques originales présentant (en général brièvement) certains de ces éléments, afin d'établir si cela peut suffire à la cinématographicité d'une séquence de cases. En ce sens, nous mettrons donc en parallèle notre corpus et d'autres albums. Puis, nous reviendrons plus précisément sur la relation des œuvres de Mathieu, Shaw et Smy à cet imaginaire bédéique du mouvement de caméra, ou plutôt, comme nous le verrons, à ces imaginaires, car ces trois bandes dessinées traduisent en réalité des approches différentes de cette figure cinématographique.

3. a) Format de case/cadre

Commençons par revenir sur des bandes dessinées qui ont un lien très fort avec le cinéma, car elles sont directement adaptées de films. La collection « Studio Ghibli » des éditions Glénat, qui édite en France les adaptations en livre des plus grands succès du studio japonais tels *Princesse Mononoké* (Hayao Miyazaki, 1997) et *Le Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), est à ce titre une source précieuse et riche d'intérêt pour notre étude : les images qui les composent sont toutes tirées des photogrammes du film, et, du fait du niveau de détails

accordé à chaque photogramme dans les œuvres du studio, notamment sur les arrière-plans¹⁹⁸, leurs œuvres se traduisent bien en bande dessinée fixe. Cela pourrait paraître paradoxal, car les films de Miyazaki n'ont de cesse de mettre en place des mouvements de caméra : voyons, dès lors, comme ceux-ci sont restitués dans leurs équivalents bédéiques.

Il existe plusieurs modalités de reconstitution. Un grand nombre de ces mouvements de caméra sert un but relativement contemplatif, dévoilant lentement de grands espaces : dans *Princesse Mononoké*, la forêt a plusieurs fois droit à de tels plans pour mettre en avant sa grandeur et sa majestuosité, son imperturbabilité face aux événements humains (et certaines créations humaines, comme pour refléter ceci, sont montrées de la même façon lorsque l'ingéniosité ou la générosité de l'espèce sont mises en avant). D'une certaine façon, ces mouvements traduisent le regard du personnage principal, Ashitaka, que le film place dans la position d'observateur impartial, et à ce titre leur but n'est pas seulement utilitaire, ce qui justifie l'importance de conserver ces moments dans l'adaptation bédéique. De tels plans sont



Fig. 3.1 – *Princesse Mononoké* (Hayao Miyazaki, édité par Glénat, 2020), p. 122-123. La case très large qui s'étend sur deux pages permet de rendre compte du mouvement de caméra d'origine, en guidant le lecteur pour qu'il parcoure du regard cette pièce, de droite à gauche, comme le plan initial, qui traduisait justement le regard d'Ashitaka.

¹⁹⁸ Jaime Bonkowski de Passos, « Le studio Ghibli, des salles obscures à nos bibliothèques », *ActuaBD* [en ligne], 12 février 2020. URL : <https://www.actuabd.com/Le-studio-Ghibli-des-salles-obscures-a-nos-bibliotheques> [consulté le 20 août 2023]

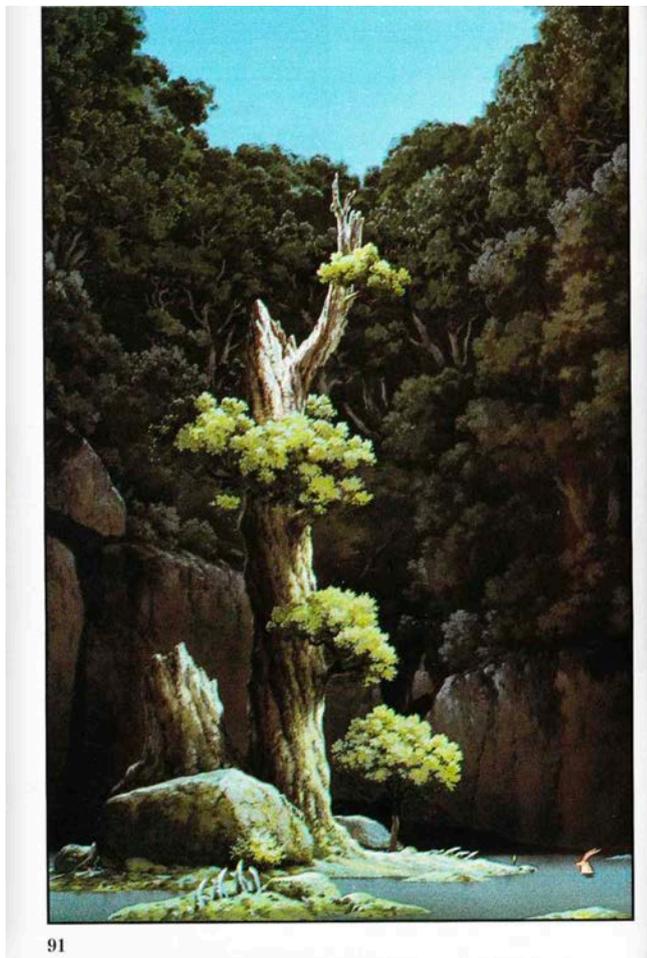


Fig. 3.2 – *Princesse Mononoké*, p. 91. Cette case, reproduisant un mouvement vertical, occupe une page entière.

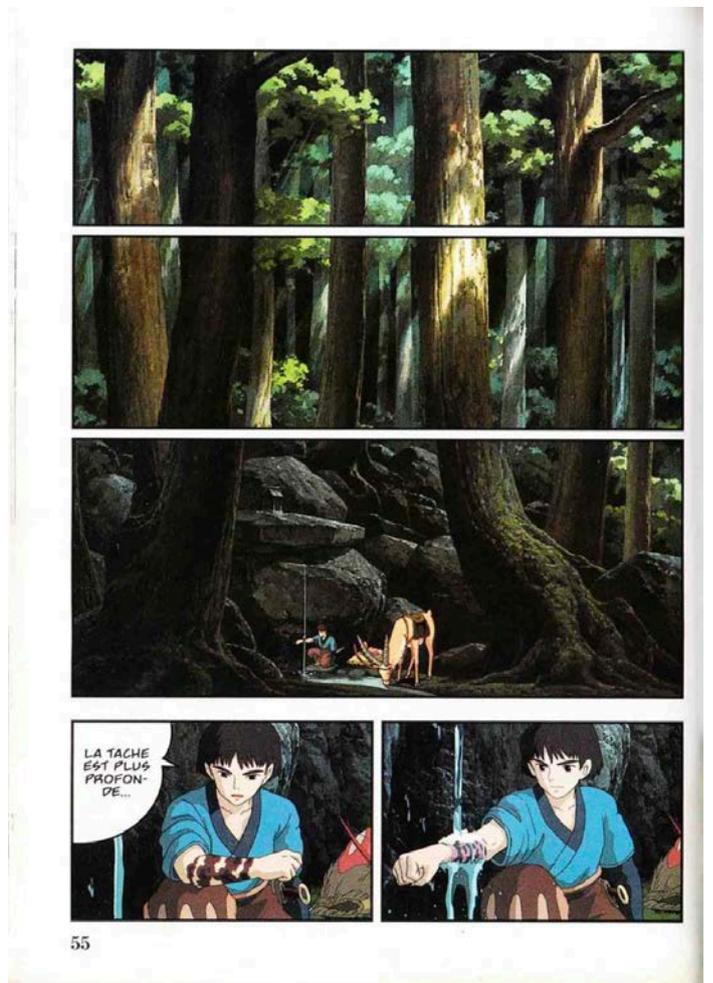


Fig. 3.3 – *Princesse Mononoké*, p. 55. Les trois cases du haut rendent compte d'un mouvement de caméra de haut en bas, dont elles sont extraites, tout en constituant l'ensemble du paysage une fois juxtaposées.

ainsi reproduits selon deux types de modalités dans l'album : soit en une unique case de grande envergure montrant d'un bloc l'ensemble de ce qui est rendu visible lors du panoramique (c'est le cas lorsqu'Ashitaka rencontre les malades protégés par Dame Eboshi [Fig. 3.1] pour un exemple horizontal¹⁹⁹, et lorsqu'il est conduit par San au pied de l'arbre central, pour un exemple vertical [Fig. 3.2]) illustrant dès lors l'analogie de Francis Lacassin à propos d'une case particulièrement large de Töpffer, qui « contraint l'œil du lecteur à parcourir toute l'image dans le sens de la longueur, créant l'illusion du déplacement obtenue au cinéma par le travelling²⁰⁰ » ; soit ces plans sont découpés en quelques cases, généralement deux ou trois, chacune représentant une étape du mouvement complet, mais dont la

¹⁹⁹ McCloud remarque par ailleurs que la largeur d'une case influence notre perception du temps, c'est-à-dire que plus une case est large, plus « elle donne l'impression d'une durée plus longue ». En ce sens, l'étirement extrême de la case figurée en Fig. 3.1, qui s'étend sur deux pages, rend non seulement compte du mouvement de caméra initial, mais également de la lenteur de celui-ci. Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 109. Pour une étude plus approfondie de cet effet temporel de la forme des cases sur notre lecture, voir : Didier Ottaviani, « Élasticité et temporalités des images », dans Henri Garric (dir.), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, op. cit., p. 127-142.

²⁰⁰ Francis Lacassin, « Bande dessinée et langage cinématographique », dans « Cinéma et bande dessinée » [numéro spécial], *Cinéma 71*, n° 59, septembre-octobre 1971, p. 36-50. Citation p. 45.

disposition sur la page permet en réalité d’embrasser l’ensemble du regard [Fig. 3.3], puisque les traits commencés dans l’une se poursuivent dans l’autre, comme outrepassant la gouttière. Notons que dans ce second exemple, les vignettes (dé)composant le déplacement de la caméra ne sont pas de taille et de format identiques, elles gagnent progressivement en hauteur : il n’y a pas non plus de fidélité stricte au format du film. Cette adaptation bédéique paraît illustrer de façon intéressante le propos de Pierre Jovet lorsqu’il écrit en 1976 dans *Cinématographe* : « le dessinateur a une ressource que le cinéaste néglige : faire varier les proportions de l’image²⁰¹ ». Cinq ans plus tôt, Lacassin avait une observation similaire : « À chacun de ces mouvements [de caméra], y compris les plus complexes, la bande dessinée a trouvé un équivalent graphique en manipulant la superficie de l’image²⁰² ». En ce sens, *Princesse Mononoké* s’empare d’un procédé fondamentalement cinématographique, le mouvement de cadre, en l’adaptant aux spécificités de son médium, profitant de la plasticité des cases. Ce faisant, cette bande dessinée délaisse certaines caractéristiques du cinéma, jouissant en quelque sorte de la plus grande liberté que son médium a sur l’aspect du format des cadres, remédiatisant pleinement une figure pourtant issue du langage cinématographique. Dans les trois bandes dessinées que nous étudions, en revanche, aucun auteur ne quitte le format fixe.

Qu’entendons-nous par « format fixe » ? Tout simplement que les cases sont de dimensions constantes sans aucune exception dans *Thornhill* et *3 secondes*, où elles sont toutes parfaitement superposables si on en retire le contenu, et dans *Travelling Square District*, bien qu’ayant deux tailles possibles, elles conservent les mêmes proportions d’un type de vignette à l’autre, comme nous l’avions évoqué lorsque nous avons expliqué qu’elles tenaient plutôt de l’agrandissement que d’un travelling ou d’un zoom. Il serait probablement plus juste, à ce titre, de parler de « format régulier ». Plusieurs théoriciens de la bande dessinée n’ont pas manqué de souligner que l’une des caractéristiques qui différencient la case de bande dessinée du plan de cinéma est cette question de la variabilité du format dans la première, et sa fixité (et sa standardisation formelle dans l’industrie pour des raisons pratiques afin d’uniformiser les projections²⁰³) dans le second. Thierry Groensteen décrit ainsi ce phénomène :

²⁰¹ Pierre Jovet, « De la bande dessinée considérée comme caméra », *op. cit.*, p. 6.

²⁰² Francis Lacassin, « Bande dessinée et langage cinématographique », *op. cit.*, p. 45.

²⁰³ En réalité, c’est à nuancer, car il y a constamment des exemples d’œuvres cinématographiques ne rentrant pas dans cette standardisation du format. Disons simplement que, si l’on compare les proportions de telles œuvres dans l’ensemble du cinéma par rapport à l’équivalent en bande dessinée, cela paraît plus anecdotique. Voir : Simon Daniellou, Roxane Hamery et Grégory Wallet (dir.), *De l’écran large à l’espace domestique : histoire et esthétique des formats cinématographiques*, Rennes, PUR, 2023.

« Le cadre a pour première fonction de fermer la vignette et, corrélativement, de lui conférer une forme particulière. Dans l'exercice de cette fonction, le cadre BD s'oppose, il est devenu banal de le souligner, au cadre cinématographique. Cette opposition est d'abord technique. La souplesse qu'offre la bande dessinée quant à la forme de ses cadres, l' "élasticité" des vignettes dessinées font mieux voir, par différence, la rigidité du dispositif cinématographique, pratiquement condamné à doter l'image projetée d'une forme fixe et constante (même si d'autres systèmes existent théoriquement – et ont existé historiquement²⁰⁴). »

Benoît Peeters précise cette idée :

« Au cinéma, le cadre est une donnée résolument fixe et pour tout dire absolue : entre le format imposé par la prise de vue et celui que révèle la projection, il y a redondance obligée. Les proportions de l'image sont écrites dans la réalité matérielle du film. Il existe certes différents formats, ou plus exactement différentes proportions (1.25, 1.33, 1.66...), mais il est peu fréquent, et difficile, d'en utiliser plusieurs à l'intérieur du même film²⁰⁵. »

Aux yeux de ces spécialistes et ardents défenseurs de la bande dessinée, qui reste leur média de prédilection, il s'agit bien là d'une force spécifique, d'un atout, que possède la bande dessinée par rapport à son concurrent historique, le cinéma. Cette position est particulièrement sensible chez Groensteen, qui semble fustiger le cinéma à cause de cette caractéristique jugée limitante. La bande dessinée, elle, n'a pas à se contraindre à la « rigidité » et jouit ainsi d'une plus grande liberté d'expression artistique, ce qui la valorise par opposition. Il n'est pourtant pas rare de trouver des bandes dessinées ayant recours à un découpage en cases de format fixe (preuve en est le terme « gaufrier » forgé par Franquin²⁰⁶ pour désigner les compositions de planches en carrés identiques, qui est bien un type de format régulier), mais qu'il reste, en conséquence, assez peu considéré dans son artisticité, notamment à cause de cette association dévalorisante à un autre média plus reconnu, comme le rappelle Thierry Groensteen :

« Cette mise en page ne bénéficie pas d'une grande faveur auprès des théoriciens. Dans la première version de son étude (1983), Benoît Peeters parlait même d'un "instrument mutilé", soulignant que de telles bandes dessinées se soumettent "à une contrainte imaginaire, héritée d'une autre discipline" – le cinéma, bien sûr, où la taille de l'écran reste constante²⁰⁷. »

²⁰⁴ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 49.

²⁰⁵ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée, op. cit.*, p. 17.

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 51. Le gaufrier est historiquement associé aux *strips* de la presse puisqu'il fallait, dans le cas, même rare, d'une parution en album, pouvoir couvrir facilement la dimension de la page grâce à l'empilement des *strips*. Eux-mêmes étaient souvent découpés en cases de même dimension afin de pouvoir être réorganisés à l'envi par l'éditeur.

²⁰⁷ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 112

S'il revient ensuite sur la réhabilitation progressive que ce type de découpage connaît depuis, il estime pour sa part qu'il mérite une bien plus ample reconnaissance car c'est un formidable outil de créativité, justement par les carcans qu'il s'impose²⁰⁸. Selon lui, en appuyant pleinement la répétition, on peut obtenir trois résultats : soit l'effet de la moindre petite variation au sein des cases est amplifié, soit cela permet de faire ressortir une page qui romprait avec la régularité parfaite des autres, soit cela permet d'exacerber la vision, et donc la perception des images elles-mêmes plutôt que de leur configuration sur la page. Force est de constater qu'à l'exception éventuelle de ce dernier point (que l'on peut aisément transposer au cinéma), nos trois bandes dessinées ne semblent pas avoir recours à ces formats fixes dans l'un des buts énoncés par Groensteen. Paradoxalement, et ce malgré le fait que deux d'entre elles relèvent de l'expérimental, elles pourraient bien correspondre à la critique que faisait Peeters en 1983, s'imposant « une contrainte imaginaire héritée d'une autre discipline ».

Pourtant, les auteurs de bande dessinée eux-mêmes se sont emparés de cette liberté de format pour mieux la rejeter lorsqu'il s'agit d'évoquer le cinéma dans la diégèse, comme le relève par ailleurs Peeters :

« De manière tout à fait caractéristique, lorsque le cinéma se trouve cité dans des albums aussi réfléchis que *Le Lotus bleu* d'Hergé ou *Cyrrus* d'Andréas, la projection vient s'inscrire dans des vignettes de dimension constante²⁰⁹. »

Aux deux exemples qu'évoque Peeters dans lesquels il est question de la projection cinématographique, on peut ajouter qu'un phénomène similaire apparaît également lorsque la diégèse bédéique intègre une scène de tournage, ou plutôt de « filmage²¹⁰ », comme dans le manga *Fire Punch* (Fujimoto Tatsuki, 2016-2018), dont l'un des personnages tourne un film en parallèle de l'histoire : les cases, au format usuellement varié [Fig. 3.4], adoptent une forme fixe et plutôt large lorsque l'on suit le point de vue de la caméra [Fig. 3.5], et de manière générale peuvent avoir tendance à se figer dans un format unique lorsqu'il est question de la création cinématographique du personnage qui est obsédé par le sujet.

Ce découpage régulier, où chaque case a inmanquablement la même forme que ses comparses, est précisément le choix fait par les œuvres de notre corpus. Historiquement, de nombreuses bandes dessinées ont recours à ce découpage régulier sans pour autant rendre une

²⁰⁸ Notons que, pour lui, ce n'est un avantage qu'en bande dessinée, quand la contrainte est réellement choisie, et pas imposée par le médium.

²⁰⁹ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 20.

²¹⁰ Soit l'enregistrement direct du monde. André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma / Arts visuels », 2013., p. 121.



Fig. 3.4 – *Fire Punch* tome 2, p. 82.



Fig. 3.5 – *Fire Punch* tome 2, p. 65.

impression cinématographique équivalente : Claire Brétecher, par exemple, usait de cette composition pour mettre l'accent sur la répétitivité et l'absurdité du quotidien dans sa série *Les Frustrés* (1973-1981). L'impression d'immobilité est, chez cette autrice, renforcée par la mise en page régulière, car ces personnages sont également le plus souvent immobiles, enfermés dans leur vie²¹¹. Chez d'autres auteurs au contraire, ce dispositif est une façon de mettre en exergue un mouvement interne : la régularité du cadre souligne le détail du mouvement montré à l'intérieur de celui-ci, qui est compris comme fixe. Prenons par exemple le travail de Jon McNaught [Fig. 3.6], qui expérimente ses découpages (et ses couleurs) afin de donner à percevoir des sentiments comme la contemplation et la mélancolie. Pour ce faire, il démultiplie les cases rectangulaires, n'hésite jamais à développer en plusieurs vignettes le moindre déplacement, le moindre passage du temps²¹² qu'il peut alors documenter en restant concentré sur un décor, paysage ou personnage ; dans notre exemple, la lente descente du soleil couchant. Plus que pour marquer la continuité de l'action, la régularité du format lui

²¹¹ Pour une analyse de planche de Brétecher, voir par exemple : Jeanne Puchol, « Commentaire de planche : Claire Brétecher », *du9* [en ligne], novembre 2013. URL : <https://www.du9.org/dossier/sob2012-commentaire-de-planche-claire-bretecher/> [consulté le 20 août]

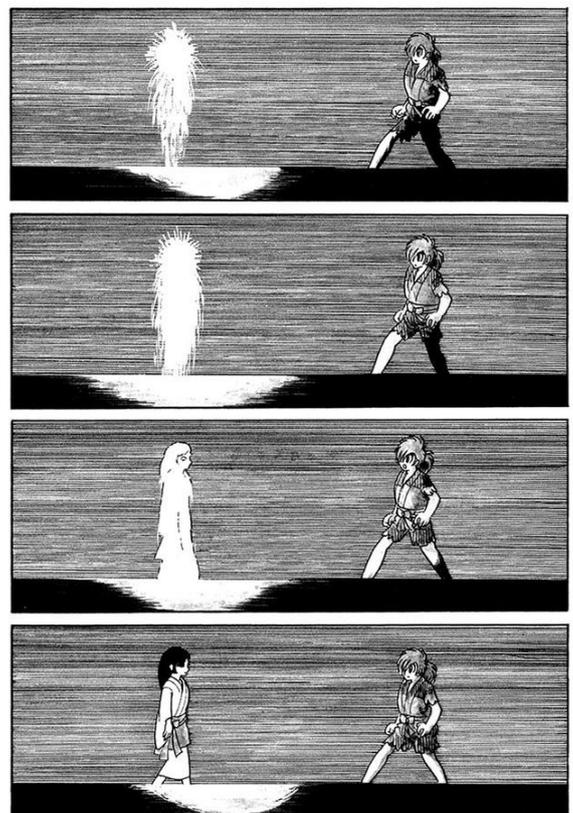
²¹² Il s'exprime sur ce sujet dans cet entretien : Jérémie Martinez, « [Interview] Jon McNaught, maître du temps », *Kiblink* [en ligne], 20 mars 2020. URL : <https://www.kiblink.com/articles/interview-jon-mcnaught-mai%CC%82tre-du-temps/> [consulté le 20 août 2023]

permet surtout de montrer l'égle importance de chaque image, puisqu'il affectionne les compositions proposant des enchaînements de « point de vue à point de vue » selon la typologie de McCloud, c'est-à-dire durant lesquels on « promène le regard sur différents aspects d'un endroit, d'une idée, d'une atmosphère²¹³ ». Ce travail de composition et d'atmosphère lui vaut d'être accompagné, en quatrième de couverture de l'album *L'Été à Kingdom Fields*, de la critique : « il y a une sensibilité cinématographique dans les plans de McNaught, un rythme qui rappelle les films de Terrence Malick ». Le découpage régulier permet, chez McNaught, d'étirer le temps, de ralentir le rythme, plutôt que de détailler le mouvement pour lui-même.

Mentionnons également Ishinomori Shōtarō, avec sa série en deux tomes *Shōtarō no Fantasy World* (1967), probablement son œuvre la plus expérimentale en ce qui concerne la composition des pages et les limites de l'expressivité du découpage bédéique (chaque chapitre de l'œuvre semble jouer avec un aspect : absence de case, cases uniquement très larges, cases uniquement très hautes, etc.). Ishinomori est très intéressant à mettre en parallèle avec notre recherche des façons de représenter un mouvement de cadre en bande dessinée, car on peut trouver dans ses planches des exemples de cases au format fixe détaillant un mouvement interne [Fig. 3.7], et



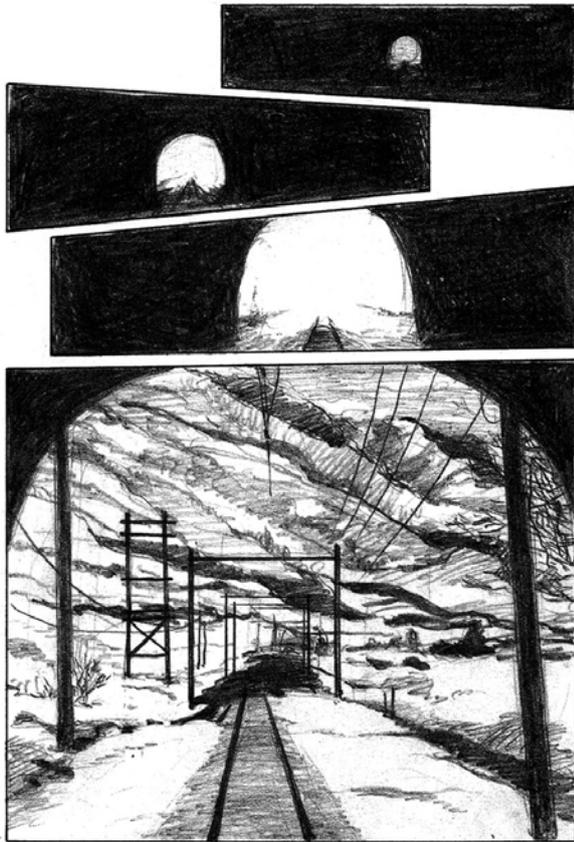
Fig. 3.6 – *L'Été à Kingdom Fields* (Jon McNaught, 2019), non paginé.



059

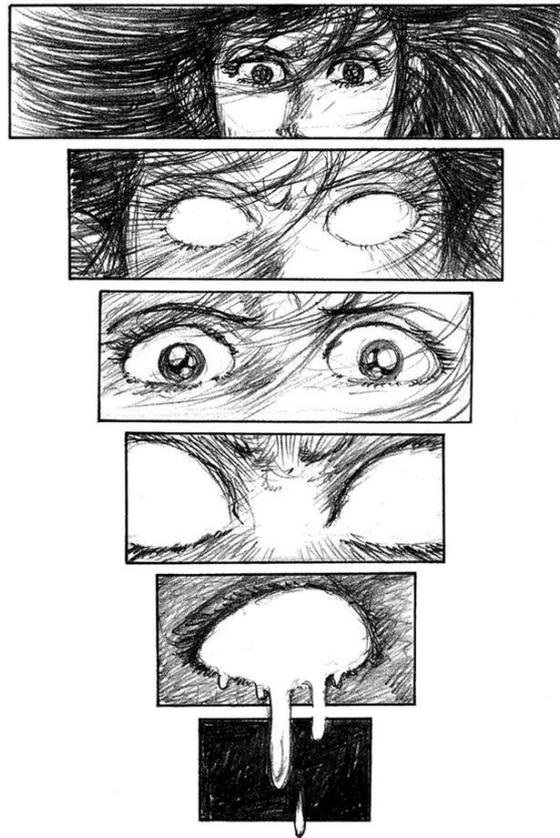
Fig. 3.7 – *Shōtarō no Fantasy World* (Ishinomori Shōtarō, 1967), p. 59. L'apparition du personnage sur la gauche nécessite une répétition de la case afin de discerner ce qui est en train d'arriver.

²¹³ Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 80.



175

Fig. 3.8 – *Shōtarō no Fantasy World* (Ishinomori Shōtarō, 1967), vol. 2, p. 175. Dans cette première page du chapitre, on suit le point de vue d'un train sortant d'un tunnel.



188

Fig. 3.9 – *Shōtarō no Fantasy World* (Ishinomori Shōtarō, 1967), vol. 2, p. 188. Le cadre s'approche des yeux du personnage qui s'apprête à se sacrifier par amour.

d'autres mettant effectivement en images un déplacement du cadre, c'est-à-dire du point de vue lui-même, comme dans les œuvres de notre corpus. Or, ce que l'on peut observer dans ce second cas, présent en particulier dans le tout dernier chapitre de l'œuvre (intitulé « *The Snow Woman Dies For Love* »), c'est qu'Ishinomori ne se contente pas de « rapprocher » le cadre de la sortie du tunnel ou des yeux du personnage, il profite de la plasticité des cases bédéiques et la liberté de configuration de la page pour renforcer l'impression d'avancée : en ouverture de chapitre, la planche détaillant la sortie du tunnel d'un train du point de vue de ce dernier propose un élargissement progressif des vignettes, dont seule la dernière rejoint entièrement les bords de la page alors que la locomotive rejoint le monde au-delà du tunnel [Fig. 3.8]. À l'inverse, l'avant-dernière planche de ce chapitre tragique met en place un rétrécissement des cases présageant le sacrifice final du personnage, qui fond pour sauver son amour du froid, et commence même à déborder des limites de la case, comme rejoignant le blanc inter-iconique, symbolisant sa mort prochaine [Fig. 3.9]. Dans ces deux extraits du manga de Ishinomori, le déplacement de cadre est traduit dans le médium à la fois par ce rapprochement du point de



Fig. 3.10 – *Le Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, édité par Glénat, 2018), vol. 1, p. 163. Le travelling d’accompagnement sur Chihiro et celui vers l’avant montrant son point de vue à l’approche de la fin des escaliers ne nécessitent qu’une case chacun.

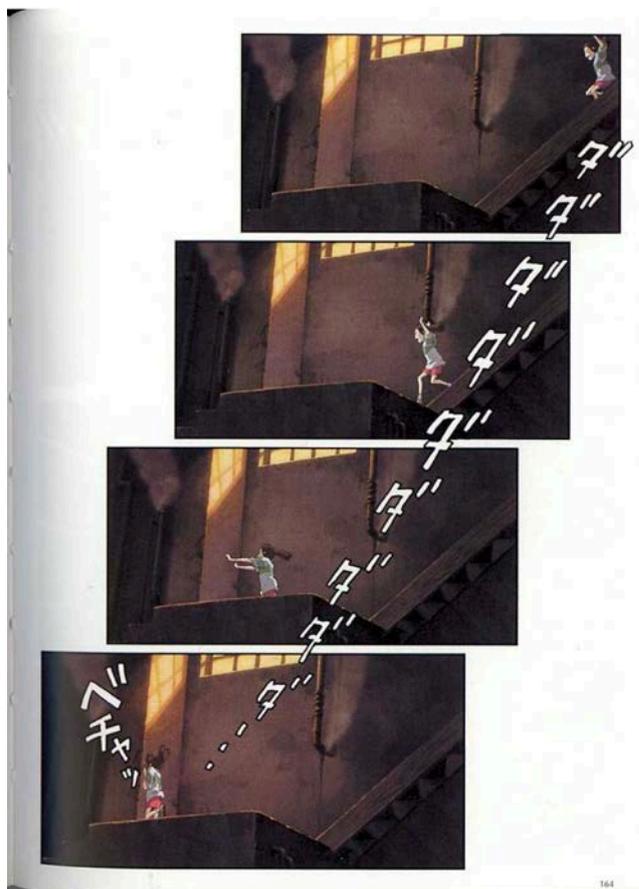


Fig. 3.11 – *Le Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, édité par Glénat, 2018), vol. 1, p. 164. Le plan fixe du film montrant Chihiro fonçant droit dans le mur est reproduit à l’aide de quatre cases de même format dans lesquelles seule Chihiro se déplace.

vue et la variation progressive de la taille des cases. Loin de se limiter à un déplacement du cadre, Ishinomori a recours à la « puissance suggestive des variations de format²¹⁴ » intrinsèque à la bande dessinée.

La régularité du format des cases est, comme nous allons le voir, généralement employée pour mettre en valeur un mouvement des éléments iconiques internes à la vignette, plutôt que celui du cadre lui-même. Ainsi, on peut retrouver de tels exemples illustrés dans l’adaptation bédéique d’un autre film d’Hayao Miyazaki, *Le Voyage de Chihiro* (édité par Glénat, 2018). Plus précisément, on retrouve des planches reprenant ce principe, mais chaque proposition y est singulière et ne permet pas de conclure d’une quelconque recette sur l’adaptation en bande dessinée d’un mouvement de caméra. On peut quand même noter, lors de la séquence en première partie de film où Chihiro fuit face à des créatures qui se sont aperçues qu’elle était humaine, que sa descente de l’escalier en bois qui longe le bâtiment des bains, très dynamique, propose à la fois des travellings variés et des plans fixes rendant compte de la

²¹⁴ Francis Lacassin, « Bande dessinée et langage cinématographique », *op. cit.*, p. 43.

vélocité de la jeune fille en pleine chute à peine contrôlée. Visuellement, les travellings du film sont représentés à l'aide de *smear frames*, ces déformations du dessin qui donnent l'illusion d'un flou de mouvement²¹⁵, que l'on retrouve dans la version bande dessinée [Fig. 3.10], avec la même signification, permettant à l'œuvre de ne recourir qu'à une image par travelling à figurer. Ainsi, il n'est pas nécessaire de démultiplier les vignettes pour faire comprendre ces mouvements de caméra, à l'inverse de notre second exemple [Fig. 3.11], dans lequel le plan est fixe pour mieux souligner la collision de Chihiro contre le mur en bas de l'escalier qu'elle dévale. Les cases sont alors de même format, en revanche leur disposition en escalier ainsi que l'ajout d'onomatopées, dépassant les limites des cadres, permettent de retracer le chemin du personnage, d'y faire écho dans la mise en page elle-même.

Dans les exemples que nous avons évoqués, il semblerait que l'usage d'un cadre de format régulier en bande dessinée provoque plutôt une impression d'immobilité, ou bien serve à souligner un mouvement interne, et ne semble pas être privilégié quand il s'agit de retranscrire une sorte de mouvement de caméra bédéique. Ces bandes dessinées semblent faire usage de leurs spécificités médiatiques telles que relevées par Peeters et Groensteen, là où *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* s'approprient moins ces propriétés particulières. Philippe Marion propose le concept de « médiagénie²¹⁶ » (que nous avons mentionné en introduction) qui lui sert, à l'origine, à qualifier certaines œuvres hermétiques à l'adaptation : plus une œuvre est difficile à adapter dans un autre média, plus sa narration tisse des liens étroits avec les caractéristiques propres de son média d'origine – ce que Marion appelle la « médiativité²¹⁷ », soit « la singularité différentielle d'un média » ou « cette capacité propre de représenter [...] qu'un média possède quasi ontologiquement » –, et plus elle est médiagénique. Ainsi, « les récits les plus médiagéniques semblent [...] avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur “mise en intrigue” avec tous les dispositifs

²¹⁵ Manifestées ici par de multiples traits derrière Chihiro ou sur les premières marches de l'escalier, mais les *smear frames* peuvent se manifester de façons variées, par exemple par la présence du même élément à plusieurs reprises dans l'image, légèrement superposées, comme pour simuler ses différentes positions au cours du mouvement. Voir : « The Elongated Inbetween », dans Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Londres, Faber and Faber, 2009 [2001], p. 96. Williams estime d'ailleurs que c'est de la baisse de budget de l'animation des années 1940 que vient ce « *cartoon cliché* ». Scott McCloud, pour sa part, appelle l'équivalent bédéique des « *motion lines* » (lignes de mouvement) et remarque que c'est au Japon que la technique est la plus couramment exploitée et expérimentée. Scott McCloud, *L'Art Invisible*, op. cit., p. 118-122.

²¹⁶ Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », op. cit., p. 85-86.

²¹⁷ *Ibid.*, p. 79.

internes à ce média²¹⁸ » : paradoxalement, les adaptations bédéiques des films de Miyazaki seraient-elles plus médiagéniques que nos œuvres, du fait de leur plein investissement de la possibilité médiatique laissée par l'unité de la page et son libre découpage ? En effet, ce procédé de variation de format n'a que peu d'équivalents au cinéma, alors qu'en ayant un format de case régulier, les œuvres de Mathieu, Shaw et Smy semblent permettre plus aisément une éventuelle transposition au cinéma (ce qui est particulièrement sensible et vérifiable dans la version numérique de *3 secondes*), ce qui peut contribuer à la perception cinématographique qui en est faite.

Pour autant, on peut seulement observer que ces bandes dessinées font des choix qui restent pertinents vis-à-vis de leur médium, qui rentrent toujours dans son « champ d'expression », à défaut de profiter à fond de certaines possibilités. Il est, dès lors, difficile de conclure sur leur médiagénie via le seul critère de l'élasticité du cadre. Néanmoins, la mise en place d'un mouvement de cadre conjugué à la régularité du format des cases crée un intéressant « écho » médiatique à certaines propriétés cinématographiques.

3. b) Régularité de la page et utilisation du support

Nous l'avons vu, les trois bandes dessinées du corpus se distinguent d'autres œuvres bédéiques mettant en place un mouvement de cadre par la constance du format de leur cadre, mais également, à l'échelle du livre entier, par leur fidélité aux modalités d'expression qu'elles se sont imposées initialement. En effet, les exemples de mouvements de cadre hors-corpus que nous avons pu trouver ne sont que des extraits de ces œuvres, des segments temporaires, de l'ordre d'une case ou d'une planche²¹⁹ le plus souvent. L'unité visuelle de la planche est l'une des rares spécificités bédéiques admises par les théoriciens : la composition de cette dernière, sa partition, l'agencement des cases dessus, et surtout sa réinvention permanente (chaque planche, dans la majeure partie de la production, est unique, même si elles reprennent tout de même des codes répandus), font partie des éléments du langage

²¹⁸ *Ibid.*, p. 86.

²¹⁹ Nous parlerons dans ce sous-chapitre indifféremment de « page » et « planche », car ces deux éléments sont généralement équivalents pour notre étude. La double page, composée de deux planches, sera également une unité pertinente. *Thornhill* reste une exception, car chacune de ses doubles pages est à la fois une planche et une case. Nous verrons néanmoins que les questions de composition, bien qu'à adapter, s'y prolongent très bien, justement du fait du « surcadrage » dû au support livre.

bédéique dont on ne peut trouver d'équivalents hors du média²²⁰. Chaque planche est, le plus souvent, une nouvelle composition, un nouveau canevas, sauf dans le cas de la mise en page régulière (le gaufrier, pour *3 secondes* et *Travelling Square District*, ou l'unique « case » par double page pour *Thornhill*). La propension de ces œuvres à adopter et conserver le même mode d'expression tout au long, au fil des pages et des planches, n'est qu'assez peu courante dans le média.

Benoît Peeters est l'un des premiers à établir une typologie des conceptions de la planche²²¹ : « utilisation conventionnelle » (dans laquelle il range les mises en page régulières comme les gaufriers ou toute autre disposition qui se répète et finit par en devenir « transparente », au profit de la narration), « utilisation décorative » (lorsque l'organisation esthétique prime sur tout autre aspect, chaque page est unique, nouvelle et surprenante), « utilisation rhétorique » (la plus répandue, la composition est au service du récit, qu'elle doit appuyer ; *Tintin* en est un exemple) et « utilisation productrice » (lorsque la mise en page engendre un morceau de narration, comme chez Winsor McCay, quand ses personnages grandissent parce que leurs cases le font²²²). Nous avons commencé à l'évoquer lorsque nous parlions de la régularité du format de la case : nos trois bandes dessinées rentrent explicitement dans la catégorie que Peeters appelle « conventionnelle ». Thierry Groensteen consacre un sous-chapitre de sa thèse²²³ à cette typologie qu'il estime intéressante mais limitée : elle ne semble pas tenir compte du fait qu'une même planche peut tout à fait appartenir à plusieurs conceptions simultanément, et que c'est même le cas de la plupart. En outre, il déplore que, malgré ses ambitions, la typologie de Peeters ne sépare pas réellement les organisations spatiales des planches de leurs « signifiés de BD », ce qui revient donc à une typologie visuelle des dispositions paginales. Finalement, il lui semble également que l'utilisation « conventionnelle » est mal nommée, c'est pourquoi il préfère parler de « mise en page régulière » car c'est l'utilisation rhétorique qui lui paraît être, en réalité, la plus conventionnelle, la plus usitée, et donc la plus effacée, au service de la narration. La mise en page régulière est, chez Groensteen, un choix fort « auquel s'attache souvent une forte production d'effet », car le lecteur remarque justement ce « renoncement [...] volontaire » à la

²²⁰ De nombreux théoriciens ont proposé une variété de concepts pour l'étudier : la méta-case (Will Eisner), le multcadre (Van Lier), l'hypercadre (Peeters), par exemple. Groensteen définit la planche comme une « articulation narrative » des vignettes.

²²¹ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée, op. cit.*, p. 49-68.

²²² Cette observation de Peeters fait référence à une planche célèbre de *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, 1905-1914).

²²³ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 108-112.

« plasticité potentielle du cadre ». Il nous semble que c'est précisément le cas de *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill*. Loin de s'effacer derrière le récit, leurs dispositifs paginaux se donnent à voir par leur implacable régularité : le mouvement de cadre n'y est que plus visible, par l'importance accordée à ce cadre, qui n'est pas un simple outil pour faciliter la narration, contrairement à celui de la conception « rhétorique ». Par sa disposition régulière, il devient une entité à l'impression de mobilité amplifiée, et ce d'autant plus si l'on adhère à la position de Pascal Robert mentionnée au chapitre 2 quant à l'unicité de la case²²⁴, comme c'est notre cas ici depuis le début :

« En effet, si la case est unique et déformable, cela signifie, corrélativement, qu'il faut aller jusqu'au bout de cette idée et *penser la planche comme une mémoire des différents états liés de cette case-véhicule*, que l'auteur doit composer spatialement²²⁵. »

Dès lors que la case est figée dans un format unique, et n'a donc pas recours à sa déformabilité, la planche ne peut qu'être la mémoire de ses transformations internes, et donc de son déplacement. L'approche de Robert présuppose que la case est par nature mobile, propriété qui ne disparaît pas lorsqu'elle rejette sa déformabilité. À notre sens, la mobilité de ce « véhicule » n'en ressort que plus visiblement, via ses états successifs juxtaposés. Mais, en ce cas, que penser lorsque la page n'est la mémoire que d'une case, comme c'est le cas dans *Thornhill* ? Il apparaît assez vite que cette mémoire se prolonge au-delà de l'unité de la planche.

En réalité, chez Pam Smy, les pages fonctionnent par paires, chaque moitié d'une unique illustration se faisant alors face. Le regard n'est pas nécessairement enjoint à aller d'abord sur la page de gauche puis sur celle de droite, il peut vagabonder de l'une à l'autre en toute liberté afin de détailler ce qu'il voit comme devant un tableau. Toutefois, le support livre ajoute ce que l'on pourrait appeler un « surdécoupage », voire un « surcadrage » : les illustrations, chacune peinte par l'autrice sur une unique feuille, sont ici découpées en deux par le pli central nécessaire à la reliure, rendant la partie centrale des images peu lisible. À ce sujet, nous avons d'ailleurs fait le choix, lorsque nous reproduisons dans cette étude des extraits de l'œuvre, de les emprunter à la version *ebook*, ce qui efface la pliure embarrassante et la déformation due à l'épaisseur importante du livre, pour une meilleure compréhension des

²²⁴ Pour rappel, Pascal Robert postule que les cases de bande dessinée ne sont en réalité qu'une même case qui se déplace et se déforme pour nous donner accès à la diégèse de l'œuvre, et non une multitude de cases qui montreraient différents points de vue d'un même espace.

²²⁵ Pascal Robert, « Chapitre I. La pensée-BD de la bande dessinée, de l'intelligence de la bande dessinée par la bande dessinée », dans Pascal Robert, *La bande dessinée, une intelligence subversive* [en ligne], *op. cit.*



Fig. 3.12 – *Thornhill* (papier), p. 136-137. Ella est séparée de la photo d'elle et sa mère par la reliure. Le découpage nous invite à la regarder, puis suivre son regard attristé

images. Ce faisant, nous ne montrons pas l'œuvre telle qu'elle existe en tant qu'objet physique, mais bien en tant qu'objet numérique, ce qui peut poser question en termes de fidélité médiatique de la représentation du mouvement. Nombre de doubles pages sont en effet construites autour de la rupture due à la reliure qui invite notre regard à suivre un mouvement interne à l'image (et qui rappelle celui induit par le découpage de *Princesse Mononoké* évoqué plus tôt [Fig. 3.3], lorsque les cases forment

un ensemble cohérent visuellement, comme un « tableau²²⁶ » fragmenté). Symbolisant par exemple l'inaccessibilité des parents d'Ella (sa mère décédée dont il ne lui reste que le souvenir [Fig. 3.12], et son père absent, figuré uniquement par les mots qu'il laisse), et celle de Mary, par sa nature de fantôme, qui est constamment dessinée sur la page en vis-à-vis d'Ella [Fig. 3.13], la reliure est utilisée par Smy pour contraindre le regard à suivre un parcours qui sépare nécessairement Ella des autres. La solitude et l'isolement de la jeune fille ne sont jamais aussi sensibles que lorsque l'on ne peut pas pleinement, d'un seul coup d'œil,



Fig. 3.13 – *Thornhill* (papier), p. 184-185. Les deux petites filles sont non seulement séparées par le barbelé, mais également par la reliure du livre, aussi infranchissable que la séparation des vivants et des morts.



Fig. 3.14 – *Thornhill* (papier), p. 520-521. Seule la mort a permis à Ella de rejoindre Mary sur l'autre côté de l'illustration, « au-delà » de la reliure. Notre regard n'a plus besoin de parcourir l'image pour relier les petites filles, qui sont enfin main dans la main.

²²⁶ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 69.

l'intégrer à son environnement et la lier à ses proches, lorsque la composition autour de cette reliure nous force à fragmenter notre perception de l'illustration. Ce gouffre central n'est véritablement franchissable qu'à la fin du récit, après la mort d'Ella, qui peut enfin cesser de poursuivre Mary et la rejoindre [Fig. 3.14]. On perd cette impression d'immiscibilité et ce « surdécoupage » de l'image dans la version numérique, où elle existe d'un seul bloc. Pourtant, cette coupure centrale est lourde de symbolisme : le mouvement constant des illustrations de *Thornhill*, que nous avons étudié jusqu'ici, est comme rappelé à sa réelle fixité par cet élément inamovible et que le personnage ne parvient à dépasser, malgré tous ces efforts et ses courses effrénées, traduit par les mouvements généraux du cadre, qu'en mourant. L'*ebook* ne permet pas ce second niveau de découpage des images mais certaines planches y gagnent en lisibilité et en mise en valeur d'un élément, comme lors de ce bref moment nocturne où la lumière à l'étage de l'orphelinat, d'abord éteinte, s'allume sur la page suivante : dans la version papier, cette fenêtre éclairée se noie dans le pli [Fig. 3.15], alors que dans l'*ebook*, elle saute véritablement aux yeux [Fig. 3.16].



Fig. 3.15 – *Thornhill* (papier), p. 26-27. La fenêtre éclairée disparaît presque dans la reliure du livre.



Fig. 3.16 – *Thornhill* (ebook), p. 26-27. La fenêtre est extrêmement visible, placée au centre de l'illustration.

Travelling Square District travaille constamment avec le découpage en doubles pages également, puisque l'œuvre propose la mise en place d'une alternance quasi-parfaite entre ses deux types de composition (seize ou quatre cases), deux pages par deux pages²²⁷ ; contrairement à *3 secondes*, dont chaque page reprend le même « canevas » indifféremment.

²²⁷ Greg Shaw fait en ce sens partie des auteurs dont Thierry Groensteen disait il y a vingt-cinq ans qu'ils « sont [...] de plus en plus nombreux à tenir compte de cette complicité naturelle entre pages attenantes, et à concevoir leurs planches deux par deux ». Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 44.

Groensteen remarque que « les pages situées en vis-à-vis sont liées par une solidarité naturelle, et prédisposées à dialoguer²²⁸ » : chez Shaw, elles sont un miroir l'une de l'autre, puisque la page de gauche contient systématiquement le début soit d'un mouvement, soit d'une saynète, et celle de droite sa conclusion. En revanche, l'auteur ne profite pas de la dernière case de la page de droite pour créer de l'anticipation, ou une forme de suspense, avant de tourner la page, comme c'est couramment le cas dans le média²²⁹ : en effet, dans *Travelling Square District*, la première case d'une page de gauche montre systématiquement la même portion de l'illustration globale que la dernière d'une page de droite, soit agrandie, soit rétrécie, mais identique néanmoins dans les éléments qui la composent, et même dans la position des personnages le plus souvent. Cette répétition d'une vignette traduit le passage d'une modalité d'expression à l'autre, comme un élément constant auquel se raccrocher avant de se réadapter aux nouvelles dispositions paginales et à la reprise ou la mise en pause du récit policier, à la fixité du cadre et à sa mise en mouvement.

Si les œuvres du corpus ont des points communs indéniables, on ne peut que remarquer qu'elles ne reposent pas sur des imaginaires identiques du mouvement de caméra, puisqu'elles ne l'adaptent pas de la même façon. La création de Marc-Antoine Mathieu, en effet, tend vers une approche plutôt réaliste, non pas dans le sens où l'on pourrait le voir au cinéma sans trucage, mais parce que l'auteur choisit de détailler le mouvement avec un très grand nombre de cases, micro-déplacement par micro-déplacement, comme pour ne rien nous laisser compléter par nous-mêmes. Smy, en revanche, privilégie la narration au réalisme : le récit conté passe avant le détail du mouvement. Cela se traduit notamment par une discontinuité claire de ce dernier, lors des nettes ruptures d'angle de vue, mais aussi par le nombre d'images limité à ce qui est nécessaire à la compréhension (montrant certaines étapes du mouvement sans tout nous livrer). La nécessité de tourner chaque page pour avancer, pourtant, permet probablement de mieux percevoir le déplacement qui a eu lieu, là où les gaufriers de *3 secondes* et *Travelling Square District* traduisent moins le remplacement d'une image par une autre, et peuvent rendre la lecture du mouvement plus ardue. C'est particulièrement sensible dans la seconde, où le cadre se déplace parfois vers le haut, parfois vers le bas, parfois vers la droite, parfois vers la gauche, sans que cela ne saute immédiatement aux yeux, puisque les changements de direction ne sont pas réguliers. Ces déplacements peuvent même être contre-intuitifs puisqu'allant dans la direction opposée à celle de la lecture (un mouvement de droite

²²⁸ *Ibid.*, p. 44.

²²⁹ *Ibid.*, p. 44.

à gauche par exemple, alors que nos yeux parcourent les cases de gauche à droite, paraît moins naturel et compréhensible : l'élément qui va à gauche du point de vue de la « caméra imaginaire » est allé à droite sur la planche, puisqu'il se retrouve dans la case suivante [Fig. 3.17]).

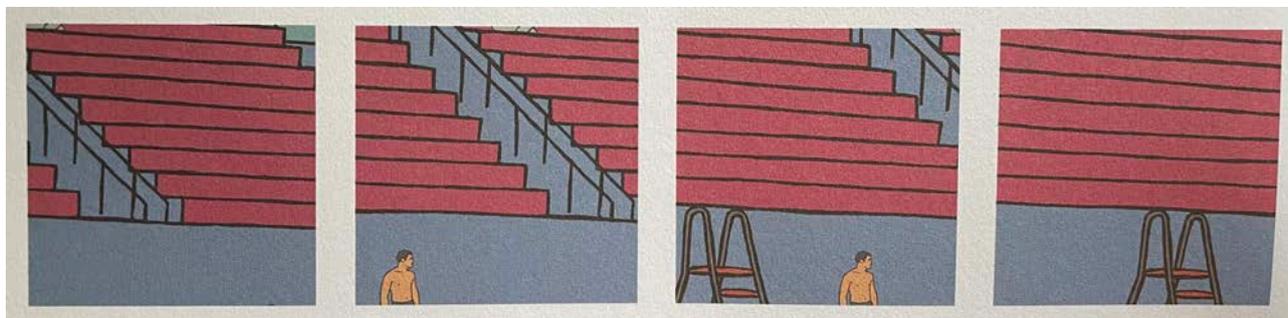


Fig. 3.17 – *Travelling Square District*, détail de la planche 58. Le cadre se déplace vers la gauche (comme en témoigne le déplacement progressif des éléments vers la partie droite des cases), tandis que notre regard, suivant le sens de lecture, va de gauche à droite.

Pour reprendre les mots de Benoît Peeters à propos de la course de trois personnages d'un *strip* de Töpffer allant à contresens de la lecture : « c'est comme s'il nous fallait, à chaque case, revenir sur nos pas²³⁰ », car « la dynamique » du cadre « se trouve contredite par la trajectoire du regard ». Le théoricien remarque que ce principe est redécouvert près d'un siècle plus tard par Hergé, chez qui « les déplacements des héros épousent exactement la trajectoire du regard²³¹ », et note que les compositions inverses sont des « maladresses ». Les constants allers-retours de *Travelling Square District* au sein de son décor citadin le nécessitent pourtant, malgré la difficulté de l'exprimer dans le médium bédéique. Paradoxalement, lorsque l'on applique le principe de ne pas faire coexister simultanément des images que propose *Thornhill* aux cases de déplacement du point de vue de *Travelling Square District*, on constate vite que la lecture est facilitée²³² : la moitié de la case répétée suffit la plupart du temps à ce que l'on complète le mouvement instinctivement (mais pas systématiquement ; Alexandre Alexeïeff mentionne dans l'un de ces nombreux textes techniques qu'il est courant de ne pas déplacer un sujet animé de plus d'un tiers de sa taille afin de rendre le mouvement lisible²³³, on est bien au-delà si l'on tente l'expérience dans

²³⁰ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée, op. cit.*, p. 83.

²³¹ *Ibid.*, p. 85.

²³² On peut procéder à l'expérience en les faisant défiler une par une sur un diaporama, par exemple.

²³³ Alexandre Alexeïeff, « Pour ou contre 24 im./s ? Ou les énigmes de la synthèse cinématographique (l'animation nouvelle) » (1967), à retrouver dans Dominique Willoughby, *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Esthétiques hors cadre », 2016, p. 252.

l'œuvre de Greg Shaw, ce qui crée parfois des confusions). À l'exception de certains moments parcourant des espaces extrêmement répétitifs, on discerne plus aisément la direction que suit le mouvement en faisant défiler les images les unes à la suite des autres qu'en les parcourant sur la surface de la page.

Un phénomène similaire de défilement se retrouve dans le dispositif même de *Thornhill*, via les images occupant des doubles pages, ce qui permet d'émuler ce procédé de remplacement progressif. On pourrait conclure de la plus grande médiagénie de cette bande dessinée par rapport à celle de Shaw, qui ne semble pas pouvoir se réaliser le plus pleinement via le médium choisi par l'auteur ; du moins, du point de vue de la perception du mouvement. Pourtant, on pourrait arguer que les cases ne se côtoyant pas sur une même page, *Thornhill* ne présente paradoxalement pas une des caractéristiques centrales de la bande dessinée selon les théoriciens, qui mettent en avant cet élément comme fondamental au médium.

Quant à *3 secondes*, il s'avère qu'elle a bénéficié de l'attention d'internautes ayant fait presque exactement ce que nous proposons juste avant avec *Travelling Square District*²³⁴, ce qu'on pourrait appeler un « vidéocollage », à retrouver sur YouTube (nous prendrons l'exemple de la chaîne bantampilou²³⁵). Du fait que le mouvement se dirige dans la profondeur de l'image, il n'est toutefois pas particulièrement plus facile à percevoir que dans la version papier, car on sait toujours dans quel sens on se dirige, reconnaissant les objets que nous avons déjà vu pendant quelques cases avant qu'ils n'aient l'occasion de disparaître du cadre. Le défilement des images dans un même espace n'apporte, en ce sens, pas grand-chose de plus que la bande dessinée, et est d'autant moins intéressant que la version numérique de *3 secondes* existe, et avec elle, une véritable impression de continuité du mouvement, plutôt que les « sautes » que propose le vidéocollage. Rappelons que selon Marc-Antoine Mathieu, *3 secondes* est « un projet 100 % numérique²³⁶ », ce qui induit que l'œuvre a été pensée en vue de ce support, ce qui n'est pas le cas des deux autres, et peut justifier qu'elle semble moins construite sur son rapport aux planches ou aux doubles pages. Cela paraît même paradoxal au vu du reste de l'œuvre de l'artiste dont le credo semble être : « inventer une histoire intraduisible, c'est-à-dire intransférable dans tout autre médium tant elle y perdrait, tant elle s'y perdrait, tant sa magie s'y gâcherait » et « proposer au lecteur une expérience qu'il ne

²³⁴ Ce qui trahit probablement la tentation de l'album à être ainsi « réadapté ».

²³⁵ À l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=dDUxri61p4k&t=157s> [consulté le 8 mai 2023]

²³⁶ Entretiens menés par Pascal Robert, « Le point de vue des auteurs. Entretiens avec Marc-Antoine Mathieu, Yves Bigerel (Balak), Simon et Olivier Jouvray », dans Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2016. URL : <https://books.openedition.org/editionscnrs/20640> [consulté le 20 août 2023]

pourrait rencontrer nulle part ailleurs²³⁷ ». Or, on se trouve là, avec *3 secondes*, dans une œuvre qui par définition existe sur plusieurs médiums, rendant caduque l'unicité de son existence livresque.

Cas particulier de 3 secondes version numérique

L'écran digital, en tant que support de diffusion commun, non réservé à un média singulier mais qui n'est pas non plus le support exclusif des médias qui nous intéressent, puisque ni l'écran de projection cinématographique ni le livre papier bédéique n'ont disparu (loin s'en faut : la consécration des bandes dessinées en ligne reste souvent la publication papier²³⁸), offre une surface où les médias se croisent, une zone poreuse où les frontières médiatiques habituellement si marquées sont brouillées. C'est pour cette raison que le statut de bande dessinée de la version numérique de *3 secondes* est parfois débattu : la combinaison de plusieurs facteurs, et principalement la possibilité du mouvement continu, sa diffusion sur un écran sur lequel les films sont également devenus accessibles, et la perte de certains repères du médium par lequel l'artiste choisit pourtant de s'exprimer (la fixité, le découpage en cases, en pages) sont autant de choses qui rendent ambiguë la position de la création de Marc-Antoine Mathieu. Elle n'est plus seulement une œuvre intermédiaire, mais peut-être ce qu'on pourrait appeler une œuvre « transfuge de médias », en ce qu'elle semble fondamentalement différer de ce qui définit usuellement son média et embrasser pleinement des éléments qui en définissent un autre. Elle conservait néanmoins, avant la disparition de la technologie *flash*²³⁹ (qui rappelle que le numérique pose certains problèmes de longévité, comme avec le DVD, du fait de l'obsolescence rapide de ces technologies), un semblant d'interactivité qui pouvait alors évoquer les modalités de la lecture²⁴⁰, si le cinéma n'avait pas lui-même déjà, avec son entrée dans les petits écrans de nos maisons, acquis cette même interactivité : réglage de la vitesse de défilement, arrêts sur image, retours en arrière... qui, de façon amusante, sont

²³⁷ Pascal Krajewski, *L'Enquête : sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, op. cit., p. 7.

²³⁸ Julien Baudry, *Cases-pixels : Une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018, p. 163-164.

²³⁹ Pour une rapide histoire de cette technologie, voir : Trung T. Phan, « The end of Adobe Flash, one of the internet's most iconic technologies », *The Hustle* [en ligne], 5 janvier 2021. URL : <https://thehustle.co/010520221-adobe-flash/> [consulté le 20 août 2023]

²⁴⁰ Si l'on se rappelle la synthèse de Réjean Dumouchel sur le fait que le lecteur est généralement considéré, à défaut d'actif, comme « moins » passif que le spectateur.

décrites ainsi par André Gaudreault dans son article sur le spectateur de cinéma : « c'est un peu comme feuilleter un livre²⁴¹ ».

3 secondes, en tant que bande dessinée numérique, questionne sur la signification de cette direction prise par le média vers les nouvelles technologies digitales. Le numérique n'est plus seulement un support possible, mais un facteur de reconfiguration de la bande dessinée, ce qu'est elle mais aussi ce qu'elle peut être, spécifiquement en relation à la monstration du mouvement (beaucoup d'expérimentations vont dans ce sens, comme c'était le cas de *Bongcheon-Dong Ghost*). Étudiant justement les spécificités de la bande dessinée numérique, Magali Boudissa résume ainsi les différences de possibilités que proposent les supports :

« L'écran peut [...] être qualifié d' "amnésique" en comparaison avec le support papier dont le contenu est inscrit de manière définitive à la surface. Le papier sert de mémoire, il consigne d'une manière permanente les mots et les dessins qui sont imprimés à l'encre sur sa surface. Sur écran, en revanche, les informations transitent constamment : le message véhiculé n'adhère plus au support. L'écran ne possède donc pas de surface de conservation ni de mémoire²⁴². »

Pascal Robert évoquait déjà cette « mémoire » de la page (concernant les différents états de la case) que ne permet pas l'« amnésie écranique ». La permanence du papier et l'éphémérité de l'écran semblent irréconciliables, d'autant plus dans notre étude du mouvement de cadre : l'un peut, d'une certaine façon, « figer » et décomposer le mouvement, et l'autre, le rendre apparent et perceptible. *3 secondes* propose les deux expériences en profitant des caractéristiques de chacun des supports, sans prééminence d'une version sur l'autre. Ce faisant, et à la suite des internautes cités au premier chapitre qui qualifient l'une de « BD » et l'autre de « film », il nous semble tout de même que si la version papier évoque seulement le cinéma, le numérique fait de *3 secondes* un objet véritablement à mi-chemin entre la bande dessinée et le cinéma d'animation, voire en relevant purement et simplement, au-delà de la simple référence.

Mais si la version papier semble répondre à la plupart des habitudes médiatiques de la bande dessinée imprimée en livre, ce que nous abordions dans ce chapitre, il y a un élément, partagé par toutes les œuvres du corpus, qui peut nous conduire à nuancer quelque peu les choses.

²⁴¹ André Gaudreault, « Le spectateur de cinéma. Une espace en pleine mutation face à un média en perte de repères », *op. cit.*, p. 323..

²⁴² Magali Boudissa, « La bande dessinée numérique », dans Éric Dacheux (dir.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les essentiels d'Hermès », 2014, p. 149-166. URL : <https://books.openedition.org/editionscnrs/19938?lang=fr>

Faire oublier le livre ?

Il n'est pas anodin qu'aucune des trois bandes dessinées ne dispose de numéros de pages dans le même espace physique que les dessins : seules les parties écrites de *Thornhill* ont recours à la pagination traditionnelle, systématiquement interrompue lorsque les illustrations reprennent (dès les pages noires qui les encadrent)²⁴³. L'absence de cette caractéristique du livre pourtant essentielle peut être interprétée comme une façon de faire oublier le support, ou bien indiquer que les œuvres ne sont pas des livres « classiques », car il n'est pas rare, en bande dessinée, de ne pas faire paraître le folio. Le résultat est donc que, comme au cinéma, l'image n'est pas « parasitée » d'informations extra-diégétiques qui pourraient troubler le lecteur dans son immersion dans le récit, comme Matteo Treleani le dit justement du cinéma lorsque le dispositif *se fait voir*²⁴⁴. Cette information est en effet, dans la majorité de la production bédéique, peu nécessaire car il est plus aisé de s'y retrouver dans notre lecture via feuilletage et reconnaissance visuelle que dans un roman, par exemple, où les signes sont à première vue abstraits, chaque page presque identique à la précédente. Ce n'est pourtant pas forcément idéal dans le cas de notre corpus : les pages sont, au contraire, construites sur un – ou, maximum, deux – modèles de page et n'en dévient pas, et il est alors particulièrement difficile de s'y retrouver narrativement dans *3 secondes* ou dans *Travelling Square District* avec un simple coup d'œil. Peut-être peut-on estimer que c'est parce qu'une bande dessinée est un objet fait pour être lu d'une traite, en une seule session, du fait de leur relative brièveté (tel un film, et contrairement à un roman). Pourtant nombre de bandes dessinées classiques en 48 pages²⁴⁵, bien plus brèves que nos bandes dessinées, font bel et bien figurer la foliotation²⁴⁶. Il est toutefois à noter que les numéros y sont à l'écart des cases, dans la marge de la page, inexistante dans *Thornhill*, mais tout à fait présente dans les deux autres. D'ailleurs, une grande partie de la production bédéique de Marc-Antoine Mathieu, le plus prolifique des trois et probablement celui qui s'est le plus intéressé à la matérialité du support, est paginée.

²⁴³ C'est d'ailleurs pour cette raison que nous faisons figurer un numéro de planche plutôt que de page dans nos légendes d'extraits de *3 secondes* et *Travelling Square District*.

²⁴⁴ Matteo Treleani, *op. cit.*, p. 152.

²⁴⁵ Le « 48 CC », soit une bande dessinée de 48 pages, cartonnée et en couleur, est le format le plus répandu dans l'industrie.

²⁴⁶ C'est le cas des albums de la série *Astérix* (René Goscinny et Albert Uderzo) chez Dargaud, ou encore des *Marsupilami* (Franquin) chez Dupuis, parmi tant d'autres.

En somme, il apparaît que ces bandes dessinées font des choix vis-à-vis de leur support qui tranchent avec ce que l'on peut attendre d'une bande dessinée et qui peuvent même être ponctuellement similaires à ceux du cinéma, au sens où elles construisent un récit via des images fonctionnant certes les unes à la suite des autres, mais qui peuvent aisément être réorganisées : la page et sa construction en tant qu'ensemble n'ont pas nécessairement de signification particulière, comme en atteste l'absence de pagination mais aussi l'implacable régularité de leur composition. L'accent est mis sur les cases, plutôt que sur leur unité supérieure qu'est la planche, extrêmement valorisée puisque ce sont ces parties de l'œuvre qui sont mises en avant dans des expositions consacrées à la bande dessinée²⁴⁷ (et par les théoriciens, comme nous l'avons rappelé). Ce faisant, il nous semble que nous avons affaire à des œuvres peu médiagéniques, puisque leur narration peut être adaptée vers le défilement des images les unes à la suite des autres comme au cinéma. C'est particulièrement le cas de *3 secondes*, puisqu'elle existe justement sous cette forme ; mais on peut l'arguer également pour *Travelling Square District*, si ce n'était pour le travail d'alternance des doubles pages en soixante-quatre cases et de celles en huit. *Thornhill*, qui pourtant ne juxtapose nullement ses images sur un même espace, est peut-être la plus médiagénique via son rapport à la reliure du support livre. Néanmoins, aussi bien le renoncement à la plasticité de la case que la régularité de la mise en page, tous deux soulignant le déplacement du cadre, concourent à faire de ces trois œuvres des objets médiatiques flottant aux frontières d'un autre, comme baignant dans un flou médiatique, et ce malgré leurs approches différentes du mouvement lui-même.

Nous ne l'avons que peu mentionnée jusqu'ici, mais une composante par définition incontournable du mouvement est le temps, qui est, dès lors, un élément à prendre en compte pour continuer de discuter la cinématographicité de ces œuvres. On ne peut, en effet, parler de mouvement (ou même de cinéma), c'est-à-dire un déplacement dans un espace, sans parler de la représentation du temps. Nous allons voir qu'une fois encore, les albums de Smy, Shaw et Mathieu ont des conceptions singulières de la, ou plutôt des, temporalités à l'œuvre ici, ce qui

²⁴⁷ Thierry Groensteen, « En revenant de l'expo », dans *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, op. cit., p.153-166. Par exemple, la galerie 9e Art, à Paris, expose de nombreuses planches originales. URL : <https://www.galerie9art.fr/> [consulté le 20 août 2023]. Le Festival d'Angoulême en propose aussi chaque année, comme celle consacrée à Junji Itō dans son édition 2023. Voir : Laetitia de Germon, Miyako Slocombe, « Festival d'Angoulême 2023 : "J'aime le fait qu'on ait peur sans savoir pourquoi", voyage avec Junji Itō dans "l'antre du délire" », *France Info Culture* [en ligne], 21 janvier 2023. URL : https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/festival-de-bd-d-angouleme/reportage-festival-d-angouleme-2023-j-aime-le-fait-qu-on-a-peur-sans-savoir-pourquoi-voyage-avec-junji-ito-dans-l-antre-du-delire_5624693.html [consulté le 20 août 2023]

fera écho aux questions de mises en page soulevées jusqu'ici, puisque la bande dessinée se sert du découpage de l'espace pour retranscrire ce qui relève de la durée.

Chapitre 4 – Perception du temps

« Dire que la bande dessinée convertit le temps en espace, c'est l'un des lieux communs de la théorie du neuvième art²⁴⁸ », écrit Thierry Groensteen dès la première page de son ouvrage consacré aux questions du temps dans le domaine de la bande dessinée. Le théoricien s'empresse d'explicitier son propos en offrant une comparaison avec le cinéma, rappelant que les images y défilent au sein d'un même espace, celui de l'écran, là où en bande dessinée elles se côtoient en vis-à-vis sur l'espace de la page, mais également dans tout le livre, puisqu'elles ne disparaissent pas lorsque la page est tournée²⁴⁹. Pourtant, cela ne signifie pas, loin s'en faut, que le temps n'a que peu d'intérêt dans le médium bédéique : d'autant plus, comme ici, lorsque les œuvres étudiées présentent une proximité perceptible avec le média cinéma pour lequel il est aussi primordial, aussi fondamental. Après tout, avec ce média, « pour la première fois dans l'histoire des arts et de la culture, l'homme avait trouvé le moyen de fixer le temps²⁵⁰ » selon la formule d'Andreï Tarkovski dans son livre bien nommé, *Le Temps scellé*. Le cinéaste précise que le temps « devient [...] le fondement même du cinéma, comme l'est le son pour la musique²⁵¹ », soulignant à l'extrême son incontournableité, sa nécessité profonde relative à l'existence même du médium cinéma. La relation des bandes dessinées de notre corpus à la temporalité et à ses perceptions font partie, dès lors, des facteurs possibles qui invitent à une réflexion sur leur potentielle cinématographicité.

Il nous faut auparavant définir les temps et temporalités dont nous allons parler ici. Pour rester au plus proche des bandes dessinées, nous nous concentrerons sur les deux éléments que proposent de telles œuvres : la représentation du temps intra-diégétique et, en conséquence de celle-ci, puisqu'il faut le donner à percevoir dans le cadre d'objets n'ayant pas de durée intrinsèque – contrairement aux films –, le temps de la lecture. Nous nous demanderons alors si nos œuvres reconduisent l'opposition théorique de leurs médias entre hétérochronie (livresque) et homochronie (cinématographique), pour reprendre le vocabulaire établi par Philippe Marion.

²⁴⁸ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2022.

²⁴⁹ Précisons que ce n'est pas non plus le cas au cinéma : les images sont toujours présentes sur la pellicule, ou dans le fichier numérique. Toutefois, elles ne sont plus dans l'espace où on les observe usuellement, l'écran, alors qu'en bande dessinée elles sont résolument fixées à la page, dont on fait directement l'expérience.

²⁵⁰ Andreï Tarkovski, *Le Temps scellé* [trad. Anna Kichilov et Charles H. De Brantes], Paris, Éditions Philippe Rey, 2014 [1989], p. 73.

²⁵¹ *Ibid.*, p. 142.

4. a) Représenter le(s) temps intra-diégétique(s)

À l’instar de Groensteen, commençons par revenir sur un présupposé de ce médium, dans lequel « face à des images qui se succèdent dans l’espace, le lecteur est culturellement formé à les interpréter en termes de déroulement d’un processus temporel²⁵² ». Pour injecter du temps dans l’histoire, contrairement au cinéma, il faut que la personne lisant soit au préalable au fait des coutumes et pratiques de ce type de lecture : la composante temporelle en bande dessinée provient en premier lieu du lecteur, et non de l’œuvre elle-même, qui ne peut que faire des suggestions.

Représenter et interpréter le temps qui s’écoule dans une bande dessinée est un exercice difficile du fait même de son dispositif donnant la part belle à l’ellipse entre les cases, dont la durée ne peut qu’être supposée, mais également à cause des cases elles-mêmes, puisqu’elles ne sont que rarement des instantanés. Tout au plus, la bande dessinée indique, par son

organisation spatiale, dans quel ordre les événements représentés ont lieu, dans quel sens s’écoule le temps. Comme le résume Thierry Groensteen :

« Le plus fréquemment, l’ordre dans lequel se succèdent les cases les indexe sur l’échelle du temps. Ce qui est représenté dans la case 2 succède à ce qui est représenté dans la case 1, à la fois dans l’ordre d’apparition sur la page (l’ordre de la lecture) et dans l’ordre temporel (le déroulement de l’intrigue²⁵³). »

Cette observation est nuancée par l’expression « le plus fréquemment » par laquelle l’auteur tente d’éviter la généralisation, puisque certaines œuvres remettent en question ce principe de contiguïté spatiale comme marque de contiguïté temporelle. Pour citer quelques exemples qui n’en



Fig. 4.1 – Couverture du *New Yorker* datant du 4 mai 2020 réalisée par Chris Ware.

²⁵² Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 8. On retrouve aussi cette idée chez Scott McCloud : « en apprenant à lire des bandes dessinées, nous avons tous appris à percevoir le temps en fonction d’un espace, car dans la bande dessinée le temps et l’espace sont indissolublement liés ». Scott McCloud, *L’Art invisible*, op. cit., p. 108.

²⁵³ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 13.

relèvent pas : le cas des planches qui cherchent plutôt à recréer une atmosphère²⁵⁴, comme le travail de Chris Ware pour le journal *The New Yorker*, qui retranscrit par les codes de la bande dessinée dont Ware est l'un des maîtres actuels l'ambiance flottante de la ville [Fig. 4.1] ; ou lorsque l'auteur souhaite justement jouer avec les surcadrages bédéiques²⁵⁵ pour transgresser l'écoulement linéaire du temps, comme Richard McGuire dans son album *Here* (2014)²⁵⁶ ; ou encore quand le récit et sa nécessité temporelle sont évacués, telle la bande dessinée abstraite *Parcours pictural* (2005), premier ouvrage publié de Greg Shaw [Fig. 4.2]. Rien de tout cela dans notre corpus, qui reprend bel et bien le dispositif décrit par Thierry Groensteen, même si l'on sent, lorsque Shaw dessine une flèche à gauche de la toute première case de *Travelling Square District*, qu'il a conscience que ses planches où le cadre se déplace pourraient rappeler sa précédente œuvre abstraite si l'on n'y prêtait pas suffisamment attention. Il s'assure, par cette simple indication de l'ordre du pictogramme, que l'on comprenne que la planche se lit bien de gauche à droite et de bas en haut, malgré l'apparente abstraction de l'ensemble [Fig. 4.3].

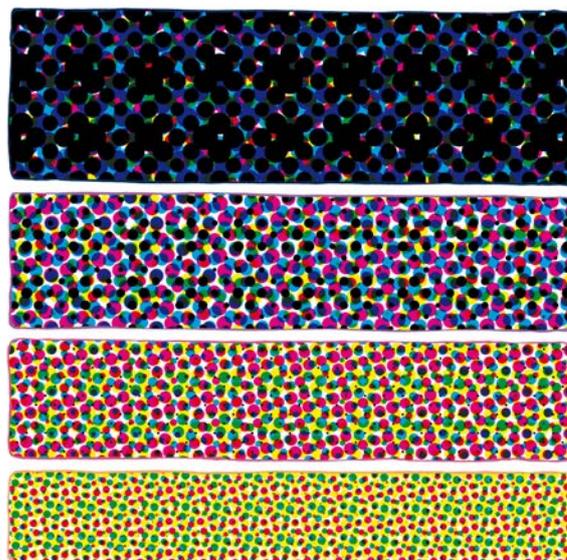


Fig. 4.2 – *Parcours pictural* (Greg Shaw, 2005), non paginé. Exemple de planche-type de la bande dessinée abstraite de Shaw.

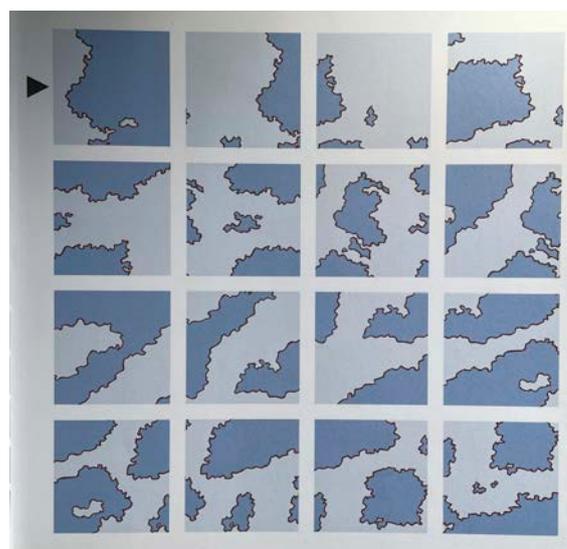


Fig. 4.3 – *Travelling Square District*, p. 1. Au premier regard, cette planche paraît quelque peu abstraite.

Au-delà de cette disposition des cases figurant le sens d'écoulement du temps intradiégétique, il est très rare qu'une bande dessinée tente de fixer une durée sur une case, et encore moins qu'une vignette se lise comme un cliché photographique instantané, car cela

²⁵⁴ Utilisation « décorative » de la planche, selon la typologie de Peeters résumée au précédent chapitre.

²⁵⁵ Au sens du multicadre de Van Lier, la bande dessinée peut être analysée comme un emboîtement de cadres : case, strip, planche, page, double page... que l'on peut arranger librement.

²⁵⁶ Voir : Pascal Robert, Magali Toro, « *Here* de R. McGuire : subvertir (radicalement) la bande dessinée de l'intérieur ? », dans Alain Chante et al. (dir.), *Bande dessinée in extenso*, op. cit., p. 57-79.

n'est pas déterminant pour la compréhension d'un récit dans ce médium qui ne se veut pas miroir du réel. Il est au contraire bien plus courant que cette sous-unité de la planche incarne une durée, celle d'un mouvement par exemple, réduit à un geste représentatif ou symbolisé par des traits dits, justement, de mouvement (qui ne sont employés dans aucune de nos trois œuvres). Ce principe de temporalité interne à la vignette devient flagrant par le biais de la bulle, comme le note Scott McCloud dans *L'Art Invisible*²⁵⁷ : le dialogue prononcé par un personnage induit nécessairement une illusion de temps correspondant à celui que prendrait la déclamation des mots en question. Les bulles sont notablement présentes uniquement dans *Travelling Square District*, elles y sont agentes de narration, puisque ce sont les dialogues entre les personnages qui nous renseignent sur leurs relations interpersonnelles et leurs actions. Leur parole suscite même, à quelques reprises, de nouvelles images, comme lorsque le commissaire se voit rappeler par son collègue le désordre mis par une cigogne dans son bureau et que la bande dessinée nous emmène alors immédiatement vers un *flashback* (signifié en tons sépias) montrant l'épisode rocambolesque. Cette construction en deux temporalités qui s'enchevêtrent revient tout au long de l'album, mais, outre ce fait, rien ne tend à nous signifier le temps écoulé au cours de l'œuvre dans le dessin. En revanche, les indications temporelles pullulent dans les bulles, par exemple lorsque le personnage de l'amant et co-terroriste téléphone au musée d'art abstrait pour les prévenir de l'explosion « dans moins d'une heure » (p. 52), explosion qui sera représentée une petite centaine de pages plus tard (p. 125). Si l'on garde cet étalon temporel, et que l'on s'appuie sur le discours que tient le personnage du mari à celui du tueur à gages quand il dit à propos de son épouse « elle est chez elle pour le restant de la journée » (p. 8), sous-entendant par là que son assassinat doit avoir lieu le même jour, chose que l'on observe plus tard, on peut déduire que cette action de l'album se déroule en quelques heures d'une même journée. Pareillement, le même mari annonce à son complice, dans l'un des *flashbacks* à la piscine, « demain tu les appelleras » (p. 57), appel dont on a déjà été témoin quelques pages avant, et qui confirme que cette deuxième temporalité ne semble pas aller plus loin que la veille. L'entièreté du récit a ainsi lieu en deux jours, mais cela n'est compréhensible que par les dialogues des saynètes, et non le découpage de l'album lui-même : si les échanges entre personnages ne durent que le temps d'une brève conversation en huit cases, disons quelques secondes, qu'en est-il des moments de mobilité du cadre ? Nous allons le voir, ces derniers semblent parfois introduire

²⁵⁷ Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 103.

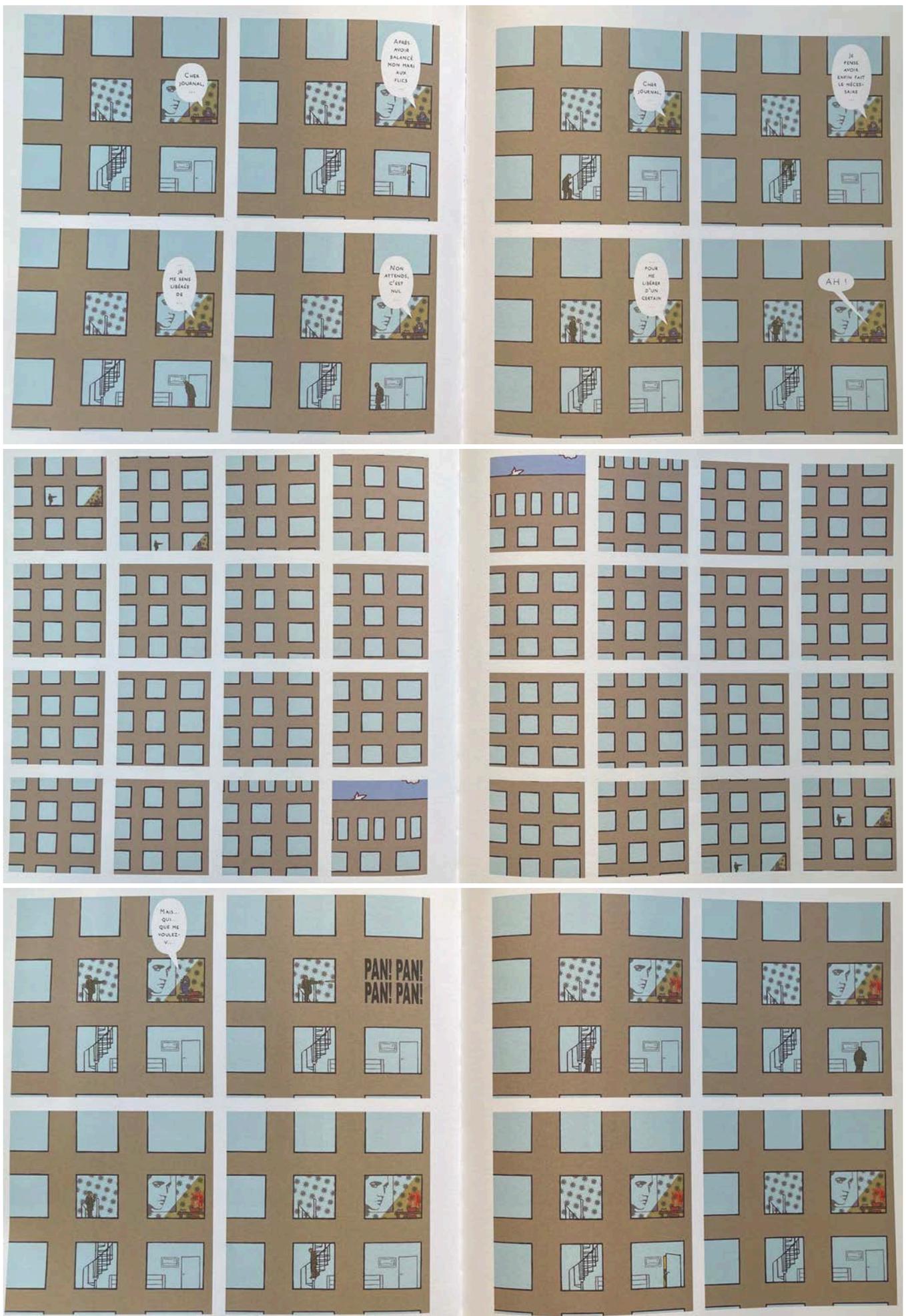


Fig. 4.4 – *Travelling Square District*, p. 64-69, correspondant à toute la scène de l'assassinat, du moment où le tueur entre chez le personnage féminin jusqu'à ce qu'il reparte, le tout entrecoupé d'une double page de déplacement du cadre, respectant strictement le principe de découpage de la quasi-entièreté du reste l'album.

des pauses durant lesquelles le flux temporel continue de s'écouler (les personnages continuent de « vivre »), et parfois avoir lieu de façon quasi-instantanée dans la diégèse (le temps intradiégétique semble se figer, comme si cet intervalle temporel n'avait lieu que dans le référentiel du lecteur, et que l'histoire ne reprenait son cours que quand le point de vue revient sur les personnages).

De nouveau grâce aux bulles, et aux nombreuses conversations et écoutes téléphoniques qui permettent de relier deux espaces séparés par un mouvement tout en proposant une continuité narrative de l'action, nous avons d'un côté la toute première transition, entre le mari commanditant le meurtre et les policiers qui l'ont placé sur écoute, qui semble nous orienter vers une continuité directe, sans pause due au mouvement (« c'est tout de même ma femme... » p. 5, puis « ... même si je ne l'aime plus depuis longtemps, c'est toujours ma femme » p. 8, les points de suspension invitant à relier ces deux phrases) ; de l'autre, cet échange entre l'une des femmes visitant le musée et l'épouse en danger, qui se conclut avant déplacement par « mais toi, t'es où ? » (p. 29) et s'ouvre à nouveau par « si si, je t'assure, je suis chez moi ! » (p. 32), qui sous-entend au moins deux phrases échangées en sourdine lorsque le cadre changeait d'emplacement (de l'ordre de « je suis chez moi » et « je ne te crois pas »).

Lorsqu'on observe en détail le passage consacré au fameux assassinat commandité (où l'épouse est interrompue dans l'écriture de son journal intime par son assassin et s'exclame « Ah ! » en l'apercevant la mettre en joue, avant que le cadre ne reprenne son inéluctable mouvement [Fig. 4.4]), il apparaît alors que l'on voit dans les cases rétrécies le personnage féminin, d'abord assise, se lever de sa chaise [Fig. 4.5]. Un changement de position infime mais qui a lieu lors d'un déplacement, ce qui semble accréditer la thèse selon laquelle le temps intra-diégétique n'est pas stoppé dans ces moments. Pourtant, le coup de feu n'est tiré

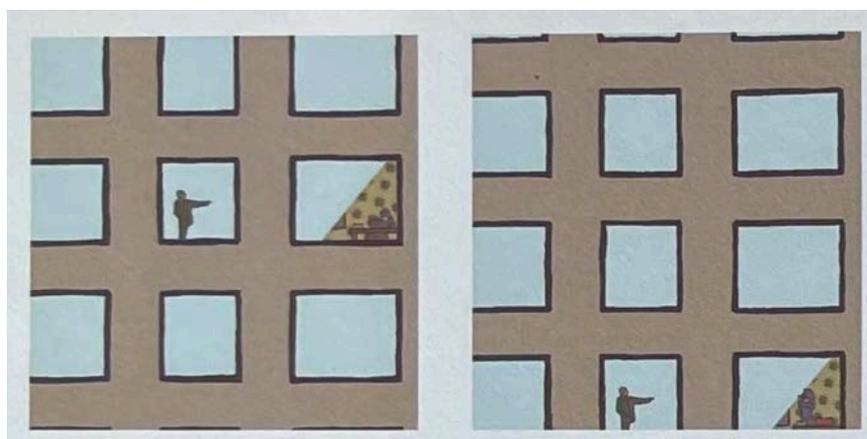


Fig. 4.5 – *Travelling Square District*, détail de la planche 66. On aperçoit le personnage féminin se redresser pour faire face à son tueur.

que lorsque le point de vue se replace sur l'appartement, après même que la femme tente de balbutier quelques mots : si le temps s'écoule de la même façon qu'avant, comme semble l'indiquer la régularité du découpage, cela signifierait que les deux personnages se font face pendant quelques secondes, l'un tenant l'autre en joue, sans qu'aucun des deux ne dise rien, comme dans un moment flottant, comme des acteurs qui attendraient le mot « action ! » sur un tournage. L'apparente étrangeté de cette situation nous rappelle la dimension parodique de l'œuvre, mais aussi que la narration est en second plan dans l'œuvre²⁵⁸. C'est également un sentiment que l'on peut avoir face aux nombreux personnages figurant dans les planches de déplacement du cadre qui sont d'une immobilité parfaite, même lorsqu'ils ont l'air en pleine action, comme un couple s'apprêtant à s'embrasser ou cette femme marchant le long de la piscine [Fig. 4.6]. Ces personnages n'ayant aucune importance pour l'histoire, on choisira ici de se fier aux mouvements des protagonistes – l'épouse, le commissaire, etc. – qui ne s'arrêtent pas lors des pauses entre les saynètes.

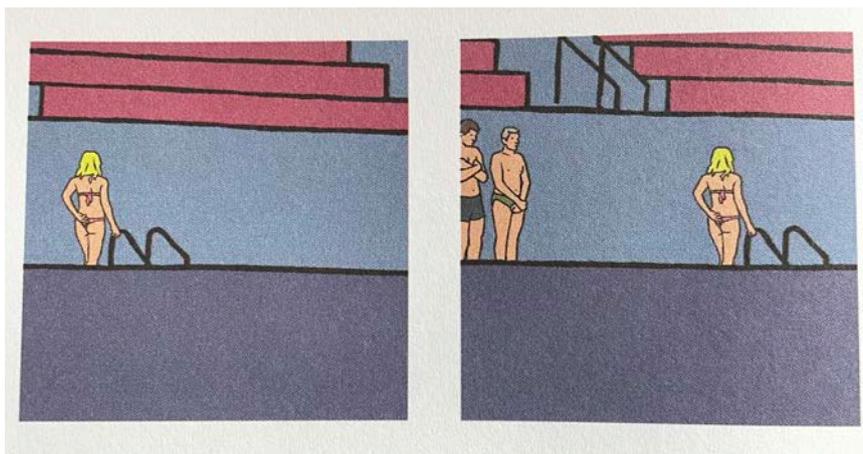


Fig. 4.6 – *Travelling Square District*, détail de la planche 66. Le personnage féminin paraît en mouvement mais conserve une même position entre les deux cases.

Si l'on accepte que ces moments ne sont donc pas des pauses dans le temps du récit, puisque l'épouse, personnage central, se redresse, on peut également supposer, par l'absence de dialogue notamment, que les petites cases de ces déplacements du cadre sont des instantanés pris à intervalle régulier (exactement comme une caméra en mouvement) : ainsi en est-il de cet autre moment, à la piscine, où un personnage plonge et est remplacé

²⁵⁸ On pourrait, à la suite de Groensteen qui estime que les conceptions des planches établies par Peeters peuvent s'additionner, en déduire que ces planches de Shaw répondent à la fois à l'utilisation « conventionnelle » (régulière) et surtout « productrice », car elles paraissent contrarier la narration, en ajoutant ce temps intermédiaire au milieu d'une action supposément décisive. La mise en page prend le pas sur le récit, qui doit, d'une certaine façon, s'en accommoder.

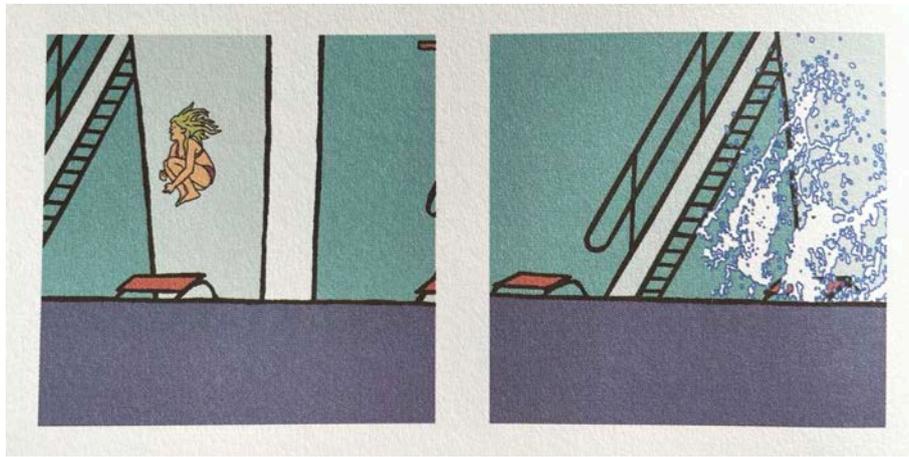


Fig. 4.7 – *Travelling Square District*, détail de la planche 102. Le personnage féminin est remplacé par des éclaboussures, dont l'apparence semble signifier l'instantanéité de la case.

immédiatement par des éclaboussures [Fig. 4.7], alors que, rappelons-le, dans ces passages, chaque vignette est composée de la moitié de celle qui la précède. La disparition du personnage puis des projections d'eau, chacun n'ayant été montré que le temps d'une unique case, tend à signifier que l'ellipse entre les images dure suffisamment longtemps pour que la gravité ait eu le temps de faire son travail, c'est-à-dire que le déplacement n'est pas instantané, et la représentation même de ces événements, figés en plein mouvement, nous invite à voir la durée de la case comme instantanée, ou peu s'en faut. Étant donné l'extrême régularité du découpage et la rigueur avec laquelle Shaw semble se tenir à son dispositif, on peut déduire que nos observations sur les exemples précédents s'étendent à l'ensemble de l'album, mais il faut néanmoins garder en tête que, à l'inverse du dispositif cinématographique dont la technique ne varie pas – sauf rares exemples relevant le plus souvent de l'expérimental –, en bande dessinée chaque nouvelle image est construite à partir de rien et ne reproduit pas nécessairement les caractéristiques de celles qui l'entourent, car rien ne l'y oblige, ce qui rend difficile la généralisation à partir du particulier.

De façon similaire à *Travelling Square District*, les bulles en moins, le temps dans *Thornhill* apparaît principalement dans le cadre d'indications textuelles : le calendrier d'Ella, visible plusieurs fois au cours de l'histoire, égrène les mois de son emménagement, en mars 2017, jusqu'en juillet 2017 lors de la dernière apparition du calendrier, puis l'un des articles de journaux qui apparaissent vers la fin du récit indique que « Ella a disparu le 15 septembre » (p. 516-517), ce qui nous permet de déduire que son aventure s'étale sur six mois environ, soit une durée similaire à celle de l'histoire de Mary dont les entrées du journal intime vont du 8 février 1982 au 16 août de la même année ; mais ce temps long n'était pas déductible via les enchaînements entre les images, et les passages dessinés de *Thornhill* semblent en réalité ne

se dérouler qu'en quelques heures chacun. On observe par exemple la nuit tomber ou Ella se lever à quelques reprises, mais chaque passage semble avoir une temporalité singulière, ou plutôt des durées d'enchaînements entre les images différentes.

On pourrait cependant catégoriser ces temporalités en deux types que nous représenterons chacun par un exemple : le premier, lorsque la jeune fille poursuit le fantôme à l'intérieur de l'orphelinat pour la première fois et que le cadre se rapproche progressivement d'Ella cherchant à ouvrir la porte de l'ancienne chambre de Mary [Fig. 4.8], et le second lorsque Ella restaure sa première poupée [Fig. 4.9]. Le cadre opère dans les deux cas un mouvement similaire, dirigé vers les mains d'Ella, pourtant la temporalité est très différente : dans le premier exemple, l'ellipse qui sépare chaque image est de faible durée, ce que l'on constate grâce aux décors, qui restent identiques, tout comme la position du personnage (narrativement, également, on saisit immédiatement qu'elle n'est pas restée à cet endroit plus de quelques secondes). Dans le second exemple, en revanche, cette ellipse est bien plus étendue : on le constate par le peuplement soudain du bureau d'Ella par divers matériaux et livres, ainsi que par les brusques avancées de l'état de la poupée elle-même. Les images, ici, montrent un temps étendu, de l'ordre de quelques heures. Il est cependant impossible de trancher sur un point : est-ce la case qui rend compte d'une durée longue, ou l'ellipse ? Nous défendons pour notre part l'idée que c'est dans l'intervalle que ce temps long non-figuré est situé, précisément car les images de ce second type d'enchaînement, si on les isole, sont impossibles à différencier par leurs caractéristiques visuelles de celles que l'on aurait extrait du premier type, montrant des instants plus courts. Bien sûr, cet intervalle repose sur l'inter-articulation des images, dont la solidarité iconique²⁵⁹ nous permet de recréer cet écoulement temporel : néanmoins ce temps suggéré reste en dehors des images elles-mêmes dans le cas présent.

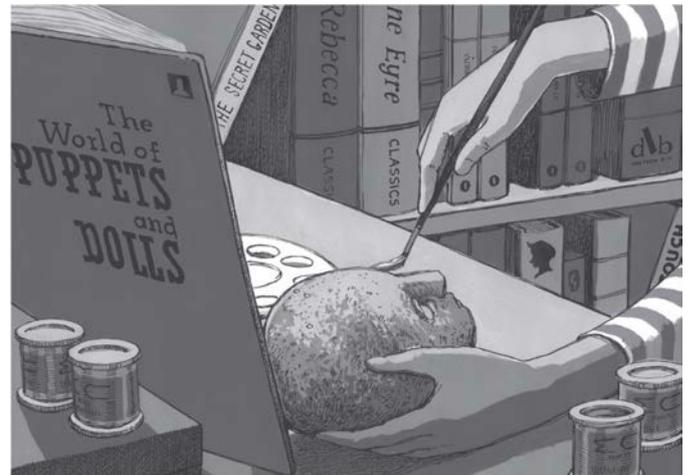
Quoi qu'il en soit, *Thornhill* propose toujours des relations fortes entre images qui se suivent, soit par leur proximité temporelle, soit par ce que l'on pourrait appeler une proximité thématique, lorsqu'elle est concentrée sur une activité particulière par exemple. Le cinéma emploie parfois un procédé équivalent lorsqu'il faut contracter une durée longue en quelques secondes de film, en mettant en place un montage reposant sur des ellipses plus ou moins longues : le montage par épisodes²⁶⁰. Pour leur parenté thématique avec l'extrait de *Thornhill*,

²⁵⁹ Nous reprenons l'expression de Groensteen, qui fait de cette solidarité des images le fondement de la bande dessinée. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 21.

²⁶⁰ Le montage en *jump cut* pourrait également correspondre à cette définition, mais nous reviendrons sur cette figure dans notre dernier chapitre, lorsque nous traiterons de la discontinuité bédéique.



▲ Fig. 4.8 – *Thornhill*, p. 288-289 à 292-293. Premier type de mouvement : la temporalité est très courte, seulement le temps de s'approcher des mains d'Ella.



► Fig. 4.9 – *Thornhill*, p. 218-219 à 224-225. Second type de mouvement : la temporalité est plus étendue entre chaque image, puisque des fournitures de bureau apparaissent, la tête devient soudainement entièrement peinte, etc.

on peut penser à la séquence de réparation de Woody dans *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon et Lee Unkrich, 2001) ou encore celle du chagrin de Geppetto auprès de la tombe de son fils, puis la fabrication de Pinocchio à partir de l'arbre que l'on a vu grandir grâce à des fondus enchaînés, dans le film éponyme de Guillermo del Toro et Mark Gustafson (2022). Le récital de piano apparaissant dans les premières minutes de *Dorian Gray* (Oliver Parker, 2009), pour mentionner un film en prises de vues réelles, utilise également ce procédé en proposant des plans sur les mains du musicien en fondus enchaînés.

La plupart des enchaînements d'images du livre de Pam Smy s'inscrivent dans ces deux types de temporalités que nous avons identifiés plus tôt, mais qui constituent plutôt les deux extrémités d'un spectre où toutes les étapes intermédiaires sont déclinées dans l'album. Le mouvement du cadre y est pourtant toujours présent, quelle que soit la durée représentée, ce qui contribue à unifier les enchaînements entre les images, malgré leurs différences temporelles.

Finalement, l'œuvre qui est peut-être la plus directement formellement et narrativement associée à l'idée de *donner à voir* une temporalité est évidemment *3 secondes*. Son principe originel, ce sur quoi repose tout l'album et tout l'intérêt de l'exercice, est la représentation d'un temps très court correspondant au titre, tout en narrativisant la chose dans la mesure du possible, mais sans narrato-centrisme, c'est-à-dire sans primauté ni prédominance de la narration sur la forme, comme l'avance le chercheur Denis Mellier, pour qui c'est un écueil que nombre de médias partagent ; au premier rang desquels se trouve le cinéma²⁶¹. Le chercheur souligne tout au long de son texte consacré à *3 secondes* que l'ouvrage, qu'il soit en version papier ou en version numérique, est constamment en tension entre son mode de narration et son parti pris de départ : il est impossible, en effet, de représenter en seulement trois secondes tous les éléments nécessaires à l'intrigue, même en dessinant une infinité d'images. À l'évidence, on ne distinguerait aucun élément si l'on devait lire l'ensemble, ou regarder l'animation, dans le temps durant lequel se déroulent pourtant les événements du récit, puisque la vitesse de la lumière, celle du photon, est tellement élevée que dans notre référentiel terrestre tout déplacement est traditionnellement considéré comme instantané. La théorie de la relativité développée par Albert Einstein et Mileva Marić au début du XX^e siècle a postulé l'effet aujourd'hui prouvé de la dilatation du temps, dont l'une des conséquences est

261 Denis Mellier, « Du graphisme figuratif à la figure graphique : grande forme et dislocation cinétique. À partir de 3'' de Marc-Antoine Mathieu », *op. cit.*, p. 216.

qu'à une vitesse que l'on peut considérer comme infinie, celle de la lumière, le temps n'a pas d'emprise. Le photon, à la fois une onde et une particule, est simultanément présent en tout point de sa trajectoire, dans son propre référentiel, c'est-à-dire de son point de vue, bien que ce soit quelque chose de difficile à appréhender pour nous (et certainement plus complexe que la simplification que nous proposons ici). Néanmoins, à ce titre, et peut-être paradoxalement par rapport à certaines de nos observations précédentes dans ce travail, la version papier de *3 secondes* devient la plus pertinente des deux qui existent : contrairement à la version numérique, cette dernière fait exister les images simultanément, elles ne disparaissent pas du monde mais seulement de notre champ de vision, ce qui reproduit cet effet de présence multiple du photon en plusieurs lieux à la fois, de son ubiquité.

Au-delà de ces considérations du temps subatomique, la décélération – quelle que soit la version de *3 secondes* – est absolument nécessaire pour la perception visuelle humaine, avant même la compréhension textuelle de ce qui se joue en arrière-plan. Il s'agit, dès lors, de reproduire un effet de ralenti dans un médium par ailleurs fixe : c'est tout l'intérêt de démultiplier le nombre de cases, et d'ainsi occuper plus d'espace. La nécessaire corrélation entre mouvement et temps, puisqu'un mouvement n'est rien d'autre que la différence entre deux positions dans un espace à deux instants donnés, induit un principe remarquable en bande dessinée : pour représenter en détail un mouvement, il faut démultiplier les cases, et donc s'étendre spatialement, ce qui finalement mène, en six cent deux vignettes correspondant au « cas le plus remarquable d'hyperdécoupage que la bande dessinée nous ait jamais offert²⁶² », à un effet de ralenti. C'est un principe assez similaire, en miroir, au cinéma²⁶³ : on crée un ralenti en augmentant le nombre d'images pour une action sans changer la vitesse de défilement à la projection (le temps augmente parallèlement à l'espace alors occupé, en particulier dans le cas de l'argentique). Espace et temps sont des domaines constamment liés, et, comme l'écrit le plasticien Anish Kapoor dont le nom fait partie des clins d'œil que glisse Mathieu dans son livre du fait de son important travail sur les miroirs et leurs réflexions : une exploration « de l'espace [est] aussi par extension une exploration du temps²⁶⁴ ». Il parle ici des miroirs concaves dont le reflet renverse l'image reflétée, mais cette observation s'applique parfaitement à notre photon pour lequel temps et espace sont inextricablement enchevêtrés.

²⁶² Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 48.

²⁶³ Voir : François Albera, Marta Braun, André Gaudreault (dir.), *Arrêt sur image, fragmentation du temps : aux sources de la culture visuelle moderne*, Lausanne, Payot, 2002.

²⁶⁴ Propos recueillis par Sonia Kelesnikov-Jessop, « Anish Kapoor on the Power of Concave Mirrors », *CoBo Social* [en ligne], 28 mai 2020. URL : https://www.cobosocial.com/?post_type=post&s=Anish+kapoor [consulté le 20 août 2023]



Fig. 4.10 – 3 secondes, détail de la planche 34. L'action est tellement ralentie que la balle nous paraît figée à la sortie du canon du revolver.

L'exploration spatiale est la composante centrale de *3 secondes*, mais voyons comment cette exploration est découpée. L'évènement principal de l'œuvre est probablement le coup de feu que l'on pressent dès les premières planches, où le garde du corps semble viser le protagoniste, mais qui se révèle destiné à un tireur caché sur le toit d'un immeuble adjacent. La balle n'est pas sortie du revolver dans les premières cases de son apparition, puis, on la voit à quelques centimètres du canon, et, vers la fin, elle a atteint l'assassin en pleine tête. La portée d'une telle arme peut aller jusqu'à cinquante mètres, et la vitesse d'une balle à la sortie du canon est entre 250 et 500 mètres par seconde : il est ainsi tout à fait plausible que le tir ait atteint sa cible dans le temps imparti. Cette action fortement ralentie, comme si nous nous déplaçons dans un temps figé, n'est pas sans rappeler un procédé maintes fois commenté popularisé par le cinéma des sœurs Wachowski, le *bullet time*. Il s'agit d'un effet spécial qui se traduit à l'écran par un fort ralentissement de l'action tandis que la caméra continue son mouvement à une vitesse « normale », en général autour d'un sujet²⁶⁵. C'est en quelque sorte ce qui se passe dans l'œuvre expérimentale de Marc-Antoine Mathieu : la balle est tellement ralentie qu'elle nous paraît figée [Fig. 4.10], comme les personnages. Cet étirement du temps dû à la multiplication des cadres de vue est en ce sens identique au *bullet time*²⁶⁶. Le cadre

²⁶⁵ Elie During, « L'image ralentie : de la caméra-œil au bullet time », dans Jérôme Game (dir.), *Images des corps / Corps des images au cinéma*, Lyon, ENS Éditions, 2010, p. 71-90 ; Bob Rehak, « The Migration Of Forms: Bullet Time As Microgenre », *Film Criticism*, vol. 32, n° 1, 2007, p. 26-48.

²⁶⁶ Jean-Baptiste Massuet, commentant la séquence mettant en avant la « supervitesse » de Quicksilver dans *X-Men: Days of Future Past* (Bryan Singer, 2014), repère cette propriété d'une « relecture du bullet-time » qui permet de « retranscri[re] cinématographiquement ce que la bande dessinée permettait pour sa part de retranscrire via sa mise en page », soit un exemple de « traduction de la médiagénie du comic en médiagénie filmique ». Plus loin, lorsqu'il évoque le comic *Ultimate Spider-Man* (Brian Michael Bendis et Mark Bagley, 2001), il rappelle néanmoins que « sans aller jusqu'à penser une équivalence formelle entre une telle mise en page [juxtaposant cinq cases représentant plusieurs points de vue d'une action quasi-instantanée] et l'effet *bullet-time*, il ne serait pas faux d'affirmer que chacun de ces deux médias propose une représentation médiatiquement incarnée du "sens d'araignée" du personnage, en adaptant sa médiativité propre au "mouvement immobile" que ce sens met en exergue ». Le fort ralentissement de l'action de *3 secondes*, combiné à la multiplication des points de vue sur l'évènement, au fil de l'œuvre, trouvent une résonance directe avec cette observation. Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, op. cit., p. 323-325.

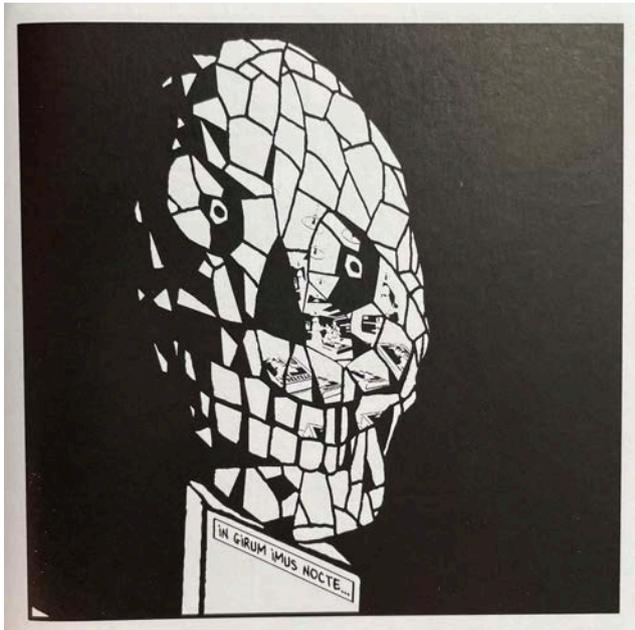


Fig. 4.11 – *3 secondes*, détail de la planche 33. On peut lire l'inscription « *in girum imus nocte...* » en bas du crâne de miroirs.

tournoie sans cesse autour grâce aux miroirs présents dans la pièce, comme l'atteste cette citation latine glissée par l'auteur sur le socle de la statue du crâne à facettes [Fig. 4.11] : « *in girum imus nocte* », soit « nous tournoyons dans la nuit », qui est la première moitié d'un palindrome (encore un jeu sur le principe du reflet). Les indications temporelles textuelles sont peu présentes dans *3 secondes*, on sait seulement que toute l'action a lieu à 23h10, heure indiquée par le téléphone du protagoniste.

Le découpage régulier – en gaufrier – de Mathieu peut conduire à penser qu'une même distance sépare chaque case de celle qui la précède. Pourtant on peut vite se rendre compte qu'en trois secondes à la vitesse de la lumière, on parcourt un peu moins de 900 000 kilomètres, or l'album est composé de précisément 602 vignettes ; un calcul simple nous apprend qu'une régularité parfaite de l'écart spatial intra-diégétique entre les vues du photon impliquerait qu'entre l'une et la suivante, le cadre aurait avancé de près de 1 500 kilomètres. Ce n'est, bien évidemment, pas le cas. En réalité, le photon couvre une distance différente entre chaque vignette : quelques dizaines de centimètres voire quelques mètres dans les espaces clos comme la pièce initiale, quelques centaines de mètres voire kilomètres lorsque le photon rejoint l'avion, et des milliers de kilomètres lorsqu'il voyage vers le satellite situé un peu au-delà de la Lune. Mathieu ne fait malgré tout pas l'impasse sur ces trajets longs, bien qu'il accélère le pas, ce qui l'amène à couvrir plusieurs pages de cases entièrement noires, ou presque [Fig. 4.12], rendant la perception même du mouvement caduque à moins d'avoir complètement intégré le fonctionnement du découpage, et ainsi de voir, dans ces cases noires identiques, le déplacement virtuel impliqué grâce à ce qui les précédait. En d'autres termes ce type de moment, tels certains extraits de *Travelling Square District* où les cases paraissent identiques à cause de la parfaite correspondance entre la répétition d'éléments architecturaux (fenêtres d'immeubles notamment [Fig. 4.13]), fonctionne uniquement car il est intégré au sein d'un tout : son efficacité serait perdue s'il se trouvait en début ou fin d'album.

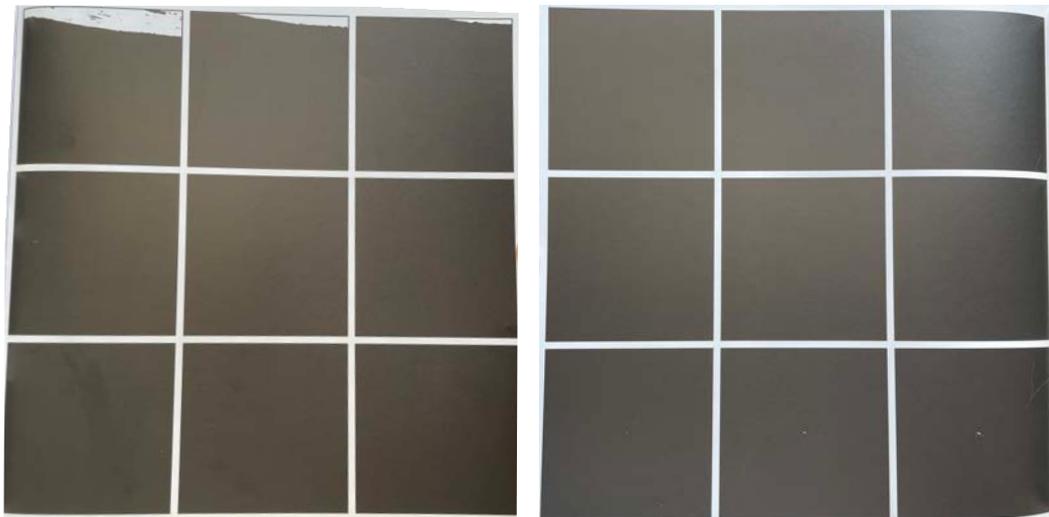


Fig. 4.12 – *3 secondes*, p. 45 et 46. Tandis que le photon quitte la Terre et dépasse la Lune pour se refléter sur le satellite (que l'on commence à distinguer dans la toute dernière case en bas à droite), Marc-Antoine Mathieu multiplie les vignettes noires représentant le mouvement dans cosmos.

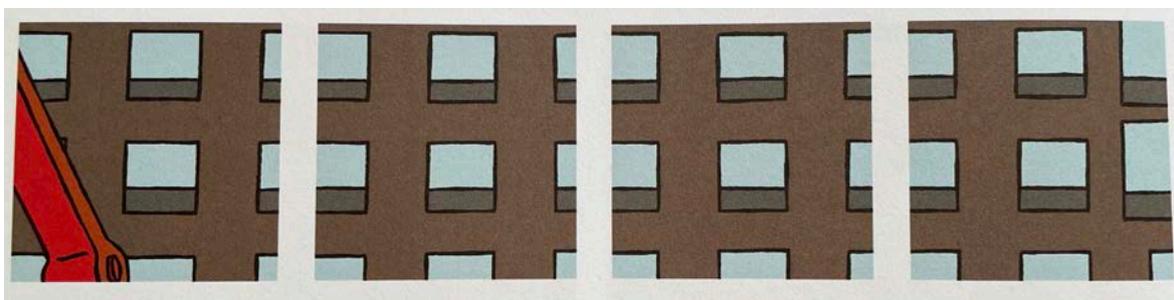


Fig. 4.13 – *Travelling Square District*, détail de la planche 94. Les deux cases centrales paraissent identiques du fait de la grande régularité du décor : il faut donc avoir intégré l'automatisme apparente du mouvement pour comprendre qu'il y a bien eu un déplacement du cadre.

Pourtant, malgré la non-régularité relativement flagrante des déplacements, il se dégage bel et bien de *3 secondes* une impression de constance, que Thierry Groensteen justifie par le fait que « la mise en page régulière du gaufrier imprime à la lecture une scansion elle aussi régulière, une pulsation rythmique²⁶⁷ », et qu'elle « matérialise, mieux que tout autre, l'écoulement inexorable du temps²⁶⁸ ». Il est en effet pertinent de rappeler que le découpage bédéique permet d'imprimer une forme de rythme à la lecture, bien qu'elle reste bien plus libre qu'au cinéma, où le temps de la réception est programmé par l'œuvre elle-même : son appréciation optimale nécessite que le récepteur calque son temps sur celui de l'œuvre. Selon la terminologie établie par Philippe Marion en 1993, la bande dessinée est, comme le roman par exemple, un média hétérochrone, tandis que le cinéma est plutôt, comme la musique, un média homochrone²⁶⁹. À ce titre, le temps de la lecture est laissé au libre contrôle du lecteur, qui lui imprime le rythme qui lui convient. Le découpage bédéique est alors, comme la

²⁶⁷ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, *op. cit.*, p. 81.

²⁶⁸ Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011, p. 154.

²⁶⁹ Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *op. cit.*, p. 81.

punctuation peut l'être en littérature, une façon d'indiquer ou de guider le regard du lecteur selon un rythme encouragé par l'auteur pour l'appréciation de son œuvre, même si en aucun cas le temps de lecture n'est prédéterminé. La régularité que propose visuellement le gaufrier invite alors notre regard à glisser avec une régularité similaire sur l'ensemble de la page, et cette constance se prolonge dans notre interprétation de la temporalité intra-diégétique de la bande dessinée. Marc-Antoine Mathieu a bien compris cette propriété, qui lui permet de faire illusion de régularité sans avoir à sacrifier l'essentiel de sa bande dessinée à des cases noires dues aux distances cosmiques parcourues. L'hétérochronie bédéique est donc à relativiser car les auteurs peuvent mettre en œuvre des techniques pour orienter la temporalité de la réception, et nous allons voir que l'homochronie cinématographique n'est elle aussi pas aussi absolue que dans le cas d'autres médias comme la musique.

4. b) Le temps de la lecture : homochronie cinématographique, hétérochronie bédéique

Dans son ouvrage *La Fin du cinéma ?* co-écrit avec André Gaudreault, Philippe Marion revient de lui-même sur les notions d'hétérochronie et d'homochronie qu'il avait développées une quinzaine d'années auparavant et que nous avons rappelées précédemment. Le chercheur estime que le numérique a bouleversé ce qui était à l'origine une dualité difficilement conciliable pour proposer, grâce aux écrans sur lesquels on peut passer d'un régime de narration à l'autre d'un simple clic, une « *synthèse* que l'on pourrait qualifier de *polychrone*²⁷⁰ ». Ce faisant, la digitalisation de ces médias a remis en perspective leurs caractéristiques intrinsèques et identitaires – c'est là tout l'objet de l'ouvrage – parmi lesquelles l'homochronie cinématographique : en montrant que l'expérience filmique ne s'annihile pas comme celle de la musique lorsque l'on arrête le temps, puisqu'elle se transforme simplement²⁷¹, le numérique souligne que l'homochronie ne semble pas faire partie des éléments irréductibles du média, sans lesquels il n'est plus lui-même. C'est du moins la position défendue par les auteurs, bien qu'ils rappellent qu'elle n'est pas partagée par d'autres, comme Jacques Aumont, pour qui « [l']homochronie est donc bel et bien [...] un incontournable et une condition identitaire nécessaire du cinéma », ce qui en fait « un trait

²⁷⁰ André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ?*, op. cit., p. 114.

²⁷¹ Un film mis en pause permet, par exemple, de s'attarder sur la composition d'un cadre à un instant t, ce qui se fait couramment dans l'analyse de film. En musique, l'arrêt signe l'impossibilité de profiter du moindre élément de l'œuvre.

indispensable si l'on veut qualifier le cinématographique sur le plan ontologique²⁷² ». Dans le cadre de ce travail, nous partageons plutôt la vision de Gaudreault et Marion, estimant que le dispositif cinématographique, et avec lui le média cinéma, a simplement évolué au-delà de son homochronie initiale.

Gaudreault et Marion remarquent par ailleurs que la bande dessinée fait face à des problématiques similaires :

« Toutes proportions gardées, à l'heure actuelle, un débat identitaire agite également le monde hétérochrone de la bande dessinée, où homochronie et hétérochronie occupent des positions inverses. La bande dessinée perd-elle son "âme épiphanique" lorsque les possibilités du numérique l'autorisent à s'ouvrir au mouvement, à l'animation, donc à l'homochronie²⁷³ ? »

Il apparaît que *3 secondes*, dans sa version numérique, est complètement concernée par ces questions, à l'extrême même, car le mouvement la traverse entièrement et non pas seulement ponctuellement, comme nous l'avons évoqué pour certains *webcomics* avec l'exemple de *Bongcheon-Dong Ghost*. Dans ce dernier, l'hétérochronie de la lecture était reconduite par le besoin de faire défiler les images, jusqu'à ce que les soudaines animations se déclenchent et que le lecteur se retrouve très brièvement en situation d'homochronie médiatique, soit dans une position de spectateur. Le but étant de prendre par surprise, le déclenchement n'est pas à l'initiative de ce dernier, ce qui n'en fait pas un « spectateur », pour reprendre la terminologie de Réjean Dumouchel que Gaudreault et Marion adoptent, c'est-à-dire – entre autres²⁷⁴ – celui qui a le contrôle entre le basculement d'un régime temporel à l'autre. C'est bien dans cette situation que se trouve la personne réceptrice de la version numérique de *3 secondes* : elle doit appuyer sur « play » afin de déclencher l'animation, peut interrompre ou modifier la vitesse de défilement, revenir en arrière. L'interactivité est entièrement à son initiative. Les auteurs vont plus loin, reprenant à leur compte la thèse de Magali Boudissa : même la version *ebook* d'une bande dessinée, comme celle de *Thornhill*, ou simplement scannée, remettrait en cause l'hétérochronie bédéique en ce sens que l'amnésie du support écranique fait nécessairement apparaître et disparaître les vignettes et, ce faisant, leur donne une temporalité qui n'a pas d'équivalence sur papier, où elles existent de façon immuable :

²⁷² *Ibid.*, p. 115.

²⁷³ *Ibid.*, p. 115.

²⁷⁴ « Par *spectateur* (avec un c), nous entendons un spectateur qui participe activement à un média audiovisuel possédant une dimension interactive. Au sens fort, on peut estimer que le spectateur est acteur du "spectacle" ou de la monstration qu'il co-construit ». *Ibid.*, p. 76.

« les vignettes ne s'articulent plus seulement dans l'espace, mais également dans le temps²⁷⁵ ». Pourtant, tout ceci occulte un fait important : à la lecture, les cases ont bel et bien une temporalité, celle du regard posé sur elles, qu'elles disparaissent matériellement ensuite ou non, en papier comme sur support numérique. Thierry Groensteen défend l'idée que :

« les éléments d'un dessin n'apparaissent pas : ils sont fixés, imprimés, déjà là. C'est notre regard qui les fait exister en se posant sur eux. Il s'agit d'un regard informé (nous abordons chaque case lesté des informations qui nous ont été données en amont) et coopératif : il donne la vie, il anime ce qui est figé, il voit de la vitesse, du mouvement, quand ceux-ci ne sont que suggérés, il lit dans chaque effigie un personnage doué de conscience, de mobilité, du répertoire plein et entier des capacités humaines. Les questions de la durée, de la vitesse, ne surgissent que si la vie est postulée d'abord²⁷⁶. »

Si la durée d'existence des cases se confond en réalité avec le temps que le regard passe sur elles, alors l'hétérochronie bédéique, même sur support numérique, reste pleine et entière, puisque l'œil est strictement libre de s'attarder à l'envi, ou à l'inverse de glisser sans entrave. Mais, comme nous avons commencé à l'évoquer plus tôt, il existe des stratégies de découpage qui permettent pourtant de tenter d'imprimer un temps spécifique à la lecture, celui qui serait considéré comme idéal pour une réception de l'œuvre telle qu'elle a été imaginée par l'auteur. Plutôt qu'un temps défini, qui ferait basculer le régime de réception dans l'homochronie pure, il s'agit en réalité d'un temps relatif, d'un rythme. L'exemple le plus simple est la démultiplication des cases afin de faire durer plus longtemps une action : plus d'éléments à contempler sur un même espace ralentit inévitablement la lecture par rapport à un autre plus épuré. C'est toutefois à double tranchant puisque, réciproquement, détailler une action la ralentit nécessairement, comme le note Harry Morgan dans un texte paru dans le numéro hors-série de *CinémAction* consacré au cinéma et à la bande dessinée :

« Le paradoxe est que la représentation d'un mouvement a toujours pour conséquence de ralentir l'action, en ralentissant la lecture. Il existe des procédés plus ou moins efficaces pour contraindre cette lecture. Une case étroite ou minuscule se lit plus vite, en théorie, qu'une large vignette²⁷⁷ »

La représentation d'un mouvement est précisément ce qui nous intéresse ici : pour rendre compte d'un mouvement de cadre, nos trois bandes dessinées déclinent leur énonciation en de

²⁷⁵ Magali Boudissa, « La bande dessinée numérique » [en ligne], *op. cit.*

²⁷⁶ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, *op. cit.*, p. 40.

²⁷⁷ Harry Morgan, « Le mouvement, de Muybridge aux *manga* », *CinémAction*, n° hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990, p. 39.

grands nombres d'images, mais cela ralentit le rythme du récit. Marc-Antoine Mathieu recherche précisément cet effet de ralentissement pour *3 secondes*, tandis que *Travelling Square District* a, en revanche, recours au principe de réduction de taille dans ses passages mobiles, où les dimensions des images diminuent de moitié par rapport aux saynètes, pour compenser et réinjecter une impression de vitesse correspondant à celle de la lecture. Contrairement à ce qu'affirme Morgan, Groensteen estime que le postulat selon lequel des cases plus petites se lisent plus vite est un poncif qui est loin de se vérifier systématiquement²⁷⁸, car cela dépend bien évidemment de la complexité de l'image et de la mise en page : chez Greg Shaw, cette dernière verse dans l'hyper-régularité, le regard peut y glisser sans encombre ; quant à l'image, elle n'a rien de foncièrement complexe (elle contient peu d'informations) ou, du moins, son éventuelle incompréhension ne bloque pas l'expérience narrative car celle-ci n'a lieu que dans les saynètes. On peut en conclure que *Travelling Square District* met bien en place le procédé décrit par Morgan. En revanche, il est notable que les cadres de « petites cases » de *Travelling Square District* sont identiques à ceux des « grandes cases », puisque nous avons conclu dans un chapitre précédent que ces dernières relevaient de l'agrandissement, c'est-à-dire que les mêmes éléments, ou la même quantité d'éléments, composent ces deux types de vignette. Le dispositif nous le confirme par le fait que chaque première case d'un mouvement cadre le même espace que la dernière d'une saynète, et la première d'une saynète cadre le même espace que la dernière d'un mouvement. Ce sont les mêmes éléments, représentés plus petits : selon les propos de Morgan et de Groensteen, leur lecture devrait en être plus rapide, car la complexité est la même dans un espace réduit, l'œil y passe plus vite. Cependant, cette légère accélération est directement contrebalancée par l'augmentation du nombre d'images par page, passant de quatre à seize : au total, on pourrait supposer que le rythme reste régulier du fait de cette compensation. Ce serait sans compter avec la lenteur forcée qui règne dans les pages à grandes vignettes, caractérisées, pour la plupart, par l'apparition de textes (bulles, simili-voix *off...*), qui ont pour caractéristique indéniable d'augmenter le temps de la lecture, de contraindre le regard à s'attarder plus longuement, au point que leur surgissement contraindrait le cadre à la fixité, comme s'ils étaient responsables de l'arrêt du point de vue sur la scène et surtout qu'ils stoppaient le mouvement intermédiaire.

²⁷⁸ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 11.



Fig. 4.14 – *3 secondes*, détail de la planche 60. La seule bulle que contient l'album est attribuée à la mouche, surprise par la perte de son aile.

Comme relevé par nombre de théoriciens, tels Scott McCloud²⁷⁹, ou Thierry Groensteen²⁸⁰, les bulles et autres textes incorporent aux images une temporalité allongée que le dessin seul ne parvient en général pas à émuler, mais constituent également un obstacle lorsque l'objectif est, par exemple, de simuler un mouvement continu²⁸¹. Ainsi, si la parole n'a, de toute façon, pas de raison narrative d'exister dans *3 secondes* à cause du temps très réduit de la diégèse, la présence de phylactères textuels risquerait d'interrompre le mouvement et d'en souligner plus encore la discontinuité, ce qui explique également leur absence de l'album – à l'exception malicieuse d'une petite bulle ne contenant qu'un point d'exclamation traduisant la surprise de la mouche²⁸² [Fig. 4.14], personnage pourtant non-humain venant de perdre l'une de ses ailes et exprimant une émotion que les autres personnages humains seraient en droit de montrer également face à leur situation, mais dont seule cette mouche a le privilège. Quoi qu'il en soit, cette bulle-exception n'interrompt absolument pas le mouvement, elle grossit progressivement avec la mouche tandis que le point de vue les approche : elle a une vraie présence physique dans l'espace tridimensionnel de la diégèse alors qu'elle est un objet par définition et par origine bidimensionnel et, surtout,

²⁷⁹ Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 103.

²⁸⁰ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 9-10.

²⁸¹ De manière générale, le texte et le dessin ont longtemps été considérés comme luttant l'un contre l'autre dans le média bande dessinée, comme si l'un prenait la place au détriment de l'autre (voir : « Texte et image : les noces impossibles », dans Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, op. cit., p. 23-32.). S'il y a trop de texte, s'il est trop complexe, alors cela devient un obstacle à la narrativité des images (Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 56-57). La réciproque n'est pas nécessairement vraie cependant, puisque les bandes dessinées muettes sont nombreuses (Thierry Groensteen, « Histoire de la bande dessinée muette », *9e Art* [en ligne], n° 2-3, 2015 [1997-1998]. URL : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/une-histoire-de-la-bande-dessinee-muette-1> [consulté le 2 août 2023]). Pour une étude se concentrant plus particulièrement sur la bulle, voir : « La bulle ne fait pas le dialogue », dans Benoît Glaude, *La Bande dialoguée*, op. cit., p. 183-236.

²⁸² Cette mouche que l'on voit sous tous ses angles est probablement une référence et un clin d'œil à la bande dessinée *La Mouche* (1995), dans laquelle on suit le parcours de cet insecte découvrant l'univers d'une cuisine, créée par Lewis Trondheim, ami de Marc-Antoine Mathieu cité dans les remerciements de *3 secondes*.

extradiégétique. Le mouvement s'imposant à la bulle comme au reste, et celle-ci ne contenant aucun mot, elle ne partage pas la fonction d'étirement temporel identifiée par les théoriciens. *Thornhill*, à l'instar de *3 secondes* mais sans aucune exception, ne requiert aucun dialogue dans l'histoire d'Ella, elle n'est jamais interrompue en



Fig. 4.15 – *Thornhill*, p. 434-435. Un exemple de planche frappante.

cours d'action par le texte de celle de Mary (un temps assez long s'écoule entre chaque mouvement). Le mode de lecture, page après page, et non plus case après case au sein d'une même planche, appelle aussi à un rythme de lecture régulier dans la plupart des cas, avec l'exception de certaines planches faites pour frapper le lecteur, comme c'est le cas du gros plan révélant la poupée cachée dans le lit de la chambre abandonnée de Mary [Fig. 4.15], qui suit en contrechamp une illustration de la fillette soulevant la couverture. L'enchaînement des images nécessitant l'enchaînement des pages, ce qui est complètement absent ou très fortement atténué dans les deux autres œuvres, en fait littéralement un « *page-turner* », pour détourner l'expression anglo-saxonne décrivant un livre particulièrement haletant, puisque le mouvement, qui s'étale ainsi sur plusieurs pages, pousse à tourner rapidement la page en nous entraînant dans son sillage.

Finalement, si nous sommes assez loin de l'homochronie relative requise dans l'art cinématographique, l'hétérochronie bédéique peut être atténuée par certaines techniques de narration visant à « donner le tempo » au regard du lecteur, via le découpage et le recours au texte, par exemple. Pourtant, et contrairement à *Thornhill*, la plupart des bandes dessinées ont une autre dimension temporelle puisque la co-présence des cases placées en vis-à-vis les unes des autres en fait un art où le passé et le futur côtoient le présent dans le regard du lecteur, ce que Peeters appelle le péri-champ²⁸³, soit la vision simultanée de toutes les cases en marge de celle, individuelle, sur laquelle notre attention est portée à un instant donné et qui représente

²⁸³ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 21.

donc le présent. Sans équivalence dans le visionnage cinématographique, cette caractéristique vient ajouter une deuxième dimension à la temporalité bédéique :

« Je dirais que la bande dessinée repose, à chaque instant, sur une tension entre le *récit* et le *tableau*. Le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l'isolant, permet qu'on s'y arrête. Cette double temporalité marque une nouvelle différence par rapport au cinéma, art fondamentalement linéaire. Le cinéma pourrait en effet être dit immédiatement narratif : dans un film, chaque nouveau plan a, en dehors même de son contenu, un caractère inattendu ; on ne pouvait jamais le *pré-voir*²⁸⁴. »

Mais cette « pré-vision » (à laquelle on peut ajouter la « post-vision » : les éléments lus restent présents à l'esprit de façon bien plus intense car toujours visibles dans le champ de vision) dont parle ici Peeters reste limitée à l'unité de la page ou de la double-page, ce qui n'en fait pas nécessairement une notion révolutionnaire quant à la temporalité bédéique, au sens où les cases adjacentes ne sont généralement pas séparées par un grand laps de temps. Dans *3 secondes*, particulièrement, l'avancée paraît si lente que la vision simultanée du péri-champ ne révèle en réalité guère plus que ce que révèle la vision unique d'une case, en tout cas pas au point de bouleverser l'expérience de lecture par rapport à l'inattendu du plan de cinéma. Il n'y a pas cette notion de « tableau » qui isolerait l'image et « permet[trait] qu'on s'y arrête » : même dans la recherche d'éléments indiciels, par laquelle nous sommes invités à revenir en arrière, nous attarder, sauter des pages, il faut faire l'effort de déterminer quelle case rend l'élément le plus lisible, car aucune ne saute aux yeux à première vue²⁸⁵, et ce n'est d'ailleurs pas l'objectif de Mathieu. De la même façon, *Travelling Square District* ne joue de cette vision simultanée ni dans les moments de fixité, ni dans ceux de mouvement, puisque dans le premier cas les images se distinguent difficilement entre elles (seuls deux contre-exemples peuvent être cités : le meurtre, et l'explosion du musée [Fig. 4.16], mais ces deux évènements sont déjà annoncés à maintes reprises dans le récit, si bien que leur « pré-visionnage » était déjà lui-même prédit par l'intrigue), et dans le second, les vignettes adjacentes, comme chez Mathieu, ont un écart temporel si réduit que ce qu'elles « prédisent » ne suffit pas à changer l'expérience de façon substantielle. Quant à *Thornhill*, nous l'avons dit, elle ne propose aucun péri-champ puisque chaque nouvelle image remplace la précédente si bien qu'aucune planche ne co-existe avec une autre dans notre champ de vision immédiat.

²⁸⁴ *Ibid.*, p. 48.

²⁸⁵ Ce qui concourt à donner l'impression que les cases sont des instants quelconques, plutôt que prégnants, comme c'est le plus souvent le cas en bande dessinée. Nous y reviendrons dans le sous-chapitre dédié.



Fig. 4.16 – *Travelling Square District*, p. 125. La case de l’explosion apparaît dans le champ de vision bien avant qu’on ne la lise.

Cette caractéristique de la lecture bédéique conduit certains auteurs à réserver des éléments de narration (chute d’un gag, apparition d’un personnage surprise) à la première case d’une page suivante (voire à occuper la page entière) afin d’éviter de divulguer l’évènement à l’avance. Dans un entretien pour la revue *Cinématographe* en 1976, Gotlib expliquait son rejet de ce procédé et décrivait en ces mots son processus créatif : « j’essaie d’arriver à une écriture aussi linéaire que possible, aussi proche que possible d’une vision de film²⁸⁶ », ce qui l’amène à déconsidérer l’importance de la composition des pages. En effet, peu lui importe où se situe « la case marrante », soit celle qui se démarque, il préfère au contraire qu’elle se fonde dans la masse, et privilégie une absence de hiérarchie entre les images qui lui rappelle le cinéma. L’efficacité de la lecture s’en trouve améliorée, selon lui, car les bandes dessinées sont souvent feuilletées avant d’être lues, ce qui rend inutile le passage à la page suivante pour préserver un mystère ou conclure un gag, et ce d’autant plus dans le cas de cases marquantes. Finalement, pour l’auteur, ces caractéristiques du médium qui fondent son hétérochronie semblent pouvoir être, dans une certaine mesure, contrebalancées par un découpage qui s’efface, où aucune case n’est particulièrement portée à l’attention du lecteur, ce qui reproduit

²⁸⁶ Propos recueillis par Martine Vidor, « Débat : de la bande dessinée au cinéma », *Cinématographe*, n° 21, octobre/novembre 1976, p. 20.

un semblant de l'homochronie cinématographique et surtout de la linéarité de son visionnage ; ce que font précisément nos trois œuvres chacune à leur façon.

Un fait intéressant dans les relations entre cinéma et bande dessinée est la fréquente comparaison entre cette dernière et le *storyboard*²⁸⁷, ce document de travail qui entame la mise en images du scénario et « préfigure le rythme d'une séquence²⁸⁸ », c'est-à-dire où l'on commence à injecter la donnée temporelle dans l'œuvre filmique. Leur parenté visuelle, c'est-à-dire ce principe de conjugaison textes-images, d'autant plus lorsque celles-ci se déclinent en plusieurs cadres sur une page, est la principale raison de cette comparaison autrement peu heureuse, puisque le storyboard n'est qu'un intermédiaire de création, inachevé, et existe également en bande dessinée, pour laquelle il a une fonction similaire de planification²⁸⁹. Néanmoins, notons que c'est généralement une étape optionnelle au cinéma, dépendant de la méthode de travail du réalisateur, avec deux exceptions notables : le cinéma d'effets spéciaux et le cinéma d'animation, qui requièrent tous deux un storyboard car il ne s'agit plus seulement d'un filmage du réel où tout peut se décider sur le tournage. Il faut une vision préalable pour faire exister à l'image ce qui n'existe pas en réalité.

Par la suite, nous nous intéresserons donc à certains autres parallèles entre l'art bédéique et l'animation, puisque ce sont deux mondes qui se croisent constamment notamment en termes de créateurs et créatrices, mais aussi par leur partage d'une caractéristique fondamentale qui les distingue du cinéma de prises de vues réelles : leur nature graphique.

²⁸⁷ Par exemple : N. T. Binh, « Images complices : le storyboard », *CinémAction*, n° hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990, p. 177-181.

²⁸⁸ *Ibid.*, p. 180.

²⁸⁹ Philippe Marion, « Scénario de bande dessinée. La différence par le média », *Études littéraires*, vol. 2, n° 26, 1993, p. 87.

PARTIE III - DISCONTINUITÉ BÉDÉIQUE ET (ILLUSION DE) CONTINUITÉ CINÉMATOGRAPHIQUE

Chapitre 5 - Composer un mouvement : techniques d'animation et bande dessinée

Nous avons déjà mentionné, ici et là, l'affinité, voire la parenté, qui existe entre bande dessinée et cinéma d'animation, plus particulièrement la technique du dessin animé (« dessins successifs produisant l'illusion de mouvement par le biais de la technique de l'image par image²⁹⁰ »), et que d'autres n'ont pas manqué de relever également²⁹¹. Du fait notamment de leur nature graphique²⁹², ces deux médias font face à des problématiques communes, comme la représentation d'un mouvement *ex-nihilo*, là où le cinéma de prises de vues réelles reproduit un mouvement qui a réellement eu lieu dans le passé. De plus, étant donné les migrations courantes de l'un vers l'autre de la part des créateurs eux-mêmes, il n'est pas surprenant de retrouver certaines proximités dans les méthodes de représentation, mais l'on peut également obtenir des témoignages de pratiquants²⁹³ sur les dissemblances inévitables. Ainsi, nous allons à présent confronter les œuvres de notre corpus d'étude à quelques principes de l'animation, afin de déterminer les similarités éventuelles qu'elles entretiennent avec le médium d'expression, parfois en opposition avec ceux qui régissent usuellement la bande dessinée. Nous évoquerons dans ce but la problématique de la fixité originelle du dessin, puis la relation entre le trait et le réalisme du mouvement, et enfin nous nous demanderons ce qu'il en est de la fonction des images dans nos œuvres, entre instants quelconques et phases clés du mouvement. À cette occasion, nous recourrons également aux théories du cinéma de façon plus générale, puisque quelques auteurs se sont intéressés à ces notions en prises de vues réelles aussi.

²⁹⁰ C'est le sens que nous lui donnerons dans notre travail, mais l'expression est parfois employée pour désigner l'ensemble du cinéma d'animation, même lorsque les films ne reposent pas sur des dessins. À ce sujet, voir : Jean-Baptiste Massuet, « Technique, genre ou médium ? Pour une réévaluation de l'expression "dessin animé" », dans Pascal Krajewski (dir.), *Appareils* [en ligne], n° 17, « Art et médium », 2016. URL : <https://journals.openedition.org/appareil/2333> [consulté le 20 août 2023]

²⁹¹ Thierry Smolderen, « Images pensantes : bande dessinée, dessin animé, mondes de synthèse », *CinémAction*, n° hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990, p. 170-176.

²⁹² Dominique Willoughby propose d'ailleurs l'expression « cinéma graphique » afin de regrouper toutes les pratiques que l'on associe au « cinéma d'animation » afin de mettre en valeur cette particularité. Dominique Willoughby, *Le Cinéma graphique*, Paris, Éditions Textuel, 2009.

²⁹³ Par exemple : Philippe Capart, Erwin Dejasse, *Franquin, Morris, Peyo et le dessin animé*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2005. On pourrait aussi évoquer plus récemment Marjane Satrapi, Marguerite Abouet et Clément Oubrerie, Joann Sfar...

5. a) Décomposition du mouvement : le problème de la fixité

« Dès l'origine de sa conception l'image animée porte [...] en elle un paradoxe : faire du mouvement avec de l'immobile²⁹⁴ » résume Richard Negre dans sa thèse consacrée à la dualité immobilité/mouvement dans les arts visuels. Le verbe « faire » est plutôt vague, dans le sens où « faire du mouvement » ne renvoie pas nécessairement à des questions de perception²⁹⁵ mais plutôt de fabrication, et à ce titre on pourrait presque (en exagérant quelque peu les choses) transposer cette observation telle quelle à la bande dessinée, qui cherche constamment, pour une grande part de la production, à rendre compte de mouvements divers et variés. Ainsi Alain Boillat introduit-il son article dédié à la fixité de ce médium par ces mots : « [L]e fonctionnement sémiotique de la bande dessinée repos[e] fondamentalement sur une tension entre fixité de la représentation et suggestion de mouvements diégétiques²⁹⁶ ». Comme le remarquent ces auteurs, l'animation et la bande dessinée proposent de surmonter ce problème grâce à des solutions qui leurs sont propres : la première en s'appuyant sur le défilement des images propre au médium cinéma pour *faire percevoir*, la seconde en reposant sur la suggestion, par le parcours du regard et l'action de tourner les pages propres au support livre, ce qui induit une forme de défilement également mais dans la tête et à l'initiative du lecteur. L'une et l'autre partent du même point de départ : des dessins, par conséquent fixes. Nous préférons parler de fixité plutôt que d'immobilité ici, car ce second terme se construit directement dans la négation du « mobile », comme un état provisoire de ce qui s'apprête à se mouvoir, quand « fixité » témoigne plus aisément d'une forme de permanence, voire d'immanence, s'inscrivant dans la nature même des dessins. Ils peuvent représenter un mouvement, ils n'en sont pas moins fixes individuellement, et ce n'est que par leur accumulation et l'ajout de *quelque chose*, en l'occurrence le défilement rapide, qu'ils peuvent donner à percevoir effectivement le mouvement qu'ils représentent. De la sorte, le fixe se réfère aux dessins, aux photogrammes, tandis que l'immobile peut concerner l'animation,

²⁹⁴ Richard Negre, *Immobilité et mouvement : négociant avec le temps*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2020, p. 110.

²⁹⁵ Les auteurs de *L'Esthétique du film* écrivent ainsi, à propos du mouvement des images cinématographiques, qu'il « faut insister sur le fait qu'il s'agit bien d'une reproduction, et pas seulement d'une représentation : la représentation suscite un signe d'un objet ou d'un phénomène absent, alors que le mouvement perçu sur l'écran de cinéma est bel et bien présent. Pour être plus précis, il est présent *dans notre perception* de spectateur ». Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film : 120 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016 [4^e édition revue et augmentée], p. 25.

²⁹⁶ Alain Boillat, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », dans Laurent Guido, Olivier Lugon (dir.), *Fixe/animé : croisements de la photographie et du cinéma au XX^e siècle*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du cinéma », 2010, p. 413.

comme le défend d'ailleurs Hervé Joubert-Laurencin dans un article intitulé « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation²⁹⁷ », le terme « dégel » rappelant que cette immobilité est un état passager, qui n'a de valeur que dans son rapport à la mobilité potentielle des images animées.

Nos trois bandes dessinées n'ont pas la prétention de simuler le mouvement jusque dans nos perceptions (ce qui serait le cas de *flipbooks*), et nous ne souhaitons pas comparer l'incomparable. Toutefois, leur rapport à la fixité et la présence de celle-ci en animation nous invitent à nous pencher sur certains éventuels points communs. À l'inverse, Alain Boillat parle, en bande dessinée, d'« animation virtuelle à laquelle [le lecteur] procède²⁹⁸ » afin de lier les cases entre elles. Les frontières sont peut-être plus poreuses qu'il n'y paraît, si l'on ne s'arrête pas à la question de la perception. En effet, le mouvement n'a pas nécessairement besoin de se donner à percevoir dans toute son entièreté et sa complexité pour qu'on le voie. L'animation connaît très bien ce principe : par exemple, la technique de l'animation limitée, largement associée à l'industrie japonaise, « pensée comme une série de raccourcis utilisés par les animateurs pour transmettre une sensation de mouvement en animation grâce aux moyens les plus limités²⁹⁹ », telle que la définit Thomas Lamarre, est à l'origine une contrainte économique de production (la « *full-animation* » disneyenne est longue et coûte cher). Cette technique économique est devenue au fil du temps une esthétique propre du genre des *anime* japonais. Concrètement, elle se traduit par exemple par la répétition de dessins, et la réduction des phases d'un mouvement au strict minimum pour que celui-ci puisse être interprété comme tel : on obtient dans ces cas-ci, visuellement, une immobilité du tout ou d'une partie, et de grandes « sautes » quand il y a mobilité. Lamarre défend l'idée que ce type d'animation, « décodant » les principes de base du fonctionnement du cinéma de prises de vues réelles en proposant une nouvelle approche des images (semi-)animées, glisse de fait « vers quelque chose comme des nouveaux médias³⁰⁰ », ce que Lev Manovich définit comme tout média reposant à une étape ou une autre (production, distribution, communication) sur

²⁹⁷ Hervé Joubert-Laurencin, « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », *Intermédialités/ Intermediality* [en ligne], n° 22, 2013. <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024118ar/> [consulté le 15 mai 2023]

²⁹⁸ Alain Boillat, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », *op. cit.*, p. 419.

²⁹⁹ « Limited animation [...] might be thought of as a series of short-cuts used by animators to convey a sense of movement in animation with the most limited of means. » [traduction personnelle], Thomas Lamarre, « From animation to *anime* : drawing movements and moving drawings », *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, 2002, p. 335.

³⁰⁰ « [T]his paper explores how drawing movements entails a decoding of live-action cinema, which is intensified in the techniques of moving drawings that are prevalent in *anime*. Thus, *anime* is seen as a part of movement away from one kind of cinematic experience, towards something like new media and information. » [traduction personnelle], *Ibid.*, p. 329.

des moyens informatisés³⁰¹. Cette animation « partielle » engendrerait ainsi, selon Lamarre, une esthétique du mouvement plus proche des nouveaux médias que du cinéma en « *live-action* », car ce dernier, bien qu'appartenant déjà à cette catégorie médiatique avec l'ère numérique, reproduit en réalité les caractéristiques visuelles qu'il possédait au temps de l'argentique, à la différence que l'image est encodée numériquement. Le « tout animé » serait ainsi propre au cinéma de prises de vues réelles³⁰², tandis que le « partiellement animé » de l'animation limitée tendrait vers autre chose.

Or, André Gaudreault et Philippe Marion notent de leur côté ce phénomène :

« Ainsi, répétons-le, à l'intérieur du flux et à travers l'animation généralisée de nos médias visuels numériques, l' "image mouvementée" passerait presque pour la norme, l'état standard, et l'image fixe, pour l'exception. Pour l'exprimer autrement, tout se passe comme si l'image fixe s'inféodait désormais au principe supérieur de l'animation, comme si la fixité n'était jamais qu'un état de léthargie provisoire que le premier clic venu pourrait inverser à tout moment. Comme si la fixité était virtuellement mouvement³⁰³. »

Notons qu'ils écrivent dans un contexte technologique très différent de Lamarre, dont l'article est paru en 2002. Pourtant, cette observation ne contredit pas nécessairement la thèse de Lamarre, car elle admet également une plus grande souplesse dans la frontière entre fixe et animé dans le cadre des médias numériques. Elle nous paraît particulièrement adaptée dans le cas de *3 secondes*, en témoigne l'inspiration initiale de Marc-Antoine Mathieu pour sa création, avec ce geste du zoom permis par les écrans tactiles de tablettes numériques sur des images fixes. Toutefois, ces remarques sur la potentialité animée des images fixes, numériques ou non, par ce qu'elles suggèrent, nous semblent intéressantes à prendre en compte pour l'étude de nos trois objets singuliers. L'exemple de l'animation limitée, et en tenant compte de cette virtualité mouvementée des images fixes numériques dont parlent Gaudreault et Marion, nous rappelle que le sujet du mouvement peut également s'éloigner du seul domaine de la perception même dans le domaine cinématographique (animé) lui-même. On peut le *voir*, par d'autres moyens, comme le suggère Alain Boillat et son concept d' « animation virtuelle ».

³⁰¹ Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias* [trad. Richard Crevier], Dijon, Les presses du réel, 2010, p. 86.

³⁰² Même la « *full-animation* » disneyenne, mentionnée plus tôt, s'apparenterait donc au cinéma de prises de vues réelles, puisqu'en reprenant les caractéristiques visuelles, selon Lamarre.

³⁰³ André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ?*, op. cit., p. 111.

Reprenant à son compte les évolutions de la pensée bazinienne à propos de la scène du meurtre de *La Vipère* (William Wyler, 1941) et l'immobilité du personnage de Bette Davis soulignée par celle de la mise en scène, ainsi que la notion d'« insolente fixité » d'Éric Rohmer, qui érigent d'une certaine façon l'immobilité comme fondamentalement cinématographique, Hervé Joubert-Laurencin note qu'à l'inverse « une image figée en animation est suppression du *mouvement*, mais risque aussi la suspension de *l'animation* qui, paradoxalement, la rattache au cinéma³⁰⁴ ». Il en tire alors la conclusion suivante : « Tout l'art de l'animation, et donc tout l'art du cinéma, consistera à maintenir dans l'immobilité, et même *par* l'immobilité, *l'animation* là où rien ne bouge³⁰⁵ ». Cette vision singulière du cinéma (et de l'animation) semble rapprocher les deux médias autour de cette conception de la fixité qui ne serait pas opposée au mouvement. Comment ne pas voir, dans cette animation de l'immobilité que Joubert-Laurencin associe au sommet de l'expression artistique cinématographique, une problématique similaire à celle qui traverse l'art bédéique ?

L'immobilité dans *3 secondes* n'est pas tant celle des images elles-mêmes que celle des personnages, dont les mouvements sont tellement ralentis qu'ils apparaissent figés : c'est le déplacement constant du cadre qui vient « injecter » une animation dans l'immobilité de la scène, à la façon des passages mobiles de *Travelling Square District*, qui consistent à proposer du mouvement à partir d'une image fixe, celle de couverture, par sa décomposition en de multiples cases de tailles réduites. C'est d'ailleurs une proposition que l'on retrouve chez Peter Tcherkassky via son film expérimental judicieusement intitulé *Motion Picture (La Sortie des Ouvriers de l'Usine Lumière à Lyon)* (1984), pour lequel le cinéaste a sélectionné un photogramme de la vue Lumière éponyme – soit une image fixe –, l'a projeté sur un mur recouvert de bandes de pellicule [Fig. 5.1], puis a projeté le film obtenu en mettant bout à bout chacune des bandes sur lesquelles chaque photogramme est une portion de l'image fixe initiale ; le défilement des images induit par la projection filmique créant ainsi un mouvement (des flashes lumineux, la plupart du temps) à partir d'une base immobile. *Travelling Square District* use d'un procédé similaire, bien qu'elle incorpore un récit et des personnages, et que toute l'illustration initiale n'est pas recouverte lors des déplacements du cadre.

De plus, l'œuvre n'abandonne pas totalement l'immobilité puisque l'image stagne en un lieu à intervalle régulier, lors des saynètes, ces moments de pause où les personnages semblent paradoxalement prendre vie, contenant doublement (puisque le dessin bédéique est

³⁰⁴ Hervé Joubert-Laurencin, « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », *op. cit.*

³⁰⁵ *Ibid.*

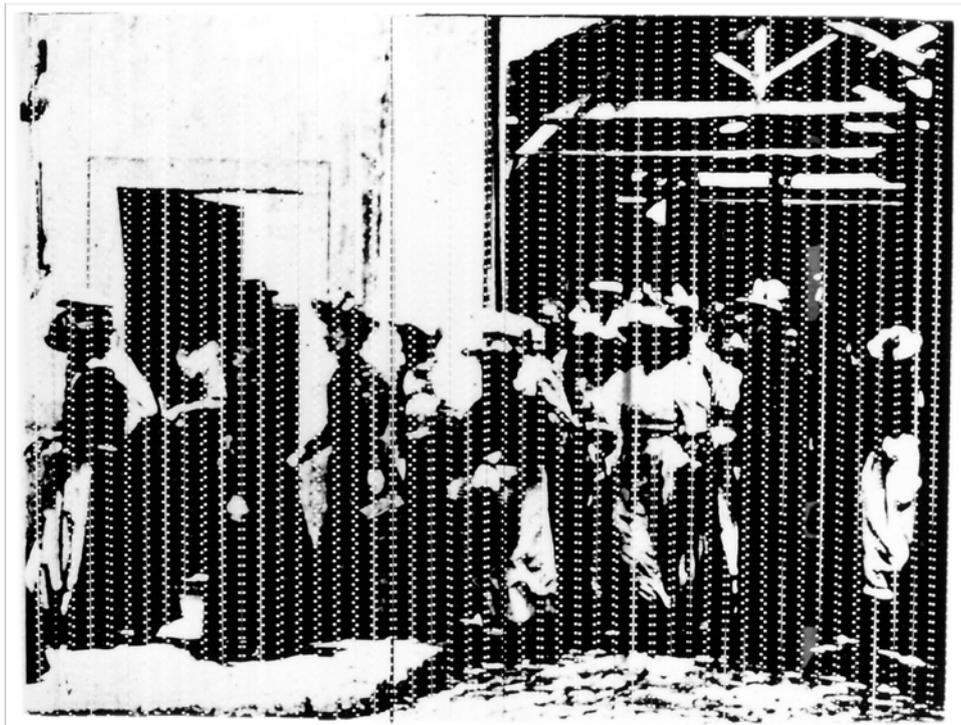


Fig. 5.1 – Dispositif de création de *Motion Picture* (Peter Tcherkassky, 1984). On voit la disposition des pellicules sur lesquelles le photogramme est projeté, et impressionné.

forcément fixe) « *l'animation* là où rien ne bouge » de Joubert-Laurencin. La véritable fixité en bande dessinée nécessite la multiplication d'images identiques ou presque, car les cases sont mues par une « animation virtuelle » activée par le lecteur, à qui il faut parvenir à faire comprendre l'immobilisme d'un élément alors même que c'est la condition habituelle, naturelle, de tout ce qui compose une planche de bande dessinée. D'une certaine façon, il faut réussir à « désactiver » ce regard « complétant » du lecteur, lui faire annuler toute interprétation de mouvement qu'il est pourtant formé à produire, et la façon la plus simple est de limiter ses possibilités de complétion en montrant plus longuement (et donc, avec plus de cases) un évènement.

D'une certaine façon, on pourrait avancer que l'animation est confrontée à des difficultés similaires lorsqu'elle doit faire comprendre l'immobilité, à cause de la tentation du mouvement qui lui est intrinsèque, en témoigne le trope narratif d'images fixes (tableaux, posters, fresques murales³⁰⁶) qui finissent par s'animer et rejoindre les autres éléments mouvants, en vie, de la diégèse. Ces éléments qui passent de la fixité à la mobilité, en changeant de régime d'images, se manifestent souvent visuellement par des aplats de couleurs moins ombragés et des traits moins détaillés que les décors auxquels ils appartenaient à l'origine, trahissant par avance leur devenir-animé. C'est un effet visuel produit par la

³⁰⁶ Nous pensons par exemple, dans cet ordre, à : *Le Roi et l'Oiseau* (Paul Grimault, 1980), *Interstella 5555* (Kazuhiisa Takenouchi, 2003), *Le Prince d'Égypte* (Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells, 1998).

différence de texture visible à l'écran entre le cellulo, utilisé pour les parties animées, et le papier, dont sont composés les arrière-plans peints [Fig. 5.2]. Les contraintes techniques de l'animation ont pu conduire à nous habituer à l'idée que des graphismes simples peuvent plus aisément se mouvoir. Le graphisme peut ainsi être une aide ou une entrave à la perception d'un mouvement en bande dessinée également, bien que l'image y soit généralement plus uniforme.



Fig. 5.2 – *Blanche-Neige et les Sept Nains* (David Hand, Wilfred Jackson, Bill Cottrell, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, 1937), 23 min 09 sec. La porte est moins détaillée que le décor qui l'entoure : ses couleurs sont en aplats, les rainures du bois visibles sur le chambranle n'apparaissent pas... Et effectivement, elle est animée juste après lorsque Simplet la referme.

5. b) Entre liberté graphique et recherche de réalisme du mouvement

Il est aisé de constater que *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* ont des styles graphiques très disparates et singuliers, reflétant ceux de leurs auteurs respectifs. L'œuvre de Pam Smy propose des images particulièrement détaillées, parsemées de traits de pinceau et multipliant les dégradés de gris, qui contrastent fortement avec le blanc quasi-complet des pages littéraires et le noir des doubles pages intermédiaires. La complexité et les

nuances des dessins les poussent vers une forme de réalisme³⁰⁷, là où *3 secondes* et *Travelling Square District* opèrent une simplification assez courante en bande dessinée et que Scott McCloud interprète comme ménageant plus de place au lecteur pour s’y projeter³⁰⁸. Ainsi le trait, chez Shaw et Mathieu, est net, « clair³⁰⁹ », et bien que *3 secondes* partage avec *Thornhill* le procédé du noir et blanc, elle en use à la façon des couleurs de *Travelling Square District*, c’est-à-dire par aplats visuellement séparés sans aucun dégradé ni lavis. Le « noir et blanc » de Mathieu est strictement composé de noir et de blanc sans aucun intermédiaire (à l’exception de l’illustration de couverture, montrant le visage du personnage central grisé), les contrastes y sont par conséquent particulièrement marqués, alors que celui de Smy est en réalité composé d’une palette de gris dans laquelle le noir et le blanc en tant qu’extrêmes ne sont que peu présents, ce qui uniformise visuellement la plupart des images et ne subordonne pas la « couleur » au tracé, les deux fonctionnant de pair sans hiérarchie apparente. En revanche, l’expressivité des personnages via la richesse des détails du visage est sans commune mesure, dans *3 secondes* et *Thornhill*, avec les silhouettes éloignées de Shaw, dont on distingue parfois à peine la tête [Fig. 5.3 et 5.4]. Somme toute, la simplification est la plus poussée chez Shaw, chez qui on pourrait qualifier le trait de caricatural³¹⁰, tandis que les

³⁰⁷ Nous entendons ici « réalisme » dans un sens assez large, que l’on pourrait définir comme en opposition à « caricatural », qualificatif souvent associé au dessin de bande dessinée, du fait de sa stylisation. Par exemple, dans *Thornhill*, les traits de contour (des personnages comme des objets) sont moins marqués, à l’inverse de *3 secondes* et *Travelling Square District* où ils sont clairement tracés, créant des contrastes avec le reste du décor inexistant dans la réalité. De même, les ombres sont très nuancées chez Smy, tout en tons de gris ; les rainures du bois, les cheveux, les tissus, toutes les textures sont très détaillées, quand les deux autres fonctionnent par aplats de couleurs ou de noirs et blancs, avec plus de sobriété. Nous lions donc « complexité » (au sens de grand nombre d’éléments) de l’image avec « réalisme », mais ce n’est pas un consensus : par exemple, la chercheuse Pauline Escande-Gauquié estime que la « sobriété du trait » de Marjane Satrapi dans *Persepolis* « provoque un effet de réalisme » qui est directement au service du récit-témoignage (Pauline Escande-Gauquié, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : “Persepolis” », dans Éric Dacheux (dir.), *Bande dessinée et lien social* [en ligne], *op. cit.*). Philippe Marion décrit les « BD réalistes » comme celles qui « présentent graphiquement une certaine fidélité mimétique avec le réel », bien qu’il admette que ce soit une définition vague. Il lie cette notion à celle d’« objectivité du dessin », « dans le sens d’un morceau de réel qu’il capterait comme l’objectif photographique » (Philippe Marion, *Traces en cases*, *op. cit.*, p. 43-44). À ce titre, nos trois bandes dessinées pourraient être considérées comme des « BD réalistes », car elles ne brisent pas de « règles de vraisemblance », même lorsque leur trait est simplifié. C’est pourquoi nous parlerons de réalisme plutôt pour *Thornhill*, mais seulement en ce sens qu’elle est plus proche de ce que l’on perçoit réellement que les deux autres, et non pas parce qu’elle serait une œuvre réaliste en soi.

³⁰⁸ Scott McCloud, *L’Art invisible*, *op. cit.*, p. 50.

³⁰⁹ La « ligne claire » renvoie à un style de dessin qui traverse la bande dessinée franco-belge notamment sous l’influence de Hergé pour qui la lisibilité du dessin primait. Il consiste en des traits noirs d’épaisseur constante, fermés, entourant systématiquement des aplats de couleurs. La clarté de l’image est un écho à la clarté du scénario. C’est aussi pour cela qu’Alain Demarco parle concernant Mathieu de « ligne noire » dont le principe est également l’intelligibilité mais dans le cadre de récits quelque peu hors-normes, outre le fait que l’auteur use peu de couleurs dans ses œuvres. Alain Demarco, « Marc-Antoine Mathieu : quelle singularité des images dessinées ? », dans Alain Chante et al. (dir.), *Bande dessinée in extenso*, *op. cit.*, p. 207.

³¹⁰ Associé généralement à des bandes dessinées humoristiques, grâce à sa rapidité et « son potentiel de reconnaissance immédiate ». Voir « Traces et caricature », dans Philippe Marion, *Traces en cases*, *op. cit.*, p. 37-40.

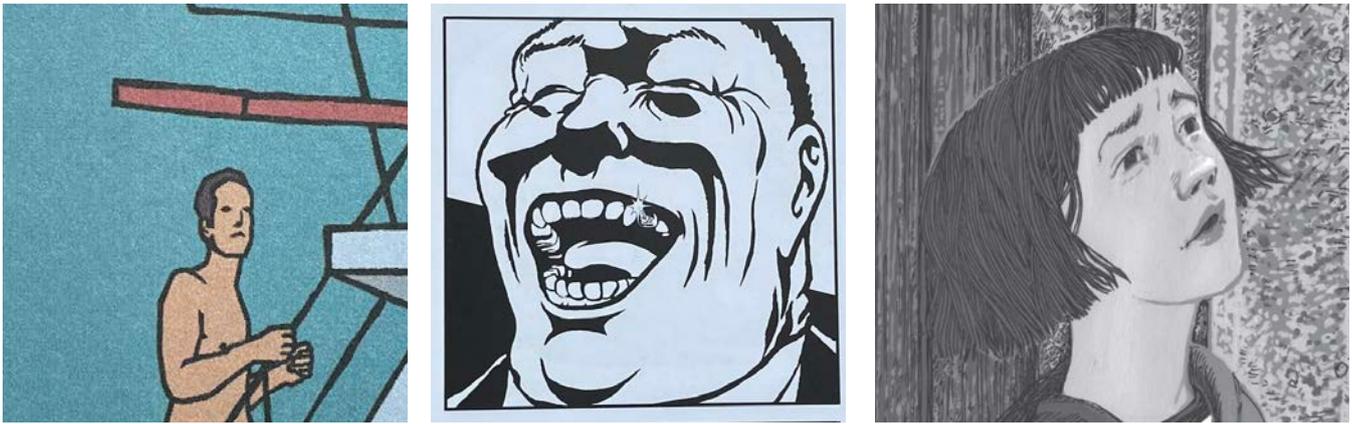


Fig. 5.3 – De gauche à droite : *Travelling Square District*, détail d'une case de la planche 89 ; *3 secondes*, case de la planche 37 ; *Thornhill*, détail de la double page 92-93. Les visages dessinés par Shaw sont bien moins réalistes que ceux de Mathieu et Smy.

images sont plus réalistes chez Mathieu et surtout Smy, qui n'ont d'ailleurs pas recours aux bulles, dans une forme d'extrême neutralisation du texte (qui est une caractéristique de ce type de graphisme d'après Philippe Marion³¹¹). Quel impact cela peut-il avoir sur la perception d'un mouvement, d'une animation éventuelle des images ?

Scott McCloud semble défendre l'idée que les photographies et les dessins réalistes donnent l'impression d'être « immobiles³¹² », alors que ce qu'il appelle les dessins « stylisés », où les objets et les personnages sont réduits à des formes simples, débarrassés du superflu, rendent l'histoire « grouillante de vie », et nul ne serait surpris de voir un objet inanimé « se mett[re] à sauter et à bouger » [Fig. 5.5] du fait même de la simplicité du dessin.

En ce cas, peut-on déduire que les illustrations très détaillées et réalistes de *Thornhill* donnent une plus grande impression d'immobilité ? Si oui, est-ce que cela pourrait être lié à sa proximité visuelle avec l'image photographique ? Paradoxalement, le cinéma de prises de vues réelles présente lui aussi un réalisme photographique, mais il n'a rien de fixe. Peut-on supposer qu'une œuvre graphique (bande dessinée ou animation) propose un renversement de ce paradigme, une image réaliste apparaissant plus figée que son équivalente plus épurée ? Il nous semble d'ailleurs que le trait de Pam Smy a plus à voir avec un réalisme pictural que



Fig. 5.4 – *Travelling Square District*, détail d'une case de la planche 65. Sans l'exclamation signalée par une bulle, on ne distinguerait pas la surprise du personnage. Paradoxalement, le visage d'Elvis Presley servant de décor est bien plus réaliste.

³¹¹ *Ibid.*, p. 43-44.

³¹² Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 36.

Fig. 5.5 – *L'Art invisible* (Scott McCloud, 1993), extrait de la page 49 (nous reproduisons la disposition des cases sur la planche originale).

Selon McCloud, un objet stylisé, hors de notre perception du monde, pourrait s'animer sans que cela ne nous choque, ce qui n'est pas le cas d'un objet réaliste.



photographique. En réalité, le théoricien voit surtout dans cette stylisation du trait une place laissée au lecteur pour s'identifier à un personnage³¹³, ce qui ne nous paraît pas pertinent en regard des œuvres que nous étudions, puisque ni *3 secondes* ni *Travelling Square District* n'invitent à une telle lecture. Son intuition de l'impression de mobilité en fonction de la complexité du dessin reste néanmoins une source de réflexion intéressante sur la question. Peut-être peut-on supposer que l'auteur ressent ainsi les choses du fait de la tradition picturale de la nature morte (en anglais « *still life* », soit « vie immobile³¹⁴ »), que son exemple illustré semble référencer, et qui est intrinsèquement liée à l'immobilité définitive, dépeignant des

³¹³ *Ibid*, p. 44.

³¹⁴ Au sujet du paradoxe de l'expression française « nature morte », alors que les peintures qui ne montrent pas nécessairement des éléments naturels, et encore moins morts, et de la différence avec l'anglais « *still life* », voir : Liliane Louvel, « L'immobilité vive, ou "une petite étoile à la vitre du texte" », *Polysèmes* [en ligne], n° 18, 2017. URL : <http://journals.openedition.org/polysesmes/2299> [consulté le 20 août 2023]

scènes figées dans le temps³¹⁵. On peut également penser à l'idée que la photographie (et son extrême réalisme), en tant que trace du passé, gravée sur une pellicule, renvoie à la mort, en tant que la photographie met son objet en état d'ultime immobilité, comme on le retrouve chez Roland Barthes³¹⁶. Quelle que soit l'origine de l'intuition de McCloud, nous allons voir qu'elle se trouve exemplifiée dans le cadre du cinéma d'animation.

Les contraintes techniques du cinéma d'animation le conduisent souvent à adopter des régimes de représentation simplifiés, puisqu'il faut un style que toute une équipe d'animateurs puisse reproduire dans un temps très limité, et que des éléments moins complexes (moins détaillés, moins ombrés) facilitent l'animation. Hervé Joubert-Laurencin remarque que le dessin animé sous sa forme classique, « *cartoon* » (soit l'animation américaine des années 1930-1940), se distingue du dessin d'art « par le schématisme géométrique qui préside à la construction des figures, l'alphabet physiognomique restreint, la multiplication des mains qui tracent³¹⁷ » : la nécessaire simplification du trait auparavant évoquée du dessin animé « classique », disneyen notamment, induit selon le théoricien une « incompatibilité esthétique du dessin d'art et du *cartoon* [qui] n'est que le pendant d'une parfaite compatibilité – au moins idéologique – entre *cartoon* et cinéma photographique », car c'est un « retour à la machine régulée du cinématographe ». Dès lors, le maintien du style individuel, lorsque le film est « *réalisé par un seul* », a plus à voir avec le dessin d'art qu'avec le *cartoon*, selon Joubert-Laurencin.

La bande dessinée n'est le plus souvent l'œuvre que d'une personne, mais elle doit produire seule, ou presque, un nombre important de dessins (qui reste néanmoins incomparable en termes d'ordre de grandeur, puisque les images d'un film d'animation se comptent en centaine de milliers³¹⁸), aussi la problématique de l'efficacité peut paraître similaire en ce sens. Il faut cependant nuancer notre discours en reconnaissant qu'il est impossible d'établir des généralités transposables à toute la production animée sans distinction, puisque chaque œuvre peut avoir un style propre, que les studios eux-mêmes ont

³¹⁵ Liliane Louvel analyse brièvement le vocabulaire associé à la description de « natures mortes » dans les textes littéraires qu'elle étudie, remarquant qu'il relève du champ lexical de la fixité. Son travail consiste par ailleurs à questionner l'association usuelle en littérature entre fixité/image et mobilité/texte, puisqu'on retrouve énormément de récits qui mettent en place l'animation d'un tableau, par exemple. Elle nuance cette vision limitante qui oppose texte et images. *Ibid.*

³¹⁶ Voir par exemple : Roland Barthes, « La mort plate », dans *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980, p. 143-147.

³¹⁷ Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, printemps 1992, p. 108.

³¹⁸ Guy Fihman, « Le cinéma immobile », dans Boris Eizykman (dir.), *Plates bandes à part : esthétique de la bande dessinée*, Bruxelles, La Lettre volée, coll. « Essais », 2012, p. 254.

souvent leur identité visuelle³¹⁹, et que cela peut également dépendre de la technique d'animation employée (bien que nous nous concentrons sur le dessin animé). On peut tout de même établir que malgré les disparités de choix plastiques, certaines caractéristiques semblent servir l'efficacité du mouvement, ou au contraire l'amoindrir. Le réalisme de l'image pousse par exemple à adopter un réalisme du mouvement qui n'est pas nécessaire dans le cas du style disneyen, où l'on peut plus aisément donner la part belle à des déformations³²⁰ soulignant les gestes des personnages. Thomas Lamarre, dont nous avons précédemment cité le travail sur l'animation limitée, partage cette position lorsqu'il écrit :

« quand l'animation des personnages est limitée, quand les étapes intermédiaires du mouvements sont retirés, les personnages eux-mêmes doivent être dessinés plus simplement. Ceci est dû au fait que les spectateurs ont tendance à accepter l'animation limitée de personnages simplifiés. Si le personnage est dessiné avec force détails, l'omission des mouvements intermédiaires devient trop évidente³²¹. »

Il établit ainsi la réciproque de ce que nous évoquions auparavant : un mouvement simplifié implique, pour fonctionner (être cohérent) aux yeux des spectateurs, de recourir à un dessin stylisé. Le réalisateur Norman McLaren résumait ce lien entre réalisme du trait et mise en mouvement par la formule : « le graphisme et l'animation sont faits pour se contredire l'un l'autre, au lieu de se renforcer mutuellement³²² ». Citant ce dernier, Hervé Joubert-Laurencin en tire cette conclusion : « [d]ans un film d'animation, le risque de la belle image est encore plus grand [que dans le cinéma photographique]. Chaque photogramme formant une image en soi, la tentation de la beauté glacée par le gel est grande³²³ ». Ainsi, une image aux graphismes complexes risque davantage de se singulariser, de se proposer comme existence en soi, et tend à l'immobilité en réduisant son effacement nécessaire au flux de l'animation. Pour McLaren, le graphisme, s'il est trop détaillé, doit proposer autre chose que ce que l'animation peut

³¹⁹ Marcel Jean détaille ceci à propos de Walt Disney et de réalisateurs de films d'animation indépendants dans un essai paru en 2006. Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, Montréal, Somme Toute, coll. « Les 400 coups », 2006.

³²⁰ Voir le passage consacré aux motifs d'élasticité du texte de Patrick Barrès, « Les traits d'invention du cinéma d'animation ». Patrick Barrès, Serge Verny (dir.), *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2016, p. 121-124.

³²¹ « When the animation of figures is limited, when intermediate stages of movement are removed, the figures themselves must be drawn more simply. This is because viewers tend to accept limited animation from simplified characters. If the character is drawn in great detail, the omission of intermediate movements becomes overly evident ». Thomas Lamarre, *op. cit.*, p. 345.

³²² Voir la lettre du 4 août 1986 de Norman McLaren à Georges Sifianos, dans Georges Sifianos, « The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren », *Animation Journal*, vol. 3, n° 2, printemps 1995, p. 66.

³²³ Hervé Joubert-Laurencin, « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », *op. cit.*

signifier seule³²⁴, d'où la nécessaire contradiction de l'un et l'autre. Ce dernier point intervient difficilement en bande dessinée, où l'animation est inexistante, ou, au mieux, virtuelle. En revanche, les propos de Lamarre et Joubert-Laurencin trouvent une résonance dans nos œuvres.

Le trait sert évidemment l'histoire : la simplification de Shaw est un écho à celle du récit, bien qu'elle ne rende pas la compréhension des mouvements de cadre plus aisée, à cause de la grande répétitivité des décors. Dans *3 secondes*, la disposition de l'espace et certaines déformations de l'image sont assez complexes, ce qui invite à un style à tendance réaliste mais tout de même simplifié. Finalement, *Thornhill* étant une histoire fantastique de fantôme(s), cette œuvre est servie par un trait privilégiant un certain réalisme qui renforce la tension et le malaise ambiants, du fait de l'irruption de l'imaginaire dans un ersatz du réel. C'est en tout cas une position de la pensée bazinienne, qui prône le cinéma de prises de vues réelles comme support privilégié des récits fantastiques :

« Qu'on imagine en effet le film de *L'Homme invisible* [James Whale, 1933] en dessin animé et l'on voit bien qu'il perd tout intérêt. Ce qui plaît en effet au public dans le fantastique cinématographique, c'est évidemment son réalisme, je veux dire la contradiction entre l'objectivité irrécusable de l'image photographique et le caractère incroyable de l'événement³²⁵. »

Ce point de vue n'est bien sûr pas partagé par tous les théoriciens du cinéma, en particulier du côté des défenseurs du cinéma d'animation, comme Jessie Martin, qui estime pour sa part que, du fait même de l'« évanescence » permise par sa nature graphique, le cinéma d'animation est le « médium privilégié d'une conception de l'imaginaire articulé avec le réel³²⁶ », précisément du fait de l'unité visuelle du monde créé, dans lequel le « réel » est prédéfini comme graphique. Cette opposition de principe révèle en réalité deux visions différentes de l'intérêt de l'image cinématographique fantastique : d'un côté, l'attraction par son « caractère incroyable », et de l'autre, la cohésion de l'univers fictionnel.

Thornhill, en tant que bande dessinée, ne peut pas se conformer à la vision de Bazin, qui écarte le dessin animé, car il n'y a pas tout à fait d'intrusion d'un fantôme dans le réel ; pourtant, l'œuvre repose sur des images ne tirant pas vers la caricature, ne serait-ce qu'en

³²⁴ Voir l'apologue de l'homme visiblement triste qui marcherait d'un pas allègre, résumée dans la note 26 du texte de Joubert-Laurencin, *ibid.*

³²⁵ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. 1, Paris, Les Éditions du cerf, coll. « 7e art », 1958, p. 27.

³²⁶ Jessie Martin, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* à *Paprika* », *Entrelacs* [en ligne], n° 8, 2011. URL : <https://journals.openedition.org/entrelacs/250> [consulté le 17 mai 2023]

n'adoptant pas des lignes de contours à l'épaisseur fixe qui n'ont aucune existence réelle, leur préférant des tracés plus libres voire pas toujours présents³²⁷. Les illustrations, n'étant bien sûr pas des reproductions de la réalité (quand bien même la scène dépeinte existerait, elle devrait avoir transité par l'esprit et la main de l'artiste pour pouvoir être vue), mais s'astreignant tout de même à une tendance réaliste, forgent un univers que l'on apparente aisément au nôtre, ce qui rend inconfortable et angoissant certains éléments comme la maison abandonnée, les poupées, et surtout le fantôme de la petite fille.

Quant à la sensation de mobilité par l'aspect graphique dans ce média, mentionnons la position de Philippe Marion qui, comparant bande dessinée et roman-photo du point de vue du trait uniquement, conclut du « dynamisme inhérent à une production graphique et [du] statisme lié à la reproduction "mécanique" du réel³²⁸ ». Le « dynamisme » dont il parle est celui issu du tracé, du geste de l'artiste, puisque « le dessin procède d'une performance graphique laissée comme en suspension dans la trace et réactivée par le regard du spectateur³²⁹ ». Ainsi, une illustration, quel que soit son degré de réalisme, même lorsqu'il est relativement poussé comme dans *Thornhill*, conserve un rapport privilégié avec le mouvement dû à sa phase créatrice qui en nécessite (par la main de l'artiste) et à sa réception qui le « réactive » (par le « regard-main³³⁰ » du lecteur). Ce dynamisme par le trait peut participer à l'éventuelle interprétation mobile des images bédéiques. Le cinéaste et théoricien Pierre Hébert propose d'ailleurs une conception similaire lorsqu'il évoque le « fondement kinesthésique de l'art », puisque le dessin est nécessairement issu d'un geste humain, d'une performance corporelle³³¹. Pour Hervé Joubert-Laurencin, qui cite justement Hébert dans son texte « Le joujou du riche³³² », le dessin d'animation qui rompt avec les codes cartoonésques procède par « couches », « esquisses », il progresse et témoigne d'un temps long, là où « l'enregistrement photographique, immédiat et "pelliculaire", [ne] prélève [que] la surface et la peau³³³ », sans cette construction permise par le geste créatif.

³²⁷ Ce trait participe d'ailleurs à l'impression de détachement, de flottement, voire de rêverie, qui caractérise la manière dont le personnage d'Ella elle-même appréhende les choses dans ce récit fantastique.

³²⁸ Philippe Marion, *Traces en cases*, *op. cit.*, p. 102.

³²⁹ *Ibid.*, p. 99.

³³⁰ *Ibid.*, p. 95.

³³¹ Hébert a beaucoup écrit, dans de nombreuses revues, sur ces questions de corporalité de l'art, et du lien avec la technologie notamment. Pour un rassemblement de ses textes publiés depuis 1985, voir : Pierre Hébert, *Corps, langage, technologie*, Montréal, Somme Toute, coll. « Albums 400 coups », 2006.

³³² Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *op. cit.*, p. 106-116.

³³³ *Ibid.*, p. 107-108.

Finalement, la « reproduction “mécanique” du réel », qui est le propre de la photographie dans l'exemple de Marion, vaut également pour le cinéma (d'ailleurs, Joubert-Laurencin ne faisait pas de différence entre photographie et cinéma à ce sujet, parlant de « photographie fixe ou animée »), à la différence qu'il y a pourtant bien un mouvement malgré le statisme issu de la technique de reproduction des images. La mécanicité y est double : au niveau du procédé matériel, bien sûr, qu'il soit analogique ou numérique, puisqu'il repose sur un appareil de prise de vues, et par le processus de la prise de vues elle-même, dont chaque image est extraite à intervalle régulier, par un « automatisme » de la machine. Même la technique du dessin animé repose sur ce principe, bien que simulé, puisque la création du mouvement est traditionnellement décomposée en deux moments : l'établissement d'« images-clés » par les animateurs principaux, puis la complétion des phases intermédiaires par les intervallistes³³⁴. Ces images-clés sont le début ou la fin d'un mouvement, ou certaines de ses étapes jugées centrales, notamment lorsqu'il n'est pas uniforme (pauses, accélérations, ralentis...), et les dessins intervalles permettent de rendre le tout relativement fluide aux yeux du spectateur. À l'inverse, le cinéma en prises de vues réelles n'a pas besoin d'avoir recours à ce stratagème qui hiérarchise les images (ici, les photogrammes) : du fait de l'automatisme et de la régularité de l'enregistrement, mais aussi de l'instantanéité photographique, aucune ne peut être définie comme la principale du mouvement. En ce sens, elles sont ce que Henri Bergson appelle des « instants quelconques³³⁵ », tandis que les phases principales de l'animation sont appelées des « images-clés », que l'on pourrait assimiler à des instants prégnants, comme le font certains théoriciens. À ce titre, que penser des images de notre corpus et de leur statut singulier ?

5. c) Les cases : des instants quelconques ou des images-clés ?

Avant d'en venir à nouveau à nos bandes dessinées, voyons ce que les théories du média admettent généralement sur la question de la détermination de la nature des cases. La position la plus consensuelle est résumée ainsi par Benoît Peeters :

³³⁴ Cette division du travail a notamment été en vigueur chez Disney pendant plusieurs décennies. Voir : Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Malakoff, Armand Colin, 2017 [2007].

³³⁵ Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, op. cit.

« La force de la bande dessinée dépend pour sa part d'une *segmentation* : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de bande dessinée se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence³³⁶. »

Deux éléments sont donc à prendre en compte : les cases représentent les poses principales d'une action³³⁷, mais elles sont également des « objet[s] partiel[s] » s'inscrivant dans une séquence d'images. Elles semblent, selon cette approche, relever plutôt de l'image-clé de l'animateur que de l'instant quelconque cinématographique en termes représentationnels, car elles se suffisent à elles-mêmes pour signifier un mouvement s'étendant dans la durée, en revanche leur fonctionnement séquentiel nuance cette prégnance : elles ne fonctionnent pas les unes sans les autres.

Boillat parle pour sa part sans équivoque de « l'instant prégnant de la case bédéique³³⁸ », qui serait le propre de l'essentiel de la production du média, en opposition à « l'instant quelconque du photogramme de cinéma », car « la bande dessinée radicalise le principe de l'extraction d'une partie d'une action à partir d'un continuum supposé mais non représenté³³⁹ » là où le cinéma, quant à lui, « est un système qui reproduit le mouvement *en fonction du moment quelconque*, c'est-à-dire en fonction d'instantanés équidistants choisis de façon à donner l'impression de continuité³⁴⁰ », pour reprendre les mots de Gilles Deleuze. Les grandes différences théoriques entre photogramme et case semblent ainsi être la durée interne de la seconde (elle est une « partie de l'action » et non un « instant »), la non-nécessité de l'équidistance avec celles qui l'encadrent (ce qui est indispensable au cinéma), et, en conséquence, la suggestion d'un « continuum » (plutôt qu'une « impression de continuité », que l'on perçoit plutôt qu'on ne recrée).

Thierry Groensteen défend une vision similaire en convoquant également le cinéma :

³³⁶ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 24.

³³⁷ Notons que l'on retrouve aussi cette approche de la case chez Will Eisner, que le chercheur Laurent Guido inscrit dans la pensée de Lessing sur la composition picturale et l'instant fécond. Laurent Guido, « De l'instant prégnant aux gestes démultipliés : scansion filmiques du mouvement dans la bande dessinée », dans Philippe Kaenel, Gilles Lugin (dir.), *Bédé, ciné, pub et art : d'un média à l'autre*, Genève, Infolio, 2007, p. 100.

³³⁸ Alain Boillat, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », *op. cit.*, p. 415.

³³⁹ Alain Boillat, « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse : quand les adaptations filmiques de comics books suggèrent la fixité de leur modèle dessiné », *op. cit.*, p. 196.

³⁴⁰ Gilles Deleuze, *Cinéma 1. L'Image-mouvement*, *op. cit.*, p. 14.

« [E]u égard à la durée qu'elle "représente" et condense, [le] statut [de la case], flottant, est intermédiaire entre celui du plan et celui du photogramme, se rapprochant tantôt de l'un tantôt de l'autre selon les occurrences³⁴¹. »

Selon lui, une case n'ayant que rarement une durée interne instantanée, puisque cette sous-unité de la planche tend plutôt à « condenser » un temps long, elle oscille entre les deux unités cinématographiques que sont le plan (durée) et le photogramme (instant). Les images-clés de l'animateur sont également capables de suggérer un mouvement, pourtant après complétion des intervalles, elles ne sont plus qu'une phase parmi d'autres dans le continuum filmique : elles ne contenaient pas réellement une durée, autre que celle du simple photogramme. Deleuze le remarque également quand il écrit :

« [S]i [le dessin animé] appartient pleinement au cinéma, c'est parce que le dessin n'y constitue plus une pose ou une figure achevée, mais la description d'une figure toujours en train de se faire ou de se défaire, par le mouvement de lignes et de points pris à des instants quelconques de leur trajet³⁴². »

Plus que par la nature de ce que représente l'image, c'est bien dans sa position au sein de l'enchaînement, qu'impose le support filmique, que se joue le caractère cinématographique de l'animation. Le dispositif est-il donc tout ce qui distingue image de bande dessinée et image de dessin animé ? À la suite de Dominique Willoughby, rappelons que deux « pensées de l'animation » relatives à la création des images se sont construites à son origine sous l'impulsion de deux de ses pionniers, Émile Cohl et Winsor McCay :

« Cohl dessine la séquence des dessins au fur et à mesure, sur une table lumineuse qui lui permet de voir par transparence le dessin précédent. Cette méthode en continu, distincte de celle des dessins clés, les intervalles étant réalisés ensuite, comme le fera McCay, favorise l'improvisation caractéristique des animations de Cohl³⁴³. »

Bien que ce soit l'approche de McCay qui soit par la suite devenue la plus répandue, notamment sous l'influence du modèle disneyen, il n'en reste pas moins qu'un geste de création plus proche du cinéma de prises de vues réelles³⁴⁴ a existé. Le fait que McCay ait également été un des pionniers de la bande dessinée n'est, en outre, sans doute pas

³⁴¹ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 33.

³⁴² Gilles Deleuze, op. cit., p. 14.

³⁴³ Dominique Willoughby, *Le Cinéma graphique*, op. cit., p. 88.

³⁴⁴ En laissant place à l'improvisation image après image, sans déterminer au préalable des images clés, Cohl donne d'une certaine façon sa place à l'aléa dans la fabrication du mouvement, comme il en a une dans celui du cinéma de prises de vues réelles. Son absence est en effet une critique qu'a pu rencontrer le cinéma d'animation. Voir : Hervé Joubert-Laurencin, *Le joujou du riche*, op. cit., p. 113-114.

entièrement étranger à l'adoption du principe des dessins clés complétés *a posteriori* par des intervalles pour réaliser ses films d'animation (sa première œuvre filmique est tirée de sa série de bandes dessinées *Little Nemo in Slumberland*).

Cette distinction rapportée par Willoughby rappelle, à notre sens, celle entre la chronophotographie d'Étienne-Jules Marey et la chronophotographie d'Eadweard Muybridge : la première plaçant toutes les images sur un pied d'égalité, alors que la deuxième en met certaines en avant, comme des étapes plus importantes du mouvement. Ces deux procédés historiques sont d'ailleurs érigés par certains chercheurs comme Alain Boillat en ancêtre commun au cinéma et à la bande dessinée. Boillat exprime ainsi son idée :

« [L]a distinction entre l'approche de Marey et celle de Muybridge pourrait être rapportée respectivement à chacun des deux médias qui nous occupent : alors que le cinéma se définit par une régularité mécanique de l'intervalle (un vingt-quatrième de seconde pour chaque image) propre à l'approche scientifique de Marey, on peut dire que c'est du côté de la sélection telle qu'elle fut opérée par Muybridge que se situe la bande dessinée³⁴⁵. »

Pourtant, nous allons le voir, ni *Travelling Square District* ni *3 secondes* ne semblent proposer ce principe de « sélection » de Muybridge qui aurait pourtant influencé leur médium ; elles paraissent plutôt vouloir reproduire la méthode de Marey et donc celle sur laquelle reposerait le cinéma et sa « régularité mécanique ». L'ouvrage de Shaw en particulier présente à plusieurs reprises des suites de cases à l'apparence tellement similaire que l'on pourrait les interpréter comme un cadre statique, si l'on n'avait pas auparavant compris le fonctionnement du dispositif et la régularité du mouvement [Fig. 5.6]. Plusieurs vignettes paraissent ici non nécessaires ; Muybridge et la tradition bédéique auraient probablement fait

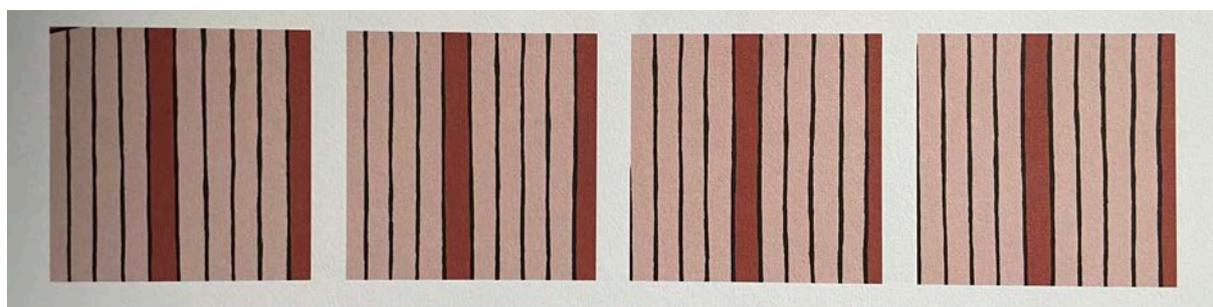


Fig. 5.6 – *Travelling Square District*, détail de la planche 83. Sans savoir à l'avance que ces cases représentent en réalité plusieurs parties du décor, et donc un déplacement du cadre, on pourrait croire qu'il s'agit de quatre fois la même case.

³⁴⁵ Alain Boillat, « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse : quand les adaptations filmiques de comics books suggèrent la fixité de leur modèle dessiné », dans Benoît Mitaine, David Roche, Isabelle Schmitt-Pitiot (dir.), *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, coll. « Littératures », 2015, p. 195.



Fig. 5.7 – *Le Génie des Alpagnes*, tome 8 (F'murr, 1987). Cases fonctionnant en solitaire sur leurs planches respectives (elles ne font pas partie du récit principal), p. 35 et 37.

l'économie de trois images sur les quatre presque identiques. La compréhension fondamentale du récit n'en aurait pas été changée, ni, probablement, celle du mouvement.

Si l'on s'éloigne à nouveau de nos œuvres pour revenir aux théories générales, on pourrait supposer que la case bédéique n'est finalement pas différente de l'image-clé d'animation, et qu'il lui « manquerait » (même si ce mot insinue une forme de téléologie) seulement les intermédiaires. Le bédéaste F'murr, dans le tome 8 du *Génie des Alpagnes* (1987) [Fig 5.7] propose sur le ton du gag l'idée que la bande dessinée fonctionne par extraction de certains photogrammes « indispensables » d'un film, et que c'est même ainsi qu'elle a été inventée par Galilée, tandis que Copernic tente de l'imiter mais échoue car il s'appuie plutôt sur le modèle de l'instant prégnant de peinture, ainsi que l'analyse Alain Boillat³⁴⁶. Si dans cette bande dessinée la question est abordée sur le ton de l'humour, on peut se demander s'il n'y a pas un fond de vérité, au sens où les cases de bandes dessinées seraient de même nature que certains photogrammes importants de l'action, comme les images-clés du cinéma d'animation.

Dans un ouvrage consacré aux auteurs Morris (*Lucky Luke*), Franquin (*Spirou et Fantasio*, *Gaston*, *Marsupilami*) et Peyo (*Les Schtroumpfs*), qui ont tous les trois débuté dans le cinéma d'animation avant de se tourner vers la bande dessinée, Philippe Capart et Erwin Dejasse reviennent sur leur expérience des « films fixes » de la Compagnie belge d'actualités (CBA),

³⁴⁶ Alain Boillat, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », *op. cit.*, p. 415.

qui consistaient à proposer de raconter la même histoire à l'aide d'une quarantaine de photogrammes issus des milliers qui composent les films du studio :

« En cherchant le “bon photogramme” susceptible de résumer à lui seul une scène entière, nos auteurs ont pu constater qu'en règle générale, celui-ci n'existe pas. Ils n'ont eu d'autres choix que de refaire entièrement chacun des dessins qui composent le film fixe. Ceci afin de donner au spectateur tous les éléments nécessaires à la compréhension, tout en conservant intact le dynamisme qui caractérisait le film d'animation³⁴⁷. »

Capart et Dejasse ajoutent que c'est ce que Morris considérera rétrospectivement comme sa première expérience de la bande dessinée. Ces auteurs étant connus pour le dynamisme de leurs dessins, notamment du fait de leur recours aux traits de mouvement (ou lignes de vitesse³⁴⁸) indiquant ce qu'il s'est passé en termes de déplacements dans la temporalité interne à la case, leur conclusion sur l'impossible correspondance entre le « bon photogramme » et la case si l'on veut donner à comprendre le mouvement apparaît sensée.

La bande dessinée a la possibilité de représenter une action complète, même longue, dans une unique case, contrairement au cinéma et au photogramme (ce qui illustre bien la position intermédiaire plan/photogramme de Groensteen) ; mais une possibilité n'est pas une obligation : la bande dessinée peut également choisir de décomposer une action, même brève, en de multiples cases. Toutefois, Harry Morgan fait à ce sujet la remarque suivante dans les pages de *CinémAction* en 1990 :

« [L]a décomposition du mouvement est une vieille lune. Mais la BD, semble-t-il, ne l'utilise qu'à regret. Pas d'autre façon de représenter des gestes ténus. Pour les mouvements plus amples, on ne s'intéressera qu'à leur début et leur fin³⁴⁹. »

Il précise cependant qu'il se réfère à la bande dessinée occidentale, qui préfère selon lui les « tableaux », et donc une moindre démultiplication des cases³⁵⁰. Capart et Dejasse identifient ainsi Osamu Tezuka, « figure tutélaire du manga moderne », comme « le premier à développer ses récits sur plusieurs centaines de planches, sous l'influence du cinéma d'animation³⁵¹ », ce qui facilite la décomposition du mouvement, plus de place étant laissée

³⁴⁷ Philippe Capart, Erwin Dejasse, *Franquin, Morris, Peyo et le dessin animé*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2005, p. 69-70.

³⁴⁸ *Ibid.*, p. 75.

³⁴⁹ Harry Morgan, « Le mouvement, de Muybridge aux *manga* », *CinémAction*, *op. cit.*, p. 38.

³⁵⁰ Précisons que c'est une affirmation qui mérite d'être nuancée. Il est en réalité difficile de faire des généralités sur le lien entre démultiplication des cases et origines des œuvres : les trois bandes dessinées de notre corpus en sont l'illustration, puisqu'elles sont européennes et travaillent sur la déclinaison d'un mouvement avec un grand nombre d'images.

³⁵¹ Philippe Capart, Erwin Dejasse, *op. cit.*, p. 72.

aux auteurs pour détailler leurs actions. Néanmoins, cela reste marginal au sein de l'immense production des œuvres bédéiques, même non-européennes et non-inféodées au 48CC.

La case de bande dessinée semble ainsi osciller entre instant prégnant, image-clé et instant quelconque sans vraiment pouvoir être définitivement associée à l'un ou l'autre. Tout ce que l'on peut conclure, c'est que les auteurs s'accordent, chacun avec ses termes, pour dire que si l'on devait généraliser, la plupart des œuvres fonctionnent plutôt sur le modèle de l'instant prégnant. Cependant, ce n'est pas une condition *sine qua non* de leur définition en tant qu'objet appartenant au média bédéique, chaque œuvre s'appropriant la question à sa manière. Au cinéma, en revanche, la plus petite sous-unité qu'est le photogramme est quant à lui généralement accepté en tant qu'instant quelconque, selon la théorie deleuzienne. Comme lui, Maria Tortajada en fait la seule possibilité du cinéma à cette échelle :

« Si l'instant quelconque peut clairement s'expliquer par l'intervalle régulier du cinématographe, l'instant prégnant est non seulement totalement étranger au fonctionnement photogrammatique de ce dernier, mais bien réellement contradictoire avec lui par définition³⁵². »

Elle précise néanmoins, en note : « il y a certes des instants prégnants au cinéma, mais ils se situent au niveau du plan, et non pas du photogramme ». L'instant prégnant n'est donc, pour elle, pas tout à fait absent du cinéma. Pour autant, cet instant prégnant du plan n'est pas comparable à celui dont parle Boillat pour la bande dessinée ; en effet, elle écrit à son propos :

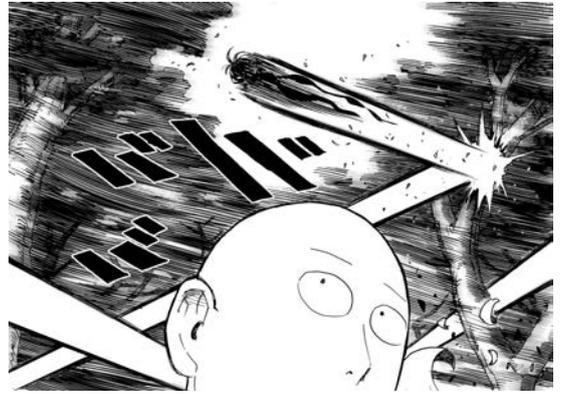
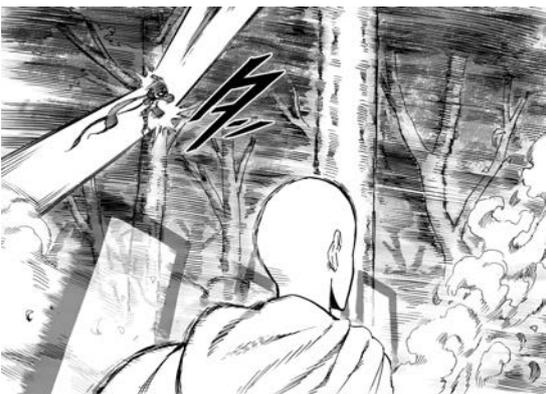
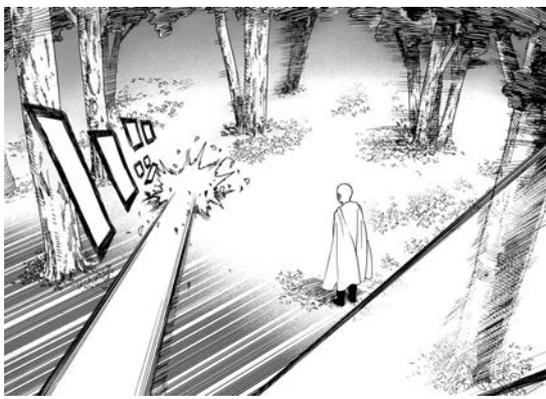
« La notion d'instant prégnant, de son côté, s'accorde [...] difficilement à celle de "série", car elle présente le temps comme une *synthèse*, en un *seul instant*, du passé et de l'avenir. L'instant prégnant est l'instant unique : il se dégage de tous les autres, et contient l'avant et l'après³⁵³. »

Or, la bande dessinée en tant que média repose précisément sur ce paradoxe : une « série » d'images uniques suggérant ce qui les précède et ce qui les suit. Contrairement à l'instant quelconque (en théorie, puisqu'en réalité il est possible de morceler à l'infini le temps et donc d'arguer que l'instantané photographique du photogramme est d'ores et déjà une durée³⁵⁴),

³⁵² Maria Tortajada, « « Évaluation, mesure, mouvement : la philosophie contre la science et les concepts du cinéma (Bergson, Marey) », *Revue européenne des sciences sociales*, n° 141, 2008. URL : <https://journals.openedition.org/ress/155?lang=en> [consulté le 21 mai 2023]

³⁵³ *Ibid.*

³⁵⁴ La plupart des appareils photographiques permettent de régler cette durée d'exposition. Dans le cadre d'une captation cinématographique, le plus souvent à 24 ou 25 images par seconde, chaque image a pu avoir un temps de pose correspondant à 1/24^e ou 1/25^e de seconde, ce qui est une durée aisément divisible par nos technologies de prises de vues modernes. L'« instantané » photographique est, somme toute, une notion relative.



154 Fig. 5.8 – *One-Punch Man*, chapitre 16 (ONE et Yūsuke Murata, 2012), version en ligne. À lire ici de haut en bas et de gauche à droite, en sachant que ces différentes images ne se côtoient normalement pas ainsi, puisque chacune est en réalité une double page complète.

l'instant prégnant n'existe pas sous une seule forme : la durée induite, la portée du passé et du présent inférés, peuvent potentiellement s'étendre à l'infini comme ils peuvent représenter seulement une fraction de seconde. Or, la bande dessinée a précisément la possibilité d'évoluer n'importe où sur cette échelle, ce qui rend les instants prégnants de Boillat finalement moins « prégnants » que ceux que mentionne Tortajada.

En guise d'illustration de ce phénomène bédéique, arrêtons-nous sur un exemple qui nous paraît assez parlant : les mangas *One-Punch Man* par ONE et Yūsuke Murata, en cours de publication depuis 2012. Cette série présente l'intéressante caractéristique d'être prépubliée dans le webmagazine *Tonari no Young Jump* plutôt que dans un magazine papier, puis d'être compilée en tomes d'environ 200 pages publiés traditionnellement ; or, dans ces tomes, probablement limités par le nombre de pages, certaines scènes sont redessinées afin d'être raccourcies. Par exemple, dans le chapitre 16 de la version en ligne, lorsque le protagoniste Saitama rencontre pour la première fois l'un des antagonistes prénommé Sonic, un *ninja* se targuant de sa rapidité, la provocation du second passe par un étalage de son talent occupant dix planches au format d'une double page dans lesquelles le cadre tourne autour du visage de Saitama tandis que Sonic se déplace à grande vitesse, le personnage étant seulement figuré par des lignes de mouvement et quelquefois sa silhouette sombre [Fig. 5.8]. Dans la version papier, tout l'évènement est réduit à deux pages [Fig. 5.9], sans que le cadre ne pivote autour



Fig. 5.9 – *One-Punch Man*, chapitre 16 (ONE et Yūsuke Murata, 2012), version papier. À lire de droite à gauche, selon le sens de lecture japonais.

du personnage principal, en morcelant l'action de telle façon à montrer d'abord le départ de Sonic, puis Saitama face à de multiples lignes de vitesse similaire à celles de la version en ligne. Diégétiquement parlant, il n'y a aucune différence entre les deux modes de narration, puisqu'il se déroule exactement la même chose, dans le même temps. On ne peut toutefois nier que l'effet produit est complètement différent (sans proclamer la supériorité de l'un sur l'autre, car ce n'est pas notre but ici) : en faisant durer l'action sur un plus grand nombre d'images, et en proposant un déplacement progressif du cadre, les auteurs exacerbent l'impression de rapidité du personnage, que même le cadre ne paraît pas pouvoir suivre³⁵⁵, là où dans la version papier il semble circonscrit à un espace déterminé par ledit cadre, qui est, par ailleurs, plus étroit. L'exploit de Saitama, qui arrive sans problème à suivre des yeux son adversaire, n'en est que plus grand lorsque le cadre lui-même n'y parvient plus. Outre cette nette différence de perception, cet enchaînement d'images intéresse particulièrement certains critiques amateurs, comme le vidéaste « MisterEnzor » qui, cherchant à nommer cet effet donnant, selon lui, une impression de mouvement et d'animation, ajoute sur le ton de la plaisanterie : « vous allez me dire, c'est du cinéma³⁵⁶ ». Il est certain que le découpage de la version en ligne de *One-Punch Man* laisse moins de place aux images pour suggérer ce qui précède ou suit, et elles semblent dénoter une durée moins longue. Leur apparente régularité, comme si elles étaient « prises » à intervalle fixe, les rapproche de l'instant quelconque cinématographique tel que le définit Tortajada, pour qui c'est bien l'automatisme de l'intervalle qui fait du photogramme un instant quelconque³⁵⁷. À l'inverse, la version papier semble mettre en place un découpage reposant sur l'instant prégnant bédéique traditionnel de Boillat.

Bien qu'il ne s'agisse pas pour autant d'une trahison de son médium, qui a en réalité une grande souplesse d'expression à ce niveau, cette suite de dessins a quelque chose de cinématographique aux yeux de certains lecteurs, qui nous semble dû à cette création de simili-instants quelconques en plus de décomposer un mouvement de cadre. Notons toutefois que la version animée de cette scène, dans l'épisode 4 de la première saison de *l'anime*, montre un plan large fixe face à Saitama tandis que Sonic lui tourne autour (le personnage est également figuré par des lignes de vitesse), puis quelques plans du personnage disparaissant

³⁵⁵ Laurent Guido fait un constat similaire à partir de quelques cases du comics *The Flash* (Carmine Infantino, 1957-1960). Laurent Guido, *op. cit.*, p. 111.

³⁵⁶ MisterEnzor, « Pause Manga #11: BEELZEBUB et ONE PUNCH-MAN », vidéo YouTube, 18 janvier 2014, à partir de 16 min 52 sec. URL : <https://youtu.be/o3p44cvdNiI?t=1012> [consulté le 20 août 2023]

³⁵⁷ Maria Tortajada, *op. cit.* Elle se distingue ainsi de Gilles Deleuze et de sa thèse de l'image-mouvement, qui évacue la question de l'intervalle.

tant il va vite, sans que ce passage particulier ne présente un mouvement de caméra, qui est remplacé par un travelling avant lorsque Sonic attaque finalement Saitama. Cet enchaînement d'images bédéiques que nous avons reproduit, paradoxalement décrit comme « cinématographique », semble techniquement difficile à animer.

Revenons désormais à *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* : à l'aune de ce que nous avons vu jusqu'ici, que peut-on penser de la nature de leurs cases ? Partagent-elles les caractéristiques les plus courantes (mais non primordiales) de leur média, ou ont-elles des parentés avec celles du cinéma comme ce passage de la version en ligne de *One-Punch Man* ?

On constate très vite que *3 secondes* et *Travelling Square District* renvoient directement aux instants quelconques, peut-être plus encore que dans l'extrait du manga de ONE et Murata, car ces bandes dessinées n'incorporent pas certaines caractéristiques bédéiques pouvant signifier un mouvement interne (et donc, une durée relativement étendue plutôt qu'un instantané) telles qu'un flou de mouvement ou des lignes de vitesse, que l'on retrouvait dans l'exemple précédent³⁵⁸. Les objets, comme le cadre, semblent chaque fois momentanément figés, sans suggérer la suite du mouvement si ce n'est par l'entraînant engrenage général des images. Comme nous l'avons évoqué plus tôt, certaines cases sont mêmes incompréhensibles ou dispensables : ainsi de ces planches composées de cases entièrement noires chez Marc-Antoine Mathieu [Fig. 4.12, p. 123], de ces indices textuels dans les cases qui nécessiteraient une position intermédiaire (une sorte d'image-clé idéale) pour être parfaitement et entièrement lisibles [Fig. 5.10], et de ces vignettes aux motifs extrêmement répétitifs de l'œuvre de Greg Shaw [Fig. 4.13, p. 123]. Nous sommes assez loin de l'instant prégnant proposé par Boillat, mais aussi, sous d'autres termes, par Will Eisner. Ce constat est plus nuancé dans le cas de *Thornhill*, car les images y semblent plus indépendantes et suggèrent plus facilement la temporalité qui les entoure. Par exemple, lorsqu'Ella poursuit Mary dans le jardin [Fig. 5.11] : la fuite de la seconde à travers la porte du jardin et l'attitude de l'autre, bras levé et corps penché dans sa direction, suggèrent efficacement le passé et le présent proches de l'action (la poursuite), tout en racontant quelque chose, ce qui pourrait suffire à l'apparenter à l'instant prégnant de l'esthétique picturale classique. Pourtant, très souvent, bien que pas systématiquement, ce type d'image est suivie d'un autre montrant la suite de l'évènement que

³⁵⁸ Introduisons ici une nuance : nous nous intéressons avant tout aux passages où le cadre devient mobile dans *Travelling Square District*, ce qui ne doit pas nous faire complètement oublier les saynètes où il se fige. Dans ces cas-ci, comme nous l'avions mentionné au chapitre 4, les cases contiennent des dialogues, c'est-à-dire qu'elles ont une durée intrinsèque indéniable, due au temps que prend la parole à se déployer. Impossible, dès lors, d'y voir des instants quelconques.



Fig. 5.10 – *3 secondes*, détail de la planche 34. Le texte du journal est trop petit pour être aisément lisible dans la case de gauche, et lorsqu’il apparaît plus gros dans la case de droite, la moitié est passée hors-cadre. Aucune de ces deux cases ne semble donc correspondre à une image-clé.

l’on pouvait pourtant compléter par nous-mêmes grâce à la première. Dans notre exemple, il s’agit d’une illustration d’Ella atteignant la porte où se situait Mary dans la précédente, avec un cadre plus rapproché [Fig. 5.12]. La prégnance de l’image est ainsi atténuée par son fonctionnement dual, qui est un principe qui se décline dans tout l’album : rares sont les planches fonctionnant seules, même si esthétiquement et narrativement parlant, elles le pourraient, *a fortiori* d’autant plus dans un médium qui use de ce procédé couramment.

Travelling Square District, mettant en place une forme de mécanique du déplacement, qui se fait à intervalles parfaitement réguliers (pour rappel, chaque case est composée de la moitié de celle qui la précède et de la moitié de celle qui la suit), aucune ne semble particulièrement importante, ni sortir du lot, dans les phases de mouvement de cadre. Comme dans *3 secondes*, nulle ne se démarque, ne s’isole.

Peeters estime que dans la bande dessinée classique – hergienne – , chaque case doit présenter un élément de la précédente et un de la suivante³⁵⁹ afin de connecter l’action et guider le lecteur quant aux liens qui les relient : nos œuvres, tout en respectant ce principe, vont plus loin dans cette démarche, car il y a toujours bien plus qu’un simple élément qui se répète. L’impression de continuité et de raccord n’en est, logiquement, que plus forte. Mais l’œuvre de Shaw se distingue sur un aspect : si aucune image ne se démarque, aucune n’est pourtant optionnelle. Comme le relève Livio Belloï : « c’est un principe tout littéral de “solidarité iconique” qui prévaut : si une seule de ces cases venait à faire défaut, c’est le

³⁵⁹ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 37.



Fig. 5.11 – *Thornhill*, p. 188-189.



Fig. 5.12 – *Thornhill*, p. 190-191.

mouvement même du cadre qui sombrerait dans l'illisibilité³⁶⁰ ». Le déplacement même du cadre de ces passages mobiles repose précisément sur des cases à l'interdépendance marquée. En ce sens, les instants dépeints peuvent être considérés comme prégnants du point de vue de la suggestion du mouvement, qui est exprimé via le minimum de vignettes possibles (procédé typiquement bédéique) mais qui sont parfaitement équidistantes (procédé rappelant la régularité de la prise de vues cinématographique). *3 secondes* ne propose que l'équidistance et semble décomposer le mouvement en bien plus d'images qu'il ne serait nécessaire, et *Thornhill*, sans aller jusque-là, a recours à plus de cases que la norme de son média. Cette position ambiguë des images est également parfois notée au cinéma depuis l'avènement du numérique, comme le relèvent Gaudreault et Marion : « l'utilisateur peut, derrière son écran domestique, redonner son caractère prégnant à n'importe quel instant fugitif³⁶¹ », simplement en mettant sur pause ; un procédé rigoureusement identique à l'expérience que propose justement la version numérique de l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu, puisque le lecteur-spectateur peut – et, contrairement à ce que mentionnent Gaudreault et Marion pour le visionnage d'un film, c'est même attendu de lui dans le dispositif – à tout moment immobiliser l'animation pour scruter les détails. En ce sens, les dessins de *3 secondes* paraissent idéaux pour permettre l'enquête proposée par l'auteur, puisqu'une simple pause peut leur rendre leur « caractère prégnant » bédéique, tout en émulant les propriétés des instants quelconques dès lors qu'ils se retrouvent pris dans l'enchaînement de l'animation ou de la mise en page parcourue par le regard.

Finalement, nous avons vu que l'équidistance entre les photogrammes est primordiale à la définition deleuzienne de l'instant quelconque, l'intervalle qui les sépare étant en outre, chez

³⁶⁰ Livio Belloi, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *op. cit.*, p. 7.

³⁶¹ André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 117.

Bergson, le véritable lieu où se perd le mouvement³⁶², dès lors inaccessible au cinéma. Bien que Deleuze démente cette vision en proposant sa thèse de « l'image-mouvement », intéressons nous désormais à cette partie ambiguë qui sépare les images du cinéma et qui trouve peut-être un équivalent en bande dessinée, média dans lequel la notion d'intervalle est par ailleurs primordiale.

³⁶² « Le mouvement glissera dans l'intervalle, parce que toute tentative pour reconstituer le changement avec des états implique cette proposition absurde que le mouvement est fait d'immobilités ». Henri Bergson, *op. cit.*, p. 307.

Chapitre 6 - « L'autre moitié » de la bande dessinée

« L'autre moitié du film » désigne dans les écrits³⁶³ du cinéaste et théoricien Alexandre Alexeïeff la somme des intervalles qui séparent les photogrammes lors de la projection, ces « moments d'obscurité totale dont l'homme ne s'aperçoit pas » et qui occupent la moitié du temps qui s'écoule lorsque nous regardons un film. Cette notion d'intervalle est surtout étudiée et interrogée dans les théories de l'animation, puisque cette dernière repose sur la fabrication et la simulation de la captation filmique, et, à ce titre, « dépiaut[e] consciencieusement sa machine³⁶⁴ », comme le souligne Hervé Joubert-Laurencin par son analogie de l'enfant désossant un jouet pour en voir le mécanisme. Norman McLaren fait également de l'intervalle une figure centrale de l'art de l'animation lorsqu'il établit sa célèbre distinction entre « dessins-qui-bougent » et « mouvements-qui-sont-dessinés » : « ce qui se passe *entre* chaque image est beaucoup plus important que ce qui existe *sur* chaque image. L'animation est donc l'art de manipuler les interstices invisibles qui se trouvent entre les images³⁶⁵ ». En faisant de l'animation l'art des « mouvements-qui-sont-dessinés », tout en sachant que ce mouvement n'a pas lieu dans les images elles-mêmes (en animation, il n'a même jamais lieu autrement qu'à la projection), mais bien dans l'interstice, il n'en paraît que logique que McLaren sanctifie à ce point ce dernier.

Alexeïeff, par son esprit scientifique, ne va pas jusque-là, mais est plutôt « celui qui cherche [à] trouver le secret³⁶⁶ » derrière la perception, le mouvement, l'*illusion* cinématographique, pourrait-on dire, ce qui nécessite de se pencher sur son fonctionnement technique jusqu'aux éléments les plus fins, ignorés, la plupart du temps, par les théoriciens du cinéma en prises de vues réelles. Avec l'humour qui caractérise l'essentiel de ses écrits, le réalisateur d'origine russe désigne parfois ces moments d'obturation comme des

³⁶³ Au moins deux de ses textes sont intitulés « L'autre moitié du film » (1953 ; 1967). À retrouver dans : Dominique Willoughby (dir.), *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation*, op. cit., p. 95-99 et p. 263-272.

³⁶⁴ Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », op. cit., p. 106.

³⁶⁵ Nous reprenons la traduction proposée par Joubert-Laurencin. *Ibid.*, p. 107.

³⁶⁶ *Ibid.*, p. 113.

« syncopes³⁶⁷ », et le plus souvent comme des « occlusions », ou des « pas³⁶⁸ » entre les images ; le terme « ellipse » lui vient également, lorsqu'il écrit :

« La synthèse cinématographique est concevable non seulement comme une suite d'images, mais aussi comme une *suite d'ellipses* entrevues entre les images. J'appellerai cette suite d'ellipses *l'autre moitié* du film : la moitié constituée par la somme des occlusions de l'objectif. L'adjectif "invisible" – convient-il à cette somme ? "Invisible" – en tant que forme – mais au contraire – *visible*, comme mouvement, l'autre moitié du film est l'œuvre pure de l'animateur³⁶⁹. »

Ces choix de vocabulaire trouvent un écho chez Scott McCloud, notamment dans sa formule poétique : « La danse du visible et de l'invisible est au cœur-même de la bande dessinée, rythmée par le pouvoir de l'ellipse³⁷⁰ ». Le cinéma (de prises de vues réelles comme d'animation) et la bande dessinée semblent au premier abord partager le principe d'un modèle d'expression fondé sur la discontinuité et l'ellipse : il y a les images, qui montrent (le « visible »), et il y a les intervalles, qui cachent (par obstruction de l'objectif, « invisible »), le tout en suivant un rythme précis d'enchaînement et de substitution. Le mouvement, fondamental, est « invisible », car non dessiné, et pourtant « visible », car nous le voyons bel et bien. C'est là la grande force de l'animateur, aussi bien chez McLaren que chez Alexeïeff, et c'est ce que sous-entend l'aphorisme de McCloud. Bien évidemment, la comparaison peut s'arrêter là, car, comme le constate Alexeïeff lui-même, « entre l'examen d'une bande dessinée et le visionnement d'un dessin animé, il y a en effet une *différence d'espèce*³⁷¹ » : la perception de continuité cinématographique n'a rien à voir avec la discontinuité de l'expérience de lecture bédéique. Pourtant, dans le cadre de bandes dessinées comme *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill*, l'intervalle est une figure mettant en lumière cette distinction fondamentale des deux médias, mais constitue aussi le théâtre possible de la projection d'une certaine cinématographicité par le lecteur, que nous avons tenté de mettre en exergue tout au long de ce travail. Ainsi, Denis Mellier note à propos de l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu que c'est une « mise en regard médiatique de la continuité

³⁶⁷ « Les images-éclairés sur l'écran succèdent aux instants d'obscurité à la cadence de 24 images et 24 syncopes à la seconde, d'une durée égale ». Alexandre Alexeïeff, « L'autre moitié du film » (1953), dans Dominique Willoughby (dir.), *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation*, op. cit., p. 98.

³⁶⁸ Alexandre Alexeïeff, « La synthèse cinématographique des mouvements artificiels » (1966), dans *ibid.*, p. 287.

³⁶⁹ *Ibid.*, p. 286. La « synthèse cinématographique » est le nom utilisé par Alexeïeff pour désigner le phénomène visuel qui nous permet de voir du mouvement lors de la projection rapide d'images au cinéma.

³⁷⁰ Scott McCloud, *L'Art invisible*, op. cit., p. 213.

³⁷¹ Alexandre Alexeïeff, « La synthèse cinématographique des mouvements artificiels » (1966), dans Dominique Willoughby (dir.), *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation*, op. cit., p. 282.

cinématographique³⁷² », du fait même qu'elle existe d'abord dans sa version numérique, apparentée au cinéma d'animation, figurant un zoom ou un dézoom, puis dans une version papier reprenant son mode de fonctionnement, c'est-à-dire n'éliminant pas, comme le ferait une bande dessinée classique, les cases « inutiles », précisément car elles introduisent un semblant de continuité inaccoutumée dans le médium. Il nous semble judicieux, dès lors, de nous intéresser à cette « autre moitié » des bandes dessinées de notre corpus, car c'est bien dans cet espace virtuel que se joue l'éventuelle impression de continuité du mouvement de cadre, et donc la pertinence même de parler de « mouvement ».

6. a) Les intervalles : définitions, équivalences et impression de continuité

En bande dessinée, il existe deux types d'intervalles : l'intervalle « inter-iconique » et l'intervalle « narratif ». Le premier est un objet physique, puisqu'il s'agit de l'espace qui sépare les cases sur l'espace de la planche, qu'on appelle parfois la gouttière ; le second est, justement, ce que McCloud appelle l'ellipse, soit ce qui se passe entre deux cases au sein de la diégèse, et qui n'est pas représenté. Remarquons cependant tout de suite qu'aucun des théoriciens que nous convoquons ici ne fait réellement la différence : la gouttière n'est que le lieu de la projection virtuelle de l'ellipse, lorsqu'ils défendent l'idée d'une complétion, et elle n'est qu'une frontière à franchir, lorsqu'ils rejettent cette thèse.

Le terme « ellipse » est proposé par Dominique Petitfaux, en charge de la traduction de l'ouvrage de McCloud, à partir de l'anglais « *closure* ». Il reconnaît, dans une note de traduction, que le sens n'est pas tout à fait le même, car le concept d'ellipse « ne rend pas bien compte de cet effort de “complétion” que doit fournir le lecteur, qui reconstitue les phases intermédiaires que l'auteur n'a pas montrées³⁷³ ». Néanmoins, Petitfaux explique avoir fait ce choix car c'est le terme qu'il retrouve dans des textes de spécialistes francophones. McCloud fait ainsi de l'intervalle entre les cases, comme l'indique le titre de son ouvrage majeur, *L'Art invisible*, l'élément fondamental de l'art bédéique, qui reposerait sur ce qui n'est pas montré, mais seulement suggéré, et que le lecteur doit compléter. Nous avons déjà évoqué la typologie des enchaînements que propose le théoricien américain, établissant six catégories

³⁷² Denis Mellier, « Du graphisme figuratif à la figure graphique : grande forme et dislocation cinétique. À partir de 3' » de Marc-Antoine Mathieu », *op. cit.*, p. 217

³⁷³ Dominique Petitfaux, « À propos de la traduction », dans Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 3.

possibles³⁷⁴. Benoît Peeters s’aligne sur cette position théorique concernant l’intervalle³⁷⁵, mais Thierry Groensteen est plus critique :

« Je ne crois pas du tout, justement, que le lecteur de bande dessinée ait à construire des “cases fantômes” (l’expression est de Peeters), sauf peut-être en de très rares exemples dont les théoriciens font leurs choux gras³⁷⁶. »

La typologie de McCloud lui pose particulièrement problème :

« J’observe que, s’il a bien été introduit en amont, dans les trois pages en question [typologie p. 70-72] le mot ellipse n’apparaît plus qu’une seule fois, contre quatre occurrences du mot enchaînement. Or ces deux mots ne sont pas synonymes entre eux, et aucun des deux ne connote l’idée de fermeture que véhicule *closure*. Ce vacillement lexical n’est, en vérité, que la manifestation du flou conceptuel imprégnant la typologie proposée par McCloud³⁷⁷. »

Groensteen défend ainsi l’idée que la discontinuité bédéique ne nécessite pas, la plupart du temps, d’être complétée par une illusion de continuité produite par le lecteur, ne l’invite pas, ne l’encourage pas. Son concept de « solidarité iconique » et la façon dont il envisage les relations entre des cases contingentes n’envisagent pas la nécessité d’une complétion. Le rapprochement des images suscite bel et bien un sens, mais sans que l’on ait eu besoin de recréer la scène intermédiaire : nos yeux sautent d’une case à l’autre comme « un électron qui change d’orbite³⁷⁸ ». Ce faisant, il nous semble que l’auteur considère l’intervalle bédéique comme l’on pourrait considérer l’intervalle qui sépare deux plans, et non deux photogrammes, c’est-à-dire qu’il peut y avoir une rupture soudaine de l’angle de vue, par exemple, sans qu’il y ait nécessité pour le spectateur de reconstituer le déplacement qui a eu lieu (d’autant plus qu’il est le plus souvent, au cinéma, instantané, lorsqu’il s’agit d’une même scène). L’échelle de la comparaison n’est pas la même que celle que propose McCloud, puisqu’il référence explicitement le cinéma dans sa description de l’ellipse, en faisant de la case bédéique l’équivalent du photogramme cinématographique [Fig. 6.1]. Guy Fihman estime que, du fait même de l’écart important entre le nombre d’images nécessaires au cinéma et celui en bande dessinée, « l’analogie [entre l’ellipse cinématographique et l’ellipse bédéique] ne porte que

³⁷⁴ Voir chapitre 2, p. 63. Nous ne parlons que de l’enchaînement de « moment à moment » car c’est celui qui correspond le plus à nos bandes dessinées.

³⁷⁵ « La véritable magie de la bande dessinée, c’est entre les images qu’elle opère ». Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 37.

³⁷⁶ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 132.

³⁷⁷ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, *op. cit.*, p. 14. Notons que « enchaînement » est une traduction de « *transition* » dans la version française de Dominique Petitfaux ; il critique donc à la fois la typologie de McCloud et le choix de traduction de Petitfaux.

³⁷⁸ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 133.



Fig. 6.1 – *L'Art invisible* (Scott McCloud), p. 76. Le parallèle entre cases et photogrammes que propose McCloud le conduit à penser l'ellipse bédéique comme l'intervalle entre deux photogrammes, plutôt que celui raccordant deux plans.

sur l'une des deux articulations du film : celle qui se situe entre les séquences autorisant les ellipses fortes, tandis que l'articulation entre les photogrammes n'est pas concernée³⁷⁹ » (ce qu'il appelle des « ellipses faibles »). Le chercheur n'a pas tout à fait la même approche que celle que nous avons extrapolée des propos de Groensteen, puisqu'il évoque plutôt les intervalles séparant des séquences, c'est-à-dire ayant véritablement recours à des ellipses temporelles (et pas seulement spatiales). En revanche, ce type de montage est aisément complété imaginativement (de façon instantanée) par le spectateur, comme le rappelle Alexeïeff : « entre deux plans consécutifs dans un film nous tenons à inventer un enchaînement : 1) Fernandel est sur la Canebière ; 2) Fernandel est avenue de l'Opéra. Nous rêvons : Fernandel est venu de Marseille à Paris³⁸⁰ ». C'est un procédé tellement ancré dans notre rapport au cinéma que les œuvres s'amuse parfois à jouer avec les attentes spectatorielles qui en résultent³⁸¹.

Ainsi, la position de chacun des théoriciens vis-à-vis de ce qui se joue dans l'intervalle bédéique dépend en réalité beaucoup de la façon dont ils appréhendent la notion, que l'on

³⁷⁹ Guy Fihman, « Sur le cinéma immobile », dans Boris Eizykman (dir.), *Plates bandes à part : esthétique de la bande dessinée*, op. cit., p. 254.

³⁸⁰ Alexandre Alexeïeff, « L'autre moitié du film » (1953), dans Dominique Willoughby (dir.), *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation*, op. cit., p. 99.

³⁸¹ Nous pensons par exemple à cet épisode de *Doctor Who* (2005) intitulé *Forest of the Dead* (écrit par Steven Moffat, réalisé par Euros Lyn et diffusé en 2008), dans lequel le personnage de Donna Noble se retrouve piégé à son insu dans une simulation informatique où chaque pensée d'un événement le suscite instantanément. Donna ne se rend pas tout de suite compte du problème, et le spectateur non plus : elle parle d'amener ses enfants au parc, et le plan au parc apparaît ensuite, ce qui est un montage habituel de ce type de narration. Nous pensons instinctivement que la saute temporelle n'a eu lieu que pour nous, et que Donna a effectivement marché jusqu'au parc avec ses enfants. Nous ne comprenons pas pourquoi elle trouve que quelque chose ne va pas dans la temporalité des événements. En réalité, le temps s'est contracté aussi pour elle, et nous comprenons alors que l'intervalle entre les plans n'avait en réalité aucune ellipse. Nous réalisons, en même temps que le personnage, que le raccord entre les plans était instantané au sein de la diégèse également.

peut mettre en parallèle avec plusieurs types d'intervalles cinématographiques³⁸². Or, ces derniers vont de pair avec le type d'images cinématographiques considéré comme équivalent de la vignette bédéique. Ainsi, apparenter photogramme et case, comme le fait McCloud, nous renvoie aux questionnements sur la nature prégnante ou quelconque des images bédéiques soulevés dans le chapitre précédent. Si les conceptions de l'intervalle bédéique proposées par Groensteen et McCloud s'opposent clairement, dans notre cas – ayant établi que *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* simulaient plutôt des instants quelconques que des instants prégnants comme le médium bande dessinée le fait usuellement – il nous semble que l'une des conclusions de la typologie du second, malgré son flou conceptuel, reste pertinente aux regards de nos œuvres spécifiques. En effet, nous avons mentionné précédemment que les enchaînements dans nos bandes dessinées correspondent à ce que l'auteur qualifie « de moment à moment ». Or, l'auteur remarque à leur sujet qu'ils nécessitent plus de cases que les autres types d'enchaînements³⁸³, et qu'ils reposent moins sur l'ellipse³⁸⁴, précisément car, développant l'action sur un nombre important d'images, ils la décomposent en plus d'étapes, séparées par un temps peu long. Montrant plus de phases du mouvement et laissant moins de place à l'ellipse, puisque l'intervalle temporel entre les images est réduit (comme nous l'avons montré dans le chapitre 4), ces enchaînements rendent, paradoxalement, l'ellipse plus évidente à compléter, à imaginer, pour le lecteur.

Au-delà de ces enchaînements particuliers, ou de savoir si le lecteur complète l'intervalle ou non, tous les théoriciens que nous avons convoqués au fil de ce travail s'accordent pour reconnaître que la discontinuité de la bande dessinée, causée par ces intervalles nombreux, ne se ressent pas en tant que telle au moment de la lecture. Smolderen évoque ce phénomène sous le nom de « cinéspective » :

« Dans une BD, la transition d'une image à l'autre [...] ne se fait pas à la surface de la page, comme elle se fait, mot à mot, en lecture verbale normale ; le regard du lecteur ne "remonte" pas jusqu'au cadre avant de sauter à l'image suivante : tout au contraire, une planche de BD

³⁸² McCloud, partisan de la complétion mentale de l'ellipse, va plus loin dans son ouvrage théorique suivant : « Le cœur de la bande dessinée se trouve dans l'espace *entre* les cases... là où l'*imagination* du lecteur *donne vie* à des *images fixes* ! ». En écrivant « *donne vie* », il renvoie directement à l'idée d'animation que l'on retrouvait chez Boillat lorsqu'il parle d'« animation virtuelle ». On quitte complètement la fixité discontinue bédéique, même métaphoriquement, pour se précipiter dans le domaine des images en mouvement. Cet excès de zèle mccloudien est probablement à tempérer, mais il n'est pas sans évoquer la pensée de McLaren concernant l'interstice entre les images en animation, mentionnée plus tôt. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 5.

³⁸³ Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 84.

³⁸⁴ *Ibid.*, p. 78.

suscite une sorte de fondu enchaîné assez curieux, qui nous fait passer de l'intérieur de l'image à l'intérieur de l'image suivante [...]»³⁸⁵ »

Les références cinématographiques, directes (« une sorte de fondu enchaîné ») ou indirectes (« *cinépective* ») viennent illustrer l'idée sous-jacente de l'auteur, pour qui la bande dessinée a un tel pouvoir d'immersion par et dans les images, qu'elle propose une expérience rappelant celle du visionnage du film, au moins métaphoriquement. Frédéric Chauvaud et Denis Mellier, dans leur ouvrage sur le geste en bande dessinée, reprennent cette notion et en concluent que cela permet de mieux « comprend[re] [...] comment certains gestes d'action, courir, sauter, trembler, danser, tomber, glissent de cases en cases sans altérer la lecture en créant un phénomène de continuité³⁸⁶ ». On comprend aisément qu'il s'agit d'un phénomène similaire qu'identifie Mellier lorsqu'il décrit le dispositif mis en place par 3 *secondes* comme une « continuité séquentielle graphiquement cinétique³⁸⁷ » : il s'agit simplement de prolonger la réflexion de Smolderen des mouvements internes au cadre vers le mouvement du cadre lui-même. En effet, en particulier dans l'œuvre de Mathieu et dans celle de Shaw, les « glissements » qui s'opèrent de cases en cases ne sont pas ceux de personnages ou d'objets dans un décor fixe, mais bien ceux de l'ensemble des éléments de l'image, ce que l'on interprète comme un déplacement du cadre, mais qui revient en réalité au même principe que ce que Chauvaud et Mellier appliquent aux gestes. Notre immersion dans le monde de l'image nous permet de ne pas le quitter d'une vignette à la suivante, malgré la barrière physique de la gouttière.

Thornhill se distingue justement par l'absence de cet intervalle matériel inter-iconique, puisque celui-ci se situe entre les pages elles-mêmes, comme « flottant » dans l'air qui les sépare. L'action de tourner la page, de remplacer une image par une autre, comme pour un *flipbook*, reproduit alors l'effet de l'obturateur au cinéma. Le *flipbook* (ou folioscope), s'il partage avec la bande dessinée son support (le livre), n'a pourtant que peu à voir avec elle, puisqu'il se situe plutôt du côté des jouets optiques, ancêtres du cinéma³⁸⁸, par la mise en place d'une impression de mouvement dû au défilement rapide des dessins qu'il contient.

³⁸⁵ Thierry Smolderen, « Le stéréo-réalisme, stratégie du scénario "orienté image" », dans Thierry Groensteen (dir.), *Bande dessinée, récit et modernité*, op. cit., p. 96.

³⁸⁶ Frédéric Chauvaud, Denis Mellier (dir.), *Gestes et bandes dessinées*, Rennes, PUR, coll. « Essais », 2022, p. 14.

³⁸⁷ Denis Mellier, « Du graphisme figuratif à la figure graphique : grande forme et dislocation cinétique. À partir de 3'' de Marc-Antoine Mathieu », op. cit., p. 213.

³⁸⁸ Au sujet des « jouets optiques », voir par exemple : Dominique Willoughby, « Le cinéma graphique du XIX^e siècle. Des disques stroboscopiques aux pantomimes lumineuses », dans *Le Cinéma graphique*, op. cit., p. 44-75.

D’ailleurs, Winsor McCay, pionnier à la fois de l’animation et de la bande dessinée, affirme s’être intéressé à l’animation après que son fils a ramené un *flipbook* à la maison³⁸⁹. Cependant, *Thornhill* ne reprend pas tout à fait le fonctionnement du folioscope, ne serait-ce que parce que ses illustrations sont en doubles pages, là où les dessins de ce dernier sont en général situés sur une seule page. Des contre-exemples peuvent exister : on pense par exemple au travail de la cinéaste expérimentale Marie Paccou, qui propose une série de ce qu’elle nomme des « flip-books », consistant à dessiner sur chaque page d’un livre (par exemple, *L’Odyssée* [Fig. 6.2]), puis photographier chaque double page, monter les images obtenues les unes à la suite des autres, et mettre en ligne le court-métrage d’animation qui en résulte. Chaque double page devient un photogramme du film final ; *Thornhill* pourrait connaître une

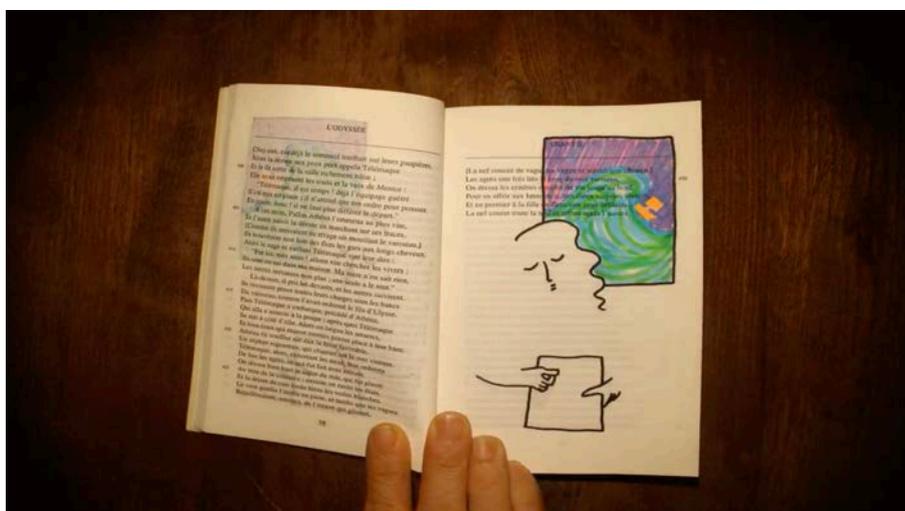


Fig. 6.2 – Photogramme de *L’Odyssée* (Marie Paccou, 2018)

telle transformation si on lui appliquait cette manipulation, si nous n’avions pas conclu dans le précédent chapitre que ses « cases » ne simulaient que ponctuellement des instants quelconques (et donc, des photogrammes). Paradoxalement, elle est la seule des trois œuvres à ne pas faire coexister ses images dans l’espace de la page, et pourtant, par le caractère moins régulier de la durée de ses intervalles (établi dans le chapitre 4), et le statut ambivalent de la prégnance de ses images (évoquée dans le chapitre 5), elle est celle qui fonctionnerait le moins bien selon le principe du *flipbook*³⁹⁰, au sens où le mouvement ne ferait absolument pas illusion. *3 secondes* est une œuvre qui existe d’abord en numérique où les images se

³⁸⁹ « McCay respected animation as an art and a science. He claimed to have been obsessed by animation after his son brought home a cartoon flip book ». Tim Blackmore, « McCay’s McMechanical Muse: Engineering Comic-Strip Dreams », *The Journal of Popular Culture*, n° 32, mars 2004, p. 16.

³⁹⁰ En témoigne d’ailleurs le « vidéocollage » de *3 secondes*, composé d’un montage des cases de la bande dessinée défilant les unes à la suite des autres, que nous avons déjà mentionné. De même, notre petite expérience avec *Travelling Square District* dans le chapitre 3, pour laquelle nous avons conclu que le mouvement de cadre de l’œuvre de Shaw est plus « lisible » lorsque l’on fait défiler les cases, que lorsqu’on les regarde telles qu’elles sont réparties sur les planches.

succèdent avec fluidité et sans interruption perceptible, comme au cinéma. Il est facile de voir que la version papier a l'ambition de produire un effet faisant écho à cette continuité malgré le médium choisi³⁹¹ ; il s'agit d'un équilibre à atteindre entre le nombre d'images à dessiner pour ne pas occuper trop d'espace (et donc, trop de pages) et celui nécessaire pour éviter les sautes spatiales excessives afin de permettre de voir tous les détails et de fondre les images les unes dans les autres facilement dans le cas de la version en ligne. L'équilibre idéal nous invite alors à comprendre ce mouvement comme l'on perçoit le monde et comme le cinéma le reproduit généralement : continu, et ce malgré le fait que nos yeux doivent se déplacer de cases en cases au lieu de rester au sein d'un même espace dans lequel les images défilent. Pourtant, Marc-Antoine Mathieu n'a pas fait le choix, qui pourrait paraître évident, du *flipbook*, ou en tout cas de faire figurer une seule case par page. Un même constat peut être fait des doubles pages de déplacement du cadre de *Travelling Square District*, mais la construction de cette œuvre double page par double page montre une certaine volonté d'agencement spécifique à cette bande dessinée que l'on ne retrouve pas dans *3 secondes*. Pourtant, il est clair que faire défiler les images à la façon d'un *flipbook* rendrait le mouvement plus déchiffrable que tel qu'il est exposé. Notons même qu'en les faisant défiler les unes à la suite des autres, les cases de mouvement de l'ouvrage de Shaw rentreraient ponctuellement dans le cas des anomalies de la synthèse cinématographique décrites par Alexeïeff, c'est-à-dire lorsqu'une roue tourne tellement vite qu'elle semble aller à rebours, ou les « dérapages des barreaux des grilles et des fenêtres lors des panoramiques rapides » : « la dispositions sériale des rayons, des barreaux et des fenêtres, dont il résulte l'impossibilité de distinguer ces éléments les uns des autres³⁹² ». Ces anomalies sont en effet directement liées à notre façon de percevoir le monde, c'est-à-dire en supposant que la solution la plus simple est la bonne. Dans le cas de la roue par exemple, les rayons vont si vite que notre vue ne parvient pas à suivre (il faut environ 1/10^e de seconde entre deux phénomènes lumineux pour que l'on réussisse à déterminer lequel a eu lieu en premier³⁹³, or la roue va bien plus vite), et par conséquent chaque rayon a parcouru une distance supérieure à la moitié de celle qui le séparait du rayon suivant : il devient plus simple, pour le cerveau, qui ne parvient pas à savoir quelle position a eu lieu en premier,

³⁹¹ L'existence même de cette version numérique, dont l'accès ne se fait que par le mot de passe imprimé dans l'album qui encourage à aller y prolonger l'expérience de lecture, est une indication quant à la volonté de voir une continuité dans le mouvement du cadre.

³⁹² Alexandre Alexeïeff, « Le phénomène cinématographique » (1974), dans Dominique Willoughby, *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation*, op. cit., p. 349.

³⁹³ Jacques Aumont, *L'Image : peinture, photographie, cinéma, des origines au numérique*, Paris, Armand Colin, 2020 [1999], p. 18.

d'interpréter que c'est le rayon suivant qui a reculé, car la distance est alors plus réduite que dans le cas réel : c'est la solution interprétative la plus simple.

Quelque chose de similaire peut se retrouver dans *Travelling Square District* :

le déplacement du point de vue (d'une certaine façon, la « fréquence de prise de vue » de cette fausse caméra), combiné à la répétitivité des éléments architecturaux,

provoquent quelques soucis par endroit. Ainsi, dans la planche 7 [Fig. 2.8, p. 77], si l'on s'attarde sur les dernières cases, on se rend compte que les cinq dernières simulent un mouvement de cadre vers la droite (après un déplacement vers le bas).

Pourtant lors de l'enchaînement entre la douzième et treizième case [Fig. 6.3], figurant de larges fenêtres sur la façade

d'un immeuble, avec une séparation centrale dans la douzième, reléguée sur un côté dans la treizième, il est plus simple de supposer que cette séparation s'est déplacée pour devenir celle que l'on voit ensuite sur la partie droite ; soit, un déplacement qui correspond à un mouvement du cadre vers la gauche. C'est du moins ce que l'on perçoit si on les fait défiler l'une après l'autre sur un même espace³⁹⁴. La quatorzième case [Fig. 6.4], qui introduit une rupture figurative, puisqu'on commence à voir une nouvelle façade d'immeuble à droite, rend plus évidente la transition. Ainsi, cet enchaînement particulier fait partie des quelques cas limites où notre hypothèse d'une complétion presque évidente des intervalles de *Travelling Square District* ne tient pas tout à fait, précisément à cause de la simulation d'instantanés quelconques séparés par une durée trop importante par rapport à la régularité de l'environnement dépeint, comme c'est le cas avec les rayons d'une roue. Néanmoins, ces enchaînements ne sont pas faits pour être isolés, et leur inscription au sein d'un mouvement

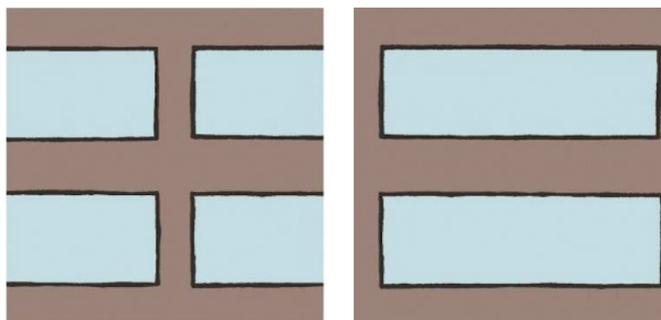


Fig. 6.3 – *Travelling Square District*, détails de la planche 7, cases n° 12 et 13. Le cadre se déplace vers la droite, mais c'est impossible à déterminer sans connaître le mouvement général dans lequel cet enchaînement s'insère ; au contraire, en faisant défiler l'une sur l'autre, on a l'impression d'un déplacement vers la gauche.

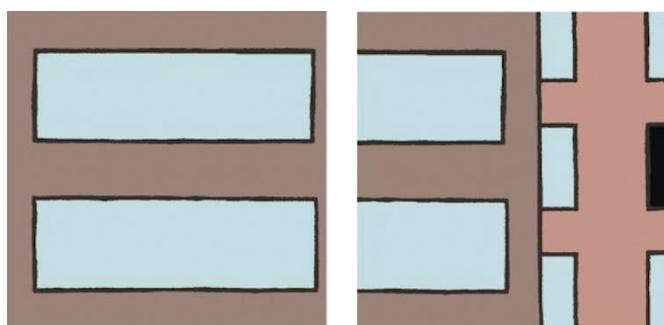


Fig. 6.4 – *Travelling Square District*, détails de la planche 7, cases n° 13 et 14. Le cadre se déplace vers la droite d'une façon bien plus évidente, car de nouveaux éléments visuels sont introduits.

³⁹⁴ Nous ne pouvons qu'inviter le lecteur ou la lectrice à faire l'expérience via un ordinateur.

plus général du cadre permet de déduire facilement le véritable sens pris par celui-ci au sein de cette continuité fragmentée.

6. b) Une question de regard ?

Afin de déterminer s'il y a effectivement une forme de cinématographicité dans la façon dont ces bandes dessinées mettent en place leurs mouvements de cadre, si les intervalles invitent à projeter une continuité imaginaire, une « animation virtuelle », rappelons que la notion de cinématographicité, chez Selim Krichane, est indissociable des discours³⁹⁵, et, ainsi, des regards portés sur les œuvres qui transparaissent dans ces derniers. En effet, parler de « regard » permet d'aborder doublement l'impression donnée par les œuvres :

« Avec la notion de regard, nous quittons la sphère du purement visible : le regard est ce qui définit l'intentionnalité et la finalité de la vision, au sens plein de ces deux termes. Il n'est autre que la dimension proprement humaine de la perception ; il relève de l'intention, mais aussi de l'attention, et se manifeste dans une constante recherche visuelle³⁹⁶. »

L'intentionnalité du regard, c'est-à-dire ce que le spectateur (ou lecteur) décèle et déduit des images, ce qu'il y voit et ce qu'il y projette, est fondamentale dans tout acte de réception, que celui-ci soit cinématographique ou bédéique. C'est tout de même particulièrement vrai en bande dessinée, média dans lequel l'ellipse et son éventuelle complétion laissent d'autant plus de place au lecteur pour « combler l'intervalle », si l'œuvre l'y invite, comme le remarque Thierry Groensteen lorsqu'il écrit que « tout lecteur de bande dessinée sait que, dès l'instant où il se projette dans la fiction [...], il oublie, jusqu'à un certain point, le caractère fragmenté et discontinu de l'énonciation³⁹⁷ ». Plus précisément, la fragmentation et la discontinuité intrinsèques du média, à l'instar de sa fixité, sont comme gommées par l'acte de lecture :

« [L]es éléments d'un dessin n'apparaissent pas : ils sont fixés, imprimés, déjà là. C'est notre regard qui les fait exister en se posant sur eux. Il s'agit d'un regard informé (nous abordons chaque case lesté des informations qui nous ont été données en amont) et coopératif : il donne la vie, il anime ce qui est figé, il voit de la vitesse, du mouvement, quand ceux-ci ne

³⁹⁵ Nous l'avons remarqué en introduction, ce qui nous a conduit à commencer notre raisonnement précisément par des questions de réception des œuvres.

³⁹⁶ Jacques Aumont, *L'Image*, op. cit., p. 39.

³⁹⁷ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 13.

sont que suggérés, il lit dans chaque effigie un personnage doué de conscience, de mobilité, du répertoire plein et entier des capacités humaines³⁹⁸. »

La bande dessinée repose tout entière sur la coopération de ce tandem : la suggestion et le regard. Qu'il s'agisse du récit lui-même, de ses personnages, ou de sa mise en œuvre, rien ne peut être plus que suggéré : le regard doit ensuite venir « réactiver » l'ensemble, les compléter, d'une certaine façon. Le plus grand atout reconnu par les diverses théories de la bande dessinée est justement sa force de suggestion, qui s'accompagne d'une grande adaptabilité permise par son absence de spécificités médiatiques. Il lui est possible, ainsi, d'emprunter des éléments à d'autres médias, voire de s'approprier tout un langage visuel, et notamment celui du cinéma, par sa grande « aptitude au mimétisme », comme le défend Thierry Smolderen³⁹⁹, cité en ouverture de ce travail. Thierry Groensteen a une vision similaire, puisqu'il estime que la bande dessinée se caractérise par son absence de spécificités propres, mais qu'elle peut en revanche utiliser n'importe quel élément issu d'un autre média visuel et le rendre spécifique, en l'adaptant à ses caractéristiques propres (c'est-à-dire en le remédiatisant), et que c'est en cela qu'elle possède bel et bien un langage⁴⁰⁰. Sa facilité à le faire serait, dès lors, sa spécificité propre.

On peut d'ailleurs supposer qu'établir des modes de narration empruntant quelques éléments à des dispositifs préexistants que le lecteur connaît déjà est un avantage certain pour une bande dessinée sortant quelque peu des clous de son média. Puisque nos trois bandes dessinées proposent des expériences qui, certes, relèvent toujours évidemment de l'art bédéique, mais présentent manifestement des caractéristiques semblables à celles du cinéma, on peut voir dans les points que nous avons étudiés plus tôt la tentative, pour les auteurs, de faciliter l'adaptation du lecteur en le guidant dans un terrain au moins partiellement familier. *Travelling Square District* indique dès sa couverture le point de départ du récit via un carré – un cadre – dans le ciel accompagné d'une flèche faisant directement référence au bouton « play » des lecteurs vidéo, enjoignant le lecteur à se laisser porter de case en case comme s'il avait déclenché une vidéo ; comptant sur la connaissance du lecteur de la perception d'un film pour déchiffrer la signification de l'enchaînement des vignettes comme un déplacement de point de vue semblable à un mouvement de caméra. Notre habitude des images animées s'allie à celle de la lecture de bande dessinée pour rendre l'expérience plus rapidement

³⁹⁸ Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, op. cit., p. 40.

³⁹⁹ Entretien mené par Alain Boillat, « Les attractions entre bande dessinée et cinéma. Entretien avec Thierry Smolderen », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran*, op. cit., p. 333.

⁴⁰⁰ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 29.

compréhensible. À propos de la nécessité, même dans le cas d'œuvres expérimentales, de conserver des repères (que ce soit en évoquant le dispositif cinématographique ou en faisant revenir des éléments visuels sur plusieurs images), Livio Belloï fait ainsi le parallèle entre l'album de Shaw et une séquence du film *La Région centrale* (Michael Snow, 1971) dans laquelle Snow filme pendant une dizaine de minutes le ciel parsemé de nuages blancs, le balayant par d'amples mouvements de caméra dans les directions les plus diverses et les angles les plus variés :

« [S]i le mouvement du cadre est évidemment simulé dans *Travelling Square District* et si, à l'inverse, il est effectif dans *La Région centrale*, ce sont les nuages qui, d'un côté comme de l'autre, livrent des indices prégnants de ce mouvement⁴⁰¹. »

Le partage de la thématique visuelle de la voûte céleste reflète et révèle l'idée que le principe sur lequel reposent les deux œuvres est le même : la persistance de certains éléments du cadre, en l'occurrence les nuages, permet à l'œil de suivre et interpréter le mouvement du cadre qui lui est proposé. Sans autre repère visuel que ces détails, il nous faut reproduire nos habitudes de réception cinématographique : un mouvement de caméra se traduit à l'écran par le déplacement des composantes du cadre à l'intérieur de celui-ci, selon certaines trajectoires que l'on interprète rétrospectivement comme un tel ou tel mouvement de caméra (c'est ce que nous apprenait la définition proposée par Aumont et Marie reproduite plus tôt dans ce travail). Le principe de fonctionnement de la bande dessinée de Shaw et celui du film de Snow sont donc, au moins dans cette séquence, identiques, et reposent sur l'habitude spectatorielle de la continuité cinématographique dans des cas moins complexes (où l'on voit le sol, où le haut et le bas sont clairement déterminés...) qui ont éduqué⁴⁰² le regard du lecteur ou spectateur de l'une et l'autre œuvre expérimentale.

Pourtant, si récemment certains chercheurs comme Pascal Robert supposent l'unicité de la case⁴⁰³, d'autres, il y a plus longtemps, se posaient la question, comme Pierre Jovet dans les pages de *Cinématographe* en 1976 lorsqu'il cherche à établir s'il y a une correspondance entre le cadre de bande dessinée et la caméra de cinéma :

⁴⁰¹ Livio Belloï, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *op. cit.*, p. 5.

⁴⁰² Nous verrons plus loin que ce verbe revient chez Barthélemy Amengual.

⁴⁰³ Nous l'avons mentionné dans le sous-chapitre 2. a) (p. 62), Robert fait de la case une entité unique dont la page sert à cartographier les déplacements au sein de la diégèse et au fil du temps, comme une « mémoire » des différents états et transformations qu'elle a subi. D'une certaine façon, on retrouve la notion de « cinéspectre » proposée par Smolderen, qui induit la continuité de l'univers fictif et pense la case comme une fenêtre ouverte sur celui-ci que nous n'avons pas besoin de retraverser à chaque fois que notre regard glisse sur la suivante ; il ne parle pas explicitement de l'unicité de cette case, mais la décrit néanmoins comme une passerelle d'entrée pour le lecteur, qui ne la retraverse qu'en quittant la fiction.

« L'idée de reconnaître un "mouvement de caméra" dans la bande dessinée pose quelques petits problèmes. Deux vignettes successives, dont la seconde agrandit une partie de la première, peuvent être comparées à un zoom avant, mais tout aussi simplement à un jump-cut, c'est-à-dire deux plans fixes pris de la même direction avec des distances objet-caméra différentes. Cette ambiguïté est irréductible, et seul un jugement subjectif peut en décider⁴⁰⁴. »

Cette interprétation de continuité entre des cases au contenu partiellement identique questionne la pertinence de notre parallèle préalablement souligné entre l'ouverture de *Thornhill* et celle de *Citizen Kane* (chapitre 1, p. 50) : au-delà de la composition similaire des images, leur enchaînement bédéique et le montage cinématographique de la séquence ne semblent avoir que peu en commun. Le cinéma fait illusion de continuité, c'est-à-dire que nous percevons le mouvement cinématographique de la même façon que nous percevons le mouvement réel⁴⁰⁵ ; ce qui nous enjoint à ressentir les raccords entre les plans comme de véritables ruptures, comme lors des fondus enchaînés autour du manoir Kane. Du fait de la discontinuité intrinsèque de son mode de narration, le livre de Pam Smy ne peut pas réellement indiquer s'il faut voir les illustrations comme différents plans fixes montés les uns à la suite des autres à la manière du film d'Orson Welles, ou s'il s'agit d'un travelling imaginaire⁴⁰⁶, un plan-séquence comme celui, célèbre, qui débute une autre œuvre du cinéaste, *La Soif du mal* (1958), mais à compléter soi-même à partir de la suggestion qui en est faite grâce à la décomposition du mouvement, comme c'est le cas pour les deux autres bandes dessinées.

Voit-on dans l'intervalle, lorsque deux cases montrent des éléments similaires mais selon un angle ou une distance différente, un déplacement du cadre, c'est-à-dire une continuité, ou bien une série de vues discontinues, tel un *jump-cut* ? Juvet déduit que « seul un jugement subjectif peut en décider » (et donc, un regard), mais il concède également, quelques lignes plus loin, que l'on est généralement amené à « imaginer plusieurs vignettes comme un seul plan, et à considérer une suite discrète comme équivalent à une continuité ». Citant en

⁴⁰⁴ Pierre Juvet, « De la bande dessinée considérée comme caméra », *op. cit.*, p. 8.

⁴⁰⁵ « [L]e mouvement apparent au cinéma ne peut pas être, physiologiquement parlant, distingué d'un mouvement réel. Il s'agit d'une illusion perceptive parfaite ». Jacques Aumont, *L'Image*, *op. cit.*, p. 32. Metz fait d'ailleurs du mouvement le facteur principal de « l'impression de réalité » au cinéma, puisqu'il n'est « jamais matériel mais de toute façon visuel, [donc] en reproduire la vision, c'est en reproduire la réalité ». Christian Metz, « À propos de l'impression de réalité au Cinéma », dans *Essais sur la signification au cinéma tomes I et II*, Paris, Klincksieck, coll. « Collection d'esthétique », 2013 [1968-1972], p. 17-27.

⁴⁰⁶ Pour reprendre l'expression de Benoît Peeters. « Poétique de la bande dessinée (1) - Benoît Peeters (2022-2023) », conférence au Collège de France, 10 novembre 2022, 56 min 35 sec. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=xW2lbbacNGQ> [consulté le 9 mai 2023]

exemple une suite de quatre cases issue d'un album de *Tintin, Vol 714 pour Sydney* (Hergé, 1968), dans laquelle le cadre se rapproche progressivement des personnages, dans un procédé tout à fait similaire à celui qui a cours dans *3 secondes*, Jouvét tire cette conclusion particulièrement intéressante pour notre étude :

« On a en quatre vignettes une série qui fait penser, très efficacement, à un zoom avant. Il est bien clair que, plus cet effet est étalé sur un grand nombre de vignettes et plus le grossissement est régulier d'une vignette à l'autre, plus la comparaison sera patente. »

Ces quelques lignes nous semblent extrêmement riches dans tout ce qu'elles impliquent : voir une continuité dans la discontinuité bédéique relèverait le plus souvent du « jugement subjectif », ce que l'on retrouve dans les positions opposées de Groensteen et Peeters quant à la complétion ou non de l'ellipse par le lecteur, nuancées par la notion de « cinéspective » de Smolderen. Pourtant, Jouvét reconnaît indirectement à la bande dessinée la capacité de suggérer un zoom bien plus efficacement si l'effet est « étalé sur un grand nombre de vignettes » et si le « grossissement est régulier ». C'est précisément le cas dans *3 secondes*, et si l'on élargit à d'autres mouvements de caméra que le zoom, on remarque que cela s'applique très aisément à *Travelling Square District* et, dans une assez bonne mesure, à *Thornhill* également⁴⁰⁷. La comparaison avec le travelling cinématographique est donc, selon le raisonnement de Jouvét, plus « patente » dans le cas de dispositifs comme les leurs.

Finalement, le regard, et son histoire, sont à prendre en compte dans l'interprétation de ces bandes dessinées comme proposant des restitutions remédiatisées de mouvements de caméra. En effet, le cinéma, et de manière générale l'audiovisuel, les images en mouvement, ont une place hégémonique dans notre société⁴⁰⁸. Déjà en 1955, Barthélemy Amengual identifie l'œil comme source principale de la cinématographicité bédéique, lorsqu'il écrit :

⁴⁰⁷ Le déplacement y est bien moins régulier que dans les deux autres bandes dessinées, comme nous l'avons montré dans le chapitre 4.

⁴⁰⁸ 65,1% des Français et Françaises sont allés au moins une fois au cinéma en 2012, selon le CNC. Voir : bilan 2012 du CNC. URL : <https://www.cnc.fr/documents/36995/153434/bilan+2012+du+CNC.pdf/fa812dc8-c851-de16-d0ea-4631f9f9a4bf?t=1532441545010> [consulté le 20 août 2023]. Par ailleurs, cette proportion monte à 82% dans la population des « personnes qui ont lu une bande dessinée au cours de l'année » (Christophe Evans, Françoise Gaudet, « La lecture de bandes dessinées », Paris, *Culture Études*, Éditions Ministère de la Culture DEPS, 2012-2, p. 5), et continue d'augmenter avec le nombre de bandes dessinées lues : plus une personne lit, plus il y a de chance qu'elle aille également au cinéma. Cela n'équivaut pas strictement à voir un film, car c'est évidemment sans compter toutes les nouvelles méthodes de visionnage qui existent aujourd'hui, notamment depuis le développement de la télévision, du magnétoscope et, par la suite, des plateformes de VOD. Ces statistiques illustrent la diversité des pratiques culturelles du public, et les auteurs de l'étude en déduisent que c'est l'effet bien connu de la loi des cumuls des pratiques culturelles, c'est-à-dire que plus une personne a un rapport régulier à la culture, plus il y a de chance que ses pratiques culturelles soient diversifiées. La bande dessinée peut donc compter sur la familiarité de son lectorat avec le cinéma. Les pratiques de réception, les usages du public, sont ainsi déjà multimédias : les médias ne vivent pas dans des espaces hermétiques dans lequel chacun aurait son audience propre et tout aussi cloisonnée.

« L'impression de mouvement, notamment, est un facteur que tout œil, cinématographiquement éduqué – et quels yeux aujourd'hui, peu ou prou, ne le sont ? – apporte spontanément aux bandes dessinées sitôt qu'elles l'y invitent, disposition sur laquelle tout comic donc, peut faire fonds⁴⁰⁹. »

Alain Boillat, qui cite cet extrait en 2012, remarque que si pour Amengual, c'est-à-dire dans les années 1950, les regards sont « peu ou prou » tous « cinématographiquement éduqué[s] », c'est encore plus le cas aujourd'hui, précisément du fait du développement continu et de l'importance grandissante des images en mouvement dans notre univers médiatique⁴¹⁰. En outre, Boillat souligne que :

« Le rapprochement entre bande dessinée et cinéma [...] ne porte donc pas tant sur le fonctionnement interne du langage bédéique que sur l'acte de lecture : le lecteur projette des mouvements virtuels dans la vignette sur la base de ses habitudes perceptives de spectateur de cinéma. [...] [P]our Amengual, la "cinématographicité" ne réside pas dans les séquences d'images elles-mêmes, mais dans le regard que l'on porte sur elles⁴¹¹. »

En convoquant la notion de « regard », là où Amengual parlait d'« œil », Boillat met le doigt sur ce qui était déjà sous-entendu dans le texte du critique, à savoir l'intentionnalité du lecteur-spectateur pendant l'acte de réception, au sens que lui donne Aumont. Il n'est pas très surprenant que l'on retrouve chez Boillat, directeur de thèse de Selim Krichane, ce « regard » comme le socle même sur lequel s'approche la cinématographicité d'une œuvre. En particulier en ce qui concerne le mouvement bédéique, il va de soi, pour lui, que, d'une part, « c'est au lecteur qu'incombe d'inférer un mouvement dans la case, et que cette activité mentale convoque pour partie, du moins lorsque la référence est explicite, une habitude de lecture associée à l'image filmique⁴¹² » et, d'autre part, que « la bande dessinée peut tirer parti des compétences de lecture et de la mémorisation d'images acquises au cours de la consommation d'autres types de productions signifiantes⁴¹³ ». Il cite, en exemple de « référence explicite », les cas où une bande dessinée reprend des images directement issues de films et les incorpore à sa diégèse⁴¹⁴, néanmoins il nous semble que son approche ne se

⁴⁰⁹ Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le Chien : essai sur un "comic" français*, *op. cit.*, p. 104.

⁴¹⁰ « Cette hypothèse valable au milieu des années 1950 l'est d'autant plus aujourd'hui à l'ère de l'omniprésence de l'audiovisuel : les dessinateurs de BD peuvent capitaliser sur cette compétence de lecture ». Alain Boillat, « Prolégomènes... », dans Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran*, *op. cit.*, p. 69.

⁴¹¹ *Ibid.*, p. 69.

⁴¹² Alain Boillat, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », *op. cit.*, p. 423.

⁴¹³ *Ibid.*, p. 424.

⁴¹⁴ *L'Invention de Hugo Cabret* (Brian Selznick, 2007), que nous avons déjà cité, use de ce procédé, notamment avec des films de Georges Méliès.

limite pas seulement à des références filmiques précises, mais également à des références au média lui-même et à ses effets visuels, tels les mouvements de caméra.

Ainsi, il nous semble que pour toutes les raisons exposées dans les chapitres précédents, nos trois bandes dessinées s'arrangent pour « tirer parti » du regard du lecteur afin de suggérer efficacement des mouvements de cadre au fonctionnement évoquant les mouvements de caméra familiers à, « peu ou prou », n'importe qui, puisque nous sommes tous et toutes exposés aux images filmiques, au sens le plus large, c'est-à-dire aux images en mouvement. Le regard vient apporter la dernière touche à cette forte suggestivité des dispositifs proposés par *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill*, venant ainsi compléter « l'autre moitié » de ces bandes dessinées.

CONCLUSION

En créant *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill*, Marc-Antoine Mathieu, Greg Shaw et Pam Smy nous ont proposé des œuvres bédéiques à la fois tout à fait singulières et pourtant représentatives des grandes libertés d'expression de leur médium, illustrant parfaitement les propos de Thierry Smolderen et la position théorique de Thierry Groensteen quant à l'absence de spécificités du média bande dessinée, qui lui permet d'emprunter et de réinterpréter à sa guise les codes visuels de n'importe quel autre média, au premier rang desquels on retrouve, historiquement, le cinéma. Notre corpus, en choisissant de reconstituer bédéiquement des mouvements de cadre aisément assimilables à des mouvements de caméra, et même d'en faire une pierre angulaire de leur dispositif (avant même le récit, pour deux d'entre elles), fait montre d'une forme de « cinématographicité », et ceci alors même qu'elles n'outrepassent pas les limites de leur médium, comme la fixité des images et la discontinuité de l'action. Philippe Marion parle d'« esprit-cinéma⁴¹⁵ », car plus qu'une véritable caractéristique permettant d'immédiatement rattacher ces œuvres au cinéma, il s'agit plutôt d'une présence flottante, fantomatique⁴¹⁶, voire intuitive, de ce dernier.

Le concept de « cinématographicité », que nous reprenons du travail de Selim Krichane sur la caméra vidéoludique⁴¹⁷, construit sur le modèle de l'adjectif « cinématographique », nécessite une approche tautologique : nous considérons comme « cinématographique » toute œuvre qui est qualifiée ainsi, directement ou indirectement. Les trois bandes dessinées de notre corpus ont justement suscité des discours où le vocabulaire cinématographique est récurrent : dans les mots des auteurs, ou dans leurs inspirations, dans l'appareil promotionnel mis en place par les maisons d'éditions, dans les mots des critiques professionnels ou amateurs, et même dans les forums de discussion en ligne. Qu'il s'agisse de qualifier le mouvement de cadre de « travelling » ou de « zoom », ou de parler de « plans », de « caméra », ou encore de « séquence » et de « champ-contrechamp », et même de « film » dans le cas de la version numérique de *3 secondes*, le vocabulaire cinématographique fleurit. Les références plus ou moins explicites à des films apparaissent également, et les bandes dessinées elles-mêmes reprennent (ou parodient, comme le fait *Travelling Square District*) des genres ou des figures populaires du cinéma.

⁴¹⁵ Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie », *op. cit.*, p. 181.

⁴¹⁶ À l'instar de Livio Belloi, qui parle quant à lui de « para-cinéma » pour qualifier des œuvres « hantées » par cet autre média. Livio Belloi, *op. cit.*, p. 8.

⁴¹⁷ Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, *op. cit.*

Dès lors, il apparaît que la construction et la remédiatisation de mouvements de cadre viennent s'inscrire dans un contexte plus général qu'ils mettent en exergue, et il convient de s'interroger sur ce qui conduit les commentateurs à y voir de la cinématographicité. La nature graphique des œuvres n'empêche pas leurs auteurs de chercher à reproduire avec une certaine fidélité les caractéristiques optiques du zoom et du travelling, en les poussant à l'extrême dans le cas de *3 secondes* par exemple, mais ils ne s'astreignent pas non plus au réalisme photographique, et, le plus souvent, on constate que les déplacements mis en place combinent zoom et travelling, selon ce qui sert le mieux la fiction mise en place. Ce faisant, ces bandes dessinées introduisent un questionnement quant à la posture du lecteur-spectateur⁴¹⁸, justement en ce sens que le découpage régulier qu'elles utilisent toutes trois pour rendre compte du mouvement de cadre tend à s'effacer et demande à ce titre une moindre participation souvent associée au spectateur de cinéma, par opposition au lecteur de livre. D'ailleurs, cette régularité du découpage, que ce soit par le format des cases ou l'agencement des pages, est typiquement un exemple de la façon dont nos bandes dessinées s'approprient et détournent la liberté allouée par leur médium d'une façon différente du reste de la production bédéique qui a pour effet de souligner le parallèle cinématographique identifié par les commentateurs. En effet, ni la fixité du format de la case, ni le modèle du gaufrier ne sont rares en bandes dessinées, bien que certains théoriciens ont pu les décrier⁴¹⁹ ; pourtant, nous l'avons vu dans notre étude comparative, l'utilisation qu'en font aussi bien *3 secondes* que *Travelling Square District* et *Thornhill*, c'est-à-dire pour décliner en de multiples étapes un mouvement de cadre, n'a rien de courant. Au contraire, le mouvement de cadre cinématographique, dans des bandes dessinées tirées de films par exemple, se traduit plutôt par l'allongement de la case bédéique ; au contraire, des cases répétitives ont plutôt tendance à figurer un cadre fixe, mettant l'accent sur un mouvement interne (personnage, objet). Par conséquent, les œuvres de Mathieu, Shaw et Smy font des choix qui les rendent moins médiagéniques que d'autres créations bédéiques (notamment *Travelling Square District*, dont le défilement des images permettrait une plus grande clarté de certains déplacements), et ce alors même qu'elles proposent en réalité des imaginaires du mouvement de caméra différents.

La bande dessinée tend en effet à troquer la temporalité cinématographique par la spatialité : puisqu'au cinéma les images défilent sur un même espace (elles ont donc une durée d'apparence), alors qu'en bande dessinée elles se côtoient physiquement, les questions de rythme deviennent moins des questions de temps que de disposition spatiale des images. Or,

⁴¹⁸ Philippe Marion, *Traces en cases, op. cit.*, p. 9.

⁴¹⁹ C'était le cas de Benoît Peeters, comme le rappelle Thierry Groensteen, pour qui ce désamour vient du fait que des cases carrées au format identique rappelle trop le cadre de cinéma. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 112.

dans ces trois œuvres, le temps a une place de marque (il est, après tout, indispensable au mouvement), ce que soit dans le récit (de façon évidente dans *3 secondes*) ou dans les images elles-mêmes : l'absence de bulles, et donc de dialogues, (à l'exception des saynètes de *Travelling Square District*) suggère le plus souvent l'instantanéité des actions dépeintes, plutôt que des durées internes aux cases, caractéristique de ce média, selon les théoriciens de la bande dessinée. En outre, précisément en jouant sur leur régularité toute horlogère, les trois œuvres semblent favoriser une lecture tout aussi régulière (puisque le rythme se crée par la spatialité en bande dessinée), brouillant ainsi l'hétérochronie usuelle du médium, et allant pleinement vers l'homochronie (indispensable au cinéma ontologiquement, selon Jacques Aumont, ce que André Gaudreault et Philippe Marion nuancent⁴²⁰) dans le cas de la version numérique de *3 secondes*. Le mouvement donne ainsi une plus grande impression de vitesse constante, alors même qu'il n'y a pas de mouvement ni de continuité à proprement parler.

En effet, la double caractéristique fixe et discontinue de la bande dessinée est, de plusieurs façons, un faux problème : d'abord, si l'on revient au fonctionnement même du cinéma (le plus souvent décortiqué dans le cadre des théories du cinéma d'animation), c'est-à-dire une suite de photogrammes projetés sur un écran, on s'aperçoit que le cinéma est aussi fixe et discontinu. La véritable différence est dans la perception (cinéma) ou la suggestion (bande dessinée) du mouvement ; pourtant ce dernier n'a pas besoin d'être entièrement perçu pour être vu, comme en atteste la pratique de l'animation limitée. En outre, le trait, plus ou moins réaliste, peut venir dynamiser les images fixes, notamment du fait de notre habitude des images animées issues du cinéma d'animation. Enfin, les images de *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* invitent à une réflexion sur leur nature : puisqu'il ne semble pas y avoir de « moment » plus important, d'image qui, seule, pourrait suggérer le mouvement, il semble que les cases de ces bandes dessinées simulent en réalité des instants quelconques dudit mouvement, s'apparentant ainsi aux photogrammes de cinéma (comme le soutient Henri Bergson), plutôt qu'aux images-clés du cinéma d'animation, dont sont en général plus proches les images bédéiques, au sens où elles font office d'instant prégnants (suggérant l'avant et l'après) tout en ayant un fonctionnement *in fine* sériel. Nos trois bandes dessinées jouent précisément de cette propriété de l'image bédéique tout en n'injectant pas un temps interne aux cases, qui semblent, surtout dans *3 secondes* et *Travelling Square District*, être « prises » à intervalle régulier au cours du mouvement.

⁴²⁰ André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ?*, op. cit., p. 115.

Ensuite, cette problématique de la fixité et de la discontinuité constitue un faux problème car la bande dessinée joue de toute façon de sa « cinéspective⁴²¹ » et de l'immersion du lecteur pour faire oublier sa discontinuité⁴²². D'une façon complètement différente de son équivalent cinématographique mais néanmoins réelle, l'intervalle bédéique (l'ellipse inter-cases), est ignorée ou complétée, selon les œuvres (et les théoriciens), mais ne vient en réalité pas créer une sorte de « blanc » qui bloquerait la lecture. En l'occurrence, nos œuvres, via tous les éléments mentionnés jusqu'ici, suggèrent fortement l'interprétation de leurs intervalles, puisqu'elles invitent à voir une continuité entre les cases. L'intervalle devient, ici, un espace virtuel de projection d'un regard « cinématographisant » sur l'œuvre de la part du lecteur, c'est-à-dire qu'il est encouragé à considérer une suite de cases pourtant discontinue, car spatialement contingentes, comme un unique mouvement du cadre cinématographique (ou plusieurs, comme dans *Thornhill*). Ceci est d'autant plus vrai que le cinéma, et plus généralement les images animées, est omniprésent dans notre espace médiatique, et ce depuis de nombreuses années, puisque Barthélemy Amengual fait déjà ce constat en 1955, lorsqu'il parle d'« œil cinématographiquement éduqué⁴²³ », sur lequel toute bande dessinée « peut faire fonds ». Il nous semble, en effet, que *3 secondes*, *Travelling Square District* et *Thornhill* en font, toutes les trois, pleinement fonds, afin de suggérer efficacement un mouvement de cadre/caméra, en reposant sur l'aisance de la bande dessinée à remédiatiser des éléments provenant d'un autre média, comme cette figure fondamentale de la grammaire cinématographique.

Nous l'avons très rapidement évoqué au fil de ce travail, notamment avec *Thornhill* et *Travelling Square District*, mais la capacité de suggestion des bandes dessinées est assez vaste pour pouvoir également faire des références directes à des films, des filmographies ou des genres particuliers, et elles ne s'en privent pas. Greg Shaw parodie ainsi le film noir, établit un dispositif rappelant *Blow-Up* ou *Fenêtre sur cour*, Pam Smy parle de son intérêt pour les films d'Alfred Hitchcock et crée des ambiances comparables à certaines séquences de *Citizen Kane*... Au-delà de faire référence à la technique cinématographique donnant vie au mouvement de cadre, les auteurs de bandes dessinées peuvent tout à fait s'approprier la spécificité caméléonesque de leur médium pour rendre compte d'un type particulier de cinématographie. Jirô Taniguchi explique par exemple, en entretien, que *L'Homme qui*

⁴²¹ Thierry Smolderen, « Le stéréo-réalisme, stratégie du scénario "orienté image" », dans Thierry Groensteen (dir.), *Bande dessinée, récit et modernité*, op. cit., p. 96.

⁴²² Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 13.

⁴²³ Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le Chien*, op. cit., p. 104

marche (1992) est une tentative de « réaliser des images qui rappellent le cinéma d'Ozu⁴²⁴ », tout en s'inspirant de « ses silences, de son schéma narratif⁴²⁵ ». Il y a, nous le voyons, une infinité de façons possibles dont les bandes dessinées peuvent donner à voir une forme de cinématographicité, précisément car la cinématographicité prend une infinité de formes et renvoie à une infinité d'œuvres.

⁴²⁴ Jirô Taniguchi [propos recueillis par Odaira Namihei], « Taniguchi : dessinateur de fond », *Zoom Japon* [en ligne], février 2015. URL : <https://zoomjapon.info/2015/02/doss/taniguchi-jiro/taniguchi-dessinateur-de-fond/> [consulté le 20 août 2023]

⁴²⁵ Jirô Taniguchi [propos recueillis par Gilles Médioni], « Le label Taniguchi », *L'Express* [en ligne], 24 janvier 2008. URL : https://www.lexpress.fr/culture/livre/le-label-taniguchi_822598.html [consulté le 20 août 2023]

BIBLIOGRAPHIE

CORPUS

- MATHIEU Marc-Antoine, *3 secondes*, Paris, Delcourt, 2011.
- SHAW Greg, *Travelling Square District*, Paris, Sarbacane, 2010.
- SMY Pam, *Thornhill* [trad. de KERNINON Julia], Arles, Éditions du Rouergue, 2019 [2017].

BANDES DESSINÉES CITÉES

- ALEXIS, GOTLIB, *Cinémastock*, 1970-1974.
- BRETÉCHER Claire, *Les Frustrés*, 1973-1981.
- BENDIS Brian Michael, BAGLEY Mark, *Ultimate Spider-Man*, 2001.
- F'MURR, *Le Génie des Alpagnes*, tome 8, 1987.
- FUJIMOTO Tatsuki, *Fire Punch*, 2016-2018.
- HERGÉ, *Les Cigares du Pharaon*, 1934 (noir et blanc), 1955 (couleurs).
- HERGÉ, *Le Lotus bleu*, 1936 (noir et blanc), 1946 (couleurs).
- HORANG, *Bongcheon-Dong Ghost*, 2011.
- INFANTINO Carmine, *The Flash*, 1957-1960.
- ISHINOMORI Shōtarō, *Shōtarō no Fantasy World*, 1967.
- LE BOUCHER Timothé, *47 cordes*, 2021.
- MATHIEU Marc-Antoine, *Le Livre des livres*, 2017.
- MCCAY Winsor, *Little Nemo in Slumberland*, 1905-1914.
- McCloud Scott, *L'Art invisible*, 1992.
- MCGUIRE Richard, *Here*, 2014.
- MCNAUGHT Jon, *L'Été à Kingdom Fields*, 2019.
- MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, 2018.
- MIYAZAKI Hayao, *Princesse Mononoké*, 2020.
- ONE, MURATA Yūsuke, *One-Punch Man*, 2012-aujourd'hui.
- OTT Thomas, *Cinema Panopticum*, 2005.
- SELZNICK Brian, *L'Invention de Hugo Cabret*, 2007.
- SELZNICK Brian, *Black Out*, 2012.
- SHAW Greg, *Parcours pictural*, 2005.

TANIGUCHI Jirô, *L'Homme qui marche*, 1992.

VAUGHN-JAMES Martin, *La Cage*, 1975.

À PROPOS DU CORPUS

3 secondes et Marc-Antoine Mathieu :

Ouvrage

KRAJEWSKI Pascal, *L'Enquête : sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, Montrouge, PLG, coll. « Mémoire vive », 2016.

Articles et chapitres d'ouvrages

BAUDRY Julien, « D'un clivage historique de la bande dessinée numérique de création », *Phylacterium. Réflexions sur la bande dessinée*, 17 janvier 2012. URL : <https://www.phylacterium.fr/?p=1653>

CARIO Erwan, « “3 secondes” dans la lumière », *Libération* [en ligne], 7 septembre 2011. URL : https://www.liberation.fr/ecrans/2011/09/07/3-secondes-dans-la-lumiere_949074/

DEMARCO Alain, « Marc-Antoine Mathieu : quelle singularité des images dessinées ? », dans CHANTE Alain, MARIE Vincent, MÉLIANI Valérie, RÉGIMBEAU Gérard (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 195-217.

FLOREANI Jeanine, « 3” de Marc-Antoine Mathieu », *du9*, septembre 2011. URL : <https://www.du9.org/chronique/article1403/>

HERVÉ Olivier, « 3 secondes », *PlanetBD*, 2 septembre 2011. URL : <https://www.planetebd.com/bd/delcourt/secondes/-/13702.html>

MATHIEU Marc-Antoine, entretien mené par WATSON Sasha, « A Morsel of the Infinite: The Art of Marc-Antoine Mathieu, 2009. URL : <https://arthurmag.com/2009/02/19/a-morsel-of-the-infinite-the-art-of-marc-antoine-mathieu/>

MELLIER Denis, « Du graphisme figuratif à la figure graphique : grande forme et dislocation cinétique. À partir de 3” de Marc-Antoine Mathieu », dans GARRIC Henri (dir.), *La destruction des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2021, p. 209-223.

RAGEUL Anthony, « 3” (et son double) », *du9*, décembre 2011. URL : <https://www.du9.org/dossier/3-et-son-double/>

ROBERT Pascal, « Le point de vue des auteurs. Entretiens avec Marc-Antoine Mathieu, Yves Bigerel (Balak), Simon et Olivier Jouvray », dans ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et*

numérique, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2016. URL : <https://books.openedition.org/editions-cnrs/20640>

VILLAGORDO Éric, « Parodie de Kafka et d'Orwell. Intermédialité et vision d'un monde absurde : la série des Julius Corentin Acquefacques de Marc-Antoine Mathieu comme méta-bande dessinée », dans CHANTE Alain, MARIE Vincent, MÉLIANI Valérie, RÉGIMBEAU Gérard (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 173-194.

Vidéos

ANDREA B. [chaîne YouTube], « 3 SECONDES di Marc-Antoine Mathieu - Version Numérique », captation vidéo de la version numérique de *3 secondes*, postée le 20 mars 2015. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=00xwHWeifPE&t=1s>

DELCOURT [chaîne YouTube], « 3 secondes - Bande annonce BD (Marc-Antoine Mathieu) », 9 août 2011. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wETN1ttnPf8>

MATHIEU Marc-Antoine, « Interview de Marc-Antoine Mathieu - 3 secondes - Stand Fnac à Angoulême 2012 », chaîne YouTube de la Fnac, 20 février 2012. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=S6TBITX9Emc>

PEETERS Benoît, « Poétique de la bande dessinée (2) », conférence au Collège de France, 15 novembre 2022. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=8s4jjNeAMPw>

Travelling Square District et Greg Shaw :

Articles

BELLOÏ Livio, « Images fixes, cadre mobile. La bande dessinée aux bords du cinéma », *Études francophones*, vol. 32, printemps 2020, p. 1-12.

BI Jessie, MASSAÏA Loïc, « Travelling Square District de Greg Shaw », *du9*, avril 2010. URL : <https://www.du9.org/chronique/travelling-square-district/>

ELECTRON, « Zooms en cascade », *SensCritique*, 11 mars 2015. URL : https://www.senscritique.com/bd/Travelling_Square_District/critique/44292535

LOISEAU Jean-Claude, « Travelling Square District », *Télérama* [en ligne], 3 avril 2010. URL : <https://www.telerama.fr/livres/travelling-square-district,54110.php>

MARIETTE Sandrine, « BD. La performance abstraite de Greg Shaw », chronique sur son blog, 28 mars 2010. URL : <http://www.sandrinemariette.com/SandrineMarietteFactory/?p=612#more-612>

MASSAÏA Loïc, « Greg Shaw. Entretien minimaliste », *du9*, septembre 2009. URL : <https://www.du9.org/entretien/entretien-minimaliste-greg-shaw/>

SHEIVAN, « Travelling Square District », *GénérationBD*, 29 avril 2010. URL : <https://www.generationbd.com/bd/1239-travelling-square-district.html>

SHEIVAN, « Interview BD “Greg Shaw” - Travelling Square District (Sarbacane) », *GénérationBD*, 11 mai 2010. URL : <https://www.generationbd.com/interviews/20-interviews-ecrites/1242-interview-bd-qgreg-shawq-travelling-square-district-sarbacane.html>

Page web

Page de présentation de *Travelling Square District* sur le site des éditions Sarbacane : <https://editions-sarbacane.com/bd/travelling-square-district>

Thornhill et Pam Smy :

Articles

CAPITAINE NEMO, « Noir comme l’espoir », *SensCritique*, 2 novembre 2019. URL : <https://www.senscritique.com/bd/Thornhill/critique/205524441>

ECHODUCHAUDRON, « Fabuleux roman graphique à deux voix », *SensCritique*, 21 février 2020. URL : <https://www.senscritique.com/bd/Thornhill/critique/211891451>

ROSSIGNOT Olivier, « Pam Smy – “Thornhill” », critique sur le site culturopoing.com, 26 novembre 2019. URL : <https://www.culturopoing.com/livres/jeunesse/pam-smy-thornhill/20191126>

YANES Nicolas, « Pam Smy on her career and her first graphic novel, “Thornhill” », *SciFiPulse*, 3 mai 2018. <https://www.scifipulse.net/pam-smy-on-her-career-and-her-first-graphic-novel-thornhill/>

[ANONYME], « Interview with Pam Smy! », *TheRoyalPolarBear*, 15 juin 2017. URL : <https://royalpolarbear.wordpress.com/2017/06/15/interview-with-pam-smy/>

Vidéos

ÉDITIONS DU ROUERGUE [chaîne YouTube], « Thornhill », 15 juillet 2019. URL : https://www.youtube.com/watch?v=5L50_mO4DdM

ÉDITIONS DU ROUERGUE [chaîne YouTube], « Pam Smy présente Thornhill », 6 novembre 2019. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=AE3nYpeT01k>

Pages web

Page de présentation de Pam Smy sur le site des éditions du Rouergue : <https://www.lerouergue.com/auteurs/smy-pam>

Page de présentation de *Thornhill* sur le site des éditions du Rouergue : <https://www.lerouergue.com/catalogue/thornhill>

Page de présentation de *Thornhill* sur le site des éditions David Fickling Books : <https://www.davidficklingbooks.com/shop/ItemDetails.php?pubID=185>

INTERMÉDIALITÉS BANDE DESSINÉE ET CINÉMA/ANIMATION

Ouvrages

BOILLAT Alain (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, coll. « L'Équinoxe », 2010.

CAPART Philippe, DEJASSE Erwin, *Franquin, Morris, Peyo et le dessin animé*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2005.

CABOCHE Elsa, LORENZ Désirée (dir.), *La bande dessinée à la croisée des médias*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019.

CHANTE Alain, MARIE Vincent, MÉLIANI Valérie, RÉGIMBEAU Gérard (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018.

DUTEL Jérôme (dir.), *Liens entre films animés, bandes dessinées et livres illustrés*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2022.

LOMBARD Philippe, *Tintin, Hergé et le cinéma*, Paris, Democratic Books, 2011.

Articles et chapitres d'ouvrages

BAUDRY Julien, LITAUDON Marie-Pierre, « Hachette entre héritage et renouvellement (1920-1960) : comment "faire collection" face au défi des albums "transmédiatiques" ? », *Strenæ* [en ligne], n° 11, 2016.

BLACKMORE Tim, « McCay's McMechanical Muse: Engineering Comic-Strip Dreams », *The Journal of Popular Culture*, n° 32, mars 2004.

BOILLAT Alain, « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse : quand les adaptations filmiques de comics books suggèrent la fixité de leur modèle dessiné », dans MITAINE Benoît, ROCHE David et SCHMITT-PITOT Isabelle (dir.), *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, coll. « Littératures », 2015, p. 179-209.

BONKOWSKI DE PASSOS Jaime, « Le studio Ghibli, des salles obscures à nos bibliothèques », *ActuaBD* [en ligne], 12 février 2020. URL : <https://www.actuabd.com/Le-studio-Ghibli-des-salles-obscures-a-nos-bibliotheques>

- FIHMAN Guy, « Le cinéma immobile », dans EIZYKMAN Boris (dir.), *Plates bandes à part : esthétique de la bande dessinée*, Bruxelles, La Lettre volée, coll. « Essais », 2012, p. 251-264.
- GAUDREAUULT André, MARION Philippe, « En guise d'ouverture sur la problématique cinéma/ bande dessinée », dans QUARESIMA Leonardo, STANGALLI Laura Ester, ZECCA Federico (dir.), *Cinema e fumetto. Cinema and comics*, Udine, Forum, 2009, p. 23-29.
- GIAUFRET Anna, « De la bulle à la gouttière : la métaphore dans le discours autour de la bande dessinée », dans PRANDI Michele, GIAUFRET Anna, ROSSI Micaela (dir.), *Il ruolo della metafora nella creazione di terminologie*, Gênes, Genova University Press, 2013, p. 61-75.
- GROENSTEEN Thierry, « Le support et le style », *Positif*, dossier spécial bande dessinée, n° 305-306, juillet-août 1986, p. 53-56.
- GUIDO Laurent, « De l'instant prégnant aux gestes démultipliés : scansions filmiques du mouvement dans la bande dessinée », dans KAENEL Philippe, LUGRIN Gilles (dir.), *Bédé, ciné, pub et art : d'un média à l'autre*, Genève, Infolio, 2007, p. 95-116.
- JOUVET Pierre, « De la bande dessinée considérée comme caméra », *Cinématographe*, dossier spécial bande dessinée, n° 21, octobre-novembre 1976, p. 6-9.
- KONDRAT Marie, « A-t-on besoin des concepts intersémiotiques ? Exemple du hors-champ », *Formes et (en)jeux de l'intermédialité dans l'espace européen d'hier à aujourd'hui* [colloque], 2020.
- LACASSIN Francis, « Bande dessinée et langage cinématographique », *Cinéma 71*, n° 59, « Cinéma et bande dessinée » [numéro spécial], septembre-octobre 1971, p. 36-50.
- MASSUET Jean-Baptiste, « *L'animated cartoon*, reconduction du *comic strip* à l'écran ? Imaginaires de la fixité et du mouvement dans les productions graphiques des années 1910 », dans DUTEL Jérôme (dir.), *Liens entre films animés, bandes dessinées et livres illustrés*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2022.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Entre "cinématographicité", "animaticité" et "bédécité". Le cas du *comic book Donald et le trésor du pirate (Donald Duck finds pirate gold!, 1942)* de Bob Karp, Carl Barks et Jack Hannah », communication réalisée pour le colloque « Cinéma (d'animation!) et bande dessinée - Vocation(s) intermédiaire(s) ou soubresauts identitaires? », organisé par Jean-Christophe BOULARD, Xavier KAWA-TOPOR, Anne LE NORMAND et Pascal VIMENET au CNAM ENJMIN à Angoulême, du 31 mars au 1er avril 2022.
- MORGAN Harry, « Le mouvement, de Muybridge aux *manga* », *CinémAction*, n° hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990, p. 36-40.
- PÉRINEAU-LORENZO Sylvie, « Entre transmédialité et spécificités médiatiques : les bandes-annonces et *teasers* de bandes dessinées », dans Alain Chante et al. (dir.), *Bande dessinée*

in extenso, *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 355-379.

STEFANELLI Matteo, « Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du “9^e art” », dans BOILLAT Alain (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, coll. « L'Équinoxe », 2010, p. 283-301.

Numéros spéciaux de revue et dossiers thématiques

AMIEL Vincent, CIMENT Gilles (dir.), *Positif*, n° 305-306, « Cinéma et B.D. » [dossier], juillet/août 1986, p. 45-80.

CIMENT Gilles (dir.), *CinémAction*, n° hors-série « Cinéma et bande dessinée », été 1990.

Cinéma 71, n° 59, « Cinéma et bande dessinée » [numéro thématique], septembre-octobre 1971.

Cinématographe, n° 21, « Cinéma et bande dessinée » [dossier], octobre/novembre 1976, p. 3-21.

Pilote, n° 599, « Spécial Cinéma ! » [numéro thématique], 24 avril 1971.

THÉORIES ET HISTOIRE DE LA BANDE DESSINÉE

Ouvrages

AMENGUAL Barthélemy, *Le Petit Monde de Pif le Chien : essai sur un “comic” français*, Alger, Travail et Culture d'Algérie, 1955.

BAUDRY Julien, *Cases-pixels : Une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018.

CHAUVAUD Frédéric, MELLIER Denis (dir.), *Gestes et bandes dessinées*, Rennes, PUR, coll. « Essais », 2022.

DACHEUX Éric (dir.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les essentiels d'Hermès », 2014.

EISNER Will, *La Bande dessinée, art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1985.

GLAUDE Benoît, *La Bande dialoguée : une histoire des dialogues de bande dessinée (1830-1960)*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999.

- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, L'An 2, coll. « Essais », 2006.
- GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011.
- GROENSTEEN Thierry, *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2014.
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017.
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée et le temps*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2022.
- LACASSIN Francis, *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, Genève, Slatkine, coll. « Ressources (Paris. 1979) », 1982 [1971].
- MAIGRET Éric, STEFANELLI Matteo (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures », 2012.
- MARION Philippe, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur : essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993.
- MCCLLOUD Scott, *L'Art invisible* [trad. PETITFAUX Dominique], Paris, Delcourt, 2007 [1993].
- MCCLLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée* [trad. JENNEQUIN Jean-Paul], Paris, Delcourt, 2015 [2000].
- PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », édition révisée 2003 [1991].
- PEETERS Benoît, *La bande dessinée entre la presse et le livre : fragments d'une histoire*, Paris, Bibliothèque nationale de France, coll. « Conférences Léopold Delisle », 2019.
- ROBERT Pascal, *La bande dessinée, une intelligence subversive* [en ligne], Villeurbanne, Presses de l'enssib, 2018. URL : <http://books.openedition.org/pressesenssib/8700>

Articles et chapitres d'ouvrages

- BAETENS Jan, « Bande dessinée, formats, hors-champ : l'enseignement des *blow books* », *Comicalités* [en ligne], « Bande dessinée et culture matérielle », 11 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/4996>
- BISÉNIUS-PENIN Carole, « OuBaPo : créations graphiques à contraintes », *Formules*, n° 15, 2011, p. 61-74.

- BOILLAT Alain, « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », dans GUIDO Laurent, LUGON Olivier (dir.), *Fixe/animé : croisements de la photographie et du cinéma au XX^e siècle*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du cinéma », 2010, p. 413-434.
- BOUDISSA Magali, « La bande dessinée numérique », dans Éric Dacheux (dir.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les essentiels d'Hermès », 2014, p. 149-166. URL : <https://books.openedition.org/editionscnrs/19938?lang=fr>
- ESCANDE-GAUQUIÉ Pauline, SOUCHIER Emmanuël, « Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états », *Communication & langages*, vol. 167, n° 1, 2011, p. 17-29.
- EVANS Christophe, GAUDET Françoise, « La lecture de bandes dessinées », Paris, *Culture Études*, Éditions Ministère de la Culture DEPS, 2012-2, p. 1-8.
- GROENSTEEN Thierry, « Ce que l'Oubapo révèle de la bande dessinée », *9e Art*, n° 10, avril 2004, p. 72-75.
- GROENSTEEN Thierry, « Histoire de la bande dessinée muette », *9e Art* [en ligne], n° 2-3, 2015 [1997-1998]. URL : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/une-histoire-de-la-bande-dessinee-muette-1>
- MARION Philippe, « Traces graphiques, figuration narrative et communication. Notes sur la bande dessinée et son lecteur », *Recherches sociologiques*, vol. 3, 1990, p. 353-371.
- MARION Philippe, « Scénario de bande dessinée. La différence par le média », *Études littéraires*, vol. 2, n° 26, 1993, p. 77-89.
- MARION Philippe, « Emprise graphique et jeu de l'oeil. Fragments d'une poétique de la bande dessinée », dans Éric Maigret, Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 175-199.
- OTTAVIANI Didier, « Élasticité et temporalités des images », dans GARRIC Henri (dir.), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2013, p. 127-142.
- PEETERS Benoît, « Entretien avec Jacques Lob et Jean-Claude Forest », dans PEETERS Benoît (dir.), *Autour du scénario*, Bruxelles, Revue de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 103-110.
- ROBERT Pascal, TORO Magali, « Here de R. McGuire : subvertir (radicalement) la bande dessinée de l'intérieur ? », dans CHANTE Alain, MARIE Vincent, MÉLIANI Valérie, RÉGIMBEAU Gérard (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 57-79.
- SAMSON Jacques, « Confessions d'un sémiophile repent », dans CHANTE Alain, MARIE Vincent, MÉLIANI Valérie, RÉGIMBEAU Gérard (dir.), *Bande dessinée in extenso : d'autres*

intermédialités au prisme de la culture visuelle, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2018, p. 35-42.

VAN LIER Henri, « La bande dessinée, une cosmogonie pure », dans Thierry Groensteen (dir.), *Bande dessinée, récits et modernité* [colloque de Cerisy], Paris, Futuropolis, 1988, p. 5-24.

Revue

COVIN Michel, FRESNAULT-DERUELLE Pierre, TOUSSAINT Bernard (dir.), *Communications*, n° 24, « La bande dessinée et son discours » [Numéro thématique], 1976.

THÉORIES ET HISTOIRE DU CINÉMA D'ANIMATION

Ouvrages

BARRÈS Patrick, *Le cinéma d'animation : un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006.

BARRÈS Patrick, VERNY Serge (dir.), *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2016.

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Malakoff, Armand Colin, 2017 [2007].

HÉBERT Pierre, *Corps, langage, technologie*, Montréal, Somme Toute, coll. « Albums 400 coups », 2006.

JEAN Marcel, *Le Langage des lignes*, Montréal, éditions Somme Toute, coll. « Les 400 coups », 2006.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante : quatre essais sur l'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.

MASSUET Jean-Baptiste, *Le Dessin animé au pays du film – Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2017.

NÈGRE Richard, *Immobilité et mouvement : négociier avec le temps*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2020.

WILLIAMS Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Londres, Faber and Faber, 2009 [2001].

WILLOUGHBY Dominique, *Le Cinéma graphique*, Paris, Éditions Textuel, 2009.

WILLOUGHBY Dominique (dir.), *Alexandre Alexeïeff. Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Esthétiques hors cadre », 2016.

Articles et chapitres d'ouvrages

HOLLIDAY Christopher, PALLANT Chris, « The depth deception: Landscape, technology and the manipulation of Disney's multi-plane camera in *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) », dans HOLLIDAY Christopher, PALLANT Chris (dir.), *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy*, New York, Bloomsbury Academic, 2021, p. 61-78.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, printemps 1992, p. 106-116.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Dégel : un état de l'immobilité dans le cinéma d'animation », *Intermédialités / Intermediality* [en ligne], n° 22, 2013. <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024118ar/>

JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « André Martin, Inventor of Animation Cinema: Prolegomena for a History of Terms » [trad. Lucy Swanson], dans BECKMAN Karen (dir.), *Animating Film Theory*, Durham, Duke University Press, 2014, p. 85-97.

LAMARRE Thomas, « From animation to *anime* : drawing movements and moving drawings », *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, 2002, p. 329-367.

MARTIN Jessie, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* à *Paprika* », *Entrelacs* [en ligne], n° 8, 2011. URL : <https://journals.openedition.org/entrelacs/250>

MASSUET Jean-Baptiste, « Technique, genre ou médium? Pour une réévaluation de l'expression "dessin animé" », dans Pascal Krajewski (dir.), *Appareils* [en ligne], n° 17, « Art et médium », 2016. URL : <https://journals.openedition.org/appareil/2333>

PIERSON Ryan, « Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation) », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 10 (1), 2015, p. 6-21.

SIFIANOS Georges, « The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren », *Animation Journal*, vol. 3, n° 2, printemps 1995, p. 62-66.

THÉORIES ET HISTOIRE DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL

Ouvrages

ALBERA François, BRAUN Marta, GAUDREAU André (dir.), *Arrêt sur image, fragmentation du temps : aux sources de la culture visuelle moderne*, Lausanne, Payot, 2002.

- ALBERA François, TORTAJADA Maria, *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et esthétique du cinéma », 2011.
- AUMONT Jacques, MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016.
- AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc, *Esthétique du film : 120 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 4e édition revue et augmentée, 2016 [1983].
- BRANIGAN Edward, *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, Londres, Routledge, 2006.
- CHÂTEAUVERT Jean, DELAUAUD Gilles (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- CROWTHER Bruce, *Film Noir: Reflections in a Dark Mirror*, Londres, Continuum, 1989.
- DANIELLOU Simon, HAMERY Roxane, WALLET Grégory (dir.), *De l'écran large à l'espace domestique : histoire et esthétique des formats cinématographiques*, Rennes, PUR, 2023.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma I. L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1983.
- ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'analyse de film avec Deleuze*, Paris, CNRS Éditions, 2017.
- EVERSON William K., *The Detective in Film*, Secaucus, The Citadel Press, 1972.
- FIANT Antony, HAMERY Roxane, MASSUET Jean-Baptiste (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : approches techniques*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2017.
- GAUDREAUULT André, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Cinéma et audiovisuel », 2008.
- GAUDREAUULT André, MARION Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma / Arts visuels », 2013.
- GROSOLI Marco, MASSUET Jean-Baptiste (dir.), *La capture du mouvement : ou le modelage de l'invisible*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2014.
- JEANNOT Étienne, *Les stratégies de la peur dans le cinéma d'horreur*, Paris, L'Harmattan, 2019.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le cinéma virtuel*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022.
- METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma tomes I et II*, Paris, Klincksieck, coll. « Collection d'esthétique », 2013 [1968-1972].

METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10-18 », 1977.

MILLS Brett, *The Sitcom*, Édinburgh, Edinburgh University Press, 2009.

MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit, coll. « Arguments », 1956.

MOUREN Yannick, *Le flash-back. Analyse et Histoire*, Paris, Armand Colin, coll. « Armand Colin Cinéma », 2005

RANCIÈRE Jacques, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008.

SEGUIN Louis, *L'espace du cinéma (Hors-champ, hors d'œuvre, hors-jeu)*, Ombres, Toulouse, 1999.

TARKOVSKI Andreï, *Le Temps scellé* [trad. Anna Kichilov et Charles H. De Brantes], Paris, Éditions Philippe Rey, 2014 [1989].

Articles et chapitres d'ouvrages

AUMONT Jacques, « Le point de vue », *Communications*, n° 38, 1983, p. 3-29.

BAZIN André, « L'évolution du langage cinématographique », dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, vol. 1, Paris, Les Éditions du cerf, coll. « 7e art », 1958, p. 131-148.

DUMOUCHEL Réjean, « Le Spectateur et le contactile », *Cinemas*, vol. 1, n° 3, 1991, p. 38-60.

DURING Elie, « L'image ralentie : de la caméra-cœur au *bullet time* », dans GAME Jérôme (dir.), *Images des corps / Corps des images au cinéma*, Lyon, ENS Éditions, 2010, p. 71-90.

GAUDREAU André, « Le spectateur de cinéma. Une espèce en pleine mutation face à un média en perte de repères », dans CHÂTEAUVERT Jean, DELAVAUD Gilles (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 321-330.

HOCKLEY Luke, « Film Noir: Archetypes or Stereotypes? », dans HAUKE Christopher, ALISTER Ian (dir.), *Jung and Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*, Londres, Routledge, 2001, p. 177-193.

METZ Christian, « Quelques points de la sémiologie du cinéma », *La Linguistique*, n° 2, fasc. 2, 1966, p. 53-69

METZ Christian, « Au-delà de l'analogie, l'image », dans *Communications*, n° 15, 1970, « L'analyse des images », p. 1-10.

MORRISSEY Priska, « Naissance et premiers usages du zoom », *Positif*, n° 564, février 2008, p. 88-93.

MULVEY Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, n° 16, vol. 3, octobre 1975, p. 6-18.

REHAK Bob, « The Migration Of Forms: Bullet Time As Microgenre », *Film Criticism*, vol. 32, n° 1, 2007, p. 26-48.

SIROIS-TRAHAN Jean-Pierre, « Réception spectatorielle des nouvelles images et cinéma des premiers temps », *Sociétés et représentations*, vol. 2, n° 9, 2000, p. 143-160.

TORTAJADA Maria, « Évaluation, mesure, mouvement : la philosophie contre la science et les concepts du cinéma (Bergson, Marey) », *Revue européenne des sciences sociales*, n° 141, 2008, p. 95-111.

TRELEANI Matteo, « Du spectre à l'automate. Deux figures du spectateur », dans CHÂTEAUVERT Jean, DELAVAUD Gilles (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 147-156.

Revue

Actes de la recherche en sciences sociales, n° 161-162, « Cinéma et intellectuels. La production de la légitimité artistique » [numéro thématique], 2006.

AUTRES MÉDIAS ET INTERMÉDIALITÉS

Ouvrages

AUMONT Jacques, *L'Image : peinture, photographie, cinéma, des origines au numérique*, Paris, Armand Colin, 2020 [1999].

AUMONT Jacques, *L'Œil interminable*, Paris, Éditions de la Différence, coll. « Essais », 2007.

BARTHES Roland, *La Chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Cahiers du cinéma/ Gallimard/Seuil, 1980.

BARTHES Roland, *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984.

BERGSON Henri, *L'Évolution créatrice*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 11^e éd., 2007 [1907].

BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000.

GRAY Jonathan, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*, New York, New York University Press, 2010.

HELLIO Patrick, *L'Histoire du Point'n Click*, Houdan, Pix'n Love, 2018.

KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2018.

LEUTRAT Jean-Louis (dir.), *Cinéma et littérature : le grand jeu*, Cherbourg-en-Cotentin, De l'incidence éditeur, 2010.

MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias* [trad. Richard Crever], Dijon, Les presses du réel, 2010.

MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme* [trad. Jean Paré], Paris, Points, coll. « Essais », 1968.

Articles et chapitres d'ouvrages

ANGENOT Marc, « Qu'est-ce que la paralittérature ? », *Études littéraires*, vol. 7, avril 1974, p. 9-22.

ARCHIBALD Samuel, GERVAIS Bertrand, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, automne-hiver 2006, p. 27-39.

FEVRY Sébastien, DEKONINCK Ralph, « Du pas à la chute. Pour une approche transhistorique des phénomènes de seuils et de transition dans les images fixes et animées », *MethIS*, n° 5, 2016, p. 111-131.

LOUVEL Liliane, « L'immobilité vive, ou "une petite étoile à la vitre du texte" », *Polysèmes* [en ligne], n° 18, 2017. URL : <http://journals.openedition.org/polysemes/2299>

MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 61-88.

PERRON Bernard, THERRIEN Carl, « "Pointez-et-cliquez ici". Les figures de l'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps », Actes du 13ème colloque international d'études cinématographiques *Lo stile cinematografico/Film Style*, Udine, Forum, 2007, p. 395-403.

PINSON Guillaume, « L'imaginaire médiatique. Réflexions sur les représentations du journalisme au XIX^e siècle », *COntEXTES* [en ligne], n° 11, 2012. URL : <https://journals.openedition.org/contextes/5306#quotation>

AUTRES RESSOURCES

Articles

BEAUVALLET Laurent, « Bande dessinée. Avec "47 cordes", Timothé Le Boucher explore la quête de l'autre », Ouest-France, 5 décembre 2021. URL : https://redon.maville.com/actu/actudet_bande-dessinee.-avec-47-cordes-timothe-le-boucher-explore-la-quete-de-l-autre-54135-4967221_actu.Htm

GERMON Laetitia de, SLOCOMBE Miyako, « Festival d'Angoulême 2023 : “J’aime le fait qu’on ait peur sans savoir pourquoi”, voyage avec Junji Itō dans “l’antre du délire” », *France Info Culture* [en ligne], 21 janvier 2023. URL : https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/festival-de-bd-d-angouleme/reportage-festival-d-angouleme-2023-j-aime-le-fait-qu-on-a-peur-sans-savoir-pourquoi-voyage-avec-junji-ito-dans-l-antre-du-delire_5624693.html

KOLESNIKOV-JESSOP Sonia, « Anish Kapoor on the Power of Concave Mirrors », *CoBo Social* [en ligne], 28 mai 2019. URL : <https://www.cobosocial.com/dossiers/anish-kapoor-on-the-power-of-concave-mirrors/>

MARTINEZ Jérémie, « [Interview] Jon McNaught, maître du temps », *Kibлинд* [en ligne], 20 mars 2020. URL : <https://www.kibлинд.com/articles/interview-jon-mcnaught-mai%CC%82tre-du-temps/>

PHAN Trung T., « The end of Adobe Flash, one of the internet’s most iconic technologies », *The Hustle* [en ligne], 5 janvier 2021. URL : <https://thehustle.co/010520221-adobe-flash/>

PUCHOL Jeanne, « Commentaire de planche : Claire Bretécher », *du9* [en ligne], novembre 2013. URL : <https://www.du9.org/dossier/sob2012-commentaire-de-planche-claire-bretecher/>

TANIGUCHI Jirô [propos recueillis par Gilles Médioni], « Le label Taniguchi », *L’Express* [en ligne], 24 janvier 2008. URL : https://www.lexpress.fr/culture/livre/le-label-taniguchi_822598.html

TANIGUCHI Jirô [propos recueillis par NAMIHEI Odaira], « Taniguchi : dessinateur de fond », *Zoom Japon* [en ligne], février 2015. URL : <https://zoomjapon.info/2015/02/doss/taniguchi-jiro/taniguchi-dessinateur-de-fond/>

Vidéo

MISTERENZOR [chaîne YouTube], « Pause Manga #11: BEELZEBUB et ONE PUNCH-MAN », 18 janvier 2014. URL : <https://youtu.be/o3p44cvdNiI?t=1012>

Pages web

Bilan 2012 du CNC : <https://www.cnc.fr/documents/36995/153434/bilan+2012+du+CNC.pdf/fa812dc8-c851-de16-d0ea-4631f9f9a4bf?t=1532441545010>

Site de présentation de *L’Invention de Hugo Cabret* de Brian Selznick : https://www.theinventionofhugocabret.com/about_hugo_intro.htm

GLOSSAIRE

Cinématographicité : afin d'éviter de considérer le cinéma comme une entité immuable aux caractéristiques ontologiques fermées, ce qu'impliquerait le terme « cinématographicité » si l'on en faisait simplement le caractère de ce qui est cinématographique, Selim Krichane définit la cinématographicité comme les analogies cinématographiques repérées dans les discours sur les œuvres qui ne relèvent pas du média cinéma (Krichane, 2018).

Gaufrier : terme inventé par Franquin pour désigner les mises en pages régulières en carrés qui évoquent la forme d'une gaufre (Peeters, 2006).

Hypercadre : « l'hypercadre est à la planche ce que le cadre est à la vignette », mais son tracé est le plus souvent discontinu, contrairement au cadre de la vignette (Groensteen, 1999, p. 38).

Média/médium : un médium est un moyen d'expression, souvent une technique, tandis qu'un média est toute communication qui va d'une personne à une autre et qui repose sur un ou plusieurs médiums. En conséquence, un même objet peut être à la fois un médium et un média, comme c'est le cas pour la bande dessinée et le cinéma dans notre travail (McLuhan, 1964).

Multicadre : le terme « multicadre » renvoie à l'idée que la bande dessinée est construite sur la juxtaposition de multiples cadres coexistant dans un même espace : case, strip, planche, double page... et l'album lui-même, que Groensteen qualifie de « multicadre feuilleté » (Van Lier, 1988 ; Groensteen, 1999, p. 39).

Hétérochronie : contexte d'un média dans lequel le temps d'énonciation de l'œuvre n'est pas programmée dans celle-ci, le récepteur n'a pas besoin d'y conformer son temps pour expérimenter l'œuvre normalement (de la façon dont le média est prévu). Exemples de médias hétérochrones : le livre sous toutes ses formes, la photographie, la peinture, la bande dessinée (Marion, 1997).

Homochronie : contexte d'un média dans lequel le temps d'énonciation de l'œuvre et le temps de la réception doivent être en adéquation pour permettre une expérience normale de réception prévue. Exemples de médias homochrones : la musique, la télévision, le cinéma (Marion, 1997).

Médiativité : caractère singulier d'un média, sa capacité propre de représenter (Marion, 1997).

Médiagénie : mesure permettant de déterminer l'adaptabilité d'une œuvre en dehors de son média d'origine. Plus une œuvre est médiagénique, plus elle est difficile à transposer dans un autre média car son récit et son dispositif médiatique fonctionnent ensemble à un grand degré d'intensité (Marion, 1997).

Péri-champ : vision périphérique du reste de la page simultanée à la lecture d'une case (Peeters, 2006).

Para-cinéma : ensemble des œuvres non-cinématographiques qui sont pourtant hantées par le cinéma en tant que médium d'expression (Belloï, 2020).