Université Dr. Yahia FARES de Médéa

Faculté des Lettres et des Langues,

Département des langues étrangères

Ecole Doctorale AF de Français

Antenne de Médéa

Thèse de Doctorat es Sciences en langue française

Option : Sciences du langage

Thème :

Etude sémiotique de la bande dessinée d'Hergé

Les aventures de Tintin :

Tintin au Congo,

L'affaire Tournesol et *Tintin et les Picaros*

Soutenue Publiquement le 24 février 2020 par:

M. Riadh GHESSIL

Devant le jury composé de :

Djamel KADIK, Professeur, université de Médéa : Président du jury

Mme Karima AIT DAHMANE, Professeure, université Alger II, Rapporteur

M. Chihab BESRA, MCA, université de Médéa, Examinateur

Mme Djaouida CHADLI, MCA, université de Médéa, Examinatrice

Mme Houda AKMOUN, MCA, université de Blida, Examinatrice

Mme Imane OUAHIB, MCA, université de Blida, Examinatrice

Session 2019-2020

Dédicace

A la mémoire de

ma chère mère.

Dédicace

A ma très chère femme,

à ma précieuse famille,

à mes chers amis,

je dédie ce travail.

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier ma directrice de thèse Madame Ait Dahmane Karima à qui je dois énormément. En effet, ses encouragements et ses conseils ne datent pas d'hier mais de ma première année Magistère lorsque je lui ai confié mes ambitions d'entreprendre des recherches en sémiotique. Je la remercie également d'avoir accepté la direction de ce travail et de m'avoir pardonné mes éclipses…

Que mon professeur trouve ici mon éternelle reconnaissance.

Que les membres de jury qui ont accepté l'évaluation de ce travail trouvent ici ma gratitude et ma reconnaissance pour leurs efforts et leurs remarques.

Je remercie passionnément ma chère Femme Salima qui a supporté tous mes états durant ces 10 années de bonheur qu'elle m'a fait vivre.

Je me dois également de remercier ma sœur et collègue Docteur Habiba Zemouli qui m'a toujours encouragé à travailler et qui a fait tout son possible pour que ce travail aboutisse.

Je remercie également le Professeur Sini Cherif pour ses précieux conseils et ses encouragements.

Je remercie le Professeur Thierry Charnay de l'université de Lille 03 qui m'a orienté et conseillé de travailler sur ce corpus original.

Je me dois de remercier infiniment le professeur Driss ABLALI qui nous a ouvert son cœur et nous a chaleureusement accueillis à l'université de Besançon en nous offrant toutes les commodités pour notre stage.

Que tous les enseignants qui m'ont appris à parler, lire, écrire et devenir ce que je suis aujourd'hui trouvent ici ma gratitude et mon profond et éternel respect.

Je remercie enfin mais beaucoup Madame Fatiha Boulafred qui a œuvré pour que naisse et évolue cette école doctorale de Français à Médéa ainsi que toute l'équipe de formation et le staff de la faculté des lettres.

Résumé

Nous nous proposons dans cette étude d'approcher la bande dessinée d'Hergé Les *Aventures de Tintin* d'un point de vue sémiotique. Notre problématique s'articule autour de la narration par l'image et des mécanismes mis en œuvre par l'auteur pour raconter et représenter dans le cadre restreint de la case. Nous nous interrogeons sur la coprésence de l'écrit et de l'image dans l'espace limité de la vignette et les différents types de liens qu'ils entretiennent entre eux. De même, notre intérêt est porté sur l'arthrologie comme élément signifiant dans la narration par l'icône visuelle. Par ailleurs, nous nous proposons d'analyser le discours de la bande dessinée et la représentation des représentations de Soi et l'Autre. Enfin, nous focalisons notre intérêt sur l'humour en tant que composante inhérente à la bande dessinée.

Mots clés :

Sémiotique - bande dessinée - vignette – arthrologie – discours – image – linguistique.

دراسة سميائية لقصص هرجيه المصورة

مغامرات تان تان

ملخص :

يعنى هذا البحث، في ضوء مقاربة سميائية، بالشريط المرسوم "مغامرات تن تن" للرسام البلجيكي "هرجيه". نهدف من خلاله إلى دراسة هذا النوع الفريد من الجانب السردي السميائي. تتمحور تساؤلاتنا حول السرد عن طريق التزاوج بين الرسم والكتابة: ما هي الآليات التي يستخدمها الرسام لسرد قصصه داخل المساحة المحدودة للخانة؟ كيف يتداخل الرسم مع الكتابة للتحول إلى نظام اتصال واحد ؟ ما هو نوع العلاقات التي تجمع بين الرسم و الكتابة في هذا النوع من وسائل الاتصال؟ هذا من جانب. من جانب آخر، نتساءل حول دلالات حجم و شكل وعدد الخانات في الشريط المرسوم. كما نهتم أيضا بمضمون الخطاب الذي تتضمنه هذه القصص المصورة من جانب الهوية و الغيرية. إلى جانب هذه التساؤلات، يعني بحثنا بالفكاهة كجزء لا يتجزأ من مكونات القصص المصورة. للإجابات عن التساؤلات السابقة، نعتمد على أعمال "غريماس" و" بارت" من جهة، و "بيار فرينو دوريل" من جهة أخرى.

كلمات مفتاحية :

الشريط المرسوم - صورة -هرجيه- تان تان - السرد- الخطاب- الهوية – الغيرية.

.Semiotic Study of Hergé's Comic Strip: the adventures of Tintin

Abstract

The present study attempts to tackle Hergé's comic strip: *The Adventures of Tintin* from a semiotic point of view. The main issue of the work deals with the use of images in narration and the different mechanisms used by the author to recount and represent the story in a limited space. We also question the co-presence of texts and images in a narrow space of a vignette and the different relationships that they foster between them. We are also interested in "arthrology", as a significant factor, in narration through visual icons. Furthermore, we attempt to analyse the comic strips' discourse and the representation of the self and the other. Finally, the study highlights humour as an inherent constituent of comic strips.

Key words:

Semiotics – comic strips – vignette – arthrology – discourse- image- linguistics

Table des matières

“Dès qu’elle est proférée,

la langue entre au service d’un pouvoir.”

R. Barthes

TABLE DES MATIERES

Introduction générale 12

Chapitre 1 : introduction à l'analyse de la bande dessinée 24

I.1De la bande dessinée 27

I.2. Introduction aux concepts élémentaires de la bande dessinée 32

I.2.1De l'icone à la case 33

I.2.1.1 L'icone 33

I.2.1.2 La case 34

I.2.2 le strip 35

I.2.3 La planche 35

I.2.4 La bulle 36

I.2.5 Les récitatifs 36

I.2.6 L'album 37

I.2.7 La série 37

I.3. Caractéristiques spécifiques d'un genre controversé 37

I.3.1 Un jeune art prometteur: 38

I.3.2 Concomitance de l'image et l'écrit dans la bande dessinée 38

I.3.3 Le rapport texte / image dans la bédé 39

I.3.3.1 Rapport de complémentarité 39

I.3.3.2 Rapport d'autonomie 39

I.3.3.3 Rapport de décalage 40

I.3.3.4 Rapport de redondance 40

I.4. La narration par la bande dessinée 41

I.5. L'expression du temps dans la bande dessinée 44

I.5.1. L'articulation de la séquence 45

I.5.2 La conjonction invisible 47

I.6. La lecture de la bande dessinée 49

I.6.1 Mise en page, narration et signification dans la BD 50
Chapitre 2: Naissance et évolution de la bande dessinée 53
II.1. De l'image à la bande dessinée 54
II.1.1 Définitions de l'image 54
II.1.2 L'image : de la préhistoire à l'antiquité 56
II.2 L'art dessiné au Moyen-âge 59
II.2.1 Les caractéristiques de la Tapisserie de Bayeux 60
II. 3. La bande dessinée nipponne des makimonos aux mangas: 61
II.3.1 La naissance du Manga 62
II.4. La bande dessinée européenne au XIX^{ème} siècle 63
II.5. La bande dessinée américaine au XIX^{ème} siècle 65
II.5.1. The Yellow Kid ou le déclic de la bande dessinée américaine 66
II.5.2. De la bande dessinée au dessin animé 68
II.6. La bande dessinée européenne au XX^{ème} siècle 68
II.6.1. La bande dessinée américaine en Europe au XX 70
II.6.2. La bande dessinée en Europe pendant la seconde guerre mondiale 71
II.7. Les Mangas avant et après la seconde guerre mondiale 72
II.8. Les super-héros de la bande dessinée au XX^{ème} siècle 73
II.9. La bande dessinée d'après la seconde guerre mondiale 74
II.10. La bande dessinée numérique 75
II.11. La bande dessinée en Afrique et en Algérie 76
II.11.1. Naissance de la bande dessinée algérienne 77
II.11.2. La Bande Dessinée algérienne dans les années quatre-vingts 78
II.11.3. La Bande Dessinée algérienne au début du XXI^{ème} siècle 79
Chapitre 3 : Hergé et Tintin 81
III.1. Hergé (Georges Remi) : talent rare et auteur controversé 83
III.1.1. Hergé et l'énigme d'une famille 84

III.1.2. Hergé et les mobiles de la création de Tintin 85
III.2.Naissance de Tintin : l'éclosion accidentelle d'un héros exceptionnel 87
III.3. Tintin « et » Hergé ou Tintin « est » Hergé 88
III.3.1. Tintin un héros extraordinaire 89
III.3.2. Tintin : un enfant éternel ou un adulte précoce 90
III.3.3. Tintin : un héros passe-partout 92
III.3.4. Tintin et l'éternelle lutte contre le mal 93
III.4. Improvisation, inspiration et documentation 93
III.4.1 De Bruxelles à Moscou, Les Aventures commencent 94
III.4.2. De l'URSS à la Chine ou de l'improvisation à la documentation 95
III.5. Evolution thématique et évolution technique du dessin d'Hergé 96
III.5.1. Du noir et blanc aux couleurs 97
III.5.2. Conception d'un album d'Hergé 98
III.5.3. Evolution thématique et contemporanéité du dessin d'Hergé 99
III.7. Les Aventures de Tintin, la série 100
III.8. Les Aventures de Tintin, les personnages 102
III.8.1.Personnages principaux permanents : 102
III.8.1.1 Tintin 103
III.8.1.2 Milou : 103
III.8.2.Personnages principaux de second plan 104
III.8.2.1 le Capitaine Haddock 104
III.8.2.2 le Professeur Tournesol 104
III.8.2.3 Dupond et Dupont 105
III.8.2.4 Bianca Castafiore 105
III.8.3 les personnages secondaires 105
III.9 Les Aventures de Tintin face aux parodies 106
III.10 Tintin, le dessin animé et l'adaptation au cinéma 106

III.10.1 Tintin, le dessin animé 106
III.10.2 Tintin au cinéma 107
Chapitre 4 : Analyse sémionarrative 112
IV.1. Pour une nouvelle approche de la bande dessinée : 113
IV.1.1. L'unité signifiante de base : le premier souci du sémioticien : 114
IV.1.2. La narrativité de la case : un vrai point de litige 116
IV.1.3. De la case à la planche : la construction d'un récit 119
IV.2 Analyse sémio-narrative d'une case autonome 119
IV.3 Etude de l'expression du mouvement dans la case et dans la planche 123
IV.3.1 L'expression du mouvement et de l'action internes à la case 124
IV.3.2. L'expression du mouvement externe à la case 126
IV.4. Etude de l'expression de l'espace dans la bande dessinée d'Hergé 127
IV.4.1. La représentation de l'espace interne à la case 127
IV.4.2. La représentation de l'espace externe à la case 130
IV.4.2.1. l'espace ellipse temporelle 131
IV.4.2.2. l'espace changement d'espace 132
IV.5. Etude de l'expression du temps dans la bande dessinée d'Hergé 133
IV.5.1. la représentation du temps dans la case 133
IV.5.2. la représentation du temps dans la planche 134
IV.6. Forme et disposition des vignettes et narrativité la BD d'Hergé 136
Chapitre5 : De l'interaction verbo-iconique et de l'arthrologie 142
V.1. Le rapport entre le figuratif et le discursif dans la bande dessinée 143
V.1.1. Le linguistique complétant l'iconique 145
V.1.2. Le linguistique ancrant l'iconique 147
V.1. 3. La redondance texte / image 149
V.1. 4. La contradiction écrit / image 153
V.2.Etude de l'arthrologie de la bande dessinée d'Hergé 156

V.2.1. Logique graphique dans la bande dessinée d'Hergé 159
V.2.2. Chronologie : Sens de lecture et sens interdit 166
V.2.3. Continuité et rupture du récit dans la bande dessinée 169
V.2.3. 1. L'espace inter-iconique 170
V.2.3.1.1 L'espace changement d'espace 171
V.2.3.1.2 L'espace changement étendu d'espace 172
V.2.3.1. 3 L'espace changement de lieu 173
V.3 La visualisation des sons et des bruits 174
V.3.1 Visualisation des paroles 174
V.3.2. Les bruits de la nature et les onomatopées 177
V.4. Evolution du dessin d'Hergé 181
V.4.1. Du noir et blanc aux couleurs 181
Chapitre 06 : Humeur et humour dans la bande dessinée d'Hergé 184
VI.1. De l'improvisation à la documentation 185
VI.2. La représentation des passions et des émotions dans la bande dessinée 186
VI.2.1. Des passions et des représentations en sémiotique 187
VI.2.1.1. Des passions 187
VI.2.2. Représentations de Soi et de l'Autre dans la bande dessinée d'Hergé 188
VI.2.2.1. Représentations de Soi dans Tintin au Congo 196
VI.2.2.2. Représentations de l'Autre dans Tintin au Congo 199
VI.2.2.3. L'isotopie du Blanc sacralisé et du Noir fanatisé 201
VI.2.3. Des émotions en sémiotique 204
VI.2.3.1. Expression des émotions dans la bande dessinée d'Hergé 207
VI. 3. La violence discursive dans la bande dessinée d'Hergé 215
VI.3.1. Le Capitaine Haddock ou le Capitaine insulteur : 217
VI.3.2. Jurons abominables ou asémantiques ? 219
VI.4. L'Humour dans la bande dessinée d'Hergé 221

VI.4.1. Le décalage entre l'écrit et l'image 223
VI.4.2. Le décalage entre les humeurs des personnages 224
VI.4.3. L'humour créé par les défauts des personnages 224
VI.5. Enonciation et focalisation par la bande dessinée d'Hergé 227
Conclusion 230
Bibliographie 237

Introduction

Générale

Mettre sur la toile ce que l'on voit, c'est bien.

Peindre ce que l'on a gardé dans sa mémoire c'est beaucoup mieux.

C'est une métamorphose de ce que l'on a gardé dans sa mémoire...

On ne reproduit que ce qui est contraignant, c'est à dire le nécessaire.

Edgard Degas

Introduction générale

Nous vivons aujourd'hui dans un monde où la communication est généralisée. Elle nous enveloppe quotidiennement ; permanente et omniprésente, elle nous submerge. Plein de signes nous entourent : des panneaux publicitaires, des sonneries de téléphones portables, des feux tricolores, des parfums, des clins d'œil, des tapes amicales sur les épaules, des saluts des agents de polices, des sifflements, des hurlements, des rires, des pleurs, des tableaux de peinture, etc. Et tout est communication.

Parmi les outils de communication humaine, l'image a malgré tout occupé et occupe encore un statut particulier dans notre vie quotidienne. Cela est dû à plusieurs facteurs : entre autres son caractère universel, en premier lieu, qui lui accorde sa primauté sur tous les autres types de langages, après le langage oral évidemment, même si ce dernier est généralement limité à une communauté linguistique. Ensuite, l'image a étroitement accompagné l'homme dans le développement de ses activités vitales fondamentales.

On ne peut affirmer exactement l'âge de la communication par l'image. Mais de nombreux paléontologues affirment que le paléolithique l'a utilisée pour communiquer certains messages très simples, lesquels ont constitué ce que l'on appelle *les avant-courrier de l'écriture* (JOLY, 2005 : 12) utilisant des procédés de représentation très simples qui consistaient à reproduire les objets réels sous forme de pétroglyphes ou autres. C'est ainsi qu'une nouvelle forme de la communication humaine a vu le jour. De ce fait, ce n'est pas le fruit du hasard si nous vivons aujourd'hui dans un univers d'images fixes ou mouvantes. Tout ce monde de grands panneaux, affiches, spots publicitaires, images informatives ou distractives n'a pas surgi d'un seul coup.

Dès son enfance, l'homme est initié à cette communication par le biais de l'icône ; d'une façon ou d'une autre, il perçoit des images qu'il comprend plus ou moins. Il commence même à communiquer ses idées les plus abstraites par des dessins qui sont parfois très riches en signification, que le message soit informatif, prescriptif ou humoristique à l'exemple de la bande dessinée.

La bande dessinée est, en effet, un outil de communication particulier qui constitue un objet d'étude sémiotique intéressant. Même si elle est considérée communément comme un simple récit en images, la bande dessinée ressemble beaucoup plus à un mélange entre le cinéma (muet), le texte écrit et le dessin avec lesquels elle entretient des liens particuliers tout en gardant son autonomie, si bien que certains la considèrent comme un genre indépendant et y voient le neuvième art.

La bande dessinée se situe, en effet, entre l'image, proprement dite, et le récit écrit. Elle est différente du récit écrit car la narration se fait grâce aux images. Elle diffère du cinéma du fait qu'elle ne présente pas une suite ininterrompue de plans : elle est moins précise qu'un film. Il y a plus d'oubli : on saute d'un cadre à l'autre, en passant par un vide, une absence, un manque dont le lecteur ne se rend même pas compte parfois. La particularité de la bande dessinée réside dans le fait qu'elle est une suite de plans toujours différents.

La bande dessinée présente, à la fois, un genre particulier de récit et d'image. Elle apparaît donc comme un langage « doublement articulé » et doublement codé obéissant aux règles qui régissent respectivement les langages linguistiques et iconiques. Plusieurs images se concrétisent également dans une même vignette ; ceci s'explique par le fait que les images de la bande dessinée ne soient pas aussi fixes qu'elles le paraissent. Or, la bande dessinée demeure un domaine de recherche peu étudié en comparaison à celui de l'image publicitaire et cinématographique.

Cela étant, dans le domaine francophone, Fresnault-Deruelle (1970) est l'un des premiers à proposer d'aborder la bande dessinée à l'université, non pas comme un simple objet de la culture de masse, mais comme un genre textuel à part entière. Il s'est penché sur cet outil de communication et s'est mis, en utilisant les outils de la sémiotique, à l'étude et à l'analyse de ce que le genre a comme apport. Fresnault-Deruelle (1972) a tenté de défraichir le terrain de la recherche dans le domaine de la bande dessinée.

D'autres linguistes, critiques et sémioticiens se sont, par la suite, penché sur la bande dessinée, chacun, à partir d'un angle particulier en appliquant des théories

sémiotiques ou sémiologiques. Masson (1985) propose son approche linguistique pour étudier la bande dessinée tout en se basant sur la sémiotique narrative de Greimas. Tilleuil, Vanbraband et Marlet (1991), inspirés par la même sémiotique, ont tenté d'élaborer une méthode d'analyse propre à la bande dessinée. Simultanément, Peteers (1984) propose une approche libérale de la bande dessinée permettant de la lire dans tous les sens et refusant de se limiter à la théorie sémiologique qu'il qualifie de classique. Vers la fin des années quatre-vingt-dix, Groensteen (1999) tente de réconcilier les différentes méthodes en proposant une théorie *cohérente*, *pertinente* et *complète* qui considère la bande dessinée comme un *«langage, c'est-à-dire non pas comme le phénomène historique, sociologique et économique qu'elle est par ailleurs, mais comme un ensemble original de mécanismes producteurs de sens»* (Groensteen, 1999 : 02). Cette perspective de Groensteen semble être partagée par la plupart des spécialistes *"de bonne foi"* (Pommier, 2005 : 05). Elle est qualifiée par l'auteur de « *néo-sémiotique* » : elle est largement influencée par la méthode de Fresnault-Deruelle. Toutefois, elle favorise l'image sur le texte et refuse de considérer la bande dessinée comme un mélange de texte et d'image.

En Algérie, selon les données dont nous disposons, aucune étude sémiotique académique ayant pour objet la bande dessinée n'a été faite. C'est ce qui nous a motivé davantage pour ce travail qui s'annonce difficile vu la rareté de la documentation et l'absence de modèle d'analyse.

La bande dessinée est, avant tout, un outil de communication qui ne fonctionne pas exactement comme tous les autres types d'image et c'est de ce point de vue que nous l'abordons en premier lieu en vérifiant les aspects qui constituent sa particularité par rapport aux autres types d'images. La bande dessinée véhicule simultanément des messages linguistiques et iconiques qui sont soigneusement construits et dont l'interprétation n'est pas toujours assurée. Comme dans tout autre acte de communication, le contenu des messages dépend de différents éléments constitutifs du schéma de la communication de Jakobson à savoir : le destinateur, le destinataire, le code, le canal, le référent mais aussi et surtout le contexte de l'énonciation et, plus largement, le contexte social.

Dans le but de mieux saisir le mode de fonctionnement communicatif de la bande dessinée et afin de bien cerner les spécificités de cette dernière, nous nous proposons d'entreprendre une étude sémiotique des contenus iconiques et linguistiques de trois albums de bandes dessinées du dessinateur belge Hergé[1]. Un auteur classique de renommée internationale qui a marqué le XXème siècle.

Pour ce faire, nous avons choisi trois albums de bandes dessinées d'Hergé faisant partie de la collection *Les aventures de Tintin (et Milou)* datant d'époques nettement distinctes dans l'objectif de les confronter et de pouvoir approcher l'évolution de la bande dessinée classique à travers le XXème siècle.

Nous avons opté, tout d'abord, pour l'un des tous premiers albums d'Hergé paru en 1931, *Tintin au Congo.* Celui-ci a suscité depuis son apparition beaucoup de débats pour les raisons que nous expliquerons plus loin. Cet album représente, en effet, la genèse du genre en Europe.

Ensuite, nous avons choisi d'étudier *l'Affaire Tournesol* édité en 1956 et qui représente, pour nous, l'après-guerre. Enfin, nous analyserons *Tintin et les Picaros* : le dernier album réalisé et achevé par Hergé en 1976. Nous avons jugé que ces trois albums suffiront pour une étude sémiotique *diachronique* du genre :

- ***Tintin au Congo* :** Ed**.** Casterman, 1931 en noir et blanc, 1946 en couleur.120 Pages.

L'histoire racontée représente l'époque coloniale belge du Congo et cet esprit colonial existant en Europe au début du XXe siècle. Elle se déroule le plus souvent au Congo, alors colonie belge. Tintin en reporter s'y rend en paquebot dans le cadre de son travail de journaliste, accompagné de son petit chien Milou. Des aventures extraordinaires l'attendent.

- ***L'Affaire Tournesol :*** Ed. Casterman, 1956, en couleur, 62 pages.

[1] Hergé (Georges Remi) : dessinateur et auteur belge (1907-1983) créateur de Tintin en 1929 et fondateur de l'école de Bruxelles

Le professeur doit voyager à Genève où il assiste à un congrès de physique nucléaire. Des hommes le suivent et tentent de le tuer. Ses amis Tintin et Haddock doivent le protéger et le suivent alors en Suisse.

- **Tintin et les Picaros :** Ed. Casterman, 1976, en couleur, 62 pages.

Il s'agit de l'avant dernier album de bande dessinée réalisé par Hergé, et le dernier achevé par lui-même, dans cette même collection. Il relate l'aventure de Tintin en Amérique du sud avec son ami le capitaine Haddock et Milou qui ont affaire au général Tapioca.

C'est en partant de l'idée que ces trois albums sont assez représentatifs du genre puisque chacun représente une des trois périodes principales de l'œuvre d'Hergé, et dans l'espoir de répondre à un certain nombre de questions qui nous préoccupent concernant, dans l'ensemble, la narration par la bande dessinée que nous avons entamé cette étude sémiotique que le corpus lui-même impose.

Analyser un cadre ou une planche de bande dessinée comme une autre image (publicitaire, tableau de peinture…) serait une erreur puisqu'ils racontent plus qu'ils ne représentent. Les phylactères, eux aussi, présentent des particularités par rapport aux autres types de textes. Par conséquent, la signification du langage de la bande dessinée doit être recherchée dans cette mixité iconographique entre la suite d'images et le texte qui les accompagne.

La narration par la bande dessinée est au cœur de notre problématique. Comment la bande dessinée parvient-elle à raconter ? La façon de disposition des vignettes d'une même planche, leur nombre, taille et forme (carrée / rectangulaire, rectangle vertical/ rectangle horizontal), la stabilité ou l'instabilité de la taille de ces vignettes, etc. Seraient-ils significatifs ? Que signifie chacun de ces éléments ? De même, la disposition des images n'est pas la même pour toutes les séquences de la bande dessinée. Alors, quelle est la relation entre le nombre et la taille des vignettes, d'un côté, et la vitesse de l'écoulement du récit, de l'autre? Ou encore, y a-t-il des vignettes descriptives et d'autres narratives comme dans le cas d'un récit écrit ? C'est pourquoi

la forme, l'enchaînement des images et leur disposition ou organisation nous intéressent. Y a-t-il des règles bien précises qui régissent la façon de disposer les vignettes ?

De toute évidence, si les formes et les dispositions des vignettes diffèrent d'une planche à l'autre, cette différence serait significative. De même, il y aurait des règles qui régissent le nombre, la taille, la forme et la disposition des vignettes.

Nous estimons que, si la bande dessinée est un récit, l'image en serait le mot et la bande, la phrase. Par conséquent, comme dans le récit écrit, il y a des connecteurs qui permettent l'enchaînement des phrases et des paragraphes, liés par des éléments sémantiques et des moyens lexicaux et grammaticaux. Dans la bande dessinée, il devrait y avoir des éléments qui rempliraient également cette fonction. Comment l'auteur de la bande dessinée entraîne-t-il son lecteur d'une image à l'autre sans le fourvoyer ?

Nous supposons qu'Hergé s'efforcerait de placer, au moins, un élément commun aux vignettes de la séquence et qui servirait de point de repère pour le lecteur comme la plupart des auteurs de bande dessinée.

De même, nous pouvons émettre comme hypothèse de départ que la fluidité de la lecture reposerait sur cet élément commun entre cases. Cet élément situerait souvent le lieu ou le temps du récit, il pourrait être un personnage, un élément du décor ou tout simplement, une bulle, une couleur ou un motif.

En principe, le lecteur de bande dessinée ne lit pas de façon tout à fait linéaire. Il fait un va-et-vient entre les vignettes qui se suivent directement comme il fait le "jeu des sept erreurs". En cherchant ce qui, d'une image à l'autre, est resté permanent et ce qui, au contraire, a changé. Il en déduit la signification. Ce n'est qu'alors qu'il pourra avancer, passer à l'image suivante et recommencer. De la rapidité de ce processus mental dépendra, en partie, la vitesse de la lecture.

Par ailleurs, il y a le problème de la continuité ou de la rupture entre les vignettes de la même séquence. On parle également d'espace inter-iconique qui sépare

deux images. Parfois, l'auteur marque une rupture, une ellipse dans le récit. À quel élément recourt-il pour représenter ce genre de discontinuité dans le récit ?

Pour cette question nous avons comme hypothèse initiale que le passage d'un espace à un autre serait le meilleur signifiant de la rupture.

De plus, chaque vignette contient sa durée propre. Comment s'exprime cette durée et quelle difficulté présente la gestion de cette durée-là ? Sur ce plan de la temporalité, l'auteur doit exprimer des rapports de simultanéité, de postériorité ou surtout d'antériorité. Par quels éléments exprime-t-il ces rapports ?

Pour répondre à cette question, nous supposons qu'Hergé, ferait recours aux récitatifs et aux contenus iconiques pour exprimer ces rapports temporels.

Il convient de noter également que l'évolution des techniques de dessin est un élément aussi important pour le dessinateur comme pour le lecteur, c'est pour cela que nous voulons comparer les techniques employées par Hergé dans le premier album en noir et blanc avec celles employées dans le second et le dernier. A-t-il développé ses techniques d'expression temporelles ou, au contraire, les a-t-il adoptées ?

Vu l'évolution des moyens d'impression et d'édition, nous pouvons supposer qu'Hergé aurait développé les techniques de représentation en tirant profil de cette évolution.

L'expression de l'espace est un autre élément qui nous intéresse dans cette analyse sémiotique de la bande dessinée. En général, l'arrière-plan est celui du décor, qui situe l'action dans l'espace. Dans le plan moyen, on place l'ensemble de l'information et l'avant-plan est celui qui montre l'action principale ou un élément dramatique important. L'avant-plan est aussi un artifice de la composition qui resserre l'image d'un côté ou de l'autre de la case pour créer un effet d'emphase. En effet, ce n'est pas aussi évident qu'on ne le pense, car l'espace peut jouer d'autres rôles. Il peut être un repère, une allégorie, voire un actant.

D’autre part, il y a la problématique du rapport entre le texte et l’image qui se pose souvent lorsque ces deux codes sont employés sur un même support : dans tous les supports publicitaires, distractifs, informatifs, explicatifs, etc. En bande dessinée, habituellement, l’image et le texte sont en rapport de complémentarité : ce qui n’est pas dit est montré et vice-versa. Ils sont généralement indissociables. Cette indissociabilité confère en partie sa spécificité à la bande dessinée ; ce qui la distingue de la peinture et de la littérature. Parfois, il y a une sorte d’imitation entre le texte et l’image, mais il reste à savoir si le texte imite l’image ou l'inverse. L’action est exprimée une première fois sous une forme graphique, une seconde fois sous une forme textuelle ou littéraire. On parle de pléonasme, mais, pour nous, il s’agirait, au contraire, d’ancrer et de préciser la signification de l’image, autrement polysémique. Nous expliquerons en détail ce procédé de désambigüisation de l’image par l’écrit.

En plus de ces interrogations, la représentation en noir et blanc dans le premier album en étude est à interroger. L’utilisation des couleurs étant représentative, nous voulons comprendre les techniques employées par l’auteur pour compenser ce manque de couleurs et représenter les scènes de l’aventure de Tintin au Congo. Quelles sont ces techniques ? Sont–elles suffisantes ou présentent-elles des carences ?

Si les lecteurs lisent et comprennent les bandes dessinées en noir et blanc, les techniques de représentations seraient suffisamment élaborées pour répondre aux besoins communicationnels.

Nous tenterons, par la présente recherche, de répondre à ces questions et à d’autres qui vont jalonner l’analyse des trois albums en employant les outils de la sémiotique, notamment greimacienne, que nous estimons la plus adéquate pour ce corpus dont l’objectif est de mieux comprendre la sémiotique de la bande dessinée et de rendre compte de son adéquation à notre corpus et de ses limites.

Tout au long de notre travail, nous sommes amenés à recourir à la théorie greimacienne et aux modèles d’analyse de Courtés et surtout de Fresnault-Deruelle qui est l’initiateur à l’analyse sémiotique de la bande dessinée. Notre travail est donc un va-et-vient entre la théorie et la pratique.

Nous voudrions également comprendre les différentes techniques d'encodage issues de cette mixité utilisée dans la conception des messages doublement articulés de la bande dessinée.

Par ailleurs, nous avons constaté, depuis nos premières lectures des albums constituant le corpus de notre étude, que le héros Tintin qui incarnait l'Européen représentait en effet un superhéros doté de toutes les bonnes qualités : très fort et trop intelligent… au point d'être pris pour une divinité par les Africains qui étaient, contrairement à lui, des êtres chétifs, sans intelligence, faibles, voire poltrons.

Cet album que nous avons choisi précisément pour ces représentations qui traduisaient les préjugés qu'avaient les Eurocentristes sur l*'Autre* avait, en effet suscité beaucoup de critiques et Hergé avait été contraint de le rééditer après avoir modifié certaines planches, supprimé d'autres et ajouté quelques-unes en 1946. Mais l'album reste maudit à nos jours, accusé de xénophobie. A ce sujet, en 2011, plusieurs militants pour les droits de l'Homme ont lancé des actions judiciaires contre l'album en Belgique et en France, demandant le retrait de cet album. Au Royaume Uni, l'album est classé « offensants » et classé en « Enfer», pièce réservée aux livres interdits.

Même si pour la reprise de l'album en 1946, Hergé a redessiné l'album en le mettant en couleur, l'a réduit de 115 planches à 62 pages et a modifié l'idéologie colonialiste de l'album et en remplaçant la leçon géographique et historique que donnait Tintin sur « *Votre patrie, la Belgique* » qui se trouve substituée par une leçon de mathématiques. Cela ne satisfait pas ceux qui l'accusent de racisme.

Hergé a tenté de se justifier plus tard que lors de la création de *Tintin au Congo*, tout comme pour *Tintin au pays de Soviets*, il vivait dans un milieu plein de préjugés. C'est d'ailleurs la particularité de *Tintin au Congo* : l'album, bien loin des prises de positions anticolonialistes qui apparaissent dans l'œuvre d'Hergé dès *le Lotus bleu*, est truffé de stéréotypes typiques de la vision que les Eurocentristes avaient de l'Afrique à cette époque :

> « Pour le Congo tout comme pour Tintin au pays des Soviets, il se fait que j'étais nourri des préjugés du milieu dans lequel je vivais… C'était en 1930. Je ne connaissais de ce pays que ce que les gens en racontaient à l'époque : "Les nègres sont

> de grands enfants, heureusement que nous sommes là !", etc. Et je les ai dessinés, ces Africains, d'après ces critères-là, dans le pur esprit paternaliste qui était celui de l'époque en Belgique » (Sadoul, 1989 : 74)

Une approche sociosémiotique du corpus est réservée à un autre volet de notre travail et ce, dans le but de mettre en évidence les représentations de l'auteur à propos de l'Européen et de l'Africain. Malgré tous les reproches, Hergé a le mérite de créer des personnages et des aventures qui sont devenus les ambassadeurs de la culture belge dans le monde entier et qui se sont éternisés par les adaptations cinématographiques.

En ce qui nous concerne, nous nous contenterons de cette analyse et espérons modifier quelques représentations que nous avions sur la communication par l'image et lever l'ambiguïté sur quelques concepts relevant du domaine de l'image et de son analyse.

En effet, ce que nous visons dans cette recherche, c'est la compréhension, non pas des messages eux-mêmes mais plutôt leurs modes de construction et de fonctionnement sachant que la sémiotique ne s'occupe pas des signes *bruts*, mais de ceux qui sont manipulés pour produire du sens. Courtés (2007 : 21) affirme à ce propos : *« La sémiotique n'a pour objet d'étude que les formes par lesquelles s'exprime le sens. »* Ainsi, les signes pris en charge par cette discipline sont des signes qui se manifestent et qui sont en action.

Pour répondre à nos questions et vérifier nos hypothèses, nous répartirons notre travail en deux parties chacune divisée en trois chapitres :

La première partie est d'ordre plutôt théorique. Nous y définirons la bande dessinée, ses caractéristiques, son évolution dans le temps et dans l'espace. Nous y présenterons Hergé, Tintin et ses Aventures dans le monde, le rapport entre Hergé et Tintin, etc. Elle comporte trois chapitres :

Le premier est intitulé *Introduction à l'analyse de la Bande Dessinée.* Il est dédié à la définition et la présentation du genre et à l'éclaircissement de certains concepts fondamentaux relatifs à ce dernier. En effet, avant toute démarche descriptive

et analytique de la bande dessinée, il est indispensable de lever l'ambigüité sur le métalangage qui sera employé dans l'analyse des albums en étude.

Dans le deuxième chapitre intitulé *Naissance et évolution de la Bande Dessinée*, nous allons retracer la genèse et l'histoire de la Bande Dessinée dans le monde puisque la diversité que connait le genre aujourd'hui est due aux conditions de sa naissance et de son évolution dans les divers contextes.

Le troisième chapitre est consacré à Hergé et Tintin, son héros immaculé ainsi qu'aux autres personnages ; nous y tenterons d'établir un lien entre la biographie de l'auteur et la création des personnages en se basant sur ces propres déclarations et les avis des spécialistes.

La deuxième partie est majoritairement analytique. Elle comporte notre propre analyse. Elle est répartie en trois chapitres :

Le quatrième chapitre est dédié à la sémiotique de la bande dessinée : il s'agit d'appliquer la théorie greimacienne à la bande dessinée. Nous essaierons de comprendre la représentation de l'espace et du temps dans la bande dessinée d'Hergé : les différentes valeurs de l'espace, les rapports entre la forme de l'image et la vitesse de l'écoulement du récit, etc.

Le cinquième chapitre contient l'analyse sémiotique du mode de fonctionnement de la narration par l'image (le rapport texte/ image, les connecteurs, etc.) d'une part. D'autre part, il s'agit d'une étude de l'évolution de la narration par la bande dessinée à travers les trois albums.

Le dernier chapitre est réservé à l'étude sémiotique et sociolinguistique des représentations que l'auteur se fait de lui-même et de l'Autre notamment dans *Tintin au Congo* qui a suscité beaucoup de polémique depuis son apparition et à l'évolution de ces clichés à travers les autres albums, mais aussi dans la violence du discours du Capitaine Haddock, l'un des célèbres personnages d'Hergé.

Enfin, il convient de mettre en exergue une difficulté majeure qui concerne la rareté des études académiques sur la bande dessinée et la complexité du corpus doublement codé. *« Toute analyse de la bande dessinée doit prendre en compte le fait que les différents paramètres de l'expression sont à la fois les éléments constitutifs du média et les ingrédients du style. Comme tels, ils sont susceptibles d'une infinité d'actualisations »* (Groensteen, 1985 : 45). Pour remédier à cette carence, nous recourons à différentes approches : narratologique, sémiologique et rhétorique.

Enfin, nous ne prétendons aucunement détenir la méthode miracle de l'analyse de la bande dessinée. Ce que nous espérons par ce travail, c'est de contribuer à redessiner la charpente de l'analyse à notre manière en nous basant sur les jalons posés par Fresnault-Deruelles et en tirant profil de tous les travaux qui nous ont aidé à concrétiser cette étude.

Chapitre I

Introduction à l'analyse

De la bande dessinée

"Si le chercheur pouvait encore croire au début du XX^{ème} siècle que les sciences devaient être construites sur des concepts clairs et distincts, son assurance est maintenant bien moindre. Face à la diversification des champs du savoir, il ne peut que multiplier les hypothèses de travail. En tout état de cause, il admet que sa connaissance ne sera que partielle et que les explications qu'il fournit, pour satisfaisantes qu'elles lui paraissent, seront rapidement remplacées par d'autres explications plus satisfaisantes encore.

Nous ne devons pas nous étonner par conséquent de voir pratiquer concurremment plusieurs linguistiques et plusieurs sémiotiques. "

Jean-Claude Coquet, Sémiotique littéraire, 1976, p. 7.

Chapitre 1 : introduction à l'analyse de la bande dessinée

Dans le présent chapitre, nous souhaitons contribuer à l'éclaircissement de certaines notions fondamentales qui risquent de causer une ambiguïté dans la compréhension globale de ce travail de recherche dont l'objet d'étude lui-même (la bande dessinée) semble poser un problème de définition. En effet, même pour les spécialistes du domaine qui l'avouent ouvertement à l'exemple de Groensteen (1999 :14), la bande dessinée n'est pas facile à définir puisque le choix d'une certaine terminologie qu'on emploie dans une définition risque de forclore des œuvres ou des auteurs de *récit en images* de l'univers limité (par la terminologie) de la bande dessinée donc la prudence s'avère indispensable. En effet, certaines définitions excluent volontairement ou inconsciemment des œuvres de qualité indéniable tout simplement puisqu'elles datent d'époques non incluses par les critères définitionnels.

Tout d'abord, les définitions que l'on peut trouver dans les dictionnaires communs ainsi que dans la majorité des encyclopédies voire, dans certains ouvrages spécialisés sont, pour la plupart, insatisfaisantes vu qu'elles se veulent lapidaires, généralisatrices ou superficielles alors que le domaine très compliqué de la bande dessinée s'étend dans le temps et dans l'espace ce qui engendre une diversité sans égal sur le plan du contenu ainsi que sur celui de la forme.

Par la suite, certains spécialistes semblent catégoriques dans leurs définitions du genre ce qui exclue, à tort ou à raison, bon nombre d'œuvres d'une esthétique remarquable et qui respectent dans leur majorité les normes très relatives, selon nous, aux contextes des récits en images et qui peuvent contribuer à l'enrichissement et au développement du genre.

Par conséquent, il est de notre devoir de tenter, au moins, de mettre l'accent sur les différentes catégories de définitions que l'on a pu rencontrer durant nos lectures tout en essayant de les expliquer, analyser et critiquer dans l'objectif d'arriver à une définition synthétique et exhaustive de ce genre. Celle-ci doit, à notre sens, tenir compte d'un certain nombre de facteurs indispensables pour appartenir au genre tout en laissant une assez large marge sur les deux plans essentiels à savoir le contenu et la

forme puisque, par radicalisme certains spécialistes se permettent la forclusion de l'autre sans dialectique rigoureuse ni objectivité formelle exempte de partialité que le travail scientifique exige.

Pour certains spécialistes, l'objectif équivoque implicite de l'expulsion d'une époque, d'une œuvre ou d'un auteur serait de s'approprier le genre. Il s'agit du conflit dogmatique classique des écoles d'art et de littérature notamment entre les écoles européennes d'une part, et américaines de l'autre, pour lesquelles la question de la prééminence de l'image sur l'écrit ou vice versa dans la bande dessinée pose problème ainsi que d'autres paramètres disparates. Nous y reviendrons.

Ainsi, le présent chapitre aspire à définir en spirale crescendo les concepts fondamentaux plus ou moins relatifs au monde de la bande dessinée et dont le plus important et le plus inquiétant est le genre lui-même. Qu'est-ce que donc réellement une bande dessinée ? Quels sont les paramètres décisifs qui nous permettent de qualifier un *récit en image* de bande dessinée ou de le disqualifier ? Quels sont les éléments iconiques et linguistiques indispensables que doit contenir une bande dessinée ? Doit-elle répondre aux exigences et normes d'un récit (le schéma narratif canonique et autres) ? Y a-t-il des normes esthétiques intransigeantes que doit respecter un auteur de bande dessinée (bédéiste) ? Doit-on prendre en considération le public visé, le contenu et/ou la forme dans l'appréciation et la classification d'un *récit en images* dans le genre bande dessinée ?

Si l'on exige des normes rigoureuses et formelles pour les récits en images modernes et contemporains, est-il loyal d'exiger de même pour les anciens récits qui datent de plusieurs siècles ou doit-on les exclure, tout simplement, du genre ?

A ces interrogations essentielles si nombreuses et parfois, inquiétantes et à d'autres plus ou moins importantes, nous tenterons sans prétention de trouver des réponses tout au long de ce premier chapitre dédié au cadre théorique du thème central de notre recherche à savoir celui de la bande dessinée dont nous présenterons, de prime abord, les définitions des plus anodines aux plus complexes émanant de diverses sources.

I.1 De la bande dessinée

Avant d'aborder la sémiotique de la bande dessinée, il est indispensable de définir convenablement ce genre et de répondre à la question suivante : qu'entend-on exactement par Bande dessinée ? Il s'agit de limiter notre objet d'étude et de lever l'ambiguïté sur le métalangage qui servira notre analyse.

Il va sans dire que le premier problème que pose la bande dessinée au sémioticien c'est son hétérogénéité car, comme le genre est né dans des circonstances très complexes aux États-Unis comme en Europe, il est caractérisé par la diversité des techniques, des thèmes, des auteurs, des supports et surtout des personnages.

Comme nous l'avons signalé auparavant, nous allons commencer par la plus simple des définitions. Dans (*Le Robert, SEJER : 2005),* on définit la bande dessinée comme suit : *« suite de dessins qui racontent une même histoire ou présentent un même personnage dans un journal, une publication. ».* Même si cette définition ne représente que superficiellement un seul type de bande dessinée, elle est cependant importante au moins à deux titres ; par le fait qu'elle signale l'idée de la narration d'une part et l'idée de la continuité et de la diachronie d'autre part. Par ailleurs, elle met en évidence la manière et le biais de l'évolution et de la vulgarisation de ce genre.

Par ailleurs, Sur la quatrième de couverture d'un ouvrage intitulé *La Bande Dessinée* de celui qui est considéré comme l'initiateur de la bande dessinée à l'université française, on peut lire : *« la bande dessinée est, dans le domaine de l'image fixe, une forme moderne de narration figurative. »* (Fresnault-Deruelle : 2009). Cette définition véhicule, tout d'abord, une exclusion inexcusable par le terme *moderne* qui forclôt toutes les bandes dessinées n'appartenant pas à l'ère moderne. De plus, une contradiction extravagante entre *image fixe* d'une part et *narration* de l'autre car comme nous l'expliquerons plus tard en détail, l'une des caractéristiques distinctives de l'image de la bande dessinée est qu'elle n'est pas absolument fixe.

Cependant, on peut lire dans le même ouvrage une autre définition : *« des suites narratives imprimées fleurissent dès le XVI^{ème} Siècle. »* (Fresnault-Deruelle, 2009 : 08)

ce qui justifie ce que nous avons déjà avancé concernant le choix du mot *moderne*. Ceci dit, l'ouvrage est une référence incontournable dans le domaine de la Bande dessinée qu'on qualifie souvent de « 09ème art » vu la richesse de son contenu et l'approche sémiotique qu'il adopte.

Avant d'aller plus loin dans les jugements et donner d'autres définitions de la bande dessinée, il est impératif de rappeler ce qu'est une définition, par définition : *« énonciation des attributs qui distinguent une chose, qui lui appartiennent en propre à l'exclusion de toute autre »* (Littré). Il s'agit donc de déterminer par une formule précise l'ensemble des caractères qui appartiennent à un concept ou à une chose en utilisant des termes clairs et précis tout en mettant en évidence les attributs les plus pertinents. Ce qui nous permet de distinguer l'objet à définir des autres qui lui ressemblent généralement. C'est ce que nous cherchons dans la définition adéquate de la bande dessinée.

Selon Kunzel cité par (Groensteen, 1999 :16) et dont l'ouvrage *The Early Comic Strip* inaugurait une série sensée couvrir toute l'histoire de la bande dessinée, Pour qu'une œuvre puisse être considérée comme une bande dessinée, elle doit respecter quatre conditions peu importe l'époque et le pays d'où elle provient :

- Elle doit se présenter comme une séquence d'images séparées ;
- Il doit y avoir une prépondérance de l'image sur le texte ;
- Elle doit être conçue pour la reproduction et apparaître sur un support imprimé c'est-à-dire voué à la diffusion en masse ;
- La séquence doit raconter une histoire à la fois morale et actuelle.

Tout récit satisfaisant donc ces quatre conditions peut être, selon Kunzel, considéré comme une bande dessinée. Or, il existe un repère dans cette définition et ces conditions c'est qu'il y a un repère historique tacite qui est selon Kunzel l'invention de l''imprimerie (XVème siècle) qu'on doit prendre pour point de départ de l'histoire de la bande dessinée. Par conséquent, toute production antérieure à cette date

ne peut être inscrite dans le genre même si elle répond aux exigences esthétiques et canoniques. Ce qui est, pour nous, illogique et inacceptable.

Un autre chercheur américain (Bill Blackbeard) qui récuse totalement ces conditions, formule une autre définition de la bande dessinée. Pour lui la bande dessinée serait :

> « Un récit dramatique ou une série d'anecdotes corrélatives au sujet de personnages récurrents et reconnaissables, publié(e) régulièrement, par épisodes et sans fin assignée, et narré sous forme de dessins successifs qui comprennent fréquemment des dialogues enfermés dans des bulles ou leurs équivalent, et un texte narratif généralement minimal.» (Cité par Groensteen, 1999 : 16)

Ce que l'on peut reprocher à Blackbeard c'est qu'à travers cette définition qui est loin d'être innocente, il défend la thèse d'une origine américaine de la bande dessinée et que cette définition ne s'applique qu'à la bédé de presse. Par conséquent, il écarte, selon Groensteen, du champ de la bande dessinée tout ce qui est antérieur à l'apparition de *Yellow Kid* en 1896. Il est incontestable que cette œuvre qu'on évoquera plus tard a marqué un tournant dans l'histoire de la bande dessinée notamment américaine, mais cela ne nous permet aucunement d'exclure ce qui avait été réalisé ou publié auparavant.

De ce fait, l'établissement d'une définition raisonnable et valide de l'objet bande dessinée qui permettrait de la discriminer de ce qui n'est pas elle mais qui n'écarte aucune de ses manifestations historiques, y compris ses avatars marginaux, s'avère difficile même pour des spécialistes.

Parmi toutes ces définitions, celle établie par Pierre Couperie semble assez prudente puisqu'elle englobe des restrictions très significatives :

> « La bande dessinée serait un récit (mais elle n'est pas forcément un récit…) constituée par des images dues à la main d'un ou plusieurs artistes (il s'agit d'éliminer cinéma et roman-photo), images fixes (à la différence du dessin animé) multiples (au contraire du cartoon) et juxtaposées (à la différence de l'illustration et du roman en gravures…). Mais cette définition s'applique encore très bien à la colonne trajane et la tapisserie de Bayeux…» (Groensteen, 1999 : 17)

Ce qui est en jeu dans cette définition c'est que ni le cloisonnement des images, ni l'emploi du ballon, ni le mode de diffusion ne sont réellement des critères déterminants. Pour conclure, la meilleure réponse à cette problématique de définition, selon nous, est celle proposée par Fresnault-Deruelle qui la définit comme suit :

> « Le terme bandes dessinées renvoie à une réalité qui, pour posséder des traits définitionnels assignables en gros à l'ensemble des produits culturels qu'on sait, souffre cependant d'une certaine hétérogénéité. Il semble en effet que sous le vocable comics se soient réfugiés les avatars « stripologiques » de genres aussi diversifiés que le dessin humoristique (et la caricature), l'illustration, la narration figurative ou son paronyme la figuration narrative. » (Fresnault-Deruelle, 1976 : 07)

A vrai dire, la bande dessinée que l'on rencontre aujourd'hui est tellement diversifiée que l'on ne peut plus trancher en matière de critères concevables puisque même pour les critères définitoires les plus pertinents, existent maintes exceptions. On pourrait citer l'exemple de certaines bandes dessinées « muettes » provenant généralement d'Allemagne et qui sont totalement dépourvues d'énoncés verbaux qu'il s'agisse de dialogues ou de passages narratifs. Idem pour la stabilité d'un personnage, les exemples ne manquent pas mais on ne s'attardera pas sur ce point.

Toutefois, d'après Groensteen, le critère fondamental que l'on doit prendre en considération dans la définition de la bande dessinée est la mise en relation d'une pluralité d'images solidaires : *« le critère premier dans l'ordre fondationnel est bien la solidarité iconique. »* (Groensteen, 1999 : 21). Il faut comprendre par images solidaires celles qui participent d'une suite, présentent la double caractéristique d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence.

Ceci dit, naturellement, il ne suffit pas d'aligner un nombre d'images mêmes si elles sont solidaires pour obtenir une bande dessinée exactement comme il ne suffit pas d'aligner des mots pour faire une œuvre littéraire. Alors une question légitime et d'une importance capitale se pose : qui est-ce qui fait la *littérarité* d'une bande dessinée ?

La première condition déterminant logiquement de cette *littérarité* serait la nature de ces images constituant la bande dessinée. Il faut entendre par nature tous les

éléments (matière, mode de production, caractéristiques formelles, mode d'articulation, support d'accueil, conditions de diffusion et de réception, etc.)

A la différence de la littérature qui doit marquer *« une rupture avec le régime ordinaire de la langue »* Jakobson cité par (Groensteen, 1999 : 22), la bande dessinée n'est pas contrainte de sortir de l'ordinaire pour acquérir son esthétique puisqu'elle repose sur un dispositif qui ne connait pas d'usage familier (cet ordinaire n'existe pas) contrairement à la langue sur laquelle est fondée la littérature qui doit véhiculer de la fiction et obéir à un style de diction hors du commun pour acquérir sa littérarité. Ceci dit, la rhétorique, la poétique et tout ce qui contribue à améliorer l'esthétique des dialogues et récit de la bande dessinée restent souhaitables.

Par ailleurs, la solidarité iconique doit être consolidée et traduite par une bonne articulation : chaque vignette de la bande dessinée s'inscrit dans un macrocontexte et microcontexte qui la mettent en interaction avec d'autres vignettes ce qui lui garantit la signification.

Pour Benoît Peeters, cette solidarité si indispensable, est due au fait que les cases sont à l'origine une séquence narrative qu'on découpe et l'affinement du morcellement de celle-ci est un facteur déterminant pour ce qu'il appelle la force de la bande dessinée *: « la force de la bande dessinée dépend pour sa part d'une segmentation : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour dépeindre un enchaînement.»* (Peeters, 1999 : 17), Ce qui signifie que les vignettes issues d'une même planche ne peuvent qu'être solidaires puisqu'elles racontent une seule et même séquence.

La case de la bande dessinée ne saurait alors se poser comme un espace suffisant et clos, au contraire, elle ne peut qu'être une partie d'une séquence. On n'ira pas plus loin sur ce point puisqu'on y reviendra en détail plus loin.

Pour conclure, ce que l'on doit retenir de toutes ces définitions si disparates, c'est qu'une bande dessinée est un récit constitué d'une suite d'images solidaires dessinées par des artistes et qui relatent une histoire réelle ou de fiction dans laquelle

un ou plusieurs personnages réapparaissent. Enfin, les œuvres de bande dessinée que l'on rencontre aujourd'hui sont si dissemblables que l'on ne peut guère en définir les traits définitoires.

I.2. Introduction aux concepts élémentaires de la bande dessinée

Le langage de la bande dessinée est complexe puisqu'il mélange plusieurs codes qui perdent leurs significations propres pour devenir un seul code avec sa propre signification d'où la complexité de cet outil de communication et la difficulté de son étude.

De même, la production du sens dans la bande dessinée obéit à des règles particulières et plus rigoureuses qu'on ne le pense. En d'autres termes, comme il s'agit d'un espace limité à deux dimensions (un quadrilatère) qui est celui de la vignette, l'auteur est contraint de l'exploiter au maximum afin qu'il aboutisse à la création d'une séquence narrative qui peut être plus ou moins durable. Pour ce faire, il se sert non seulement des deux axes : vertical et horizontal, mais aussi et surtout de l'oblique ; ce qui donne à l'image une nouvelle dimension qui peut servir à créer un effet de perspective ou encore de mouvement.

Donc, l'image de la bande dessinée est construite sur des principes d'opposition dont les principales sont en premier lieu : clair vs sombre, fond vs relief, haut vs bas, gauche vs droite. Ensuite, l'axe oblique crée d'autres oppositions secondaires mais aussi importantes ; haut gauche vs bas droit, etc. D'ailleurs, la sémiotique greimacienne est fondée sur ce genre d'oppositions qui servent à construire le message iconique. Selon Lévi-Strauss cité par FLOCHE (1990 : 28) *:« la pensée mythique procède de la prise de conscience de certaines oppositions et tend à leur médiation progressive.»* Ces oppositions sont si significatives qu'elles seront prises en considération avec beaucoup de détail dans le volet analytique.

En ce qui concerne le vocabulaire de la bande dessinée, en dépit des quelques divergences que l'on peut rencontrer concernant la dénomination de certaines composantes de la bande dessinée, la majorité des spécialistes s'entendent sur l'emploi

de la terminologie suivante dans la dénomination des composantes essentielles de la bande dessinée que nous allons exposer dans ce qui suit :

I.2.1De l'icone à la case

Avant d'exposer les éléments constitutifs de la bande dessinée, nous estimons qu'il est indispensable de définir et d'expliquer en détail une notion clé de notre étude qui est l'icone puisque pour nous la case de bande dessinée en est une. Ecrit « *icône* » ou « *icone* », ce signifiant peut renvoyer à un ou plusieurs signifiés selon l'usage.

I.2.1.1 L'icone

Selon *Le Petit Robert*, *« L'icone est un signe qui ressemble à ce qu'il désigne, à son référent* ». Il faut noter d'abord que le lien entre le signifiant et le signifié est motivé contrairement au signe linguistique arbitraire. Selon (Courtés et Greimas : 1993), on entend par icone un signe défini par sa relation de ressemblance avec « *la réalité* » du monde extérieur.

Concept introduit Par Peirce dans sa typologie des signes, *l'icone* est le signe dont le signifiant a une relation de similarité avec ce qu'il représente, son référent. Il le définit par opposition au symbole et à l'indice.

> « Une icone est un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote simplement en vertu des caractères qu'il possède, que cet objet existe réellement ou non. Il est vrai que si cet objet n'existe vraiment pas, l'icone n'agit pas comme signe ; mais cela n'a rien à voir avec son caractère de signe. N'importe quoi, qualité, individu existant ou loi, est l'icone de quelque chose, pourvu qu'il ressemble à cette chose et soit utilisé comme signe de cette chose » (Peirce, 1978 :140).

Ainsi, le tatouage, le plan d'architecture, la photographie, la photocopie, l'ombre, la caricature et le dessin d'un bâtiment seront tous considérés comme des icônes. De même, l'imitation d'un son de la nature par une personne ou une machine peut être considérée également comme une icône. Si nous avons choisis précisément ces exemples c'est pour signaler que le concept icône n'est pas exclusivement le propre du visuel même s'il en est majoritairement.

En revanche, (Klinkenberg : 1996) classe l'icone dans une typologie à quatre catégories :

- L'indice;
- L'icone ;
- Le symbole;
- Le signe signe

Inspiré par les critères de classification d'ECO, il considère comme icone *« les signes motivés par ressemblance* (par opposition aux signes arbitraires et aux signes motivés par causalité) *créés par des découpages non correspondants »* (Klinkenberg, 1996 :193) ; c'est-à-dire que plusieurs signifiants peuvent évoquer un même signifié. Etant donné que le dessin de bande dessinée est une représentation du réel par similarité, nous considérerons la case (la vignette) comme une icone. Elle ne peut pas être considérée comme indice car on peut représenter cette même réalité par d'autres techniques.

I.2.1.2 La case

En sémiotique, le récit s'organise, non pas en phrases et paragraphes, mais plutôt en séquences qui sont, selon (Courtés et Greimas 2003 : 348) des unités textuelles obtenues par la procédure de segmentation. Supérieures aux syntagmes ; elles sont descriptives, narratives ou dialoguées. On peut en déduire qu'elles constituent les unités de base du récit.

En revanche, en dépit de toute la diversité qu'elle connait, l'unité de base de la bande dessinée est incontestablement la case appelée également vignette. Selon *Le Grand Robert* elle est : *« un espace souvent rectangulaire qui constitue l'unité graphique d'une bande dessinée »*. Si l'on considère cette définition si concise et brève, on doit retenir que la case est, à la fois indispensable à la bande dessinée est indépendante d'elle car elle appartient à un tout dont elle tire sa valeur sémiotique.

Cela étant, selon des spécialistes de la bande dessinée, la case est d'une importance capitale et peut être considérée, d'un point de vue sémiotique, comme une unité autonome qui entretient des relations étroites de solidarité avec d'autres unités mais qui n'est pas toujours dépendante de celles-ci puisque, à elle seule, une case est, avant tout, une image *autosuffisante*.

Pour Sterckx, certaines cases généralement muettes de la bande dessinée représenteraient des espaces inoubliables voire, des œuvres d'art : *« Images d'une telle valeur qu'elles se passeraient résolument de tout contexte, devenues à elles seules, tableaux de ferveur encadrés de nuit. La case pas la séquence, une image pas le récit »* (Streckx, 1984 : 67). Ce que Streckx entend, c'est que la dimension picturale de la case de bande dessinée domine la fonction narrative voire, l'évince totalement. Ceci dit, on abordera en détail cette relation plus loin.

I.2.2 le strip

Comme nous l'avons signalé auparavant, les cases de la bande dessinée sont fortement solidaires et s'organisent dans un ordre bien déterminé qui engendre ce que l'on appelle le strip. Dans le jargon des bédéistes, un strip est une suite de deux ou trois cases disposées sur une seule ligne de façon horizontale mais rarement de façon verticale. Le mot d'origine américaine illustre la genèse de la bande dessinée née aux Etats-Unis dans les quotidiens où elle était disposée en une série horizontale de trois ou plus d'images (et non pas en page). A noter également que le mot s'emploie pour désigner le genre bande dessinée appelée *comic strip.*

I.2.3 La planche

Dans un album de bande dessinée, elle est l'ensemble de cases d'une ou de deux pages, souvent disposées sur plusieurs lignes (strip). On applique également le mot planche au document original. L'auteur numérote souvent sa planche discrètement dans un coin de celle-ci où il peut signer également. On peut dire, mais avec réserve, que la planche d'une bande dessinée serait l'équivalent d'une séquence narrative ou

descriptive dans un récit mais elle peut correspondre à un segment narratif plus ou moins long.

I.2.4 La bulle

Pour représenter les paroles et parfois les pensées de ses personnages, l'auteur de la bande dessinée utilise un espace délimité par une ligne ondulée fermée, placé à proximité de la tête du personnage dessiné et contenant un texte correspondant à ses paroles ou ses pensées. Les phylactères ou les bulles sont intégrés aux vignettes. Généralement, ils sont écrits en noir sur un fond blanc mais il arrive rarement qu'ils soient écrits sur un fond bleu ou autre pour les onomatopées. Leurs formes sont souvent rondes (d'où leur nom) et parfois rectangulaires. Pour les pensées ou les rêves, les bulles ont souvent une forme de nuage. La « queue » de la bulle joue le rôle d'une flèche. Elle est souvent orientée vers la bouche ou juste la tête pour désigner le personnage qui parle ou pense. Il arrive également qu'une bulle soit entièrement identique à la taille et à la forme d'une vignette dont elle occupe la place.

I.2.5 Les récitatifs

Dans les albums de bédé, les récitatifs sont des panneaux rectangulaires en ligne droite généralement situés au bord des vignettes écrits en noir sur un fond blanc ou coloré pour les distinguer des bulles parfois même écrits en blanc sur un fond noir comme dans l'album d'Hergé *Tintin au Congo* et servant aux commentaires en *« voix off»,* notamment pour donner des indications de temps et de lieu *« le lendemain matin à Genève »* (Hergé, 2011a : 42) *« et quelques instants plus tard »* ou pour fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action. Les récitatifs ne sont pas forcément dans le discours mais dans la narration « *la narrativité* » au sens de Greimas et qui est définie comme *« le principe organisateur de tout discours »* (Greimas et Courtès, 1993 :249)

I.2.6 L'album

Comme nous l'avons bien signalé, la bande dessinée que nous connaissons aujourd'hui est née dans la presse écrite (dans des quotidiens ou des périodiques) sous forme de bandes ou de pages entières. Ceci dit, une fois que le genre a connu une grande réputation, les auteurs et les éditeurs ont trouvé l'idée d'assembler sous forme de livre cartonné ou relié des recueils de planches qui peuvent appartenir à une même série, à un même auteur, ou à un même thème (albums collectifs). On parle typiquement d'album pour les recueils cartonnés et reliés dans un format proche du A4, on qualifie souvent les albums plus petits et reliés par des agrafes de comics (de *comic book*) dont en reparlera plus loin avec plus de précision dans l'histoire de la bande dessinée. L'album serait l'équivalent du roman lorsqu'il relate une même histoire ou d'un recueil de nouvelles lorsqu'il est collectif.

I.2.7 La série

Une série est un ensemble d'albums, généralement du même auteur, reliés par un thème ou un personnage, parfois dans un ordre chronologique. On parle également de collection. *Les Aventures de Tintin* (et Milou) est une série d'albums d'Hergé qui s'étend sur des dizaines d'années de 1929 à 1986 et qui contient 24 albums dont les tous premiers étaient en noir et blanc et les derniers publiés à titre posthume et terminés par certains collaborateurs d'Hergé.

I.3. Caractéristiques spécifiques d'un genre controversé

Depuis longtemps**,** la bande dessinée a eu mauvaise presse. Même si pour certains elle est considérée comme un art à part entière (9èmeart) qui ressemble à un métissage entre le cinéma (muet), le texte écrit et le dessin, pour d'autres *iconoclastes*, pour reprendre l'expression de (Fresnault-Deruelle, 2009 : 39), sa lecture ne peut qu'être considérée comme *« un passe-temps d'ilotes… une pratique éditoriale sous couleur de laquelle les adultes pouvaient prolonger (régressivement) les plaisirs de l'enfance.»* (Fresnault-Deruelle : 2009). Pour eux, la bande dessinée ne peut sublimer au point d'être considérée comme un genre autonome, encore moins, un art. Elle ne

doit être prisée qu'en tant qu'accessoire de l'activité journalistique loin d'obéir aux règles esthétiques et stylistiques que « l'art » exige.

I.3.1 Un jeune art prometteur:

Heureusement, estimons nous, que ces iconoclastes qui voyaient en la vulgarisation de l'art qu'est la bande dessinée une dévalorisation ne sont pas si nombreux et probants pour entraver l'évolution d'un genre qui a donné naissance à des centaines de chefs-d'œuvre de presque toutes les parties et les langues du monde et qui, pour nous, sont à l'origine directe de la genèse d'un autre genre d'expression inéluctable qui est le dessin animé dont les enfants comme les adultes ne peuvent se passer de nos jours.

Même si elle est née sur les pages des quotidiens et périodiques, ce qui a permis à la bande dessinée de se répandre très rapidement et facilement, c'est qu'elle a, depuis longtemps, gagné son autonomie d'autant plus que certains critiques positivistes la considèrent comme un genre indépendant appelé également le neuvième art. On pourra même affirmer qu'elle est un genre artistique géniteur si l'on compte les nombreuses adaptations au cinéma des albums de bédé telle que celle faite par les réalisateurs américains Steven Spielberg et Peter Jackson des *Aventures de Tintin* en 2011.

I.3.2 Concomitance de l'image et l'écrit dans la bande dessinée

La bande dessinée est, en effet, un véritable art qui se situe entre l'image, proprement dite et le récit écrit. Ceci dit, Groensteen (cité par Fresnault-Deruelle, 2009 : 40) souligne que c'est à cause de ce mélange de l'écrit et de l'image qu'elle a attiré sur elle l'hostilité des pédagogues et *« des gens de goût »* selon lesquels les bédéistes ont eu l'audace de mêler ces deux domaines qu'on a toujours tenus séparés même dans les supports didactiques et autres dans lesquels l'image peut illustrer l'écrit dans un récit (conte) sans pour autant se mêler à lui.

Par ailleurs, la bédé est différente du récit écrit car la narration se fait grâce aux images comme elle diffère du cinéma du fait qu'elle ne présente pas une suite

ininterrompue de plans : elle est moins précise qu'un film, il y a plus d'oubli, on saute d'un cadre à l'autre en passant par un vide, une absence, un manque dont on ne se rend même pas compte parfois. La bande dessinée est une suite de plans généralement différents les uns des autres.

La bande dessinée présente, à la fois un type particulier de récits et d'images. Elle apparaît donc comme un langage doublement articulé et doublement codé obéissant aux règles régissant les langages : iconique et linguistique. Elle est caractérisée également par la présence de (plusieurs images en une seule vignette) puisque les images de la bande dessinée ne sont pas aussi fixes qu'elles le paraissent. Ceci n'est qu'un exemple prouvant la particularité de la bande dessinée.

I.3.3 Le rapport texte / image dans la bédé

Généralement, dans le domaine de la bande dessinée, la relation qui existe entre le texte et l'image dans la case est une relation de complémentarité. Cependant, on peut constater par fois qu'il y a d'autres types de relations entre le verbe et l'icône: redondance, autonomie (indépendance) et décalage ironique.

I.3.3.1 Rapport de complémentarité

De façon globale et chez la plupart des bédéistes, le texte contenu, aussi bien par les phylactères que par les récitatifs des vignettes, complète l'image. La signification est le résultat de cette association et ne peut en être indépendante: ce qu'on ne montre pas, on le dit soit en « *voix off* » ou par le biais des propos tenus par les personnages. Dans ce cas, l'image et l'écrit sont indissociables. En effet, dans la plupart des supports où l'iconique est le linguistique coexistent, cette relation de complémentarité est la plus dominante ; c'est le cas de l'image publicitaire, de l'autre type de dessin de presse (la caricature) et d'autres supports. On en donnera des exemples qui sont très nombreux lors de notre analyse du corpus.

I.3.3.2 Rapport d'autonomie

Même si elle n'est pas très fréquente du moins dans les albums constituant notre corpus, l'autre relation qui peut exister entre l'image de la case et l'écrit qu'elle

véhicule est un rapport d'indépendance: Le texte et l'image sont entièrement dissociés, indépendant l'un de l'autre, chacun d'eux étant le support d'une trame narrative. On peut dire que le texte et l'image représentent deux moments ou deux espaces différents de l'histoire.

I.3.3.3 Rapport de décalage

Loin d'être complémentaires, le texte et l'image se contredisent. Les bédéistes recourent à cette technique pour produire un effet ironique en jouant sur le décalage du texte de l'image qui appartient à ce que l'on appelle le second degré. On citera l'exemple d'une vignette de l'album de bande dessinée d'Hergé Tintin et les Picaros où on peut lire sur le phylactère un commentaire de télévision parlant de la chanteuse *Bianca Castafiore* : *« …elle est toujours sous la garde de deux détectives qui la suivent discrètement dans tous ses déplacements. »* (Hergé, 2011b :2). En même temps sur l'écran de la télé, les deux détectives ratent les marches de la passerelle de l'avion et leurs chapeaux et cannes s'envolent dans les airs et tout le monde se retourne pour les voir. Dans ce genre de situations, au lieu d'être univoque, la case devient équivoque.

I.3.3.4 Rapport de redondance

Rapport classique entre le texte et l'image. On exprime l'action ou l'état d'un personnage par l'image et on le représente une seconde fois par le biais du texte. Le texte redonde l'image dans le but d'assurer la signification et de garantir la monosémie. On peut affirmer dans ce genre de situations que le texte est une superposition de l'image. Dans L'Affaire Tournesol, (Hergé, 2011a : 60) l'auteur nous montre dans une vignette le professeur Tournesol très heureux et qui vient de récupérer son parapluie qu'il serre entre ses bras et que Milou vient de ramener. En même temps dans la bulle : *« Mon parapluie! Mon cher petit parapluie! Je le retrouve enfin* » Dans les deux messages : iconique et linguistique, la joie des retrouvailles est mise en avant.

I.4. La narration par la bande dessinée

Comme nous l'avons précédemment définie, la bande dessinée est un récit en images, un récit constitué d'une suite d'images solidaires dessinées par des artistes et qui relatent. Ceci dit, la narration par l'image n'est pas une idée facile à saisir alors, des sémioticiens et autres théoriciens se sont souvent interrogés : Où réside la narration de la bédé, réside-elle dans les cases ou dans les récitatifs ? Une case isolée, peut-elle être considérée comme une narration ? Peut-elle équivaloir à un récit ? A quoi sert l'espace blanc dit *intericonique* ?

Les questions sur le fonctionnement de la bande dessinée, de la narrativités des images fixes et de la production de la signification par les cases, les strips et planches ne sont pas de notre création ; bien au contraire, elles datent de plus d'un siècle. Cependant, les réponses se contredisent tellement qu'on se trouve contraints de les reposer. Une chose est sûre : le dessinateur n'est pas forcément un créateur de récit mais beaucoup plus un traducteur de récit oral ou écrit en récit iconique. Donc, avant de dessiner une histoire, il doit l'avoir en tête. Mais le problème ne réside pas dans la source de l'histoire autant qu'il l'est dans la façon de la transcrire en icones sachant que certains théoriciens nient catégoriquement la narrativité de l'image fixe. L'un des adeptes de cette théorie est Metz pour lequel :

> « La photo est si inapte à raconter que quand elle veut le faire, elle devient cinéma. Le roman-photo n'est pas un dérivé de la photo mais du cinéma. Une photo isolée ne peut rien raconter ; bien sûr !mais pourquoi faut-il que par un étrange corollaire deux photos juxtaposées soient forcées de raconter quelque chose? Passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage » (Metz, 1964 : 63)

Pour nous, nier totalement la narrativité de la photo et de l'image « fixe » de façon générale est absolument injuste notamment lorsqu'il s'agit de la bande dessinée, de la caricature ou du dessin de presse dans lesquels les auteurs s'efforcent de placer dans un cadre limité à deux dimensions un maximum de contenu. On citera, à titre d'exemple, même s'il existe des milliers d'autres images véhiculant des structures actancielles, la vignette suivante qu'on évoquera plus loin pour d'autres raisons.



Figure 01(Hergé,1995 : 64)

Pour vérifier sa narrativité, il nous suffit normalement d'appliquer l'un des outils de la sémiotique narrative qui est le modèle actantiel que Josèphe Courtés, inspiré des théories de Vladimir PROPP, a proposé en 1966 ce qui donnera les résultats suivants :

- Le destinateur : Tintin
- Le destinataire : les deux élèves attentifs
- Le sujet : les deux élèves attentifs
- L'objet : savoir
- L'adjuvant : outils pédagogiques et Milou
- L'opposant : les élèves bavards

Donc, puisque le modèle est complet, on peut conclure qu'il y a un récit qui est représenté dans cette case et qu'on peut résumer à titre illustratif dans le récit qui suit :

> *Un jour, Tintin qu'on a chargé d'enseigner dans une classe d'élèves noirs a eu l'idée de* ***faire découvrir*** *la Belgique à ces enfants dont les uns étaient très attentifs tandis que d'autres* ***bavardaient.***
>
> *Tintin* ***dessina****, alors, la carte de l'Europe sur le tableau et leur* ***expliqua*** *en termes précis : « mes chers amis, je vais vous parler aujourd'hui de votre patrie la Belgique »*

Milou, son chien qui était installé à côté de son maître, n'était pas très satisfait puisque deux des élèves bavardaient et ***dérangeaient*** *leurs camarades très attentifs. Il* ***informa*** *son maître qui devait les sanctionner.*[2]

Sans aucune séquence descriptive, nous avons pu créer ce petit récit qui obéit normalement au schéma canonique et dans lequel se déroulent successivement ou simultanément plusieurs actions qui sont représentées dans la case de la bande dessinée. Ça serait, par conséquent de la mésestimation si l'on nie la narrativité de la vignette de la bande dessinée et de l'image de façon globale. On ira plus loin pour affirmer que même certaines photos peuvent raconter ou, au moins, évoquer à quelques titres ou sous quelques rapports une histoire ou un récit.

Contrairement à Metz, Odin (cité par Groensteen, 1999 : 122) confirme ce qu'on vient d'annoncer estimant que l'image peut raconter à elle seule sans avoir besoin d'un contexte puisque dans notre culture la lecture de l'image possède un sens équivalent à celui de la lecture du récit écrit. Il affirme à ce sujet : *« Une image fixe peut tout à fait avoir une structure narrative : il suffit pour cela que la vectorisation corresponde à une structure actantielle du type conflit entre un sujet et un anti-sujet ou relation entre un sujet et un objet de désir.»*

Même si selon la théorie de Todorov, on ne peut prétendre l'existence d'un récit en l'absence de deux éléments essentiels qui sont la succession et la transformation, nous estimons que l'image ne peut pas représenter explicitement et dans le détail une succession ou une transformation, mais elle peut le faire implicitement ou de façon partielle. On peut donner un autre exemple d'une image qui raconte toute seule : il s'agit d'une photo ou une case de bande dessinée dans laquelle on représente une grosse fumée sortant des fenêtres brisées d'un immeuble. Cela suppose un incendie qui, premièrement, prend du temps et deuxièmement transforme l'état de cet immeuble. Donc on peut parler d'une action et d'une narration.

Par ailleurs, si l'on considère cette même action représentée par deux cases : la première étant antérieure à l'incendie tandis que la seconde est postérieure. Sur le plan

[2] C'est nous qui construisons le récit pour argumenter la narrativité de la case.

sémiotique, il n'y a pas une grande différence par rapport à la seule case préalablement décrite puisque sur le plan du contenu, on a exactement le même concept qui est l'incendie, mais si l'on revient aux théories classiques de Todorov, il faut que ces deux images soient, à la fois semblables et différentes pour dire qu'il y a eu transformation. Cela implique que l'image unique de l'incendie est autosuffisante puisque le seul signifiant « *feu* » évoque le signifié *transformation (dégradation).* Ajoutons à cela que le feu, contrairement à l'explosion, s'inscrit dans un intervalle temporaire étendu. Par conséquent, on peut conclure que ce genre de cases raconte et sa narrativité est intrinsèque et incontestable sinon, de façon générale un strip composé de deux ou trois cases peut constituer facilement un récit obéissant aux normes.

I.5. L'expression du temps dans la bande dessinée

Tout ce débat et toutes ces contestations sur la narrativité de la bédé posent un autre questionnement qui n'est pas d'une importance moindre à savoir la problématique de l'expression du temps dans ce genre si particulier et souvent sous-évalué.

En effet, nous avons appris dès le jeune âge à lire les bandes dessinées et à en tirer intelligemment la signification de façon spontanée et parfois hasardeuse en ce qui concerne la dimension temporelle. Comme nous l'avons constaté lors de nos lectures des bandes dessinées, les auteurs recourent généralement, au moins, à deux astuces pour exprimer le temps de la narration et situer les actions dans leur ordre logique et chronologiques :

La première technique réside dans l'image elle-même qui représente un soleil levant, couchant, au zénith… ou la lune et le fond grisâtre pour représenter la nuit. De plus, pour les saisons, les auteurs utilisent des éléments indiciels de la nature tels les nuages, les fleurs, la sueur sur les fronts, etc.

La deuxième technique consiste à annoncer les circonstances temporelles clairement dans les récitatifs : *« le lendemain matin ! », « et une heure plus tard ! », « pendant ce temps-là »*

D’autre part, l’auteur a besoin d’exprimer certains autres rapports temporels plus compliqués pour lesquels ces deux techniques risquent de ne pas suffire comme il est contraint de représenter la vitesse de l’écoulement de son récit qui peut varier selon les cas. Comment le fait-il ? C’est ce que nous tenterons d’évoquer dans cette phase du travail mais sans trop détailler car nous l’évoquerons plus loin avec plus de détail et justifierons par des exemples.

Par ailleurs, nous avons remarqué également un autre phénomène concernant la disposition des cases qui n’est pas la même pour toutes les planches de la bande dessinée. Quelle est donc la relation entre le nombre et la taille des images d’un côté et la vitesse de l’écoulement du récit de l’autre? Ou encore, y a-t-il des vignettes purement descriptives et d’autres absolument narratives comme dans le cas d’un récit écrit ? De plus, il y a le problème de la continuité et la rupture entre les vignettes de la même séquence. On parle également d'espace inter-iconique qui sépare deux images. Par fois l’auteur doit marquer une rupture, une ellipse dans le récit, à quel élément recourt-il pour représenter ce genre de discontinuité dans le récit ?

Autrement dit, chaque case de bande dessinée possède, bien évidemment, sa propre durée, comment s’exprime cette durée et quelle difficulté présente la gestion de cette durée-là ? Sur le même plan de la temporalité, l’auteur doit, parfois, exprimer des rapports de simultanéité de postériorité mais également d’antériorité, par quels éléments exprime-t-il ces rapports ?

I.5.1. L’articulation de la séquence

En partant du postulat que la bande dessinée est l’équivalent du texte, l'image en sera le mot et la séquence la phrase. Par conséquent, comme dans le récit écrit, il y a des connecteurs qui permettent l’enchaînement des phrases et des paragraphes liés par des éléments sémantiques et des moyens lexicaux et grammaticaux. Comme nous l’avons signalé auparavant, dans la bande dessinée, il devrait y avoir normalement des éléments qui rempliraient également cette fonction. Lesquels?

En effet, nous avons remarqué qu'Hergé comme la plupart des auteurs de bande dessinée tâche de garder au moins un signe qui sera commun aux cases qui se suivent et qui servira de point de repère pour le lecteur ou qui servira de connecteur articulateur du récit en image. C'est sur cet élément que reposent la facilité de la lecture, le passage aisé d'une case à l'autre et la signification globale de la planche ou de la séquence. Cet élément situe souvent le lieu et le temps du récit, il peut être le personnage principal, un élément du décor, voire tout simplement la bulle, une couleur ou un motif. Nous ne pouvons rien affirmer a priori, mais nous tenteront d'élucider ce point dans la partie consacré à l'analyse du corpus.

Dans ce qui suit, nous essayerons de saisir certains outils permettant de situer et d'organiser la narration dans le temps. Mais il faut tout d'abord rappeler quelques types de rapports intérieurs à la séquence ou au strip en ce qui concerne la vitesse de l'écoulement du récit. En général, dans un récit en lettres, on peut parler de paragraphe ou de séquence descriptive, péripéties, etc. Par conséquent, même pour les récits en images, certains spécialistes se permettent de classer les cases en : image-action, image-temps, image-description... Même si cela n'est pas tout le temps franchement évident, il faut avouer que, du moins, chez Hergé certaines cases descriptives vides d'action sautent aux yeux, tandis que d'autres sont très excessivement courtes temporellement parlant et représentent une actions brève pour chacune. Dans Tintin et les Picaros, ce genre de cases est très employé pour représenter les péripéties qui ne durent que quelques secondes. (Hergé, 2011b:23-28).

Pour ce qui est de la description, les cases sont généralement d'une forme et taille exceptionnelles. Elles correspondent à la fin ou au début d'une séquence narrative.

Par ailleurs, la forme et la taille d'une case, en plus de la nécessité de répondre au besoin de représentation des espaces et des actions se déroulant dans le récit, ont un effet décisif quant à la signification globale de la séquence que nous évoquerons avec plus de précision plus loin. Ceci dit, en général, lorsque le récit s'écoule avec une vitesse moyenne ou rapide mais constante, l'auteur emploie généralement des

vignettes d'une forme et d'une taille presque identiques pour représenter cette fluidité du récit. En revanche, pour rompre cette fluidité, l'auteur marque la rupture avec un élément singulier: une bulle gigantesque, une case de forme exceptionnelle, etc.

D'autre part, il arrive que les personnages soient représentés dans des cas de stabilité complète ou par rapport à un repère. Ils ne se déplacent pas et le récit s'écoule dans un même espace ; on citera l'exemple d'une communication téléphonique pour laquelle l'auteur est contraint de redessiner la même case en changeant les propos dans les phylactères ou encore le cas de personnages se trouvant dans un espace clos (une voiture, un avion…). Les exemples ne manquent pas à ce sujet.

I.5.2 La conjonction invisible

Comme la bande dessinée se situe entre le dessin et le cinéma, il existe un autre effet implicitement exploité et qui est d'une importance capitale pour la progression du récit et la précision ou perfection de la signification de la séquence ; Il s'agit de l'espace blanc entre chaque deux cases qui se suivent qu'on nomme également : *l'espace intericonque*. En effet, selon Peeters (1991), ce vide-là entre deux moments ou deux espaces est lui-même l'indicateur régulateur du temps du récit qui permet au lecteur de passer du matin au soir, du jour au lendemain ou de *Moulinsart* à *Genève*. Etayé ou non par des indications spatiotemporelles incluses dans les récitatifs, ce vide permet à la fois, la fluidité du récit et la monosémie de la case. A vrai dire, comme dans un film cinématographique, c'est grâce à la rupture entre les différents cadres et plans qu'on peut avancer dans le temps et se déplacer dans l'espace.

Par conséquent, il faut admettre que cet espace dit intericonique apparemment ignoré et inconsciemment respecté exerce, généralement mais pas forcément, au sein de la séquence et du récit, deux fonctions indispensables en même temps :

- Tout d'abord, c'est un indicateur de temps marquant le passage plus ou moins rapide d'une situation initiale A à une situation B ; Ceci dit, cette durée n'est pas expressément indiquée par ce vide mais elle est implicitement ou explicitement mentionnée par le contenu linguistique des récitatifs ou par l'icône de la

vignette. Elle peut varier d'un instant à plusieurs jours, voire plusieurs mois. Ceci dit, pour une bonne partie des dessinateurs classiques de la bande dessinée européenne, généralement dans une même planche, la durée est fixe si les cases sont d'une même taille et d'une même forme sauf si un indicateur de temps prouve le contraire. A titre d'exemple : nous avons constaté qu'Hergé a recouru à une technique se basant sur des indices naturels mais parfaitement élaborée pour marquer l'évolution temporelle (Hergé, 2011b : 29-35) qui consiste à passer d'un ciel bleu nuit à un ciel orange claire pour marquer le petit matin puis un bleu ciel clair et le lecteur se rend compte que le récit se déroule entre la nuit et le matin avec cette séquence de 06 pages sans aucun autre indicateur de temps dans les récitatifs.

- Par la suite, ce vide peut être un indicateur de lieu ou un changeur spatial puisque, comme nous l'avons bien constaté à plusieurs reprises, il arrive qu'un récitatif indique : *« pendant ce temps-là »* (Hergé, 2011a : 13). Dans une telle situation, l'espace ne pourrait être considéré pleinement comme indicateur de temps sinon, il y aurait une redondance inutile. De plus, ce récitatif sous-entend : *«au même moment mais ailleurs ».* Il indique à la fois la simultanéité de deux actions et la divergence des lieux. Dans ce cas, l'espace intericônique marque beaucoup plus le déplacement du récit dans l'espace que la simultanéité des actions. Notons que ces constats sont valables pour les bandes dessinées qu'on a préalablement qualifiées de classiques, cependant pour d'autres cartoonistes, l'espace intericônique peut produire un effet comique ou autre.

En ce qui est des types de déplacements dans l'espace d'une image à l'autre, en principe, il existe deux types :

- Quand il y a un grand déplacement spatial d'une case à l'autre : de *Moulinsart* à *Genève* ou du château au centre-ville. On parle dans ce cas d'espace étendu puisque même la durée entre ces deux cases est assez longue et le temps correspondant à ce vide est déduit à partir de la distance parcouru par les

personnages et selon le moyen de déplacement. Mais il ne faut pas confondre ce type avec un changement de plan ou d'angle de focalisation.

- Lorsqu'il n'y a qu'un petit déplacement spatial dans un espace réduit: de la chambre au salon et le temps entre les deux cases n'est pas à prendre en considération car ce qui importe c'est le déplacement spatial. Généralement, on utilise ce type d'espace intericonique à courte durée dans les péripéties lorsque le récit s'écoule très rapidement.

I.6. La lecture de la bande dessinée

Sachant que la bande dessinée que nous connaissons aujourd'hui est le résultat de l'évolution des *strips* quotidiens qu'on regroupait en planches hebdomadaires puis en albums, il est logique que certaines pages qui constituaient ces unités hebdomadaires de narration, continuaient d'obéir à cette logique linéaire du récit offrant au lecteur un espace plus étendu mais sans traits spécifiques. Ceci dit, une fois les planches publiées en bloc, les cartoonistes commençaient à modifier les formes et les tailles des cases qui étaient jusqu'alors uniformes et le sens de la lecture commençait à poser problème une fois qu'elle est sortie de ses règles établies généralement par Rodolphe Töpffer (1799- 1846) qui est considéré comme le père fondateur de la Bande Dessinée européenne.

De façon globale, le sens de la lecture de la bande dessinée est celui du récit littéraire car le lecteur ne doit pas être contraint de faire un effort intellectuel supplémentaire pour choisir un sens de lecture en plus de tous les sous-entendus et les connotations qu'il doit déchiffrer comme il ne doit pas se perdre entre les cases. Selon Hergé qui préfère faciliter la tâche au lecteur : *« le lecteur doit pouvoir suivre aisément la narration. Il y a notamment une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite.»* (Sadoul, 1989 : 53). Ainsi, tous les mouvements dans le sens aller doivent être orientés de gauche à droite et les actions en retour de droite à gauche.

Pour Hergé ce sens de lecture est incontestable et le non-respect de ce sens est une aberration qui déstabilise la norme. En effet, ce sens de lecture, voire de

mouvement horizontal au sein de la case est très important et ne doit, en aucun cas, être contrecarré puisque, pour les lecteurs de la bande dessinée en dépit de leur âge et culture d'origine, il s'agit d'un code conventionnel sous-jacent selon lequel le personnage va de la gauche vers la droite de la case et revient de la droite vers la gauche. Ceci dit, il faut noter que, pour les BD traduites en langue arabe et autres langues qui se lisent de droite à gauche, le sens de la lecture est inverse et les vignette de la planche sont également inversées de droite à gauche.

Ainsi, ce langage de la bande dessinée garantit la signification d'une part et obéit aux exigences générales de toutes les activités humaines à savoir l'économie linguistique et la tendance au moindre effort d'autre part. Il s'agit du même principe qui est à l'origine de la double articulation du langage humain (Martinet, 1996 : 176) :

> « L'évolution linguistique peut être conçue comme régie par l'antinomie permanente entre les besoins communicatifs de l'homme et sa tendance à réduire au minimum son activité mentale et physique. Ici, comme ailleurs, le comportement humain est soumis à la loi du moindre effort selon laquelle l'homme ne se dépense que dans la mesure où il peut ainsi atteindre aux buts qu'il s'est fixés. »

En effet, c'est cette tendance qui régit la plupart des activités humaines qui est également à l'origine de l'encodage strict de la bande dessinée. Ceci dit, certains cartoonistes ne prennent pas en considération ce sens et se permettent d'organiser leurs cases, planches et récits de plusieurs façons ce qui n'est pas sans conséquence sur la signification globale et la fluidité de la lecture.

I.6.1 Mise en page, narration et signification dans la BD

Cette problématique de la mise en page (*en planche*) de la bande dessinée a toujours posé problème et a suscité des débats entre les représentants des différents courants notamment entre les conservateurs d'une part et les progressistes de l'autre. Ce qui est sûr c'est que la mise en page de la planche de la BD est d'une importance capitale pour sa production en premier lieu, puis pour sa compréhension immédiate. Comme nous l'avons bien souligné plus haut, la forme et la taille des cases sont très significatives dans une bande dessinée et nous pouvons dire de même pour cette mise en planche.

Selon Peeters (1991 : 36), il y aurait quatre conceptions de la planche qui sont en étroite relation avec le rapport récit/ tableau et qu'on peut résumer dans ce qui suit :

- L'utilisation conventionnelle : dans ce cas, la mise en page obéit aux besoins de la publication dans les quotidiens et n'a aucun aspect stylistique ou rhétorique. Les dessinateurs étaient contraints de suivre une norme imposée par l'édition et les *strips* respectaient une seule mise en page. Même s'ils publiaient leurs travaux en volumes, ils ne changeaient presque rien à la mise en page. Ceci dit, certains dessinateurs venus plus tard influencés, peut-être, par les strips quotidiens ont préféré ce genre de découpage régulier de la page en cases égales ou presque. La planche est donc conçue comme un tableau composé de cases homogènes. Il faut noter que pour ce type de mise en page, on privilégie l'aspect narratif de la bande dessinée et la dimension tabulaire domine nettement.

- L'utilisation décorative : dans les années soixante-dix et quatre-vingts, s'est développée en en Europe une tendance de mise en page pour laquelle la page est envisagée comme une unité indépendante et le souci esthétique prime sans pour autant avoir une valeur narrative. Cela a donné naissance à des planches d'une architecture remarquable contenant des effets extravagants (Peeters, 1991 : 40).

- L'utilisation productrice : pour ce genre, la narration se fait et s'organise selon la disposition, la forme et la taille des cases dans la planche : à chaque disposition correspond un segment du récit et une vitesse d'écoulement de ce dernier. De plus le sens de la lecture n'est pas le même pour toutes les planche d'un album. Mais nous estimons que ce type de BD pose problème au moins lors de la lecture.

- L'utilisation rhétorique : c'est le dernier type qui est, pour nous, le plus important à plusieurs titres : Tout d'abord puisqu'il est le plus employé dans la bande dessinée classique ; Ensuite, il est le plus adopté par Hergé pour qui la planche comme la case dépend du récit qu'elle représente. Le tout est mis au service de la narration qu'il appuie. L'auteur choisit la taille et la forme de la

case selon l'action qu'elle représente, le temps qu'elle prend et l'espace qu'elle occupe.

Par ailleurs, certains cartoonistes se permettent d'utiliser plusieurs types de conceptions au sein du même album et la lecture de leurs travaux devient un exercice compliqué qui nécessite un effort intellectuel supplémentaire pour suivre ces jeux d'aller-retour de bas en haut, de la droite à la gauche. Les yeux du lecteur doivent aller dans tous les sens pour comprendre leurs récits. Mais cela risque de poser un problème de compréhension notamment pour un le jeune public. Heureusement pour nous qu'Hergé n'est pas un dessinateur qui complique l'existence mais, au contraire, son souci majeur est la compréhensibilité de ses albums et la bonne réception par le plus large public. Nous y reviendrons plus loin avec plus de détail étayé par des exemples tiré de notre corpus dans la partie analytique, au chapitre 04.

Ce premier chapitre se veut des prolégomènes à l'étude sémiotique de la bande dessinée qui est un médium de plus en plus sous-évalué pourtant presque indispensable du moins pour les jeunes. Cependant, il arrive à son terme en appelant mille et un compléments auxquels il n'est pas possible ici de donner place tellement le sujet est très vaste et les études qui lui sont consacrées rares. Nous n'avons introduit que ce qui est nécessaire pour notre travail de recherche. Ceci dit, nous aborderons d'autres points plus ou moins essentiels dans ce qui suivra et nous détaillerons certains concepts clés pour notre problématique centrale.

Il nous semble que tout reste encore à dire et que nous n'avons fait jusqu'à présent que déblayer le terrain pour permettre à un lecteur non-averti de s'imprégner du métalangage qui nous servira plus loin pour décrire et analyser un corpus d'une spécificité indéniable.

Chapitre II

Naissance et évolution de La bande dessinée

Tout refus de communication est une tentative

De communication ;tout geste d'indifférence

est un appel déguisé.

Albert Camus

Chapitre 2: Naissance et évolution de la bande dessinée

Avant d'entamer ce chapitre dédié à l'histoire d'un genre si controversé, il est important de rappeler que la bande dessinée et l'image en général dans son sens moderne constitue ou presque un monde parallèle à celui dans lequel nous vivons aujourd'hui. Avec toute l'ampleur qu'elle a prise et la polyvalence dont elle s'est dotée, l'image n'est, en réalité, que le fruit du développement des peintures rupestres que nos ancêtres ont sculptées sur les murs des cavernes qu'ils habitaient dans l'intention de représenter le monde qu'ils vivaient.

C'est ainsi que naquit ce mode de communication inhérent à l'espèce humaine dont les contenus sont perceptibles par l'œil et permettent de sauvegarder les messages communiqués qui étaient auparavant fondés sur le langage oral et qu'on ne pouvait graver pour les transmettre à travers le temps. C'est ce qui constitue, en effet, l'une des caractéristiques les plus importantes de l'image qui a créé un mode de communication qui ne peut être limité ni par le temps ni par l'espace, appréciable par tous les humains à moins qu'ils soient privés de ce sens qui est la vue.

En plus de cette qualité qui lui permet d'être transmise à travers le temps et l'espace et d'être ancrée, l'image possède une seconde qualité indéniable qui est son caractère universel contrairement à un message véhiculé par le langage oral qui est limité à la communauté linguistique dans laquelle il voit le jour. Elle a donc le privilège d'être fondée sur un code commun à tous les êtres humains. Il s'agit évidemment du code iconique.

II.1. De l'image à la bande dessinée

II.1.1 Définitions de l'image

Avant de donner une définition exhaustive de l'image nous voulons, tout d'abord, revenir à ses quelques anciennes et différentes définitions. La plus ancienne que nous avons pu repérer est celle de Platon (cité par Joly, 2005 : 08) : *« J'appelle images d'abord les ombres ensuite les reflets qu'on voit dans les eaux, ou à la surface des corps opaques*». Ce que nous devons retenir de cette définition c'est qu'elle met en

relief l'idée de représentation et de reproduction d'un objet existant au préalable. L'image peut donc être conçue comme *«un objet second par rapport à un autre qu'elle représenterait selon certaines lois particulières.»* (Joly, 2005 : 08)

Il est important de signaler que le mot image est plus polysémique qu'il le parait. Il suffit pour confirmer cela de consulter un bon dictionnaire de langue. Dans *Le Petit Robert*, on peut trouver diverses définitions de ce terme. Ceci dit, nous n'allons pas nous consacrer à la polysémie de ce mot, cependant nous avons retenu les définitions qui nous intéressent et qui vont nous servir dans ce travail de recherche.

Image est tout d'abord synonyme de reflet : *« reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit. »* (Le Petit Robert : 2002). Même si elle peut paraître simple, cette définition est très importante pour nous.

Pour le sémioticien, les notions de reflet et de reproduction sont très importantes à bien des égards. Le reflet est le fruit d'une relation qui s'établit entre un plan du contenu et un plan de l'expression. Cette définition est identique à celle faite par Platon. L'image (le reflet) est donc un signifiant dont le signifié est l'objet reflété. Il est important de signaler que cette conception de l'image nous rappelle l'idée de signe naturel par opposition à signe artificiel ou culturel que nous allons trouver dans la deuxième définition. « Image » est aussi un synonyme de dessin et figure : *« représentation d'un objet par les arts graphiques ou plastiques».* En dépit de la grande ressemblance entre ces deux définitions du Petit Robert, il existe une divergence importante entre elles. Il faut savoir que le dessin implique qu'il y a un dessinateur ; ce qui signifie que l'image est dans ce cas un signe culturel et c'est exactement ce genre d'images qui nous intéresse dans le présent travail de recherche. Notre objet d'analyse est un ensemble de vignettes de bande dessinée dont le contenu est constitué de dessins et d'écriture que nous allons tenter d'analyser en empruntant les outils du sémioticien.

Nous allons remarquer que les sémioticiens possèdent leur propre définition du concept de l'image. (Courtés et Greimas, 2003 : 181) définissent l'image comme : *« une unité du plan de manifestation autosuffisante»*. Cette vision s'inscrit dans le

cadre de la sémiotique visuelle. Elle est donc considérée comme un tout de signification susceptible d'être soumise à l'analyse. Quant à la sémiologie de l'image qui se réfère à la théorie de la communication, elle la considère comme un message constitué de signes iconiques qui ne communiquent pas pour véhiculer un message seulement mais pour agir sur l'autre.

Essayons de vérifier ce que d'autres spécialistes entendent par image. Selon Eco (1970), l'image serait *« quelque chose qui ressemble à quelque chose d'autre »*: Au bout du compte, elle est une représentation analogique principalement visuelle.

Donc l'image est toujours *image* de quelque chose, elle n'en est pas le référent, elle ne fait que l'évoquer, elle ne l'est pas. Imaginaire ou concrète, l'image passe par quelqu'un qui la produit ou la reconnaît. Cette représentation se fait par des analogies plus ou moins proches du réel, d'où l'emploi du terme " icone" et de l'expression *"degré d'iconicité"* de Peirce afin de mettre l'accent sur le degré plus ou moins net de ressemblance avec le réel ou l'objet représenté.

L'iconicité étant la caractéristique de ce qui est iconique, c'est à dire de ce qui relève du signe (objet valant pour un autre) et de la ressemblance (illusion de réalité). Le *"degré d'iconicité"* sera en fonction du nombre d'éléments présents, à la fois dans l'objet représentant et l'objet représenté. Éléments que nous appellerons traits pertinents lorsqu'ils sont nécessaires et suffisants ; variables facultatifs lorsqu'ils sont contingents et insuffisants.

II.1.2 L'image : de la préhistoire à l'antiquité

Avant d'aller plus loin dans l'histoire de la bande dessinée et de l'image de façon globale, il est important de rappeler que l'écriture que nous utilisons continuellement aujourd'hui est venue très tard par rapport au dessin grâce auquel nos ancêtres ont pu laisser leurs traces dans les cavernes qu'ils habitaient et sur les rochers qui les entouraient sous formes de dessins dont les formes et les dimensions sembleraient bizarres pour un homme moderne. Mais elles étaient pleines de signification pour nos ancêtres et elles le sont encore pour le paléontologue. Ces

dessins permettaient aux Paléolithiques de s'exprimer et de transmettre certains messages qui étaient dans leur majorité sémantiquement très simples mais, ils ont constitué ce que l'on appelle *les avant-courriers de l'écriture* (Joly, 2005 : 12) utilisant des procédés de représentation très simples qui consistaient à reproduire les objets réels sous formes de pétroglyphes[3]. C'est ainsi qu'une nouvelle forme de la communication humaine a vu le jour. Les premiers messages servaient à marquer la possession d'une caverne ou d'un territoire de vie ou de chasse par un clan comme ils servaient à jalonner les itinéraires. Ils étaient faits de formes géométriques très simples : des traits à diverses dimensions et positions.

Il faut noter que dans ces dessins préhistoriques, il s'agissait généralement de représentations de scènes de la vie quotidienne relativement stables et non pas de pure narration. Ceci dit, les grottes du Tassili (le Tassili des Ajjer) en Algérie abritent des vestiges rupestres datant du Néolithique (Le Petit Robert des noms propres : 2003) représentant des scènes animales (bovidés, vaches, taureaux, etc.) et humaines (chasse) qu'on ne peut considérer comme de la nature morte dont la célèbre « *vache qui pleure* ». En France, la fameuse grotte de Lascaux abrite des dessins plus anciens mais plus perfectionnés qui remontent au Paléolithique supérieur. La plupart des dessins représentent des scènes qui ne semblent pas narrer à, l'exception de la scène dite « du puits » (Duprat, 2011 : 02). Ce ne sont que des exemples que nous donnons ici car la civilisation humaine n'est pas réservée à un seul continent.

Plus tard, et suite au développement qu'a connu la vie humaine, de nouveaux besoins vitaux sont nés dont celui de communiquer des messages très variés à des destinataires de plus en plus éloignés à travers l'espace puis le temps. C'est exactement ce qui a amené les hommes à développer leurs moyens de communication dont le langage oral et iconique (par le dessin). Ainsi, aux temps des plus anciennes civilisations humaines proprement dites, le dessin a connu un essor remarquable. La peinture avait un statut très particulier puisqu'elle avait pour objet tout ce qui est

[3] Les dessins incisés dans la pierre, dits *pétroglyphes,* ont préparé, par leur symbolique rituelle (arbres, animaux, roues, croix, signes géométriques) l'éclosion de l'écriture synthétique. Ch. Higounet, l'Écriture, p. 7 (1955).dans LE GRAND ROBERT.

sacré : des divinités, des cultes, des scènes de vie des empereurs, des pharaons, etc. Le meilleur exemple qu'on peut donner est tiré de ce qui reste de la civilisation égyptienne dont les dessins datant de 3000 ans avant J-C, sont encore préservés dans les plus grands musées du monde ou sur place dans les sites célèbres dont celui de Beni-Hassan en Egypte très riche d'exemples de peintures murales.

L'image qui suit en est un exemple typique des techniques employées à l'époque pour exprimer des événements dans les quatre dimensions ; Des techniques de représentation où la ligne verticale et l'horizontale ne possèdent pas les même significations mais l'une a une valeur spatiale tandis que l'autre possèdent une signification temporelle. Par ailleurs, la traille des personnages représentés renvoie à leur statut social. L'image ne faisant pas partie de notre corpus, on n'ira pas plus loin.



Figure 02 peinture murale Beni-Hassan[4]

Ce qui est impressionnant dans cette peinture c'est que l'artiste (ou les artistes) a pu exploiter deux dimensions pour en exprimer quatre. Les spécialistes ont constaté que les artistes peintres ont mis au point une technique appelée la "composition en registre" : un mode de transposition qui s'est répandu en Égypte antique. Cette technique consiste à disposer sur une même ligne de terre ce qui appartient à un même plan de la profondeur du champ perceptuel. La surface dessinée est ainsi divisée de haut en bas par une série de lignes successives, chacune portant un plan de l'espace à trois dimensions. Il arrive aussi que les scènes représentées successivement de gauche

[4] http://www.egyptsites.co.uk/middle/minya/hasan/hasan.html

à droite aient entre elles un rapport de temps plutôt que d'espace. Depuis, plusieurs nouvelles techniques ont vu le jour partout dans le monde pour reproduire le plus fin possible des scènes de la vie quotidienne.

Pour nous, ce genre de représentation est sémiotiquement très important et probablement à l'origine du genre bande dessinée car, comme on peut le distinguer facilement, cette peinture millénaire possède certains traits communs avec la bande dessinée que nous connaissons aujourd'hui plus que la tapisserie de Bayeux qui ne date que de l'an 1066 de notre ère. Malheureusement, les historiens qui évoquent l'évolution de la bande dessinée, ne prennent en considération que cette œuvre de 1066 de notre ère et qui est, à notre sens, très récente à comparer avec les dessins égyptiens grâce auxquels nous avons découvert en détail leur civilisation.

Il faut noter seulement que dans tous les continents habités par l'homme, il y a des dessins plus ou moins anciens et qui datent d'époques relativement identiques. Par conséquent, personne ne peut affirmer une origine géographique particulière à la représentation par l'icône visuelle. Ceci dit, dans les pays occidentaux, on admet que la première représentation iconique narratrice est la tapisserie de Bayeux.

II.2 L'art dessiné au Moyen-âge

En Europe, on s'accorde que la tapisserie de Bayeux est le premier dessin narrateur selon le système de la bande dessinée actuelle qui prend en considération l'ordre chronologique des faits. Il s'agit d'une série de fresques réalisées sur une gigantesque tapisserie longue de 70 mètres qui relate de façon chronologique la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant (1027-1087) en 1066 (Duprat, 2011 : 02). Elle est célèbre également sous le nom de la Tapisserie de la reine Mathilde. Les artistes ont composé trente-cinq scènes différentes en broderie d'une longueur de soixante-dix mètres et d'une largeur de cinquante centimètres, ces scènes sont classées par ordre chronologique de la première entrevue entre le Duc normand Guillaume et Harold II, prétendant au trône d'Angleterre, en 1064 jusqu'à la bataille d'Hasting qui oppose les armées des deux protagonistes. La dernière scène représente la défaite du prétendant au trône d'Angleterre, sa mort et le couronnement de

Guillaume le 14 octobre 1066. Pour éterniser sa victoire, Guillaume ordonna cette même année le commencement de la réalisation de cette œuvre qui dura environ seize ans.

II.2.1 Les caractéristiques de la Tapisserie de Bayeux

Il s'agit d'une broderie de 70 Mètres de longueur et 0,5 M de largeur ; c'est une bande divisée horizontalement en trois parties : une grande frise au milieu et deux petites en haut et en bas :

- La frise centrale représente les différentes étapes qui mèneront à la victoire de Guillaume.

- Celle du haut est une représentation d'animaux fantastiques ou réels sans rapport direct avec le récit en images de la frise centrale.

- La troisième frise qui est celle du bas représente également des animaux jusqu'à l'ultime scène de la bataille finale où elle est pleine de cadavres qui semblent déborder sur la bataille représentée sur la frise centrale (Duprat, 2011 : 02).



Figure 03 Tapisserie de Bayeux[5]

[5] Scène 48, La cavalerie normande se met en mouvement lors de la bataille d'Hastings, Musées de la ville de Bayeux

Il faut noter que les scènes de cette tapisserie sont généralement garnies de textes qui nomment parfois les personnages ou qui font de la description, voire la narration de certains passages de la trame.

Ce qui est le plus important pour nous dans cette œuvre datant du Moyen-âge c'est que, à aucun moment, l'ordre chronologique n'a été transgressé. De plus, les quelques passages littéraires qu'elle contient, même s'ils sont loin des phylactères et des récitatifs actuels, ont fait qu'elle est considérée unanimement comme l'ascendant incontestable de la bande dessinée que nous connaissons aujourd'hui. Par la suite, il y avait eu d'autres histoires sous cette forme mais ce n'est qu'après l'apparition de l'imprimerie de Gutenberg qui a marqué un tournant dans la communication humaine par la presse écrite en 1438[6], que la narration figurative s'est développée.

Ceci dit, il faut rappeler que dans d'autres contrées du monde, il y avait cette forme de narration par l'image. Il s'agit du Japon dont les Mangas actuellement de plus en plus populaires envahissent le monde.

II. 3. La bande dessinée nipponne des makimonos aux mangas:

Dès les premiers siècles de notre ère, les Japonais ont développé une caricature sans égale dans le monde entier. Ils étaient incontestablement les maîtres de cet art dont des croquis datant du VII^{ème} siècle ont été découverts sur les dos des planches du plafond du temple Hôriyûji vu l'absence de lumière, ils étaient bien conservés. Il s'agit d'esquisses grossières caricaturant certainement des personnages ayant vécu à cette époque-là. Par ailleurs, on a découvert des peintures fascinantes de cette époque également laissées sur des rouleaux enluminés qu'on appelle Emakimono. Ce sont de longues bandes en papier ou en soie pouvant atteindre 15 mètres enroulées autour de bâtons. Les bandes sont généralement segmentées en parties allant de 50 à 60 Cm. Sur chaque section, on représentait une scène faisant partie d'un récit global que raconte le ou les makémonos puisque selon la longueur du récit, il peut être représenté sur un ou plusieurs makémonos. L'ordre chronologique est respecté mais l'ordre de la lecture est

[6] Gutenberg Johannes Gensfleisch (1400-1468) imprimeur allemand inventeur de la presse à imprimer et d'une encre qui permettait l'impression des deux faces du papier.

de droite à gauche au fur et à mesure qu'on déroule le papier. Le contenu des emaki était généralement des contes fantastiques, parfois, des récits religieux ou rarement des satires sociales ; ceci dit, ils restent une référence incontournable de l'histoire nipponne témoignant de leur époque et représentant le mode de vie de leurs contemporains. Parmi les plus célèbres emaki qui ont échappé aux dégradations du temps, on peut citer le rouleau des oiseaux et des animaux qui est fondé sur le principe des fables de La Fontaine et autres. Il faut noter que les emaki appartenaient aux classes supérieures de la société nipponne et que ce n'est qu'au XVII^{ème} siècle que les différents moyens d'expression se sont popularisés. (Duprat, 2011 : 03).

Au XVII^{ème} siècle, le Japon connait un développement sur tous les plans et traverse notamment une période de paix qui permet aux soldats de se reposer et de mener une vie de luxe ainsi que les marchands qui deviennent nouvellement riches et aspirent posséder des œuvres d'art personnelles, voire personnalisées, ce qui permet aussi le développement de plusieurs domaines culturels et moyens d'expression. Dans ce contexte, les estampes (images imprimées) inondent le Japon et connaissent leur apogée aux environs du milieu du XVIII^{ème} siècle. (Duprat, 2011 : 05). Les thèmes sont de plus en plus diversifiés : de la littérature à la publicité passant par la caricature. Ceci dit, leur apogée est très rapidement remplacée par celle des livres qui racontent des contes traditionnels et qui étaient illustrés par des dessins ou parfois constitués de dessins qui racontent sous forme de bande dessinée avec des phylactères presque semblables à ceux de nos jours.

II.3.1 La naissance du Manga

Suite à l'évolution continuelle de la société nipponne qui a marqué tous les domaines de la vie dont celui des arts et des outils de communication au Japon durant le XIX^{ème} siècle, la peinture connait une évolution remarquable tant sur le plan quantitatif que qualitatif. Ainsi de nombreux auteurs ont fait leur apparition plus ou moins considérable dans le domaine de la narration par les estampes dont le célèbre Katshushika Hokusai qui était également poète.

En 1800, Katshushika Hokusai fut surnommé « le fou du dessin » suite à sa réalisation originale de portraits gigantesques de certains hommes de religion sur les sols des temples allant jusqu'à 240 m² de 1804 jusqu'à 1817 grâce à un pinceau géant trempé dans un seau de peinture ce qui lui a valu une réputation dans tout le pays et nombreux peintres se sont inspirés de ses méthodes (Duprat, 2011 : 05). En 1814, il réalise une série d'estampes en plusieurs centaines de pages en un seul volume qu'il publie sous le titre LA MANGA. C'est l'œuvre qui marque la naissance du terme et du premier des mangas auquel il en a ajouté d'autres dont le plus célèbre Les Trente-six Vues du mont Fuji en 1831. L'auteur perfectionne de plus en plus ses œuvres et emploie de nouvelles techniques qui inspirent, non seulement les auteurs nippons mais également les occidentaux.

Au milieu du XIX^{ème} siècle, l'ouverture du Japon sur le monde occidental modifie certaines traditions et habitudes nipponnes notamment vestimentaires, ménagères et alimentaires. Les Japonais découvrent alors les journaux qui sont rapidement envahis par les illustrations généralement burlesques qui s'attaquent au gouvernement. Conjointement, les occidentaux découvrent et débordent sur le Japon et exportent leur mode de vie. Dans le domaine de la bande dessinée, ils apportent leurs touches stylistiques aux mangas japonais qui subissent l'influence occidentale tout en évoluant continuellement.

II.4. La bande dessinée européenne au XIX^{ème} siècle

Après l'apparition de l'imprimerie de Gutenberg qui a marqué un tournant dans la production des manuscrits en 1438 avec l'invention de la presse à imprimer et d'une encre qui permettait l'impression des deux faces du papier, le monde de la communication écrite n'a pas cessé d'évoluer dans tous les domaines notamment celui de la littérature partout dans le monde.

Au XIX^{ème} siècle, l'Europe comme les Etats-Unis assiste à une éclosion sans égale de la presse écrite dont les journaux deviennent de plus en plus populaires et, par conséquent, apparaissent comme le meilleur outil de communication atteignant les masses populaires et qui permettent à presque toute la population d'être à jour en

matière d'information et de propagande. Conjointement, le dessin de presse gagne un statut remarquable et profite d'une popularité incontournable : les gens admirent de plus en plus les caricatures et encore plus les romans-feuilletons qui font parler leurs personnages grâce aux textes qui accompagnent les dessins pour appuyer également les faits. Ainsi, le dessin autonome devient dépendant d'une série qui se publie en séquences et un nouveau genre d'expression graphique se crée. C'est la naissance de la bande dessinée en Europe qui voit le jour à travers les œuvres du dessinateur suisse Rodolphe Töpffer en 1833 qui intitule son travail *« la littérature en estampes »*. Töpffer est, selon diverses sources, incontestablement le premier cartooniste européen moderne (Fresnault-Deruelle, 2009 : 10) dont les diverses œuvres réalisées quelques années plus tôt, ne sont publiées qu'en 1833 puisqu'il ne trouvait pas ses histoires assez sérieuses par rapport à son métier d'enseignant. La modernité des œuvres de Töpffer se manifeste sur le plan de l'expression ainsi que sur celui du contenu. Selon les critiques, elles se caractérisent :

- Tout d'abord, par la prépondérance du dessin sur l'écrit et qui n'est considéré que comme un complément, mais parfois indispensable.

- Par la suite, elles se caractérisent par *« un dessin maigre et linéaire qui oscille entre le burlesque et le grotesque […] et vise l'essentiel »* (Fresnault-Deruelle, 2009 : 10). La dimension esthétique n'est pas le premier souci du dessinateur d'autant plus que les moyens d'impression n'étaient pas aussi développés à l'époque.

Il faut noter cependant que le genre bande dessinée n'était pas forcément enfantin à ces débuts, il était beaucoup plus destiné à des lecteurs de différentes catégories d'âge et de toutes les classes sociales. Par ailleurs, Töpffer a publié ses œuvres directement en albums à partir de 1833 et ce sont les premiers albums de BD dans l'histoire de l'humanité.

Sur les pas de Töpffer, d'autres cartoonistes se sont épanouis dans la presse écrite partout en Europe s'inspirant des travaux de ce pionnier. Ainsi, en Allemagne, Wilhelm Busch (1832-1908) a créé la célèbre série *Max et Moritz* publiée dans le

journal *Fleigenden Blätter* à partir de 1865 caractérisée par les gags en une page et dont les deux personnages sont deux insupportables farceurs. (Fresnault-Deruelle, 2009 : 10)

Un autre dessinateur marque le monde de la narration figurative en apportant sa propre contribution au monde de la bande dessinée, il s'agit du célèbre Christophe de son vrai nom George Colomb (1856-1945). Il est l'introducteur de certains nouveaux effets tels que :

- le gros plan (un cadrage serré sur une personne ou un objet) ;
- le plan général (qui montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action) ;
- la profondeur de champs (zone de l'espace dans laquelle doit se trouver le sujet à photographier pour que l'on puisse en obtenir une image que l'œil acceptera comme nette) ;
- le travelling (mouvement de la caméra de cinéma placé généralement sur un chariot qui glisse sur des rails disposés selon les besoins) qui sont devenus plus tard la base du cinéma. (Duprat, 2011 : 9)

Parmi ses récits destinés principalement aux enfants et qui passionnaient également les adultes, on peut citer *La Famille Fenouillard* (1889-1893), *Les Malices de Plick Plock* (1893-1904). Même s'il a cessé de produire des bandes dessinées très tôt pour écrire de l'histoire, Colomb reste l'un des piliers de la bande dessinée européenne.

II.5. La bande dessinée américaine au XIX^{ème} siècle

Aux États-Unis, la presse écrite s'épanouit un peu plus rapidement par rapport à l'Europe et la concurrence s'établit instantanément entre les grands patrons de la presse de l'époque Joseph Pulitzer du *New York World* et Randolph Hearst du *New York Journal* connus pour leur rivalité commerciale acharnée, cela va permettre à la

bande dessinée américaine dite *strip* ou *comic* d'en profiter et d'évoluer promptement à partir de 1894.

II.5.1. The *Yellow Kid* ou le déclic de la bande dessinée américaine

L'enfant à la chemise de nuit jaune ou *The Yellow Kid* est un personnage créé par le dessinateur américain Richard Felton Outcault du journal *New York World* dans une série intitulée « Hogan's Alley » qui relate avec humour la misère vécue dans une ruelle des bas-fonds de New York. Le personnage principal qui est un enfant d'origine chinoise séduit très rapidement les lecteurs américains et augmente nettement les ventes du quotidien *New York World* et cette croissance ne plait pas au rival qui débauche le dessinateur pour son nouveau quotidien et la guerre entre les deux concurrents est déclenchée puisque Joseph Pulitzer engage un autre dessinateur pour continuer sa série ce qui a fait qu'un même personnage illustré est repris par deux auteurs qui travaillent pour deux quotidiens différents. Cette rivalité va permettre une surproduction de bande dessinée qui devient un enjeu économique important. Richard Felton Outcault a créé en 1905 un autre personnage farceur *Buster Brown* (Duprat, 2011 : 10) qui est également un garçon mais issu d'un milieu aisé accompagné par un chien qui est le premier personnage non humain parlant du genre.

Outre ces personnages, *The Katzenjammer Kids* marquent cette époque : il s'agit de deux voyous apparus dans le *New York Journal* en 1897 (Fresnault-Deruelle, 2009 : 10) dessinés par Rudolf Dirks. Ils ont eu plus de popularité que *The Yellow Kid* et s'internationalisent très rapidement. Ce qui caractérise cette série, par rapport aux autres, c'est l'introduction des onomatopées pour la première fois dans l'histoire de la bande dessinée (Fresnault-Deruelle, 2009 : 10). La rivalité ne s'arrête pas là et la concurrence des auteurs ravit les lecteurs qui profitent d'une amélioration progressive des bandes dessinées tant sur le plan de la forme que sur celui du contenu.

Par la suite, d'autres séries de bande dessinée voient le jour dans les journaux et pour régler le problème des droits d'auteur, Hearst crée *King Feature Syndicat*

(Fresnault-Deruelle, 2009 : 10) suivi par d'autres magnats de la presse qui touchent l'essentiel des gains des travaux des dessinateurs qui ne sont considérés que comme de simples employés et non des artistes disposant de droits d'auteurs.

Au début du XX^{ème} siècle, la vente des journaux américains devient dépendantes des bandes dessinées qu'ils publient. Qu'ils soient des journaux sportifs ou des quotidiens d'actualité, on y dédie souvent à la bande dessinée soit une page entière ou une seule bande qu'on appelle *strip*. Les thèmes sont très variés et les histoires qu'ils représentent continuent pour des semaines, des mois voire, des années à l'exemple de *Little Nemo in Slumberland* créé en 1905 par Winsor Mc Cay qui a été publié pendant six années (Duprat, 2011 : 14). Au début les *strips* étaient périodiques puis deviennent très rapidement quotidiens et se développent sur tous les plans intégrant de nouvelles techniques d'impression comme les couleurs, la variation de la forme des cases, les types de personnages qui sont parfois surréalistes, les différents plans, etc.

Par ailleurs, sur le plan thématique, une nouvelle tendance vers l'aventure, le fantastique et le surréalisme va dominer les *strips* américains dans les années vingt et trente suite à la morosité de la vie sociale due à la crise économique qu'a connu le pays et le monde entier, ce qui oblige les dessinateurs à sortir des ruelles de la ville pour représenter la jungle, le désert, l'espace, etc. En revanche, un nouvel art voit le jour : le cinéma et la conjoncture va permettre des adaptations, des influences, une nette évolution de la bande dessinée.

Il faut noter enfin que les premiers personnages de la bande dessinée américaine sont généralement des enfants de sexe masculin de différentes classes sociales. Ceci dit, avec *The Krazy Kat* de George Herriman en 1913, une nouvelle tendance vers les personnages animaliers voit le jour et va permettre la création de plusieurs personnages qui seront généralement repris dans un autre genre que nous considérons comme une évolution de la bande dessinée qui est le dessin animé. Ceci dit, en 1912 apparait un nouveau genre de bande dessinée dont les personnages principaux sont des

jeunes filles qu'on appelle *Girls Strips* et qui persiste et se développe dans les années vingt à l'exemple de *Polly and her Pals* (Duprat, 2011 : 15).

II.5.2. De la bande dessinée au dessin animé

A l'aube du XX^{ème} siècle, aux USA, un nouveau médium éclot très rapidement, il s'agit du cinéma et ses dérivés (l'écran) et les dessins animés voient le jour dans les studios Disney. Promptement, une nouvelle concurrence débute entre les magnats créateurs de dessins animés ; les frères Disney d'une part et Oswald qui débauche leurs dessinateurs et animateurs pour ses studios d'autre part. C'est dans ces circonstances troubles que le fameux personnage Mickey qui est le premier dessin animé parlant nait le 18 novembre 1928, en dessin animé tout d'abord puis en bande dessinée deux années plus tard sous le nom de Mickey Mouse (Duprat, 2011 : 26) mais le projet est très rapidement abandonné par son créateur au profit des dessins animés inaugurant de nouvelles séries qui ont subsisté très longtemps telle Donald Duck et qui ont dépassé toutes les frontières et ont été traduites dans plusieurs langues comme elles ont donné la vie à d'autres séries secondaires.

Enfin, il reste à noter que la bande dessinée aux États-Unis a connu une autre forme de publication sous forme d'albums presque semblables à ceux parus en Europe appelés *Comic Books* à la fin du XIX^{ème} siècle mais qui ont très rapidement été remplacés par les *Pulps* moins chers vu la mauvaise qualité du papier qui permettait aux éditeurs de faire des économies sur le papier et réduire le coût de la publication.

II.6. La bande dessinée européenne au XX^{ème} siècle

L'histoire de la bande dessinée européenne au XX^{ème} siècle peut être répartie en trois périodes principales :

- l'avant-guerre mondiale ;
- la période des guerres ;
- l'après-guerre mondiale.

Cette répartition peut être justifiée par le fait que les influences sont considérables non seulement sur le plan quantitatif, mais également sur le plan thématique (il s'agit d'influences internes et externes notamment américaines). En effet, la bande dessinée européenne diffère de celle développée aux États-Unis d'Amérique sur plusieurs plans même s'il y a eu des influences dans les deux sens ; tout d'abord au niveau des thèmes et des personnages, mais beaucoup plus, le support de l'évolution du genre : aux Amériques, ce sont les quotidiens d'information qui ont bercé les premiers strips. En revanche, en Europe, c'est grâce aux journaux enfantins que la bande dessinée a évolué. Par conséquent, le public visé par le genre n'est pas forcément le même ; ce qui explique les différences substantielles et formelles des albums de la bande dessinée européenne qui ont fait l'objet d'une critique radicale acharnée de certains moralistes. Pour ces éducateurs formalistes, ce genre de littérature en images qui a séduit très rapidement la jeunesse européenne, risque d'être employé pour passer des messages idéologiques, religieux ou politiques qui seront infailliblement reçus par les enfants européens notamment dans les circonstances du début du XX^{ème} siècle qui a connu des bouleversements sociopolitiques nécessitant une propagande sans cesse.

La surveillance et la censure ne sont pas propres à la bande dessinée puisque toutes les formes d'expression et d'information ont été mises sous surveillance de crainte d'une propagande incontrôlée. Par ailleurs, une crainte légitime pour la disparition du goût pour la littérature et l'esthétique dont se vantent les européens, a poussé ces critiques à tirer la sonnette d'alarme contre la bande dessinée qui a, pour longtemps, souffert de la censure et de la surveillance des autorités jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale. Cela n'a pas été sans conséquences sur le plan thématique autant que sur le plan de la forme puisque la bande dessinée, comme tous les genres d'expressions artistiques, a subi des influences directes ou indirectes des circonstances sociopolitiques. En revanche, en dépit de tous les obstacles, certains dessinateurs et éditeurs ont résisté à la critique et à la censure créant des séries de bande dessinée européenne ou traduisant et adaptant des récits venus d'Amérique.

En France, les frères Offenstadt ont commencé dès 1890 à publier des bandes dessinées dans des hebdomadaires comme *L'Illustré, Le Petit Illustré, L'Epatant* dans lesquels de nombreux personnages ont évolué dans des séries qui ont plus ou moins perduré à l'exemple des séries *Les Pieds Nickelés* (1908) qui a marqué l'histoire de la bande dessiné française (Duprat, 2011 : 32). C'est une série de bande dessinée créée par Louis Forton qui relate les aventures des trois escrocs : *Croquignol, Ribouldingue* et *Filochar* dont l'objectif commun est de gagner le maximum d'argent et s'enrichir le plus vite possible par tous les moyens, et pour ce faire, ils voyagent à travers le monde escroquant tous ceux qui leur tombent sous la main, mais ils perdent à chaque aventure l'argent de l'escroquerie aussi vite qu'ils le gagnent.

Les personnages hors la loi et leurs aventures ont certainement séduit le public puisqu'ils reflètent l'anarchie sociale de leur époque en Europe en particulier, mais encore partout dans le monde. La série ne s'arrête pas au décès du dessinateur en 1934, et subsiste quelques années encore puis succombe sous la concurrence d'autres séries. Par ailleurs, d'autres séries de bandes dessinées représentant des personnages masculins ou féminins ont vu le jour partout en Europe. Elles ont plus ou moins perduré tels *Zig* et *Puce* et *Bécassine*.

II.6.1. La bande dessinée américaine en Europe au XX^{ème} siècle

Suite à l'évolution du trafic et des échanges commerciaux entre les États-Unis et l'Europe, l'influence américaine s'est très rapidement manifestée dans tous les domaines de la vie au début du XX^{e} siècle. Les Européen ont instantanément révélé leur avidité pour tout ce qui est d'outre-Atlantique, par conséquent tous les domaines socioculturels ont subi cette influence américaine dont la bande dessinée qui s'est très vivement fait admirer et par les enfants et par les adultes européens.

Ainsi, *The Katzenjammer Kids* de Rudolf Dirks, *Little Nemo* et autres séries qui ont marqué cette époque, ont connu des succès remarquables en Europe au début du XX^{ème} siècle, mais *Le Journal de Mickey* obtient un succès sans égal chez les Européens de toutes les catégories d'âge notamment chez les Anglo-Saxons (Duprat, 2011 : 36). En revanche, cette *invasion* américaine n'a pas été sans conséquences

désastreuses sur les auteurs et éditeurs européens qui ont été complètement dépassés par ce style et cette affluence des séries américaines. Ceci dit, si certains dessinateurs qui n'ont pas pu rivaliser avec les Américains ont cédé, d'autres, en revanche ont subsisté en adoptant des personnages des séries américaines ou en créant leurs propres personnages concourants tel le phénoménal Tintin, le célèbre personnage des bandes dessinées objet de notre étude et dont l'auteur Georges Remi alias Hergé avoue ne pas imaginer le succès qu'il connaîtra quelques années plus tard et dont 23 albums traduit dans 54 langues ont été publiés. C'est incontestablement la série de bande dessinée européenne la plus célèbre dans le monde pour tout le XX^{ème} siècle. On ne s'attardera pas plus sur ce point puisqu'on évoquera de façon détaillée cette série qui est à l'origine de cette étude dans le chapitre suivant qui lui sera entièrement consacré. Par ailleurs, l'auteur a dessiné d'autres séries qui ont connu moins de succès.

II.6.2. La bande dessinée en Europe pendant la seconde guerre mondiale

La seconde guerre mondiale dont l'Europe a majoritairement constitué le terrain n'a pas été sans conséquences sur tous les domaines de la vie culturelle notamment celui de la communication, des mass-médias et de la presse écrite ; par conséquent, elle a doublement marqué son influence sur le domaine de la bande dessinée notamment à partir de 1940.

Tout d'abord, l'implication des Américains dans la guerre a engendré une perturbation, voire une interruption de l'affluence des séries de bande dessinée américaines très prisées en Europe, ce qui a causé un manque de main d'œuvre presque impossible à combler dans des circonstances d'instabilité et d'insécurité puisque même les dessinateurs américains ont abandonné les ateliers européens et il fallait engager d'autres dessinateurs locaux pour continuer la publication de certains titres destinés aux jeunes lecteurs comme *Le Journal de Mickey* (Duprat, 2011 : 36).

Par la suite, l'occupation allemande des territoires belges et une bonne partie des territoires français a occasionné des bouleversements désastreux sur le plan

médiatique puisque certains journaux quotidiens ont partiellement ou complètement disparu, d'autres ont dû émigrer en zone libre. Les magazines de jeunesse ont également subi le même sort : *La Semaine de Suzette* en France et *Le Petit Vingtième* en Belgique ont disparu tandis que *Le Journal de Mickey* a émigré. Ceci dit, certains autres journaux ont vu le jour pendant cette période-là. Les magazines de jeunesse disparus sont très rapidement remplacés par d'autres à l'exemple des *Belles Aventures* qui publient les histoires de Réné Giffey *Surcouf, Les Trois Mousquetaires* (Duprat, 2011 : 36). Il faut préciser enfin que certains rares journaux nés pendant cette époque-là défendaient les idées des occupants à l'exemple du journal *Le Téméraire* en 1943 qu'on a surnommé *« Le petit Nazi illustré ». Le journal de Spirou* subsiste au début de l'occupation en dépit d'une interruption de parution de quelques mois en 1940 puis en septembre 1943, il disparait jusqu'à la libération.

A la fin de la seconde guerre mondiale, les dessinateurs et les éditeurs se sont repenchés avidement sur les bandes dessinée mais de nouvelles thématiques notamment historiques naissent, elles sont relatives aux thèmes de l'occupation et de l'oppression. Ainsi, en France, le dessinateur Edmonde-François Calvo, dans son livre *La Bête est morte*, met en scène des animaux pour représenter les différents participants dans la guerre. Il est considéré comme le premier succès de bande dessinée d'après-guerre (Duprat, 2011 : 62).

D'autres nouveaux livres et magazines voient le jour et ceux disparus reparaissent progressivement. On citera l'exemple du magazine *Coq Hardi* de Jacques Dumas alias Marijac paru en 1944 clandestinement et qui met en scène *Les Trois Mousquetaires* du maquis qui affrontent courageusement l'occupant dans leurs aventures.

II.7. Les Mangas avant et après la seconde guerre mondiale

Comme nous l'avons bien signalé supra, la tradition nipponne en bande dessinée ne date pas de quelques années mais plutôt de plusieurs siècles avec les aspects très particuliers des estampes. Ceci dit, le contact entre les dessinateurs nippons et ceux de l'occident a permis au début du XX^{ème} siècle la naissance d'une

nouvelle forme de Mangas influencée par les séries américaines, mais il faut attendre la fin de la seconde guerre mondiale pour voir la prolifération en masse des Mangas notamment par des dessinateurs célèbres dont celui qu'on considère toujours comme le père du manga moderne Kitazawa Ratuken (1876-1955) qui est le premier dessinateur japonais à avoir réalisé des bandes dessinées qui portent le nom « manga » comme il est le premier à avoir découpé la page de bande dessinée nipponne en six cases (Duprat, 2011 : 44). Il a publié ses œuvres dans un journal personnel d'humour *Tokyo Puck* après avoir travaillé dans plusieurs magazines satiriques. En dépit du succès qu'il a eu, il a risqué plusieurs fois la censure mais cela ne l'a pas empêché d'atteindre les quatre coins du monde où il exposé ses œuvres.

II.8. Les super-héros de la bande dessinée au XX^{ème} siècle

Le premier personnage super-héros qui nous vient à l'esprit est, sans aucun doute, Superman, comme l'indique son nom c'est un super homme. Il s'agit d'une idée d'origine américaine qui voit le jour suite à l'émergence des séries de bandes dessinées dont les personnages principaux sont des aventuriers qui sont apparus au début du XX^{ème} siècle. Ce héros de bande dessinée doué de pouvoirs surhumains et doté d'excellents sens et de toutes les bonnes qualités est né suite à la collaboration du grand scénariste Jerry Siegel et du dessinateur Joe Shuster qui ont vu leur projet refusé par plusieurs maisons d'édition tant leurs idées paraissaient extravagante (Duprat, 2011 : 48). Le personnage est finalement accepté par un éditeur qui le place en couverture du magazine *Action Comics* en juin 1938 soulevant à main nues une voiture. Paradoxalement, ce personnage hors-norme connaît un succès immédiat et fait exploser les ventes du magazine et devient le personnage préféré des américains. Le succès de Superman pousse l'éditeur à penser à d'autres personnages selon ce modèle et Batman voit le jour une année plus tard et connaît également un succès notable.

En plus de Superman, Batman, Wonderwoman, Spiderman et d'autres super-héros bienfaiteurs américains de bandes dessinées, ont vu le jour au fil du temps et qui sont passés vers le dessin animé et le cinéma durant tout le XX^{ème} siècle notamment durant les guerres, mais rares sont ceux qui ont subsisté comme Superman puisque le public s'est lassé de leur nombre et de leurs superpouvoirs. Il fallait créer, durant les

années cinquante, un autre genre de personnages dans d'autres genres comme les séries policières, les romances, l'humour, les petits animaux, le western, etc. Ceci dit, certains de ces personnages super-héros bienfaiteurs sont toujours appréciés par le public jeune puisqu'ils sont passés par plusieurs médiums, notamment le cinéma et les séries télévisées comme le cas de Spiderman ou encore plus Superman dont les séries télévisées et les dessins animés sont encore appréciés de nos jours partout dans le monde comme on le voit souvent sur les tee-shirts des enfants et des adultes. Enfin, il faut noter que l'idée de l'homme volant est controversée puisqu'elle a coûté la vie à beaucoup d'enfants qui voulaient imiter leur idole.

II.9. La bande dessinée d'après la seconde guerre mondiale

Dès la fin de la seconde guerre mondiale et vu la stabilité politique et l'amélioration des conditions de vie des populations des pays occidentaux et de l'Extrême-Orient, et comme une conséquence inéluctable des mouvements de décolonisation, le monde de la bande dessinée comme celui des autres formes d'expression artistique, a connu un essor sans égal et une extension vers les autres contrées du monde comme l'Afrique et le Moyen-Orient. Par conséquent, de nouveaux héros et de nouvelles thématiques ont vu le jour.

Ainsi, aux États-Unis d'Amérique et dans les pays européens précurseurs comme la France et la Belgique, le nombre de séries et de héros de bande dessinée devient presque incommensurable d'autant plus que certaines d'entre elles ne subsistent que pour quelques mois puisque. D'une part, cette diversification et cet enrichissement du champ de la bande dessinée n'est pas sans conséquences désastreuses sur le marché de la bande dessinée vu que cela réduit le nombre de lecteurs pour chaque auteur. D'autre part, le dessin animé absorbe de plus en plus le public jeune et la télé les adultes vu leur meilleure accessibilité et facilité de décodage et de compréhension. La tendance au moindre effort oblige, pour reprendre une expression chère à Martinet. En effet, toutes les activités humaines sont régies par cette tendance. Ainsi, de plus en plus, le lectorat de la bande dessinée comme celui des autres genres diminue de jour en jour au profil de nouveaux médias comme la télévision, le cinéma et récemment Internet.

En revanche, la bande dessinée comme forme d'expression et de narration est un genre qui subsiste en dépit de tous ces obstacles, et les lecteurs fidèles à ce médium ainsi que les auteurs et dessinateurs tâchent de la maintenir et de préserver ce patrimoine universel qui doit s'adapter aux développements des technologies de l'information et de la communication et nous estimons que la bande dessinée numérique serait un bon pas pour cette adaptation.

II.10. La bande dessinée numérique

La bande dessinée numérique est une conséquence inéluctable de l'évolution impétueuse des technologies de l'information et de la communication. Grâce à cette invention saisissante d'un monde virtuel parallèle au nôtre, mais qui s'étend plus promptement et de façon inopinée, la bande dessinée numérique peut être considérée comme l'alternative à celle en papier.

En effet l'accès à ce monde virtuel du web qui ne connaît de frontières est de plus en plus simplifié par l'invention des smartphones et l'évolution incessante de l'outil informatique, ce qui permet presque à tout un chacun d'être en contact immédiat avec le monde entier en restant chez soi ou mieux encore en se déplaçant au début de ce XXI^{ème} siècle lequel s'annonce de plus en plus virtuel.

Les bédéistes ont compris, donc plus ou moins rapidement que leur survie et encore plus leur évolution ne peut être indépendante de cet espace ouvert d'échange instantané. Par conséquent, heureusement, dirons-nous, certains ont opté pour une adaptation de leur genre à ce médium. Ainsi, des sites, des blogs et des forums ont très rapidement vu le jour : les uns tentent de remplacer les anciens albums classiques, tandis que les autres informent les lecteurs qui sont devenus des membres actifs dans le processus de création, des nouveautés et des actualités concernant le genre. Ainsi, la critique devient immédiate même si ceux qui commentent ou critiquent les œuvres publiées sur la toile ne sont pas forcément des professionnels.

En outre, les avantages qu'offre la toile aux bédéistes numériques dont le nombre augmente quotidiennement sont de plus en plus nombreux dont la facilité de la publication et de la vulgarisation, le bon marché, l'anonymat et la publication

d'œuvres extravagantes sous pseudonyme sans risque de censure ou de poursuite judiciaire pour outrage aux bonnes mœurs.

Le cas de Frantico en est le meilleur exemple qu'on peut donner pour la publication sous pseudonyme, (Duprat, 2011 : 207). Personne n'a ouvertement revendiqué la propriété d'une œuvre qui a atteint très rapidement une grande notoriété et dont le livre *Le Blog de Frantico* a été nominé pour le prix du premier album au festival d'Angoulème en 2006. Cependant, personne n'apparaît pour les séances de dédicaces ce qui prolonge le mystère et encourage les spéculations à propos de l'identité du dessinateur (Duprat, 2011 : 208). En outre, le phénomène de la bande dessinée numérique connaît une expansion sans égal en 2005 au point de créer un festival des blogs de bande dessinée numérique : le Festiblog qui réunit des centaines de blogueurs en 2010.

Enfin, dans de telles circonstances, on ne peut prévoir l'avenir de la bande dessinée sur papier ou celle du monde numérique, ni la prédominance de l'une sur l'autre puisque le monde évolue aujourd'hui si rapidement que l'avenir est de plus en plus imprévisible même si le virtuel l'emporte et prédomine davantage dans tous les domaines.

II.11. La bande dessinée en Afrique et en Algérie

Comme tous les pays africains colonisés, l'Algérie découvre le genre bande dessinée à travers les œuvres européennes et américaines que les militaires et civils français ramenaient avec eux au début du XX^{ème} siècle, mais d'une manière plus massive après la seconde guerre mondiale notamment dans les années cinquante durant lesquelles le genre a explosé partout dans le monde. Ainsi, les Africains découvrent les héros européens de l'époque tels Zembla, Mandrake le Magicien et tant d'autres. Ceci dit, par la suite, passant de la simple consommation à la production de planches, d'albums et de série, chaque pays africain a développé le genre en adaptant sa propre bédé aux besoins et particularités de sa société.

Juste après l'indépendance de l'Algérie, le 05 juillet 1962, la bande dessinée typiquement algérienne a vu le jour. Selon Ferhani (2012), la bande dessinée est le

seul art né, en Algérie, au lendemain de l'indépendance, dans son livre articulé autour de planches et d'un texte retraçant l'historique du genre, il raconte lucidement le parcours incroyable du IX^{ème} art en Algérie. Il raconte ce parcours dans *50 ans de bande dessinée algérienne*. *Et l'aventure continue* : Un ouvrage dans lequel il tente d'inscrire l'histoire de la bande dessinée algérienne dans la grande Histoire du pays qui a connu plusieurs périodes politiquement différentes et qui ont directement influencé l'évolution du genre, comme il essaye de relier la bande dessinée et les autres arts (le cinéma, la littérature, etc.).

II.11.1. Naissance de la bande dessinée algérienne

Après l'indépendance de l'Algérie en 1962 et dans le but de marquer une rupture avec tout ce qui est colonial, la presse algérienne encourage les jeunes dessinateurs à créer une bande dessinée typiquement algérienne. Ainsi de jeunes talents ont profité de cette liberté et de l'encouragement de l'Etat pour la publication en feuilletons, et en formes de planches, dès 1967 dans *Algérie Actualité* de la première bande dessinée algérienne de science-fiction, intitulée Naâr, une sirène à Sidi-Ferruch de Mohamed Aram.

En 1968, paraît le premier album de BD édité par Algérie Actualité intitulé Moustache et les Belgacem de Slim[7]. Par la suite, en 1969, fut la création de la revue *M'quidèch* (personnage mythique des contes populaires algériens) que l'on peut considérer comme la première et la véritable école de bande dessinée algérienne tirée en arabe et en français et qui est financée par une société publique la SNED (Société Nationale d'Edition et de Diffusion). Les thèmes étaient polyvalents mais dans leur ensemble, soit, ils étaient en relation étroite avec l'histoire proche de l'Algérie ou appartiennent au patrimoine populaire. Les décors et les costumes locaux étaient privilégiés. La revue connait un succès inégalé et le tirage augmente de numéro en numéro jusqu'à ce que les autorités se rendent compte que les auteurs deviennent de plus en plus audacieux, la SNED décide alors d'interrompre la publication de cette revue et les dessinateurs politiquement engagés sont livrés à eux-mêmes. Ceci dit,

[7] http://www.bedetheque.com/auteur-12836-BD-Slim.html

d'autres titres et d'autres numéros de la revue ont été publiés plus tard mais sans connaître un grand succès. Quant aux dessinateurs, les uns ont continué de dessiner sous d'autres titres tel Slim tandis que d'autres ont complètement renoncé à leur dessin.

II.11.2. La Bande Dessinée algérienne dans les années quatre-vingts

Dans les années quatre-vingts, et plus précisément au milieu, la bande dessinée connait un essor remarquable grâce notamment au soutien de la commune Bordj El Kiffan (ex-Fort-de-l'Eau) qui a permis la création du Festival international de la BD et de la caricature qui connait un grand succès en dépit de l'insuffisance des moyens. Trois éditions de cette manifestation ont eu lieu grâce notamment au soutien de grands noms du IX^{ème} art dans le monde. Le festival est arrêté quelques années plus tard faute de ressources.

Suite aux événements du 05 octobre 1988, une nouvelle constitution est adoptée en Algérie, ouvrant la voie au pluralisme politique et à la liberté d'expression. Ainsi de nouveaux partis politiques voient le jour, des titres de journaux indépendants sont créés et les bédéistes organisent en 1989, à Alger, le premier Festival Méditerranéen de la BD qui ne connait qu'une seule édition. Par ailleurs, de nouveaux talents et de nouveaux titres apparaissent dans cette période qui connaît un foisonnement de publications dont le fameux *El Manchar* (« la scie ») regroupant les nouveaux dessinateurs et les précurseurs de la BD qui mélangent textes et dessins satiriques. Il est tiré jusqu' à 200 000 exemplaires connaissant un franc succès même si sa prise de position libre et rebelle contre le pouvoir ne fait pas la joie de certaines personnalités du pouvoir qui essaient de bâillonner le magazine.

Au début des années quatre-vingt-douze, la guerre civile débute en Algérie faisant des centaines de milliers de morts dont des centaines d'intellectuels, de journalistes et d'artistes qui sont la cible favorite des terroristes assassins pour leurs idées et prise de position, d'une part, et vu l'impact que la médiatisation de leurs

assassinats faisait, d'autre part. Ainsi, les dessinateurs de presse comme une bonne partie de l'élite intellectuelle algérienne s'exilent sous la menace terroriste, mais ils ne cessent de dessiner de l'étranger et d'y exposer leurs œuvres dont les thèmes étaient très relatifs aux évènements que vit le pays.

II.11.3. La Bande Dessinée algérienne au début du XXI^{ème} siècle

Dix années de sang et de violence inégalée se sont succédé laissant en Algérie des séquelles ineffables. Même s'il n'y eu pas un grand changement sur le plan de la liberté d'expression, les autorités tentent de panser les plaies et d'installer la sérénité et la stabilité au sein du pays. La vie culturelle reprend timidement vu les diverses difficultés que rencontre la création artistique notamment en matière de censure. C'est le retour progressif de la bande dessinée. Ainsi, en octobre 2008, a eu lieu la première édition du Festival International de la bande dessinée d'Alger, le FIBDA qui a rouvert progressivement le pays, à travers ses éditions annuelles, à la bande dessinée internationale grâce notamment à la mobilisation des précurseurs du IX^{ème} art algérien et en invitant à chaque édition de grandes figures bédéistes mondiales tout en engageant un programme de formation en direction des jeunes talents.

Enfin, pour que la bande dessinée algérienne puisse persister et s'améliorer, nous estimons qu'il lui est impératif de s'adapter aux nouvelles tendances et exigences modernes du genre, à savoir l'actualisation de ses thèmes et techniques, d'une part, et le bon choix des moyens d'édition et de diffusion, d'autre part : le numérique et la toile doivent servir pour permettre aux jeunes dessinateurs d'échanger leur expérience et leurs idées avec les plus anciens et avec d'autres dessinateurs du monde entier.

Pour clore ce chapitre dans lequel nous avons tenté d'appréhender l'anthologie presque indiscernable de la bande dessinée, nous estimons qu'il est de notre devoir de rappeler qu'elle n'est malheureusement pas prise sérieusement en considération par les historiens vu qu'elle est souvent sous-estimée comme genre d'expression à l'exception de certains rares auteurs passionnés du IX^{ème} art à l'exemple de ceux qui nous ont essentiellement servi de référence dans ce chapitre qui arrive à son terme. Par conséquent, il est souhaitable, pour nous, voire indispensable de nous pencher

beaucoup plus sur cette forme de littérature et de rendre hommage à tous ceux qui ont contribué à la diffusion et à l'évolution d'un genre qui a marqué l'enfance de centaines de millions d'enfants à travers des siècles.

Pour conclure, les historiens comme les critiques sont appelés à s'intéresser davantage à ce genre et à lui consacrer plus de débats pour qu'il puisse persister et évoluer avant qu'il ne s'éteigne au profil de certains genre plus accessibles et nécessitant moins d'effort intellectuel, à savoir le dessin animé et le cinéma qui ne sont pas déconseillés aux enfants. Cependant, à notre sens, il est souhaitable que l'évolution physique de nos enfants soit accompagnée d'un exercice de lecture sans lequel il est impossible d'envisager une créativité littéraire ou autre. Comme nous l'avons signalé dessus : la bande dessinée numérique est une conséquence inéluctable de l'évolution impétueuse des technologies de l'information et de la communication.

Donc, il est primordial aux dessinateurs de profiter de cette invention saisissante d'un monde virtuel parallèle au nôtre qu'est le web et de l'outil informatique en général qui nous permettent d'être en contact immédiat avec le monde entier en restant chez soi ou mieux encore en se déplaçant au début de ce XXI^{ème} siècle qui s'annonce de plus en plus virtuel et de s'y adapter pour ne pas assister au déclin de la bande dessinée. Pour nous, l'avenir de la bande dessinée ne peut être prospère que s'il s'adapte aux évolutions des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

Chapitre III

Hergé et Tintin

"Autrui, c'est ce moi qui n'est pas moi".

J.P. SARTRE

Chapitre 3 : Hergé et Tintin

Parmi les dizaines de séries de bande dessinée et les cartoonistes que nous avons découverts dès le jeune âge ou un peu plus tard, nous avons opté pour le travail sur les albums de bande dessinée de la série *Les Aventures de Tintin* du célèbre dessinateur belge Hergé de son vrai nom Georges Remi, mais notre option de travailler sur ces albums de bande dessinée d'Hergé n'est pas le fruit d'une coïncidence. Au contraire, c'est l'aboutissement d'une recherche bien fondée que nous avons entreprise et qui nous a conduit à ce choix.

Tout d'abord, il est incontestable que *Les Aventures de Tintin* font partie des plus célèbres bandes dessinées européennes du vingtième siècle puisqu'elles ont été vendues à plus de 200 millions d'exemplaires et traduites dans environ cinquante langues. Par la suite, la bande dessinée d'Hergé est appréciée depuis longtemps pour ses dessins à la fois dépouillés et vivants, dans la droite ligne du style qu'il a lui-même créé, la ligne claire. De plus, sur le plan de l'expression comme sur celui du contenu, les albums constituant cette série ne manquent pas de montrer une richesse remarquable, du moins pour un sémioticien, puisque : D'une part, personne ne peut occulter la multiplicité et la diversité des formants[8]constituant les cases des albums de cette série. D'autre part, sur le plan du contenu, les albums des *Aventures de Tintin* peuvent être considérés comme une autre façon d'écrire l'histoire du XX^{ème} siècle. Même si l'on a, à maintes reprises, reproché à l'auteur sa subjectivité saisissante voire, son racisme. Pour nous, ça serait de l'ingratitude que d'éclipser une assez importante œuvre par un si grave reproche. Il est vrai que dans les premiers albums des années trente, l'auteur s'est permis de représenter certains clichés qui reflètent les représentations que se faisaient les occidentaux sur eux-mêmes et sur l'autre, mais c'était la réalité de l'époque puisque l'esprit colonialiste régnait dans tout l'Occident qui se donnait une mission sacrée de civilisation et l'Autre n'était que primitif ou sauvage, mais on développera ce point en détail plus loin.

[8]Un formant est une partie de la chaîne du plan de l'expression correspondant à une unité du plan du contenu et qui- lors de la sémiosis- lui permet de se constituer en signe (morphème ou mot) (COURTES et GREIMAS*e*. Hachette, 2003 : 154)

Ceci dit, l'œuvre d'Hergé reste une référence incontournable de la bande dessinée francophone du XX^{ème} siècle pour les chercheurs dans ce domaine et c'est pour cette raison que nous l'avons prise pour corpus de notre recherche. Elle demeure toujours un best-seller encore au début de ce XXI^{ème} siècle puisque selon les éditeurs, environ 01 million d'albums sont vendus chaque année (Peeters : 2011). Le biographe d'Hergé reste très optimiste quant à l'avenir puisqu'il déclare à ce propos :

> « j'espère que le film de Spielberg sera l'occasion pour une nouvelle génération d'enfants de découvrir les albums et de voir qu'ils n'ont pas pris une ride, que même si certains ont été dessinés il y a 60 ans, 70 ans, on peut les lire aujourd'hui comme s'ils étaient tout frais tout neufs. Je crois que Tintin a encore un très très bel avenir devant lui et que son deuxième siècle d'existence, le XXI^{ème} sera, peut-être, aussi important que le premier. Je crois vraiment que Tintin est autre chose qu'un simple classique comme *les Pieds Nickelés* ou *Bécassine*. Je crois que c'est une œuvre qui garde une vraie vitalité par-delà l'histoire de la bande dessinée.»

Même si on n'est pas aussi optimistes que Peeters, nous avons réellement assisté à un *redorage* de l'œuvre lors de la sortie du film cinématographique le 26 octobre 2011 et une rehausse des ventes des albums et des produits dérivés : figurines, teeshirt, timbres, etc.

C'est pour toutes ces raisons que nous avons opté pour cet auteur et cette série. Donc, tout au long de ce chapitre qui servira à présenter le corpus, nous tenterons de découvrir les origines et spécificités de ce chef-d'œuvre, de cet auteur, de ses personnages et de son héros. Tout d'abord, nous voudrions savoir qui est derrière ces 24 albums de la série de bande dessinée francophone, la plus célèbre du monde.

III.1. Hergé (Georges Remi) : talent rare et auteur controversé

Pour les psychocritiques, il n'y a pas meilleur moyen de comprendre une œuvre que l'approche psychanalytique qui repose sur l'investigation des processus psychiques profonds puisque toutes nos activités et nos agissements obéissent à certaines pulsions internes et suivent certains principes essentiels qui sont : *« le principe de constance (tendance à réduire les tensions), principe de plaisir (recherche du plaisir, tendance à éviter les tensions pénibles), principe de réalité (adaptation aux conditions imposées par le monde extérieur…»* (Robert, Sejer, 2005). Et de fait, pour

comprendre les albums des *Aventures de Tintin,* il faut savoir qui est réellement Hergé et pour ce faire, nous allons tenter de faire sa biographie à partir de ses déclarations, des rares entretiens qu'il a faits et des témoignages de gens qui l'ont connu ou qui s'en sont spécialisés.

Remi Georges mieux connu sous le pseudonyme d'Hergé de ses initiales (R G) est né à Etterbeek près de Bruxelles en Belgique le 22 mai 1907 issu d'une famille modeste. A l'âge de 13 ans, le jeune garçon entame ses études secondaires au collège Saint -Boniface, à Bruxelles où il s'y ennuie à mourir selon ses dires. En 1921, pour sortir de la routine qui l'ennuie, il entre dans la troupe scoute du collège, où il recevra le nom totémique de *Renard curieux*. Ses premiers dessins paraissent dans *Jamais assez*, la revue scoute de l'établissement scolaire puis, à partir de 1923, dans Le *Boy-Scout* belge, le mensuel des scouts de Belgique (Hergé : 1979). Même s'il prétend ne pas savoir dessiner au début, par modestie certainement. Il déclare à ce propos :

> «J'ai donc pensé à faire une histoire d'un petit bonhomme, mais comme je savais très mal dessinér. Je dessinais très, très, très, mal et que je me disais que ça allait tout de même durer quelques semaines, je me suis contenté de faire un petit rond, un cercle une petit mèche». (Hergé : 1979).

Selon lui, le but initial de son activité de dessinateur et la création de son fameux personnage est d'amuser ses amis. Donc, dès la fin de ses études, Georges Remi est engagé comme employé au service abonnements du journal *Le Vingtième Siècle* qui était un journal catholique. Sa carrière est interrompue en 1927 par le service militaire puis il prend un nouveau départ en 1928 où il est chargé de créer, de diriger et d'illustrer *Le Petit Vingtième*, un supplément hebdomadaire pour la jeunesse. Tintin et Milou y font leurs débuts le 10 janvier 1929.

III.1.1. Hergé et l'énigme d'une famille

Selon Tisseron (1993), psychologue qui prétend découvrir le secret d'Hergé dans son ouvrage qu'il a intitulé *Tintin et les secrets de famille*, une seconde histoire secrète courait derrière le déroulé officiel : *« les aventures de Tintin étaient une recherche de filiation pour Hergé, son père descendant de parents inconnus…»* Donc, pour ce psychiatre toute l'œuvre d'Hergé peut être expliquée d'une manière logique et

cohérente en faisant référence à l'histoire réelle proche ou lointaine et ambigüe de sa famille.

En effet, selon le même auteur, le père d'Hergé, Alexis Remi et son oncle Léon Rémi qui sont des jumeaux seraient nés d'un père inconnu: *« sa grand-mère fut femme de chambre chez une Comtesse et mit au monde des jumeaux de père inconnu»* (Tisseron : 1993). Selon la même source, ça serait Léopold II, roi des belges, ayant pour habitude de coucher avec les servantes des familles nobles qu'il côtoyait. Les jumeaux de cette femme furent reconnus par un ouvrier (Philippe Rémi) qui accepta un mariage blanc avec Marie Devigne (la grand-mère d'Hergé) pour qu'ils ne soient pas considérés comme bâtards et qui a donné son nom aux jumeaux quand ils avaient 11 ans. Mais ni sa grand-mère ni la fameuse comtesse n'ont en effet jamais confié à personne le nom du père d'Alexis et Léon. Nom qui aurait dû être celui d'Hergé lui-même si son père avait été reconnu.

Dans la série *Les Aventures de Tintin*, les jumeaux (père et oncle) sont incarnés par les deux détectives Dupont et Dupond qui sont tout le temps à la recherche de la vérité qu'ils ratent toujours et qui ne sont pas de vrais jumeaux par le nom qui se terminent par (T/D) mais, il le sont par le reste notamment leurs vêtements. Même lorsqu'ils se déguisent, ils sont toujours semblables et là encore un fait familial historique est à rappeler : *« Le père d'Hergé et son frère Léon élevés au sein d'une modeste famille, avaient eu leurs études et leurs vêtements offerts par une comtesse vivant dans un véritable château »* (Tisseron : 1993).

III.1.2. Hergé et les mobiles de la création de Tintin

Selon certains critiques et analystes de la bande dessinée, le premier mobile qui a entraîné Hergé à réaliser ces œuvres est cette quête de l'identité[9], cette soif de savoir qui est son grand-père, ses origines pour lesquelles il engage un reporter, un chien, un savant et deux détectives. Selon d'autres sources, Hergé dessine pour fuir une réalité

[9]Le *mobile* est une impulsion qui entraîne, détermine la volonté, tout en étant de l'ordre sensible, affectif ou passionnel. La réflexion pèse au contraire les *motifs,* les apprécie, en fait des raisons d'agir ou de s'abstenir. De ce fait, les *mobiles* déterminent d'ordinaire de longues suites d'actions, les *motifs* des actions particulières.

amère, en l'occurrence celle de la folie de sa mère: *« Le dessin comme refuge face à la folie qui l'entourait ; un aspect peu connu de la vie de George Remi alias Hergé. Sa mère souffrait de trouble psychiatrique ; une folie omniprésente dans l'œuvre du dessinateur »* (Peeters : 2011)

Pour Mouchart (2014), il est très facile de constater que, dans son œuvre, Hergé qui a peur de perdre le contrôle de son histoire et de ses personnages, manifeste un besoin incessant de tout dominer. Ce qui renforce cette seconde hypothèse selon laquelle Hergé aurait grandi dans un milieu familial très délicat sans pour autant pouvoir l'affirmer :

> « Il est assez frappant de voir que le dessin d'Hergé est le dessin de quelqu'un qui veut tout contrôler, tout cerner, et qui veut bien séparer le vivant de l'inanimé et que tout soit perceptible. Ça nous semble la névrose ou l'obsession de quelqu'un qui a peur de perdre le contrôle.»

En effet, nous avons remarqué lors de nos lectures et analyses préliminaires des albums de la série que la vitesse de l'écoulement des récits, les aventures trop risquées du héros, les nombreux risques et obstacles qu'il rencontre, les tempéraments des personnages, etc. sont tous des éléments qui échappent ou presque à l'auteur. De plus, nous avons constaté lors de notre analyse que presque chaque personnage nécessite un contrôle d'une pulsion, d'un besoin, voire d'un défaut : de la curiosité de Tintin, à la colère du capitaine passant par la gourmandise de Milou et des sottises des Dupont (d) sans oublier les obsessions intarissables des opposants.

Selon Mouchart toujours, il y a chez Hergé un autre type de mobile qui peut être plus intéressant même s'il ne puise pas ses racines dans son enfance. Il s'agirait d'une revanche sociale causée par une frustration affective :

> « Il y a une revanche sociale : son premier amour Marie-Louise qui avait une mère aristocrate lui a été refusée. Les parents de *Milou (Marie-Louise)* lui ont interdit de fréquenter Georges parce qu'il n'avait pas d'avenir parce qu'il était un petit dessinateur de rien. Donc, il y a forcément dans la création de Tintin une revanche personnelle sur le monde.»

Il est vrai que les mobiles que portent ces témoignages sont assez suffisants pour déclencher un besoin impérieux d'expression et d'extériorisation d'un sentiment

d'injustice envers le monde, d'une quête de son identité. Ceci dit, par prudence, nous ne pouvons rien affirmer a priori même si nous avons remarqué plusieurs éléments très significatifs de l'anomalie de certaines caractéristiques de notre héros Tintin qu'Hergé avoue le représenter lui-même.

III.2.Naissance de Tintin : l'éclosion accidentelle d'un héros exceptionnel :

Selon Hergé, la naissance de Tintin n'est pas le fruit d'une entreprise planifiée mais au contraire, c'est une improvisation sans grands projets.

> « Je crois que j'ai toujours eu envie de raconter des histoires. Et c'est pour ne pas les oublier que je les illustrais. Quand j'étais déjà très très jeune et puis après lorsqu'on m'a confié la rédaction de ce petit supplément illustré qui s'appelait *Le petit Vingtième* parce que c'est un supplément de ce journal *Le Vingtième siècle*, J'ai donc pensé à faire une histoire d'un petit bonhomme, mais comme je savais très mal dessinée. Je dessinais très très très mal et que je me disais que ça allait quand même durer quelques semaines, je me suis contenté de faire un petit rond, un cercle une petit mèche pour donner un accent comme ça j'étais certain que ce personnage on le reconnaitra de dessin en dessin et de semaine en semaine. » (Hergé : 1979).

Répondant à une question sur le succès qu'il envisageait pour son héros lors de sa création, Hergé nie totalement la prévision d'une continuité ou d'un succès de cette série: *«Pas du tout ! Je considérais ça comme une petite farce, une petite chose sans lendemain. »* (Hergé : 1979).

Ceci dit, Tintin n'est pas le seul personnage créé par Hergé ni le premier puisqu'il avait préalablement inventé un autre personnage *Totor* qu'on ne peut pas inscrire dans le cadre de la bande dessinée mais dans le récit illustré.

> « Ce n'était pas encore vraiment de la bande dessinée, mais du texte illustré, ou si l'on préfère, des dessins avec légendes. Mais de temps en temps, tout de même, je risquais un timide point d'interrogation, ou bien quelques étoiles lorsque par exemple un personnage recevait un coup de poing. Je devais avoir vu ça dans *L'Epatant* ou dans *Les Belles Images*, les illustrés de l'époque » (Sadoul, 1989 :24)

Expliquant la naissance de son personnage Tintin qui va durer plus de 50 ans, Hergé dévoile humblement sa première expérience de dessinateur:

> « …Il m'était précédé d'un autre petit personnage qui s'appelait Totor (Tintin, Totor) c'était un petit scout. Ça paraissait dans une revue de scout et là je racontais encore les

> choses à l'ancienne manière c'est-à-dire, avec des dessins soulignés de texte. Tintin est né en 1929, dans un journal quotidien *Le Vingtième siècle* à Bruxelles dont le directeur avait décidé de créer un petit supplément hebdomadaire destiné aux enfants qui s'appelait *Le Petit Vingtième* du jeudi. Il a fallu créer un petit personnage assez rapidement, il a fallu faire quelque chose et le petit personnage Tintin est né. » (Hergé : 1979).

Il difficile de croire que l'un des plus célèbres héros de bande dessinée dans le monde puisse voir le jour par hasard même si son créateur l'a avoué à maintes reprises. Ce que nous pouvons soustraire à ce propos, c'est qu'Hergé avait apparemment un bon projet auquel une occasion très attendue s'est présentée et qu'il a bien saisie pour extérioriser très fort ce qu'il ressentait tout bas. Par ailleurs, si l'on prend en considération tous ces témoignages et que l'on admette que tous ces mobiles sont réels et que ce sont eux qui ont fait qu'Hergé puisse créer un tel ouvrage d'une perfection sans équivalente, on pourra dire que ses malheurs ont fait le bonheur de millions d'enfants et d'adultes dans le monde pendant presque un siècle et le font toujours.

III.3. Tintin « et » Hergé ou Tintin « est » Hergé

Interrogé à maintes reprises sur le rapport qui existe entre lui et son héros immaculé, Hergé répond toujours qu'un rapport étroit l'unissait avec tous ses personnages mais un peu plus Tintin son héros.

> « Tintin [...], c'est moi, exactement comme Flaubert disait: "Madame Bovary, c'est moi !" Ce sont "mes" yeux, "mes" sens, "mes" poumons, "mes" tripes!... Je crois que je suis seul à pouvoir l'animer dans le sens de lui donner une âme. C'est une œuvre personnelle, au même titre que l'œuvre d'un peintre ou d'un romancier. Ce n'est pas une industrie.» (SADOUL, 1975 : 45-46)

Par conséquent, on peut déduire que la série des Aventures de Tintin est une autofiction hors-normes qui s'étale sur 24 albums parus au long de dizaines d'années à travers laquelle l'auteur réalise ses rêves d'enfance qu'ils ne l'ont pas quitté jusqu'à la fin de sa vie réelle, une vie qu'il n'a pas forcément choisie de vivre et qu'il fuit pour rejoindre celle qu'il espérait mener. Le rapport entre l'auteur et son œuvre semble être très compliqué, mais en tentera de l'expliquer tout au long de ce chapitre à travers ses propres témoignages notamment et ceux des spécialistes et des critiques de bande dessinée. Sur son implication dans l'œuvre, Hergé explique :

> « Je crois que, qu'il s'agisse de roman ou qu'il s'agisse de théâtre, tout auteur quel qu'il soit, y compris un auteur de bande dessinée, se met lui-même et se projette sur ses personnages. Je crois que Tintin c'est une partie de moi-même qui aurait voulu être un héros, qui aurait voulu être un reporter simplement pour commencer. Et puis c'est le capitaine Haddock avec mes colères. Je suis le Capitaine Haddock. Mes principaux personnages, je me retrouve en eux… Dupont et Dupond lorsqu'il m'arrive de faire des bêtises. » (Hergé : 1979).

Expliquant le choix du métier de son héros, Hergé manifeste clairement un sentiment de frustration professionnelle et sociale et affirme qu'à travers son héros Tintin et à travers son œuvre et dans sa seconde vie virtuelle, il réalise un rêve impossible dans la réalité. Il annonce à ce sujet.

> « Je crois que n'importe quel créateur qu'il soit écrivain, cinéaste, peintre se met dans sa création, il reflète une part, inconscient, de lui-même. Quand j'ai commencé à travailler dans un journal, mais pas comme rédacteur, d'abord comme employé puis comme photographe mon ambition à laquelle je ne pensais même pas c'était d'être un reporter ; le grand reporter qui parcourait le monde, genre Albert Londres, la croisière jaune ... Et c'est une projection de moi-même Tintin. Je suis devenu reporter par personnage interposé. » (Hergé : 1979).

Nous avons constaté de ces déclarations que, contrairement à toutes les œuvres d'autofiction dans lesquelles les auteurs s'identifient à leur personnage principal généralement, Hergé se distingue par sa particularité de s'identifier à plusieurs personnages selon son tempérament, même si, selon certains critiques, les autres personnages de la série représentent des membres de sa famille dont il ne parle que rarement. Pour eux, le seul personnage qui représente l'auteur serait Tintin doté de caractéristiques extraordinaires qu'on expliquera dans ce qui suit

III.3.1. Tintin un héros extraordinaire

Ce qui est le plus frappant dans toutes les caractéristiques extraordinaires du personnage principal de la série *Les Aventures de Tintin* qui représente l'auteur lui-même, selon ses propres dires, c'est qu'il ne vieilli pas contrairement à son créateur. En effet, de 1929 à 1986, durant lesquelles le personnage a évolué historiquement et idéologiquement, son âge physique n'a pas changé : 15 ans selon Hergé. Ce qu'il explique comme suit : On me dit souvent : *«Tintin ne se marie pas, il n'a pas de petite amie.»* Et je réponds : *«Non, il est comme il est né, il n'a pas vieilli*.» (Hergé : 1979). Il

ajoute également à ce propos : « *Il est comme ça et restera comme ça* ». il n'est pas question pour Hergé de modifier un trait ou un élément qui risque de nuire à l'image de son héros immaculé.

De ce fait, en ce qui concerne l'aspect et l'évolution physique du personnage principale de la série, il n'y a eu aucun changement. Mais on peut expliquer cette inertie au changement par un souci technique de la part de l'auteur qui serait obligé de modifier les traits physiques de son héros ; ce qui poserait un problème d'identification pour les lecteurs. Ceci dit, il ne s'agit pas de la seule raison qui entraîne Hergé à maintenir l'âge de son héros puisqu'il déclare *: « il est difficile pour un personnage comme ça de le faire vieillir, puisque s'il vieillit, il va avoir 20 ans, 22ans, il va rencontrer une jolie fille, il va se marier, il va avoir des enfants, des petits-enfants»* (Hergé : 1979). Donc, si l'auteur fait vieillir son personnage, les scénarios doivent être modifiés selon l'âge de ce dernier et cela posera d'autres problèmes d'ordre idéologique (prises de position), social (nécessité de se marier..), voire moral pour un jeune lectorat que l'auteur craint perdre en modifiant le profil de son héros.

Donc, Hergé, issu, évoluant et exerçant dans un milieu très conservateur (du scoutisme au journal catholique) a du mal à entraîner son héros dans des aventures amoureuses incertaines. Il préfère lui préserver sa virginité, son intégrité et toutes les bonnes qualités dont il est doté que de le faire évoluer vers la puberté. Ceci dit, il faut prendre en considération l'échec de la première relation amoureuse d'Hergé qui lui aurait engendré un traumatisme psychoaffectif qui serait, à notre sens, l'un des facteurs principaux de ce maintien de l'âge de Tintin pour lui éviter le même sort.

III.3.2. Tintin : un enfant éternel ou un adulte précoce

L'autre caractéristique extravagante de Tintin c'est qu'il n'a pas d'âge réel fixe : théoriquement, il a 15 ans selon son créateur, ce qui n'est pas le cas de son corps puisque physiquement, il n'est plus adolescent si l'on considère sa taille d'une part, et ses capacités de battre tous les malfaiteurs qu'il a rencontrés d'autre part. Du tigre et l'éléphant du Congo au général Tapioca dans *Tintin et les Picaros*, il a pu mettre hors état de nuire tous ceux qui ont osé se mettre sur son chemin et qui constituent un

danger pour les autres innocents qu'il a sauvés risquant sa peau à chaque fois et se blessant légèrement en dépit d'énormes risques qu'il courait. Mais sur le plan psychologique, il est aussi neutre qu'un enfant en période de latence se posant toutes les questions qui ne sont pas en rapport avec le sexe avec lequel il n'avait aucun rapport.

Certains critiques lui reprochent même d'être asexué. En effet, durant la seconde moitié du XX^{ème} siècle, il n'est pas dans l'ordre normal des choses qu'un adolescent de l'âge de Tintin n'entretient aucune relation amoureuse avec une fille. L'auteur ignore presque entièrement les personnages féminins, à l'exception de Bianca Castafiore et la femme du général Alcazar, toutes deux d'âge mûr, peu attirantes et caricaturales en plus de quelques figurantes comparses.

Donc, les seuls amis de Tintin sont de sexe masculin, à l'exception de Bianca Castafiore, à commencer par le jeune Chinois Tchang, le capitaine Haddock, Tournesol… ce qui a permis à de nombreux auteurs de spéculer sur l'homosexualité supposée de Tintin. Toutefois selon Tisseron (1993), Tintin n'est pas homosexuel car le sexe de Tintin n'est jamais défini et il n'est jamais question d'un choix d'une pratique sexuelle explicite.

Tintin évolue donc dans un univers extrêmement pudique et asexuel puisqu'à l'époque de sa naissance, jeunesses masculine et féminine étaient en Europe conservatrice clairement séparées tant dans la vie scolaire que dans les publications qui leurs étaient destinées. Hergé qui a été scout et dont les relations amicales qu'il entretenait tout au long de son adolescence ne furent que masculines, pour justifier son choix, rappelle son évolution dans un milieu catholique conservateur dans lequel les filles étaient un monde tout à fait différent.

En revanche, cette pudeur et cette timidité envers les choses du sexe ont logiquement amené plusieurs auteurs et graphistes, belges surtout, à transgresser la propriété intellectuelle en mettant en scène des Tintin parodiés dans des situations contraires à la morale. C'est ce qui entraîne *La Fondation Hergé* à porter plainte contre ces parodies ou imitations à maintes reprises.

En outre, Tintin vit comme un adulte. Il est socialement autonome : il vit seul dans un appartement à Bruxelles, subvient à ses besoins grâce à son travail au "*Petit vingtième*" (Journal dans lequel travaillait Hergé) puis déménage pour vivre avec son ami le capitaine Haddock au château de Moulinsart. Il voyage sans cesse, résout des enquêtes. Paradoxalement, on l'appelle *Tintin le reporter* même si on ne le voit exercer son métier de journaliste qu'une seule fois pour le voyage au Congo où il devait écrire un reportage pour *le Petit Vingtième*, mais les albums d'Hergé sont autant de reportages sur des faits d'actualité devenus pour nous aujourd'hui de l'Histoire.

III.3.3. Tintin : un héros passe-partout

En plus de ce que l'on vient de citer, Hergé a doté son héros Tintin de toutes les qualités extraordinaires dont rêve un héros. Il est un personnage très intelligent, intuitif et fait usage de déduction et de ruse dans ses nombreuses aventures. Il semble n'avoir jamais rencontré de contrainte linguistique dans les pays étrangers qu'il a visités. De plus, il semble à l'aise dans n'importe quel travestissement : un général (*Le Lotus Bleu*), un vieillard (*L'Île noire*), etc. Par ailleurs, il sait bien convaincre les autres, les battre quand il le faut, conduire aisément les voitures, les motos… piloter les avions, les hélicoptères, les barques, les chars, les locomotives, monter à cheval; il adore les puzzles.

Bien qu'il soit d'apparence chétive, il est capable de se débarrasser d'adversaires bien plus costauds que lui : il bat facilement un ours. Il sort miraculeusement avec de légères blessures des situations difficiles dans lesquelles son humanisme et sa bravoure l'entraînent. C'est un excellent nageur et tireur capable de survivre à une balle tirée de très près et de désarmer à main nues le plus redoutable de ses adversaires. Enfin, nous dirons que, grâce à toutes ces vertus, Tintin aurait vécu si longtemps, a survécu à la seconde guerre mondiale et a pu subsister comme personnage pendant environs un siècle.

III.3.4. Tintin et l'éternelle lutte contre le mal

Dans toutes ses aventures, Tintin n'a que des qualités selon son créateur. A propos des défauts il déclare : *« ce sont les autres qui ont en. Lui, il n'en a malheureusement pas […] lui, il n'a que des qualités. C'est un petit […] il est toujours un redresseur de torts* » (Hergé : 1979). Tintin lutte inlassablement contre le mal et les malfaiteurs : les méchants au Congo, les trafiquants de drogue, les marchands d'esclaves, le général dictateur Tapioca…Par ailleurs, il est tellement curieux qu'il tente d'élucider tous les mystères. Par sa bravoure, il prend toujours la défense des faibles opprimés et n'hésite jamais à défendre les enfants (Tchang) ou à sauver des vies au péril de la sienne. De plus, il est d'un caractère calme et posé, et préfère bien analyser la situation avant d'agir.

Cependant, au début de sa carrière, au Congo, Tintin commet plusieurs maladresses : tuant sans pitié des animaux inoffensifs et fait preuve dans cette aventure d'un total manque de respect envers ces bêtes, contrairement aux albums suivants : il donne des coups de pieds à un léopard affaibli, fait exploser un rhinocéros, tue et démembre un singe, un boa, prend les défenses d'un éléphant et massacre des gazelles. Par la suite, pour équilibrer ses récits, Hergé a introduit dans ses albums, à côté de son héros, le personnage du capitaine Haddock qui n'a que des défauts tandis que Tintin reste le héros immaculé jusqu'à la dernière aventure certainement pour équilibrer l'équipe.

III.4. Improvisation, inspiration et documentation

Selon ses propos, dans ses tous premiers récits, qu'il considérait comme un jeu, Hergé laisse libre cours à son imagination : il improvise au lieu d'élaborer. Mais, cette improvisation n'a pas été sans conséquences sur sa réputation car on lui a reproché à maintes reprise d'être chauvin pour son second album *Tintin au Congo*. Hergé avait par la suite changé de méthode se basant sur une documentation bien élaborée, il travaillait beaucoup et se renseignait souvent. Selon le journaliste Gattegno (2011) *« C'était un petit bruxellois qui travaillait dans son bureau, dans son atelier ou dans*

sa maison qui donnait l'impression d'avoir traversé le monde, d'avoir vu d'autres pays d'autres époques. »

Pour le Congo, on peut dire qu'Hergé était très jeune assez peu cultivé et qu'il était très marqué par son temps. Lorsqu'on l'accuse de racisme, il avoue: *« C'est en 1930. Je ne connaissais de ce pays que ce que les gens racontaient à l'époque : les nègres sont de grands enfants... Heureusement pour eux que nous sommes là ».* (SADOUL, 1975 : 49). Il était également marqué par la hiérarchie de son journal pour laquelle il avait beaucoup de considération. C'était une hiérarchie catholique, très traditionnaliste, très adroite. *« Son abbé qui est un abbé très redoutable, l'Abbé Wallez lui tient un peu la main dans le choix de ses sujets, la façon de les traiter. Il ne faut pas oublier qu'Hergé lorsqu'il crée Tintin n'avait que 21 ans»* (Peeters : 2011) Ceci dit, Hergé aurait dû mieux corriger son album lors de la réédition de 1946, chose qu'il n'a pas faite et c'est ce qui permet aux critiques et aux accusateurs de maintenir leurs calomnies et laisse toujours posées de nombreuses questions concernant certaines représentations racistes.

III.4.1 De Bruxelles à Moscou, *Les Aventures* commencent

L'une des fréquentes questions qu'on posait souvent à Hergé est celle s'interrogeant sur le choix de la première destination de son héros qui entame ses aventures directement à Moscou pendant une période assez chaude. D'après Peeters, c'est le directeur de son journal *Le Vingtième* siècle ultra conservateur, L'abbé Wallez qui est derrière cette idée. Il lui demande de faire une série de bande dessinée personnelle dont le personnage principal serait un journaliste qui partirait à la découverte du monde notamment qui irait pour *« fondre les bolcheviques! Cette honteuse Russie soviétique qui bafoue le christianisme »* (Peeters : 2011) mais selon les propos d'Hergé, l'idée de la Russie lui est venu en lisant un livre intitulé Moscou *sans voile* que le consul belge Joseph Douillet avait publié à l'époque relatant l'état d'histoires affreuses qui se passaient en Russie : *« Entrainé dans le sillage du Vingtième siècle, j'ai lancé Tintin à l'assaut de l'URSS*.» (Hergé1979). Mais comme

nous l'avons bien signalé, cette aventure en Russie et celle du Congo non documentées ont causé beaucoup de critiques à l'auteur.

Selon Hergé, ses collaborateurs et ses biographes, l'auteur qui n'a jamais voyagé dans sa jeunesse, se ressourçait de son entourage direct et de la documentation qui lui était accessible et dont la plupart était belge, catholique et conservatrice ce qui a influencé ses choix de personnages, de destinations et d'aventures ce qui n'a pas été facile à une époque où la documentation était orientée idéologiquement.

III.4.2. De l'URSS à la Chine ou de l'improvisation à la documentation

De l'URSS de Staline à la seconde guerre mondiale passant par la guerre sino-japonaise, ce sont les événements majeurs du siècle qui sont retracés par les albums d'Hergé. Jeune dessinateur belge d'une vingtaine d'années qui n'a jamais voyagé, Hergé se sert de livres, de journaux pour imaginer les premières aventures de son héros. Ce qui n'a pas été sans mauvaises conséquences sur l'image de ce dessinateur qu'on accuse surtout pour le Congo d'être xénophobe et raciste. Mais dès 1934, il rencontre Tchang Tchong-Jen, un étudiant chinois à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles. Le jeune chinois le persuade d'écrire des scénarios solidement charpentés et de se documenter à fond. Son influence est évidente sur les créations d'Hergé qui déclare à ce propos :

> « Je crois que Tchang a été, sans le savoir, un des principaux artisans de mon orientation. […] C'était un jeune étudiant chinois, que j'avais rencontré au moment où j'ai composé *le Lotus bleu,* et c'est lui qui m'a fait prendre conscience de la nécessité de me documenter sur un pays et construire un récit.» (Hergé : 1979)

Donc, selon ses propres dires, cette rencontre avec Tchang lui sera déterminante et son jeune regard sur le monde change et *Le Lotus bleu* est le premier album réellement documenté. Dans cet album, Hergé pour la première fois ne se contente pas de reproduire l'opinion dominante à l'époque comme pour *Tintin au pays des Soviets* et *Tintin au Congo*, mais se documente réellement et bénéficie, d'une part, de l'apport du jeune chinois Tchang qui lui apprend ce qui est la Chine moderne et en quoi il faut lutter contre l'impérialisme japonais, et de l'évolution de la presse, d'autre part. Ce jeune chinois lui explique non seulement ce qui est la Chine son pays, mais aussi

comment on doit voir les autres. Il lui donne les premières leçons de tolérance, de compréhension des autres qui lui ont été très bénéfiques pour la suite de son parcours.

Le Lotus Bleu est donc un album politique qui marque un tournant et qui cesse d'être de la bande dessinée exclusivement pour enfants, et à partir de ce cinquième album idéologiquement très marqué, Hergé entame une conquête de l'humanisme ne défendant que les causes civilisatrices et humainement justes. C'est une évolution vers un autre type de valeurs ; des valeurs d'ouverture à l'autre. En partant de quelques documents très marqués idéologiquement, Hergé conçoit des albums universels.

Enfin, si l'on voit avec le recul du temps, le corpus des albums de Tintin qui s'arrête avec le dernier album fini par lui-même : *Tintin et les Picaros,* on a l'impression de faire une lecture presque complète du XX^{ème} siècle. On a une représentation de toutes les forces en présence : la guerre froide, les innovations technologiques, le voyage sur la lune qu'il anticipe bien avant Apollo et bien avant la Nasa. C'est une narration coordonnée des événements marquants du XX^{ème} siècle. Il s'agit d'une œuvre qui est complètement emprise avec son époque.

III.5. Evolution thématique et évolution technique du dessin d'Hergé

Parallèlement à cette évolution thématique, les albums de la série *Les Aventures de Tintin* ont été marqués par une évolution des techniques de dessin d'Hergé qui a pu créer un style propre à lui. Comme il l'a bien avoué, Hergé a entamé sa carrière en illustrant de façon classique des histoires dont les scénarios n'étaient pas forcément les siens. Par la suite, son travail évolue répondant aux exigences de son journal et en s'inspirant du cinéma et des techniques cinématographiques notamment en ce qui concerne le découpage et le cadrage:

> « On me basant sur la technique cinématographique, en partant d'elle, en m'en inspirant, j'ai essayé de faire du bon dessin, le mieux que possible, et de rendre ça nerveux, vivant par un découpage qui s'apparente assez bien au découpage cinématographique me semble-t-il.» (Hergé : 1979)

Il s'agit là, en effet, de l'une des caractéristiques spécifiques à la bande dessinée d'Hergé qui est le découpage de la planche de façon presque identique pour tout

l'album sauf quelques vignettes exceptionnelles dont on parlera plus loin. Par ailleurs, le dessin d'Hergé se caractérise par sa simplicité d'une part et sa perfection en matière de formants (éléments constitutifs). Selon Maricq (2011) qui est archiviste des studios Hergé et auteur à Moulinsart :

> « Hergé est le père d'une grammaire graphique extraordinaire : dans les années 1920, il crée vraiment un style de dessin à la fois très efficace et très épuré. Et de là, ses albums et ses vignettes sont considérés comme de véritables icones. Hergé se disait d'abord raconteur d'histoires. Donc, il est évident que, là aussi, il a réussi à faire un travail fantastique. »

En effet, personne ne peut occulter cette réussite d'Hergé autant sur le plan thématique qu'au niveau de l'expression qui est le fruit de son obsession pour la perfection et d'une volonté inégalée de réaliser des œuvres d'art et non de simples strips quotidiens qu'on oublie le lendemain de leur lecture.

III.5.1. Du noir et blanc aux couleurs

Il faut noter également qu'Hergé est un inventeur d'un style conçu pour être imprimé selon les moyens dont disposait son éditeur : d'abord, Les premiers neuf albums des *Aventures de Tintin* sont en noir et blanc puisque c'est ce que l'on pouvait imprimer le plus simplement. Par la suite, lorsqu'il passe à la couleur, il choisit de garder une ligne de contour simple et pure et de placer les couleurs en aplat dans une gamme assez douce. Cette technique conçue au départ pour les possibilités de l'imprimerie dans ces années-là, va développer ce style qui lui est propre qu'on appelle la *ligne claire*.

Par ailleurs, comme nous l'avons signalé supra, le premier souci d'Hergé c'est la lisibilité et la compréhensibilité. Cette lisibilité qui permet à un enfant de reconnaitre instantanément les personnages quel que soit l'angle, et la taille n'empêche pas la complexité. C'est le point de départ de la complexité. Mais Hergé tient essentiellement à ce qu'il y ait une première couche dans le récit que même un très jeune enfant peut suivre. Et c'est l'un des avantages majeurs des albums d'Hergé : un minimum d'accessibilité est garanti pour tout lecteur.

III.5.2. Conception d'un album d'Hergé

Tenant compte de tous les mobiles de création des albums d'Hergé que nous avons évoqués préalablement dont son obsession de réussir, il est très logique qu'Hergé qui a consacré sa vie au dessin, travaille et retravaille ses albums sans relâche afin de les perfectionner. Pour ce faire, Hergé qui refuse de qualifier son œuvre d'industrie préférant la qualifier d'artisanal et qui a commencé son ouvrage tout seul puis s'est fait aider par sa femme, s'est plus tard fait entouré d'une équipe complète de dessinateurs et collaborateurs et son petit atelier devient un chantier à part entière.

Selon l'auteur, la première étape dans la conception d'un album de bande dessinée est l'imagination d'un scénario du récit à mettre en planche. Cette tâche est individuelle et personnelle : *« le premier souci est évidemment le scénario. Il m'arrive souvent d'abandonner un scénario qui n'arrive pas au bon moment »*. (Hergé : 1979) Ce témoignage s'explique, selon nous, par l'obsession par la perfection d'Hergé qui selon ses critiques était assoiffé d'idéalisme notamment en matière de dessin.

La seconde étape consiste à mettre le scénario en images: il faut faire le découpage en planches qui est la partie la plus délicate et la plus difficile selon Hergé, car il faut raconter l'histoire dans un nombre limité de pages et de cases; il faut que tout soit fait dans un nombre restreint.

Ensuite, le dessin est complété par ses collaborateurs qui sont chargés de faire les décors et les accessoires selon la spécialité de chacun : à titre d'exemple, l'un des collaborateurs était chargé de dessiner les voitures et autres engins, tandis qu'un autre se chargeait des plantes : arbre, fleurs, buisson, etc.

L'un des reproches que l'on a fait à Hergé pour ses premiers albums était celui du manque de documentation et c'est ce qu'il a corrigé à partir du cinquième album *Le lotus Bleu* qui a marqué un tournant dans l'évolution thématique et stylistique du dessinateur. En effet, à partir de cet album, l'auteur ne se contentait plus de la documentation locale mais il faisait des enquêtes fondées pour les faits historiques et

comptait sur des croquis, des photographies, ou quand c'est possible, lui et ses collaborateurs se déplaçaient pour dessiner les lieux d'action de ses récits.

III.5.3. Evolution thématique et contemporanéité du dessin d'Hergé

Si l'œuvre d'Hergé a connu un si grand succès à travers le temps et l'espace, c'est parce qu'elle est le fruit d'un exercice bien élaboré nourri par le souci de perfection qui hante incessamment son auteur qui a pu conjuguer le réalisme et la fantaisie en représentant des faits réels ou vraisemblables dans des décors réalistes avec des acteurs fantastiques. En effet, la plupart des récits constituant la série sont en rapport direct de simultanéité avec des faits contemporains. Comme nous l'avons signalé auparavant, pour nous du moins, *Les Aventures de Tintin* sont une autre façon d'écrire l'Histoire du XX^{ème} siècle.

Pendant la seconde guerre mondiale, Hergé travaillait pour *Le Soir*, ce que certains lui reprocheraient ultérieurement, parce que cette publication était autorisée par l'occupant. Toutefois, à lire *Les Aventures de Tintin*, on peut mesurer l'aversion *(Le Lotus Bleu)*, ou le scepticisme *(Tintin et les Picaros)* d'Hergé à l'égard des conceptions et des régimes autoritaires. Selon Dayez (2011):

> « Le grand charme et le grand mystère de l'œuvre d'Hergé c'est que c'est une œuvre qui est à mi-chemin entre le réalisme et la fantaisie : le réalisme des décors est présent ; c'est-à-dire qu'effectivement on reconnait l'Amérique, on reconnait le Tibet, on reconnait les pays traversés, mais les personnages, eux ne sont pas réalistes parce que si on croisait dans la rue un garçon avec une houppe et des culottes de golf et qui se promène avec un chien blanc immaculé avec un vieil ivrogne, un savant sourd, deux faux jumeaux en chapeaux melon et une cantatrice ; ce groupe est totalement absurde. D'un côté, on a des personnages extrêmement fantaisistes mais qui gravitent dans un univers parfaitement documenté. »

Ce serait l'une des sources de l'ironie de l'œuvre d'Hergé qui joint le fantastique au réaliste pour créer des histoires vraisemblables et agréables à lire.

III.7. Les Aventures de Tintin, la série

La série des *Aventures de Tintin* est composée de 23 albums achevés par l'auteur et un dernier album inachevé que les collaborateurs d'Hergé ont achevé et publié à titre posthume. Il faut savoir que les neuf premiers albums ont d'abord été publiés en noir et blanc. Hergé a fait par la suite une version en couleurs de tous ces premiers albums qu'il a redessinés et dont il a plus ou moins modifié le scénario, à l'exception de *Tintin au pays des Soviets*. *L'Île noire* a même fait l'objet d'une troisième version. Bien qu'initialement publiés en couleurs, les albums *L'Étoile mystérieuse* et *Tintin au pays de l'or noir* ont également fait l'objet d'une seconde version, plus neutre politiquement. Publiée pendant la Seconde Guerre Mondiale, la première version de *l'Étoile mystérieuse* a pu être interprétée comme une œuvre de propagande en faveur de l'Axe Rome-Berlin, tandis que la première version de *Tintin au pays de l'or* noir fait explicitement référence au conflit israélo-palestinien.

Par ordre chronologique, les albums de la série des Aventures de Tintin sont :

- *Tintin au pays des soviets*, Petit Vingtième, Bruxelles, janvier 1930. Scénario et dessin : Hergé.
- *Tintin au Congo*, Petit Vingtième, Bruxelles, janvier 1931. Scénario et dessin : Hergé.
- *Tintin en Amérique*, Petit Vingtième, Bruxelles, janvier 1932. Scénario et dessin : Hergé.
- *Les Cigares du pharaon*, Casterman, Bruxelles, janvier 1934. Scénario et dessin : Hergé.
- *Le Lotus bleu*, Casterman, Bruxelles, janvier 1936 Scénario et dessin : Hergé.
- *L'Oreille cassée*, Casterman, Bruxelles, janvier 1937 Scénario et dessin : Hergé.

- *L'Île Noire*, Casterman, Bruxelles, janvier 1938 Scénario et dessin : Hergé.
- *Le Sceptre d'Ottokar*, Casterman, Bruxelles, janvier 1939. Scénario et dessin : Hergé.
- *Le Crabe aux pinces d'or*, Casterman, Bruxelles, janvier 1941. Scénario et dessin : Hergé.
- *L'Étoile mystérieuse*, Casterman, Bruxelles, décembre 1942. Scénario et dessin : Hergé.
- *Le Secret de la Licorne*, Casterman, Bruxelles, octobre 1943. Scénario et dessin : Hergé.
- *Le Trésor de Rackham le Rouge*, Casterman, Bruxelles, novembre 1945. Scénario et dessin : Hergé.
- *Les 7 boules de cristal*, Casterman, Bruxelles, janvier 1948. Scénario et dessin : Hergé - Couleurs : Edgar Pierre Jacobs.
- *Le Temple du Soleil*, Casterman, Bruxelles, janvier 1949. Scénario et dessin : Hergé - Couleurs : Edgar Pierre Jacobs.
- *Tintin au pays de l'or noir*, Casterman, Bruxelles, janvier 1950. Scénario et dessin : Hergé.
- *Objectif Lune*, Casterman, Bruxelles, janvier 1953. Scénario et dessin : Hergé.
- *On a marché sur la Lune*, Casterman, Bruxelles, janvier 1954. Scénario et dessin : Hergé.
- *L'Affaire Tournesol*, Casterman, Bruxelles, octobre 1956. Scénario et dessin : Hergé.
- *Coke en stock*, Casterman, Bruxelles, juillet 1958. Scénario et dessin : Hergé.
- *Tintin au Tibet*, Casterman, Bruxelles, janvier 1960. Scénario et dessin : Hergé.

- *Les Bijoux de la Castafiore,* Casterman, Bruxelles, janvier 1963. Scénario et dessin : Hergé.

- *Vol 714 pour Sydney,* Casterman, Bruxelles, janvier 1968. Scénario et dessin : Hergé.

- *Tintin et les Picaros*, Casterman, Bruxelles, janvier 1976. Scénario et dessin : Hergé.

- *Tintin et l'Alph-Art,* Casterman, Bruxelles, octobre 1986. Scénario et dessin : Hergé.

Comme nous l'avons bien signalé auparavant, cet album n'a pas été achevé par Hergé mais par ses collaborateurs, ce qui en fait un album controversé par certains critiques.

III.8. Les Aventures de Tintin, les personnages

L'évolution des personnages de la série Les *Aventures de Tintin* suit étroitement son évolution thématique. Dans son premier album, les seuls personnages principaux sont Tintin et son chien Milou qui réapparaissent dans tous les albums constituants la série. Par la suite, d'autres personnages apparaissent progressivement pour constituer à travers le temps ce que l'on appelle la *famille Tintin* qui est une famille composée d'amis n'ayant aucun lien généalogique. Par ailleurs, si l'on veut classer les personnages de la série par ordre d'importance et de fréquence, on obtiendra trois catégories de personnages :

III.8.1.Personnages principaux permanents :

En effet, en dépit de la diversité et la multitude des personnages qu'a connus la série des aventures de Tintin, il n'y a que deux personnages qui apparaissent dans tous les 24 albums de la série ; il s'agit du personnage principal Tintin et de son chien Milou.

III.8.1.1 Tintin

Tintin est incontestablement le héros de bande dessinée le plus célèbre du moins dans le domaine francophone. Selon plusieurs sources, le général Charles De Gaule a avoué que son principal rival international était Tintin. *« Au fond, vous savez, mon seul rival international, c'est Tintin! Nous sommes les petits qui ne se laissent pas avoir par les grands. On ne s'en aperçoit pas à cause de ma taille…»* (Malraux : 1978) Comme nous en avons consacré des paragraphes entiers dans lesquels nous avons évoqué certains aspects extraordinaires du personnage, il en reste beaucoup de détails le concernant et que nous n'avons pas évoqués.

Tout d'abord, selon certains hergologues, Hergé a baptisé son personnage en s'inspirant de l'album de Benjamin Rabier (1897) : *Tintin Lutin*. Les vêtements de Tintin ressemblent d'ailleurs à ceux du personnage *Onésime* tiré du même album. À noter que dans l'album de Rabier, « Tintin » est le diminutif du prénom « Martin ». Par la suite, ce personnage créé par Hergé, le 10 janvier 1929 dans la bande dessinée *Tintin au pays des Soviets* n'a pas de famille ni de passé. Il est un jeune reporter qui enquête mais qui n'écrit pas trop d'articles.

Physiquement, Tintin se distingue par sa mèche rebelle et ses cheveux orange en plus de ses vêtements : culottes de golf au début remplacées plus tard par des jeans marron. Un âge difficile à déterminer, une personnalité immaculée et sans égale.

III.8.1.2 Milou :

Le deuxième personnage principal et permanent dans la série est son fidèle chien Milou qui est un Fox-terrier à poil dur et qui est apparu dès le premier album Tintin au pays des Soviets (Hergé : 1930). Le compagnon inséparable de Tintin est lui aussi doté de certaines capacités extraordinaires : il présente un caractère étonnamment humain et donne l'impression de parler à son maître et aux lecteurs mais pas aux autres personnages. Il est un élément essentiel dans les gags par sa gourmandise, sa lâcheté, sa superstition et sa curiosité. Comme tous les chiens, il adore les os, ce qui le coince, à maintes reprises entre des choix difficiles. En revanche, il possède un flair aigu et

une bonne intuition. Il pressent souvent les situations dangereuses où son maître va s'embourber. Il est toujours là pour venir à sa rescousse.

III.8.2.Personnages principaux de second plan

En plus de Tintin et son chien Milou, il y a d'autres personnages qui apparaissent au fur et à mesure que la série évolue dans le temps et dans l'espace notamment sur le plan thématique et dans le but de s'accommoder avec certains contextes politiques.

III.8.2.1 le Capitaine Haddock

Le troisième personnage principal dans la série est le Capitaine Haddock, l'ami intime de Tintin qui apparait dans l'album *Le Crabe aux pinces d'or* en janvier 1941. Depuis leur rencontre, les deux personnages deviennent de bons amis même si leurs caractères et âges sont très différents. Durant toute la série, Haddock apparaît, la plupart du temps, habillé en marin avec un pantalon noir et d'un pull bleu marqué d'une ancre et sa casquette de marin. On le voit souvent la pipe à la bouche. Héritier descendant d'un chevalier *François De Hadoque,* capitaine de marine sous Louis XIV, *Archibald Haddock* vit dans un grand château dit de *Moulinsart* avec son domestique puis avec Tintin ne souffrant d'aucune contrainte financière. *Le Capitaine Haddock* est célèbre pour sa dépendance de l'alcool notamment le whisky et pour son vocabulaire violent. En outre, Haddock est de caractère impulsif, coléreux, mais sensible et fidèle à son ami Tintin qui l'encouragea à surpasser progressivement son vice capital qu'est l'alcoolisme au point de devenir président d'une ligue antialcoolique dans *L'Etoile mystérieuse*.(Hergé : 2000)

III.8.2.2 le Professeur Tournesol

Le Professeur Tryphon Tournesol, physicien tête-en-l'air et dur d'oreille, est un personnage d'importance secondaire mais récurrent aux côtés de *Tintin, Milou* et du *Capitaine Haddock.* Il est apparu pour la première fois dans *Le Trésor de Rackham le Rouge* (Hergé : 1945). *Tournesol* est en partie inspiré d'Auguste Piccard (un physicien suisse). Au départ mal accueilli par les personnages principaux, mais sa nature

généreuse et ses compétences scientifiques lui ont permis de nouer des liens durables avec eux, en particulier avec *Le Capitaine Haddock*.

III.8.2.3 Dupond et Dupont

Les Dupond(t) apparaissent pour la première fois dans l'album de 1934 en noir et blanc *Les Cigares du pharaon* (Hergé : 1934). Ils sont deux détectives maladroits qui, tout en n'ayant apparemment aucun lien de parenté (du moins, c'est ce que laisse à penser le fait qu'ils n'ont pas le même nom), semblent être deux jumeaux dont la seule différence visible serait la forme de leur moustache. Ils contribuent en grande partie aux gags des *Aventures de Tintin* par leur tendance chronique à faire des contrepèteries et leur incompétence flagrante. Selon Serge Tisseron, les deux détectives sont inspirés, entre autres, du père et de l'oncle d'Hergé, des jumeaux qui portaient tous les deux un chapeau melon identique.

III.8.2.4 Bianca Castafiore

Le premier personnage principal récurent des Aventures de Tintin de sexe féminin est Bianca Castafiore (la Castafiore) qui est une cantatrice italienne, surnommée *le Rossignol milanais* apparue pour la première fois dans *Le sceptre d'Ottokar* (Hergé : 1939). Elle réapparait dans 08 albums de la série. Elle est dotée d'une voix tellement puissante que Tintin qu'elle a pris en auto-stop préfère continuer à pied plutôt que de subir son *bel canto*. Quant au Capitaine dont elle n'arrive pas à retenir le nom exact, écouter le chant de cette cantatrice est une souffrance. Mais les relations entre les trois personnages ont toujours été bien entretenues jusqu'à la fin de la série.

III.8.3 les personnages secondaires

En plus de cette équipe permanente de personnages qu'on appelle communément *la famille Tintin*, la série a dévoilé d'autres personnages qui ont joué des rôles de façon plus ou moins récurrente à l'exemple de *Tchang, le Général Alcazar, L'émir Ben Kalish Ezab, Séraphin Lampion, Le docteur Müller, Nestor, Rastapopoulos, Le colonel Sponsz, Piotr Szut, le Lieutenant (puis capitaine) Allan*

ainsi que d'autres personnages passagers qui sont généralement inspirés de vrais personnages marquants de l'histoire du XX^{ème} Siècle.

III.9 Les Aventures de Tintin face aux parodies

La gloire et le succès qu'a connus Tintin n'ont pas été sans conséquences néfastes pour son image que les parodistes n'ont pas cessé de ternir par des reprises illégales et des contrefaçons caricaturales du personnage. En plus de cette célébrité, Tintin qui est un personnage immaculé est tellement neutre d'un point de vue psychologique et idéologique et sans défauts, ni besoin que les nombreux parodistes qui l'ont repris, ont tenté de le normaliser ou de le ridiculiser en lui collant un défaut, un tic, des besoins, etc. Ainsi depuis 1944, des dizaines d'albums apparaissent dans le domaine franco-belge, tirés à un nombre limité et généralement de façon illégale dans lesquels Tintin est tantôt drogué, tantôt condamné pour sa xénophobie, sa misogynie, son anticommunisme, etc. (Groensteen, 2010 : 148). Certains auteurs parodistes sont même allés plus loin en représentant un Tintin homosexuel selon le même auteur.

III.10 Tintin, le dessin animé et l'adaptation au cinéma

Vu le grand succès qu'ont connu *Les Aventures de Tintin* d'une part, et l'évolution des technologies de la télécommunication facilitant l'accès et la diffusion en masse d'autre part, plusieurs projets d'adaptation en dessins animés et en film cinématographique ont vu le jour dans le domaine franco-belge notamment, mais également ailleurs au Canda et aux États-Unis.

III.10.1 Tintin, le dessin animé

Tout d'abord, *Les Aventures de Tintin, d'après Hergé*, dessin animé réalisé par Ray Goossens et produit par *Belvision* dans les années soixante (1959-1964) est la première véritable adaptation en dessins animés des Aventures de Tintin. Elle regroupe en sept séries d'épisodes, huit histoires des albums de Tintin dans une version très différente de ceux-ci, mais elle ne connait pas un grand succès.

Ensuite, avec cette fameuse série télévisée d'animation franco-belgo-canadienne en dix-huit épisodes de 45 minutes et trois épisodes de 24 minutes, créée en 1991 d'après les albums de bande dessinée Les *Aventures de Tintin* d'Hergé et diffusée en heure de grande écoute en 1992 sur France3 puis rediffusée dans les différents programmes-jeunesse de la même chaîne, rediffusée également à partir de 1993 dans l'émission *M6 Kid* sur M6 ainsi que sur d'autres chaines satellites pour enfants ou autres : France 5, MD1,etc. Le dessin animé connait un succès incontestable d'autant plus que l'animation des récits leur accorde une nouvelle dimension et un plus large public. A noter que c'est la seule adaptation en dessin animé qui a connu un grand succès. Il faut noter également que des différences sur le plan du contenu sont facilement repérables entre les albums de BD et les dessins animés. Elles tiennent essentiellement à la volonté des auteurs de ne pas heurter la sensibilité des jeunes spectateurs et de se plier aux actuelles règles culturelles et sociales. Ainsi, certains clichés et stéréotypes ont disparu, la violence est largement édulcorée, comme sont bannis les comportements désormais socialement répréhensibles (alcoolisme et tabagisme). De plus, Milou parle un peu dans les albums alors que dans la série, ce dernier est complètement muet. Par ailleurs, l'album Tintin au Congo (album largement contesté), qui montre une caricature d'une Afrique victime de la colonisation des Blancs, n'a pas été adapté dans cette série.

III.10.2 Tintin au cinéma

En revanche, les adaptations en films cinématographiques sont plus nombreuses et ont commencé bien avant le dessin animé. Quant à leur succès, elles n'ont pas eu l'éco espéré de leurs auteurs, à l'exception de celle de Spielberg qu'on abordera en détail. Ainsi, par ordre chronologique, les films issus des albums d'Hergé sont les suivants :

- *Tintin et le Mystère de la Toison d'or* (1961), film en prises de vues réelles de Jean-Jacques Vierne avec Jean-Pierre Talbot (Tintin) et Georges Wilson (Haddock). Tintin et Haddock sont à Istanbul et sont menacés par une

organisation turque voulant s'emparer du bateau *La Toison d'or* que l'ami du capitaine Haddock lui a légué.

- *Tintin et les Oranges bleues* (1964) film en prises de vues réelles de Philippe Condroyer avec Jean-Pierre Talbot (Tintin) et Jean Bouise (Haddock). Tintin et le capitaine Haddock sont à la recherche du professeur Tournesol, victime d'un enlèvement à la suite de sa découverte sur des oranges bleues.

- *Tintin et le Temple du Soleil* (1969), film d'animation de Raymond Leblanc produit par Belvision, adapté de l'album le Temple du Soleil.

- *Tintin et la SGM* (1970), court-métrage d'animation publicitaire produit par Belvision.

- *Tintin et le Lac aux requins* (1972) film d'animation de Raymond Leblanc, produit par Belvision sur un scénario original, les héros tentent de démasquer une bande de malfrats voulant s'emparer de la dernière invention de Tournesol.

- *Trilogie Tintin* : (2011-2018) : L'intérêt de Steven Spielberg pour l'œuvre d'Hergé date de 1983 lorsqu'il découvre par hasard l'auteur qu'il ne connaissait même pas, mais suite à la lecture de l'un de ses albums, il avoue être séduit par l'œuvre. Il prit, alors contact avec l'auteur, et ils s'entendent sur la possible adaptation sous forme de trilogie de quelques albums des *Aventures de Tintin*, Hergé préfère laisser libre choix à Spielberg pour l'adaptation, une option qui fait grand plaisir à ce dernier. Cependant, suite au décès prématuré d'Hergé, le projet est longuement retardé : les héritiers d'Hergé qui sont sa dernière épouse Fanny et Nick Rodwell (la Fondation Moulinsart) montrent un grand enthousiasme pour l'adaptation et tentent, à maintes reprises, de pousser Spielberg soit à la réaliser ou à libérer les droits qu'il a obtenus du vivant d'Hergé. A noter que la fondation Moulinsart qui les détient, est connue pour son verrouillage largement critiqué de ces droits. Ainsi pour diverses raisons, le projet ne reprend qu'en fin 2008 et le premier

film d'une trilogie ne voit le jour qu'en novembre 2011 sous le titre *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne :* un film en images de synthèse et capture de mouvement de Steven Spielberg adapté de trois albums : *Le Secret de La Licorne, Le Crabe aux pinces d'or* et *Le Trésor de Rackham le Rouge*.

Selon Peeters (2011) qui reste très optimiste quant à l'avenir, la sortie de ce film peut permettre à l'œuvre d'Hergé de survivre un autre siècle. Quelques jours avant la sortie du film en 2011, il déclare:

> « j'espère que le film de Spielberg sera l'occasion pour une nouvelle génération d'enfants de découvrir les albums et de voir qu'ils n'ont pas pris une ride, que même si certains ont été dessinés il y a 60 ans, 70 ans, on peut les lire aujourd'hui comme s'ils étaient tout frais tout neufs. Je crois que Tintin a encore un très très bel avenir devant lui et que son deuxième siècle d'existence, le XIXe sera, peut-être, aussi important que le premier. Je crois vraiment que Tintin est autre chose qu'un simple classique comme les Pieds Nickelés ou Bécassine. Je crois que c'est une œuvre qui garde une vraie vitalité par-delà l'histoire de la bande dessinée.»

Même si nous ne partageons pas cet optimisme avec Peeters, nous avons effectivement assisté à un *redorage* de l'œuvre lors de la sortie du film cinématographique le 26 octobre 2011 et une rehausse remarquable des ventes des albums et des produits dérivés : figurines, teeshirt, timbres, etc. En chiffres, le film aurait coûté un budget d'environ 135 000 000 et reçu 5 prix et 7 nominations comme il réalisé en Box-Office en France : 5 309 485 entrées.

Le projet des adaptations en trilogie de Tintin continue avec un deuxième film prévu pour 2019 provisoirement titré *Les Aventures de Tintin : Le Temple du Soleil,* film en images de synthèse coréalisé par Steven Spielberg et Peter Jackson, adapté des albums *Les Sept Boules de cristal* et *Le Temple du Soleil*. Un troisième film est envisagé par le même auteur mais on ignore exactement les albums adaptés ainsi que les dates de sortie.

Partant d*'une simple petite aventure sans lendemain,* si l'on croit ses propres dires, arrivé à l'universalité, Hergé est, sans doute, l'un des rares auteurs à pouvoir dessiner aussi longtemps et dont l'œuvre est encore mondialement demandée, vendue

à des centaines de millions d'exemplaires dans plus de 80 langues des quatre coins du monde. En dépit de la polémique que certains de ses albums ont créée, il est judicieux de reconnaitre que les albums de bande dessinée d'Hergé ont effectivement certaines caractéristiques spécifiques qui nous permettent de les qualifier d'œuvres d'anticipation, vu que certains de ses albums ont anticipé des événements majeurs qui ont marqué le XX^{ème} Siècle.

Nous avons tenté dans ce troisième chapitre, tout d'abord de comprendre certains aspect très particuliers et peu connus de la vie de l'auteur qui était, contrairement aux apparences, chargée de frustrations et de carences affectives dues à un problème identitaire latent dont il souffrait. Selon les psychanalystes, cette soif de sa véritable identité serait l'un des facteurs et mobiles majeurs qui ont motivé Hergé à la réalisation et la perfection de cette œuvre. En plus de ses motifs, Hergé avait un besoin de revanche sociale à cause de sa première relation non aboutie pour des raisons de statut social. Enfin, la maladie psychiatrique dont souffrait sa mère serait, selon certains spécialistes, également à l'origine de son obsession de tout contrôler.

Par ailleurs, nous nous sommes penché sur le rapport étroit reliant l'auteur à certains de ses personnages notamment son héros immaculé Tintin et son ami intime, le Capitaine Haddock. Selon ses propres témoignages, l'auteur s'identifie, selon son humeur, à l'un comme à l'autre bien qu'ils soient de tempéraments complètement différents. Ainsi, dans cette série que nous avons qualifiée d'autofiction, l'auteur se manifeste généralement par son héros hors norme qui est Tintin dont les caractéristiques héroïques dépassent le commun : un âge physique inconnu, une apparence chétive mais des capacités intellectuelles, morales et physiques extravagantes ce qui renforce notre théorie sur l'identification à un personnage utopique immaculé de l'auteur sans besoins ni défauts.

Toutes ses caractéristiques extraordinaires de ces personnages ne peuvent expliquer à elles seules le succès qu'a connu la série des *Aventures de Tintin*. Il y'aurait, selon certains spécialistes d'autres aspects de l'œuvre d'Hergé qui sont derrière ce succès. Cette œuvre renfermerait, selon nous, d'autres secrets qui

nécessitent une étude approfondie que nous tenterons d'entreprendre en nous procurant les outils de l'analyse sémiotique qui nous permettraient de comprendre le fonctionnement de la narration et la représentation par la bande dessinée.

Par ailleurs, il existe dans l'œuvre d'Hergé un phénomène linguistique qui n'est pas d'une importance moindre concernant le discours véhiculé par ses personnages notamment Le *Capitaine Haddock* qui est célèbre pour sa vulgarité et sa brutalité.

Enfin, dans l'œuvre d'Hergé, *l'autre* n'est jamais parfait contrairement à son héros immaculé Tintin, ce qui nous intrigue et nous mène à nous poser un nombre de questions auxquelles nous tenterons de répondre dans les chapitres suivants.

Chapitre IV

Analyse sémionarrative

« La grande difficulté, semble-t-il, dans la bande dessinée, c'est de montrer exclusivement ce qui est nécessaire et suffisant pour l'intelligence du récit ; rien de plus, rien de moins »

Hergé

Chapitre 4 : Analyse sémionarrative

Dans la première partie de ce travail, nous avons tenté de développer les concepts clés de notre recherche. Nous avons également introduit, à travers des exemples, les principes méthodologiques de notre étude. Ainsi, dans le présent chapitre, il s'agira pour nous d'essayer d'appliquer les outils d'analyse de la théorie greimacienne à la bande dessinée d'Hergé.

Se situant dans cette perspective, notre proposition se centrera sur la compréhension des mécanismes déployés et des techniques mises en œuvre par l'auteur de la bande dessinée pour structurer sa narration et la représentation des différents éléments de son récit. Il s'agira de l'espace, le temps, les événements et les personnages dans la bande dessinée : les différentes valeurs de l'espace, les rapports entre la forme de l'image et la vitesse de l'écoulement du récit, etc.

En effet, dès les années 1960, et suite à l'évolution des moyens de communication, plusieurs théoriciens de différents domaines de recherche ont tenté, sans réel succès, de proposer leurs techniques et méthode d'analyse la bande dessinée sans que personne ne prétende détenir la méthode miracle puisque, selon Fresnault-Deruelle (2009), l'objet nous file entre les doigts : il n'est pas facile de cerner ce genre construit grâce à la combinaison de deux codes différents.

IV.1. Pour une nouvelle approche de la bande dessinée :

De Fresnault-Deruelle (1976) passant par Masson (1985) à Tilleuil, Vanbraband et Marlet, et leur contemporain Peeters (1991), puis Groensteen (2000) et Morgan (2003), chacun a tenté son approche de la lecture ou de l'analyse de la bande dessinée. Même si les uns s'inspiraient plus ou moins des autres, chacun voulait se démarquer en proposant sa démarche personnelle d'analyse tantôt rigoureuse, tantôt libérale, et tailler sa propre grille d'analyse capable de chercher un sens véhiculé simultanément par l'icone et le texte. Le champ est resté, donc, ouvert à toutes les lectures et analyses pourvu qu'elles soient capables d'apporter du nouveau à l'étude de ce médium.

De ce fait, il s'agira, pour nous, d'un essai d'analyse sémiotique de ce corpus doublement codé qu'est la bande dessinée ; une étude qui s'inspire, à la fois, des principes de base de la théorie Greimacienne et des recherches les plus récentes, à savoir celles de Groensteen et de Fresnault-Deruelle. Ces derniers se concertent pour une nouvelle appellation de l'approche la plus adéquate pour aborder le médium appelée *néo-sémiotique*. (Groensteen, 1999 : 02) sans pour autant occulter les apports des autres théoriciens et critiques.

IV.1.1. L'unité signifiante de base : le premier souci du sémioticien :

Pour Groensteen, certaines études antérieures avaient des principes de base qui leur posaient des obstacles et qui empêchaient leur aboutissement et la néo-sémiotique doit renoncer au moins à deux de ces idées courantes :

- D'abord, la vignette de la bande dessinée ne doit pas être segmentée en unités élémentaires constitutives.

- Puis, elle ne doit pas être considérée comme un mélange de texte et d'images. La bande dessinée pour Groensteen est, avant tout, un récit en image et le texte n'est qu'un accessoire. (Groensteen, 1999 : 03).

Par ailleurs, la segmentation de la vignette de la bande dessinée en unités minimales porteuses de sens comparables à celle de la première et la deuxième articulations des langues naturelles (les phonèmes et les monèmes) est le premier point de désaccord entre les différents courants de sémioticiens de la bande dessinée :

Selon certains chercheurs, tout dessin, et plus particulièrement le dessin de la bande dessinée traditionnelle, se laisse segmenter en petites unités discrètes et repérables : lignes, points, taches, etc. qui sont l'équivalent des éléments de la première et de la deuxième articulation du langage. Gauthier (1976) qui est un ardent défenseur de cette approche propose à cet égard:

> « Nous postulons donc que, dans toute vignette, il est possible d'isoler des lignes ou des groupes de lignes, des taches ou des groupes de taches, et de repérer, pour chaque signifiant ainsi délimité, un signifié précis, lui-même correspondant à une partie du signifié global. » (Gauthier cité par Groensteen, 1999 : 03)

Pour d'autres théoriciens, les unités pertinentes sont un peu plus élaborées : il s'agirait, non pas des traits et des taches, mais des éléments plus importants de la vignette : allant d'une partie du corps d'un personnage (les sourcils froncés du capitaine Hadock, les oreilles de Milou, etc.) au personnage mis en avant-plan (Tintin). Krafft (1978) en distingue d'ailleurs quatre catégories à savoir :

- Le personnage à l'avant-plan ;
- Le personnage à l'arrière-plan ;
- L'objet à l'avant-plan ;
- L'objet à l'arrière-plan.

Par la suite, il décompose le personnage en tant qu'unité de la première articulation en signes de plus en plus petits arrivant jusqu'à la pupille (Krafft cité par Groensteen, 1999 : 04)

En revanche, Benveniste soutenait qu'*« aucun des arts plastiques considérés dans leur ensemble ne paraît reproduire (le) modèle (de la langue) »* (Benveniste cité par Groensteen, 1999 : 05). Bien que Groensteen adhère sans réserve à cette affirmation nette, nous pensons que la langue n'est pas forcément le seul système sémiotique formellement structuré. Certaines œuvres d'art plastique semblent nettement structurées et formellement construites. Ceci dit, les codes les plus importants concernent les unités les plus grandes qui sont les cases ou les vignettes qui obéissent, à la fois, aux critères de plasticité et de narrativité.

En ce qui concerne notre vision qui tend un peu plus pour la définition de la vignette comme unité de base du langage de la bande dessinée, mais qui s'inscrit entre les deux approches, nous estimons que le fait de considérer la case comme unité de base de l'analyse sémiotique de la bande dessinée ne doit pas exclure la possibilité

d'examen des éléments constitutifs de cette unité et qui appartiennent à un niveau inférieur. Ce qui confirme notre option et nous rassure à ce propos, c'est que la vignette en tant qu'unité de base du langage de la bande dessinée, selon le Groupeμ, se caractérise des cinq types de déterminations qui caractérisent les signes visuels à savoir :

- Les propriétés globales ;
- La super-ordination ;
- La coordination ;
- La subordination ;
- La pré-ordination (Groensteen, 1999 : 07)

Cela étant, la bande dessinée constitue un langage qui ne risque d'être confondu avec aucun autre même s'il est constitué d'au moins deux codes dont aucun ne lui appartient en propre, mais qui se singularisent dès qu'ils se combinent. Elle est donc un système sémiotique constitué d'une combinaison originale et particulière de deux substances qui sont le dessin et l'écrit. C'est la particularité de ce système qui pose problème au sémioticien devant trouver un sentier pour y accéder afin de l'explorer.

IV.1.2. La narrativité de la case : un vrai point de litige

Etant donné que nous avons introduit et évoqué brièvement ce concept de la narration par la bande dessinée dans la première partie théorique de ce travail de recherche, nous allons éviter de nous répéter sauf nécessité. Dessiner pour raconter ou relater par le dessin est, d'une part, une tradition millionnaire humaine qui remonte au moins au Paléolithique supérieur (voir chapitre 2), mais qui, d'autre part, n'est pas une tâche facile de nos jours vu l'évolution des besoins communicationnels. Sachons toutefois que le concept de l'image qui raconte ne fait pas l'unanimité chez les théoriciens puisqu'il existe toujours ceux qui n'admettent pas la narrativité de l'image dite « fixe » à l'exemple de Metz qui estime que :

> « La photo est si inapte à raconter que quand elle veut le faire, elle devient cinéma. Le roman-photo n'est pas un dérivé de la photo mais du cinéma. Une photo isolée ne peut rien raconter ; bien sûr ! Mais pourquoi faut-il que par un étrange corollaire deux photos juxtaposées soient forcées de raconter quelque chose ? Passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage » (Metz, 1964 : 64)

Cette conception négative et étroite de la narration de l'image unique s'oppose nettement à la nôtre puisque nous estimons qu'un tableau de peinture, une image fixe ou une photographie qui représente des êtres vivants engagés dans une action, même si elle ne raconte pas, à proprement parler, elle évoque au moins un récit. Pour nous qui en croyons sans réserve, il s'agit de ces orthodoxes qui pensent que la langue doit être prise pour modèle pour tout autre langage et qui estiment également que le roman doit être pris comme modèle de toutes les formes narratives.

Selon Odin, qui s'inscrit en faux contre cette conception de Metz :

> « Une image fixe peut tout à fait avoir une structure narrative : il suffit pour cela que la vectorisation corresponde à une structure actantielle du type conflit entre un sujet et un anti-sujet ou relation entre un sujet et un objet de désire. » (Odin cité par Groensteen, 1999 : 122)

Si l'on se réfère aux deux principes du récit selon Todorov (1978), à savoir : la succession et la transformation, on pourra considérer comme narratif tout support qui relate des actes, des actions ou des événements ayant entre eux une relation de succession et un rapport de transformation. La transformation présupposant la succession de deux états, il est donc plus judicieux qu'elle soit la seule condition de narrativité. Par conséquent, si dans une image ou une case de bande dessinée, un processus de transformation est représenté, on pourra qualifier cette case, sans crainte de narratrice.

Si Groensteen en 1999 tendait beaucoup plus vers l'impossibilité de la narration par l'image unique et optait plus pour la narration extrinsèque de la case, en 2011, répondant à Morgan 2003, il semble rectifier sa position en admettant la possibilité de récits en une seule image (Groensteen, 2011 : 21) ou des images et cases de bandes dessinées qui évoquent un récit sans pour autant le raconter (Groensteen, 2011 : 22). Il s'agit des images dotées de mécanismes intelligents qui permettent au moment représenté d'évoquer celui qui le précède et/ou celui qui le suit. Ainsi, on pourra

produire chez le lecteur l'effet de deux ou trois moments par conséquent une suite de trois images implicites qui forment un récit. C'est le cas de la figure suivante (04) qu'on essayera d'analyser en détail afin de confirmer la narrativité de la case de bande dessinée.

Le problème que pose la conception des théoriciens comme Metz, c'est l'incessante référence à la littérature écrite comme modèle incontournable de la narration. Ce qui est aberrant, selon nous, puisque l'on oublie inconsciemment que la littérature écrite qui domine presque toutes les autres formes de narration aujourd'hui, n'est en effet que l'évolution du conte et du récit oral qui tendent à disparaître. De même, le récit écrit n'a vu le jour que très longtemps après l'invention de l'écriture, c'est-à-dire, des millénaires après les peintures rupestres qui sont la première forme de narration figurative.

Par ailleurs, on n'a pas de données certaines qui confirment que les premiers hommes ont communiqué par le verbe. Cette conception n'est fondée donc, ni historiquement ni logiquement. Selon Groensteen (1999), il serait plus judicieux d'admettre l'existence à l'intérieur du genre qui est le narratif de plusieurs espèces narratives dont le roman, le théâtre, le film cinématographique et la bande dessinée. Chacune des espèces propose, distinctement, sa propre structure, son mode d'exposition, sa forme et sa substance narrative et dispose de compétences propres.

Concernant la narrativité de l'image qui, rappelons-le encore une fois, pose problème pour certains théoriciens, nous avons proposé dans le premier chapitre de ce travail un exemple d'une vignette qui, à elle seule, peut constituer un récit et on en traitera dans ce qui suit d'autres exemples détaillés pour argumenter cette théorie et expliquer simultanément certains aspects de la narration par la case.

Ceci dit, certaines interrogations concernant le mode d'emploi de la narration par l'icône visuelle se posent légitimement ; il s'agit de celles qui constituent la première partie du questionnement de notre travail dont la première s'interroge sur le comment de la narration par la case de la bande dessinée : D'abord, y a t-il des vignettes autonomes qui racontent sans recourir à d'autres ou puisent-elles leur

narrativité forcément d'éléments externes à savoir, leur emplacement, leur cadre, forme, etc.?

IV.1.3. De la case à la planche : la construction d'un récit

L'autonomie de la case ne devrait pas être le souci majeur du concepteur de la bande dessinée puisque, contrairement à la caricature, et comme son nom l'indique, c'est de la succession de ses cases qu'elle tire son signifié global ; ceci dit, il se peut qu'il y ait des vignettes qui, hors contexte, peuvent constituer des séquences narratives ou des récits secondaires par rapport au récit global.

Du point de vue de la linguistique structurale, un récit doit contenir les éléments essentiels suivants : un lieu, un temps, des actants et des événements qui s'organisent selon l'ordre chronologique en :

- une situation initiale qui présente les éléments nécessaires à la mise en route du récit et à la compréhension de celui-ci ;
- un élément perturbateur appelé également déclencheur, qui modifie la situation initiale et fait perdre l'équilibre de cette dernière ;
- des péripéties qui sont les événements provoqués par l'élément modificateur et qui entraînent les actions entreprises par les actants pour atteindre leur but ;
- une situation finale qui présente la fin du récit qui redevient stable.

IV.2 Analyse sémio-narrative d'une case *autonome*

Dans le but de démontrer la narrativité de la case, nous prendrons l'exemple de la vignette suivante tirée spécialement pour ses qualités particulières lui permettant d'être qualifiée de vignette autonome. Il faut repérer les éléments sus-cités afin de retranscrire le récit qui en est à l'origine. Même s'ils ne sont pas explicites, puisqu'ils sont fondés sur le sous-entendu et le présupposé, on dira qu'ils sont, pour un lecteur averti, clairs et sans ambigüité puisque cette case sous-entend, en même temps, celle qui la précède et celle qui la suit.

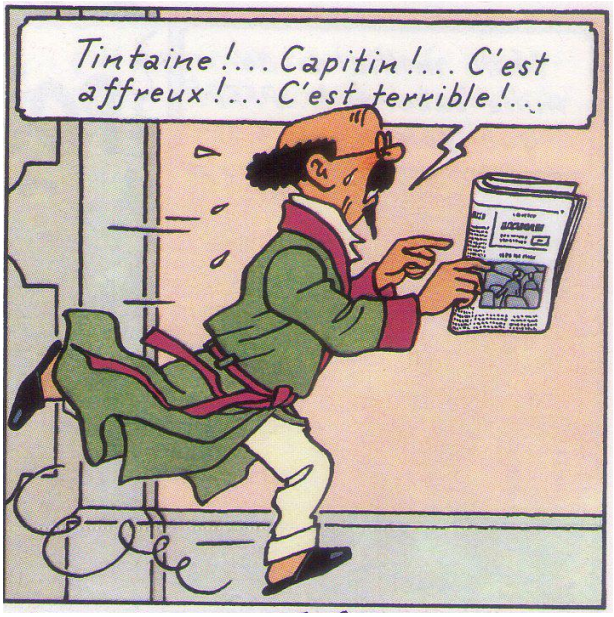


Figure 04 (Hergé, 2011b :04)

En premier lieu, on essayera, sans se référer à d'autres éléments externes, de relever les éléments constitutifs et les étapes (puisqu'il s'agit d'un ordre chronologique) de ce récit, qui sont:

- **Le lieu** : l'intérieur d'une maison : le fond de l'image en est le signifiant en plus de la tenue du personnage (la robe de chambre) qui a pour fonction dans ce cas l'ancrage de la signification.

- **Le temps** : le début de la journée : la lecture du journal en est le signifiant renforcé par la tenue du personnage.

- **Le(s) personnage(s)** : d'abord, *le professeur Tournesol* qui occupe le centre de la case, il est donc le personnage principal de cette séquence narrative en plus de *Tintin* et *le Capitaine Haddock* dont les noms sont représentés dans la bulle. Le Professeur les appelle et court vers eux. Automatiquement, ils sont dans un espace voisin (une autre chambre ou le salon). Dans ce cas, le signifiant n'est pas uniquement iconique mais linguistique.

- **Les événements** : 1/ *le professeur Tournesol* lisait le journal. 2/ Il y découvre une nouvelle affreuse et terrible. 3/ Il court pour informer ses amis qui l'ignoraient.

La terrible nouvelle étant annoncée par le message linguistique, il reste à observer l'action de courir qui est représentée par plusieurs signifiants iconiques qui coexistent et collaborent pour élaborer le sens : d'abord, le personnage légèrement incliné en avant ; par la suite, ses pieds écartés qui ne semblent pas toucher le sol, puis la ceinture et la robe de chambre qui voltigent en arrière, les gouttelettes de sueur laissées derrière et enfin le trait en spirale qui retrace le mouvement des pieds. rapellons que le mouvement de gauche à droite représente toujours, dans le langage des bédéistes, le sens « aller » selon le sens de la lecture, tandis que le retour se fait de droite à gauche sauf pour les communautés dont la lecture se fait dans le sens inverse notamment en arabe.

En plus de ces éléments, on peut y ajouter une description du personnage soit, à partir de la vignette en question, ou en se basant sur nos préalables connaissances. A présent, nous tenterons de recréer les étapes du récit.

- La situation initiale : un bon matin, *le professeur Tournesol* un quinquagénaire chauve et petite taille, vêtu d'une robe de chambre verte, d'un pyjama blanc et chaussé de pantoufles lisait tranquillement son journal préféré.

- L'élément perturbateur : soudain, un titre terrible lui sauta aux yeux.

- Les péripéties : sans plus s'attarder, il sursauta de son siège journal en main, et courut pour informer ses amis Tintin et *Haddock* qui étaient dans une chambre voisine et qui ne savaient rien de ce qui venait de se passer.

- La situation finale : leur surprise était grande quand ils lurent la terrible nouvelle.

En deuxième lieu, on tentera de lui appliquer l'un des outils de la sémiotique de Greimas qui est le programme narratif (PN), (Greimas cité par Courtés 1991) ; il s'agit d'un outil d'analyse des récits sous forme d'une formule abstraite servant à représenter une *action*. Une action (un faire) qui réside dans la succession temporelle de deux états opposés produite par un agent quelconque (S1 : sujet de faire). Un état se décompose en un sujet d'état (S2) et un objet d'état (O), entre lesquels s'établit une jonction, soit

une conjonction (n : le sujet est avec l'objet), soit une disjonction (u : le sujet est sans l'objet).

Dans ce cas, on peut représenter cette action sous forme de PN conjonctif et PN disjonctif :

- Le PN conjonctif est constitué des éléments suivants :
- S1 (sujet de faire) : le professeur ;
- S2 (sujet d'état) : Tintin et Haddock ;
- O (objet d'état) : la nouvelle information.

PN = F {S1 ⟶ [(S2 u O) ⟶ (S2 n O)]} (PN conjonctif)

Le professeur Tournesol veut que Tintin et Haddock qui sont disjoints à la nouvelle y deviennent conjoints. Comme on peut la représenter sous forme de PN disjonctif ce qui donnera ce qui suit :

Le PN disjonctif est constitué des éléments suivants :

- S1 (sujet de faire) : le professeur ;
- S2 (sujet d'état) : Tintin et Haddock ;
- O (objet d'état) : l'ignorance.
- PN = F {S1 ⟶ [(S2 n O) ⟶ (S2 u O)]} (PN disjonctif).

Le professeur Tournesol veut que Tintin et Haddock qui sont conjoints à l'ignorance y deviennent disjoints.

En troisième lieu, à cette même vignette on pourra également appliquer un autre dispositif d'analyse sémiotique destiné à l'analyse des actions. Il s'agit du modèle actantiel, ce dispositif élaboré également par Greimas et qui permet de décomposer une action en six facettes ou actants :

- Le sujet : (Tintin et Haddock) c'est celui qui veut ou ne veut pas être conjoint à l'objet ;

- Un objet (la nouvelle information) ;

- Le destinateur (le professeur Tournesol) c'est celui qui incite à faire l'action ;

- Le destinataire (Tintin et Haddock, Tournesol ou une tierce personne) c'est celui qui en bénéficiera ;

- Un adjuvant (le journal) qui aide à la réalisation de l'action ;

- Un opposant (la distance qui sépare l'objet du sujet) elle nuit à la réalisation de l'action.

Prise hors contexte, cette case unique semble obéir aux normes du modèle actantiel et du programme narratif et par conséquent du schéma canonique puisqu'elle représente une séquence narrative complète, mais ce n'est pas le cas de toutes les cases qui dépendent plus ou moins des autres cases. Il ne s'agit ici que d'un autre exemple qui prouve la narrativité de la vignette de la bande dessinée. Ainsi au fur et à mesure que notre analyse avance, nous aborderons d'autres éléments internes et externes à la case qui contribuent à la représentation de la narration.

IV.3 Etude de l'expression du mouvement dans la case et dans la planche

L'un des soucis majeurs du dessinateur concepteur de la bande dessinée, est la représentation du mouvement et de l'action dans une image fixe : comme l'essence de la narration est un ensemble d'actions, le dessinateur doit mettre en œuvre des techniques spécifiques pour représenter le mouvement. Quelles sont ces techniques ? Sont-elles internes ou externes à la case ?

Nous allons observer à travers des exemples tirés de notre corpus que l'expression du mouvement et de l'action peut se faire de deux manières : interne et externe à la case selon l'importance de l'action par rapport au récit global:

IV.3.1 L'expression du mouvement et de l'action internes à la case

Selon le cas et l'importance, le mouvement peut être exprimé au sein d'une case grâce au moins à deux procédés :

- Le premier procédé consiste à représenter les personnages actants dans des positions corporelles de mouvement comme le cas de la figure suivante sans ajouter aucun élément externe (il s'agit dans ce cas de la position des pieds de Tintin et des pates de son chien). Notons que le linguistique dans cette vignette renforce l'iconique par deux expressions de valeurs modale et temporelle différentes : l'impératif « allons » et le futur « nous prendrons ».

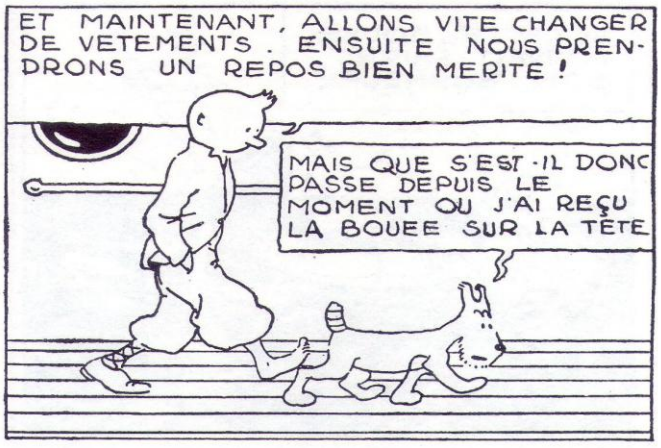


Figure 05 (Hergé, 1995 : 13)

- Le second procédé consiste à tracer des lignes continues et discontinues qui retracent et représentent le mouvement : des lignes droites horizontales, verticales ou en diagonale pour les mouvements droits ; des lignes courbées pour les mouvements circulaires ; enfin des lignes en spirale ou sans forme constante pour des mouvements irréguliers à l'exemple d'une glissade ou un dévalement.

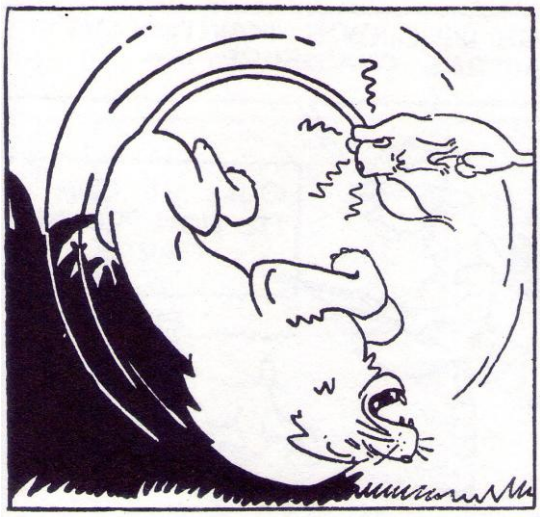


Figure 06 (Hergé, 1995 :39)

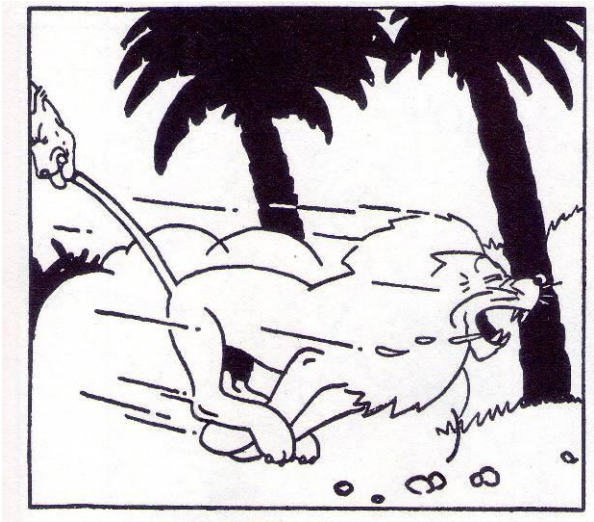


Figure 07 (Hergé, 1995 :39)

Il faut noter cependant que les traits servent également à représenter la rapidité et la vitesse de l'action. Le cas de la figure 07 où les pates du lion qui sont un signifiant naturel montrent bien qu'il court à une grande allure, mais l'auteur a recouru à un second signifiant artificiel qui sont ces lignes droites discontinues afin de redonder le premier signifiant et garantir la signification en délimitant la polysémie par cette effet d'emphase.

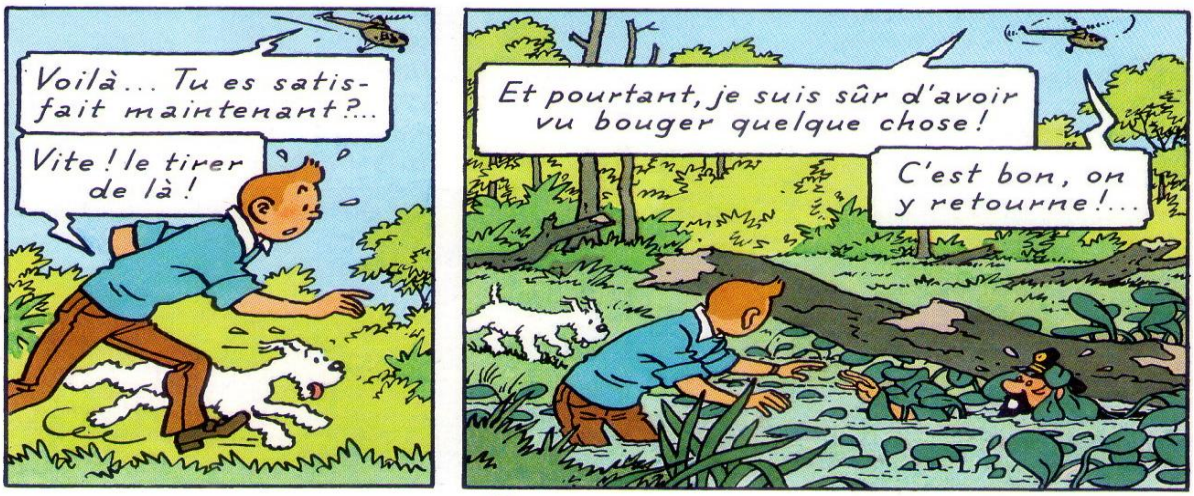
Il faut souligner également que la légère inclinaison des lignes dans la figure 04 sert à produire un effet de profondeur ; il s'agit d'une technique connue chez les bédéistes qui sert à représenter la troisième dimension, un effet de perspective représentée dans la case. Ce qui signifie que le lion vient de loin. L'auteur de la bande dessinée peut donc représenter le mouvement et l'action à l'intérieur de la case en employant :

- Des signifiants linguistiques ;
- Des signifiants iconiques naturels ;
- Des signifiants iconiques artificiels

Par ailleurs, il peut recourir à deux ou trois types de signifiants en même temps afin d'éviter la polysémie, de créer un effet d'insistance et de garantir l'aboutissement de son message.

IV.3.2. L'expression du mouvement externe à la case

A l'extérieur de la case, l'expression du mouvement diffère puisqu'elle se base sur un autre procédé qui consiste, soit à un changement dans le fond de la deuxième case (le décor qui sert ici de repère pour le lecteur) de sorte que ce dernier se rende compte aisément que le personnage ou l'objet s'est déplacé dans l'espace, ou en représentant le personnage dans un même décor mais dans une autre position que la première case.



Figures 08 A et B (Hergé, 2011a : 36)

Dans le cas de ces deux cases, il existe plusieurs signifiants de mouvements qui sont de types interne et externe : dans la case A, l'auteur a fait recours à plusieurs éléments signifiants pour représenter le mouvement des personnages : la disposition des pieds, l'inclinaison du corps, les goutes de sueur, les pates et la langue du chien, les lignes droites et en spiral en plus du linguistique dans « *vite ! Le tirer de là !* ». Par ailleurs, la ligne droite derrière l'hélicoptère signifie qu'il est en mouvement (d'éloignement dans ce cas).

En revanche, en comparant les deux cases (A) et (B), un grand changement s'est effectué au niveau du décor de la seconde case, ce qui renvoie à un déplacement dans l'espace. En outre, l'apparition du troisième personnage (énoncé par le pronom personnel « le » dans la case (A) en situation de blocage ne fait que redonder les autres signifiants et garantir la monosémie de l'image. De plus, une légère rotation de

l'hélicoptère renforcée par le message linguistique : *« c'est bon, on y retourne »* représente son mouvement même si par rapport à la case, il n'a pas nettement changé d'emplacement.

Par ailleurs certain éléments iconiques ont une autre fonction opposée à celle de l'expression du mouvement, il s'agit des arbres, des buissons et de l'hélicoptère qui contrairement aux éléments évoqués supra, renvoient à la stabilité relative du personnage, c'est-à-dire qu'il ne s'est pas lointainement déplacé.

IV.4. Etude de l'expression de l'espace dans la bande dessinée d'Hergé

L'autre élément qui nous intéresse dans cette analyse sémiotique de la bande dessinée, c'est l'expression de l'espace. En général, l'arrière-plan est celui du décor qui situe l'action dans l'espace, le plan moyen celui dans lequel on place l'ensemble de l'information et l'avant-plan celui qui montre l'action principale, un élément dramatique important. L'avant-plan est aussi un artifice de la composition qui resserre l'image d'un côté ou de l'autre de la case pour créer un effet d'emphase.

L'espace dans la bande dessinée est l'un des thèmes qui a longuement suscité l'intérêt des sémioticiens et critiques de ce genre dès les premières recherches qui lui sont consacrées. De Fresnault-Deruelle (1977) à Groensteen (2011), nombreux sont ceux qui ont tenté d'élucider le secret du rapport entre deux concepts clés qui sont l'espace et la bande dessinée, mais il s'agit en majorité de l'exploitation de l'espace dans la planche et de la disposition des cases et leurs formes pour représenter le récit et la narration. Pour notre recherche, le souci immédiat n'est pas cette planche et sa structure, même si cela fait partie de nos interrogations, mais en premier lieu, la représentation de l'espace en tant qu'élément indispensable du récit et de la narration. Nous nous interrogeons sur le comment de la représentation de l'espace dans lequel évoluent les personnages d'Hergé.

IV.4.1. La représentation de l'espace interne à la case

Le lieu des actions est l'un des éléments fondamentaux constitutifs du récit. Vu la particularité du support, l'auteur, serré d'une part par les limites du cadre et d'autre

part par les besoins communicationnels, doit développer des mécanismes lui permettant de représenter le plus précisément possible les différents lieux où se déroule son histoire avec les moyens de bord. Pour ce faire, il est contraint d'adapter le support en recourant à des signifiants indiciels iconiques et linguistiques qui ne risquent pas de créer confusion chez le lecteur spectateur et éviter des questions de type : « où sont les personnages ? Où se passe cette scène ? »

Nous avons remarqué dès nos premières lectures analyses des albums de bande dessinée d'Hergé que dans la première case de chaque planche, au moins et dans la dernière généralement, l'auteur s'efforce de mettre en évidence un indice (dans le sens sémiotique du terme et non pas dans son sens policier) pour situer l'action dans un espace déterminé. Par fois, l'auteur annonce directement le lieu de l'action par le biais des récitatifs et des bulles notamment quand il s'agit d'un déplacement ou d'une simultanéité d'actions. Il arrive même que l'auteur recourt à ces deux types d'indiquant en même temps pour garantir la monosémie.

Dans le premier album *Tintin au Congo*, l'histoire se déroule entre la gare en Belgique, le bateau *« THYSVILLE »* et le Congo:

Dès la première vignette horizontale de la première planche, l'auteur représente, en arrière plan, un train en arrêt, des bagages, Tintin et des voyageurs ainsi que deux agents de gare : le tout est signifiant iconique renvoyant à la gare et à l'idée du voyage mais on ne peut affirmer facilement s'il s'agit d'un départ ou d'une arrivée. Pour lever l'ambigüité, l'auteur fait parler deux de ses personnages (les agents) le premier demande : *« qui est-ce ? »* l'autre lui répond: *« c'est monsieur Tintin le reporter qui part pour le Congo»*. Bien que le dialogue se fasse entre deux personnages, le vrai destinataire « implicite » de cet énoncé est le lecteur. L'indiquant de l'espace dans ce cas est multiple. Notons enfin que le train est dessiné en perspective : il n'est pas horizontal mais légèrement incliné relevé à gauche pour représenter l'éloignement (le départ) donc aucune ambigüité ne risque de poser problème notamment lorsque le lecteur atteint la troisième vignette où le train est en mouvement grâce au traits de mouvement évoqués supra.

Par ailleurs, dans le bateau, les signifiants indiquant le lieu sont des éléments iconiques propres au domaine marin ; la bouée, les trappes, les cheminées, les habits des marins et autres éléments exploités pour remplir le rôle d'indicateur de l'espace.

Une fois les évènements du récit se déroulent au Congo, outre les indicateurs linguistiques par le biais des récitatifs ou les propos des personnages, les éléments de la faune et de la flore africaine sont parfaitement exploités par Hergé pour bien maintenir le lecteur au courant de l'espace de l'action. Qu'il s'agisse de cocotier, de buissons, d'animaux sauvages ou des tentes où vivaient les personnages, dans chaque planche, il existe plusieurs éléments indiquant le lieu.

Dans le deuxième album sur lequel nous avons travaillé, l'auteur n'a aucunement manqué de préciser le lieu des actions en utilisant les indices iconiques de lieu constitués généralement d'éléments décoratifs du château de Moulinsart déjà connu des lecteurs, ou des éléments de l'extérieur à l'exemple des arbres, comme il lui arrive rarement de l'indiquer par le biais des personnages ou des récitatifs. Dans l'Affaire Tournesol (Hergé, 2011 : 16) le lieu de l'action qui suivra est indiqué grâce à une écriture sur un paquet de cigarette auquel l'auteur à exclusivement consacré une vignette où on peut lire: *« Hôtel Cornavin Genève »*. Ce paquet tenu entre les mains du capitaine Haddock qui précise : *«…c'est l'hôtel où Tryphon a l'habitude de descendre là-bas… »* Tintin lui réplique : *«…je pars l'y rejoindre »* ; tous ces signifiants linguistiques renvoient à l'espace où se dérouleront les actions.

Par contre, dans la page qui suit, (Hergé, 2011 : 17) une vignette horizontale représentant un avion en atterrissage contient un récitatif qui indique à la fois le temps et l'espace de l'action *: « 15h30, à l'aéroport de Genève-Cointrin…»* Sachant que l'iconique redonde en partie le linguistique puisque l'aéroport est nettement représenté notamment par, le bâtiment, la tour de contrôle, les avions au sol et la piste d'atterrissage. Dans la même planche, vignette 04, l'auteur recourt au linguistique une autre fois pour annoncer par le biais du récitatif : *« Et trois-quarts d'heure plus tard à Genève- Cointrin »*. A La vignette 08, le linguistique inclus dans l'iconique indique le lieu de l'action ; il s'agit de l'entrée de l'hôtel Cornavin. A noter enfin que ce procédé

du récitatif indiquant le lieu et/ou le temps a nettement marqué cet album puisqu'il est exploité par l'auteur (Hergé, 2011 : 42, 46, 47, 52, 55, 60, 61) ; en plus des signifiants linguistiques inclus dans l'iconique indiquant les noms des hôtels et autres espaces où se déroule les actions du récit.

Dans le troisième album sur lequel nous avons travaillé, l'indication de l'espace est faite presque exclusivement par le biais des signifiants iconiques notamment puisque le lieu de l'action est, au début, le château de Moulinsart devenu très connu de presque tous les lecteurs, de l'extérieur comme de l'intérieur. La suite de l'action se déroulant en Amérique du sud, c'est à travers les dialogues et télégrammes que le lieu de l'action est indiqué ou par la voix de l'hôtesse de l'air qui annonce : *« Nous atterrirons à Tapiocapolis »*[10]. Par ailleurs, quelques signifiants linguistiques laissent à croire qu'il s'agit de Cuba (Hergé, 2011 b : 20). Dans la dernière vignette de la planche, on peut lire *HABANA de luxe* dans une enseigne d'un magasin en référence à la Havane.

A partir de la page 21, l'histoire se déroule dans des lieux bien précis à l'exemple d'une pyramide de type Maya se trouvant dans la forêt où se cachaient *le Général Alcasar* et ses soldats. Les signifiants iconiques sont les seuls indiquant le lieu de l'action. Exceptionnellement, un récitatif est exploité pour indiquer le lieu et le temps dans la première vignette de la planche (Hergé, 2011 b : 59) où on annonce : *« pendant ce temps, à la prison »* ; autrement ce sont les décors et les arrière-plans qui font office d'indicateur de lieu et d'espace d'action.

IV.4.2. La représentation de l'espace externe à la case

La bande dessinée étant une suite de plans toujours différents, les cases qui se suivent, comme les éléments de la première et la deuxième articulation du langage, doivent être, à la fois, aussi différentes que possible et entretenir en même temps des

[10] Tapiocapolis est une ville d'un pays qui s'appelle San Theodoros. A partir des années 1950, l'auteur évite d'utiliser des vrais noms de lieux ou de pays sauf la Belgique. Pour cet album, le contexte Cubain aurait inspiré Hergé.

liens de ressemblance entre elles pour ne pas dépayser le lecteur et pour donner l'illusion de la vie au récit. Cette spécificité semble être l'un des éléments qui compliquent la tâche du dessinateur.

En principe, la lecture de bande dessinée ne se fait pas de façon automatique et linéaire mais le lecteur doit faire un va-et-vient entre les vignettes qui se suivent directement comme dans le "jeu des sept erreurs" en cherchant ce qui, d'une case à l'autre, est resté et ce qui, au contraire, a changé. Ainsi, il en déduit l'évolution de la narration à partir des différences entre les cases qui se suivent et qui se ressemblent généralement. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il pourra avancer et passer au strip suivant et recommencer le processus. Sachant que la rapidité de ce processus mental est individuelle, la vitesse de la lecture et de la compréhension le sont également et en dépendent directement.

Etant donné que l'origine de la diffusion et de la narration par la bande se fait par page, outre les éléments iconiques et linguistiques qu'elle véhicule, la vignette doit tirer alors sa signification, de son emplacement dans la planche et entre les autres cases. C'est ainsi que le questionnement sur l'espace séparant les cases a vu le jour. Cet espace-là, représente t-il uniquement le changement dans l'espace (lieu de l'action) ou peut-il représenter la rupture temporelle ? Peut-il avoir d'autres fonctions ?

Tout d'abord, il y a le problème de la continuité ou de la rupture entre les vignettes de la même séquence. On parle également d'espace inter-iconique qui sépare deux cases. Par fois l'auteur doit marquer une rupture, une ellipse dans le récit. À quel élément recourt-il pour représenter ce genre de discontinuité dans le récit ?

IV.4.2.1. *l'espace ellipse temporelle*

La première valeur que cet espace peut avoir est temporelle. Pommier considère l'espace inter-iconique comme le temps écoulé entre deux cases. Selon lui, cet espace peut être assimilé à une ellipse (Pommier : 1999). Le lecteur est amené à reconstituer des scènes virtuelles entre les deux scènes des cases séparées par cet espace déduisant ainsi l'écoulement du temps entre la première et la deuxième case.

Ainsi, les modifications dans l'espace inter-case provoquent inévitablement des changements dans la perception du temps. Ceci dit, il ne faut pas envisager une relation systématique entre la variation de cet espace et la valeur temporelle de l'ellipse. La durée de cette dernière est dissimulée entre les images qu'elle sépare, elle est à déduire des contenus iconiques et linguistiques des cases, elle peut varier de quelques secondes à quelques heures, voire jours. Ceci dit, il ne s'agit pas de la seule valeur de cet espace inter-iconique.

IV.4.2.2. *l'espace changement d'espace*

L'espace inter-iconique peut avoir une valeur uniquement spatiale sans aucun rapport temporel. Ainsi dans la première planche de L'Affaire Tournesol, on passe de la vignette 08 à 09, d'un espace (l'intérieur du château) à un autre espace (l'extérieur) sans aucun rapport temporel explicite d'autant plus que les personnages ne sont pas les mêmes. Il est possible dans des cas pareils d'envisager des rapports de simultanéité ou de postériorité. Dans les albums d'Hergé, lorsque deux actions se passent au même moment mais dans des espaces différents, l'auteur le signale explicitement dans un récitatif :

- *« pendant ce temps à Genève »* (Hergé, 2011a : 46)
- *« Pendant ce temps »* (Hergé, 2011a : 51), (Hergé, 2011 b : 17)
- *« Pendant ce temps là* » (Hergé, 2011a : 13), (Hergé, 2011b : 35)
- *« Pendant ce temps, à la prison »* (Hergé, 2011b : 59)

Dans ces cas l'espace inter-iconique n'indique pas un saut dans le temps mais, au contraire, une simultanéité d'événements. Le récit s'arrête presque et on passe généralement d'un espace (lieu) à un autre, d'un personnage à un autre, d'un angle de vue à un autre. Dans d'autres bandes dessinées moins classiques, l'espace peut avoir différentes valeurs : rhétoriques, symboliques, philosophiques ou autres ; mais il n'en est pas question dans ces albums classiques d'Hergé.

IV.5. Etude de l’expression du temps dans la bande dessinée d’Hergé

L’un des soucis majeurs du dessinateur de bande dessinée, est l’indication et l’expression précise du temps des actions de son récit. Puisque, sans le surcharger sur le plan iconique et linguistique, il se doit d’indiquer et préciser le temps des actions de ce dernier. Ainsi, pour exprimer l'écoulement du temps ou pour préciser le temps d’un évènement, le dessinateur recourt à des éléments signifiants iconiques naturels comme le soleil pour le jour, les couleurs sombres la nuit, les ombres, etc. ou des signifiants artificiels comme les horloges et les calendriers. Ceci dit, il peut également montrer des figures évoluant lorsque l’histoire se déroule ans un large intervalle de temps (déplacement, vieillissement, etc.) ou faire usage des récitatifs "*Trois jours plus tard*", "*le lendemain*", etc. Dans les trois albums d’Hergé sur lesquels nous avons travaillé, l’indication du temps se fait au moyen des deux types d’indiquant : iconiques et linguistiques.

IV.5.1. la représentation du temps dans la case

D’abord dans le premier album *Tintin au Congo* produit en noir et blanc, l’auteur a exploité le fond de l’image pour situer ses actions dans le temps ; un fond blanc pour représenter des actions qui ont lieu le jour et un fond gris pour les évènements ayant lieu la nuit. A noter que le fond gris est produit à partir de très fins points noirs que le dessinateur utilisait à cette époque où l’impression en couleur n’était pas encore à la disposition de tous les journaux.

Ceci dit, parfois et par souci de garantir la monosémie et pour lever toute ambigüité, l’auteur utilise simultanément l’indiquant linguistique et iconique dans la même vignette pour préciser le temps de l’action comme le cas des deux cases qui suivent.



Figure 09 (Hergé, 1995 : 94)



Figure 10 (Hergé, 1995 : 97)

IV.5.2. la représentation du temps dans la planche

Pour indiquer l'avancement dans le temps de son récit, Hergé recourait aux récitatifs évoqués supra qu'on ne s'attardera pas à détailler ici, mais également aux propos des personnages comme le cas de la vignette suivante qui se trouve à l'avant dernière planche et dans laquelle l'auteur répond discrètement à la question que doit se poser le commun des lecteurs : *« combien avait duré cette aventure de Tintin au Congo ? »* et pour laquelle aucun indicateur de temps ne répondait tout au long de l'album.

Comme si Hergé voulait se rattraper avant de clôturer son récit dont les lecteurs ignoraient la durée globale faute d'indicateurs précis de temps. D'ailleurs, même la durée du voyage par bateau n'est pas précise : elle est signalée comme suit : *« Pendant plusieurs jours le navire continue sa route ».* Par la suite, ce sont des jours et des nuits qui se suivent indiqués par des signifiants linguistiques et/ ou iconiques à l'exemple de : *« le lendemain matin, à l'aube, le soir, etc.».*

Le reporter qui est Tintin avait quitté son journal pour le Congo, mais il y a plus d'un mois qu'il n'a pas donné de nouvelles, on lui a envoyé alors un avion pour le récupérer. Le pilote l'informe qu'on est venu le chercher, mais à vrai dire, c'est au lecteur que cette bulle de dialogue est destinée pour l'informer de la durée de

l'aventure d'une part et lui annoncer la fin du récit d'autre part par le retour de Tintin en Belgique.

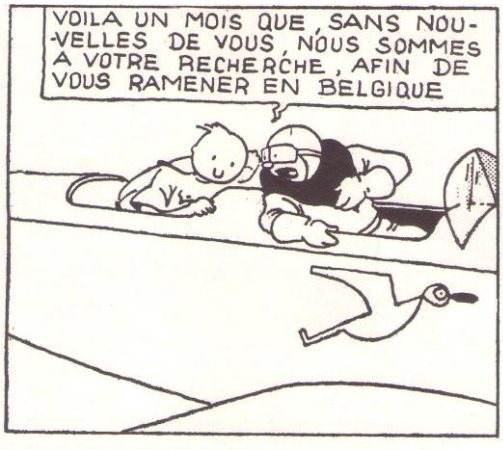


Figure 11 (Hergé, 1995 : 113)

Par ailleurs, le seul indicateur de temps précis dans cet album est le rendez vous pris par les malfaiteurs et dans lequel on précise la date du 31 mars, l'heure à 12 et le lieu à Kalabelou sous le palmier.

Dans le deuxième et le troisième album réalisés en couleurs, les techniques de représentation ont nettement évolué mais les principes demeurent les mêmes ; pour représenter les événements qui ont lieu le jour, Hergé utilise un fond clair et un ciel bleu clair mais également et rarement le soleil brillant (Hergé, 2011a : 35). Pour passer à des événements nocturnes, il lui suffit de représenter un fond sombre; le ciel bleu clair devient bleu nuit et les objets plus sombres (Hergé, 2011a : 3, 4, 5,7).

Pour représenter une séquence narrative qui s'étale sur deux jours consécutifs et pendant la nuit qui les sépare, Hergé est passé d'un fond clair qui s'assombrit puis s'éclaircit graduellement pour représenter l'aube, l'aurore et enfin le lever du jour. Par conséquent, les couleurs sont devenues des signifiants à double signifié : non seulement elles représentent les traits plastiques des personnages et des objets qui les entourent mais également elles exercent une fonction indicielle permettent de situer les actions dans le temps.

D'autre part, les récitatifs qui ne sont pas rares dans ces deux albums, ont été d'une importance capitale dans l'indication temporelle des actions des deux récits de ces albums allant de « *quelques instants plus tard*» ou *« quelques minutes plus tard »* à quelques jours. Certain récitatifs indiquent même le temps précis des actions à la minute : 14h17, 14h37, 14h52, 15h03, 15h48, 16h30, (Hergé, 2011a : 46). Certains récitatifs ont cependant une double fonction d'indiquer le temps et le lieu. Par ailleurs, d'autres éléments peuvent servir d'indiquant de temps et de la durée d'une séquence ; il s'agit de la forme et de la disposition des vignettes qu'on détaillera dans ce qui suit.

IV.6. Forme et disposition des vignettes et narrativité la BD d'Hergé

La disposition des vignettes dans une même planche, leurs nombres, tailles et formes (carrée / rectangulaire, rectangle vertical/ rectangle horizontal), sont autant d'éléments d'une importance capitale pour la construction du sens global du récit ; de même la stabilité ou l'instabilité de la taille des vignettes peut être très intéressante sur le plan sémiotique. Dans cette partie du travail, nous essayerons d'expliquer ce que signifie chacun de ces éléments. D'autre part, la disposition des images n'est pas la même pour toutes les séquences de la bande dessinée. Quelle est donc la relation entre le nombre et la taille des vignettes d'un côté et la vitesse de l'écoulement du récit de l'autre? Ou encore, y a-t-il des vignettes descriptives et d'autres narratives comme dans le cas d'un récit écrit ?

La narration par la bande dessinée, comme nous avons essayé de le démontrer, obéit aux principes du récit traditionnel écrit et aux normes du schéma canonique et au modèle actanciel, elle leur obéit également sur le plan structural et pour répondre à ces normes, l'auteur dessinateur doit disposer d'outils qui vont lui permettre de structurer son récit en image de façon à ce qu'il soit à la fois fluide claire et autosuffisant.

Si pour le commun des lecteurs, la structure des planches et des vignettes des bandes dessinées peut être insignifiante, pour le sémioticien, elle est d'une grande importance ; d'ailleurs c'est le point le plus abordé par les critiques et les théoriciens de la bande dessinée. Selon certains, elle représente des fonctions comparables aux

effets de style et aux figures rhétoriques de la langue écrite (accélération ou ralentissement du récit, emphase, dramatisation d'une scène, ponctuation, etc.)

A travers des exemples tirés des albums constituant notre corpus, nous allons voir que les formes des cadres et la façon dont ils s'enchaînent à l'intérieur des strips et des planches pour former des séquences sont pourvues d'un sens et que tout cela contribue activement à la signification globale du récit en bande dessinée.

Dans les albums classiques d'Hergé, à comparer aux bandes dessinée contemporaines, il est aisé de constater que la taille des vignettes, leur forme et leur nombre par page sont généralement stables créant une norme, mais il existe par fois des vignettes exceptionnelles qui viennent troubler cette monotonie et qui ont un rôle distinctif très particulier. C'est de la différence de taille des vignettes, de leur disposition que dépend la vitesse de lecture. Normalement, chaque case possède sa propre durée. Comment s'exprime et se mesure cette durée et quelle difficulté présente sa gestion ?

Selon Peeters (1991), la conception de la planche ou de la page de bande dessinée n'est pas relative uniquement à la fonction temporelle, mais elle peut avoir plusieurs valeurs. Il existe plusieurs conceptions dont :

- Une utilisation conventionnelle : taille, forme et nombre de cases fixes ;
- Une utilisation rhétorique : la taille et la forme dépendent du contenu ;
- Une utilisation décorative : l'esthétique prime sur toute autre préoccupation ;
- Une utilisation productrice : l'organisation de la planche dicte le récit.

A partir de nos lectures, des les albums d'Hergé, nous avons constaté qu'en général, c'est cette utilisation rhétorique qui est la plus fréquente : *« La taille des images, leur disposition, l'allure générale de la page, tout doit venir appuyer la narration »* (Peeters, 1991 : 43). La dimension de la case se plie donc, à l'action qu'elle représente puisque l'ensemble de la mise en page est au service d'un récit préalable dont elle a pour fonction d'accentuer les effets.

Selon Groensteen (2011), la mise en page est l'une des deux opérations fondamentales du langage de la bande dessinée avec le découpage: opérant sur les vignettes, elle définit une superficie, une forme et un lieu bien précis pour chacune d'entre elles. Autrement dit, elle établit entre les vignettes des relations proportionnelles et positionnelles.

Dans les albums d'Hergé, on peut distinguer deux types de mise en page : régulière et irrégulière ; dans le premier cas, tous les cadres sont identiques (modèle gaufrier) ; dans le deuxième cas, on peut constater des divergences de taille des cadres plus ou moins importantes, ce qui affecte directement le rythme de la narration et de la lecture.

Tout d'abord, dans le premier album, *Tintin au Congo*, la plupart des planches sont constituées de six vignettes de dimensions et formes presque identiques (carrées) disposées en trois *strips* de deux cases chacun, ce qui donne l'impression que le rythme de l'histoire est le même du début jusqu'à la fin. Ceci dit, quelques vignettes ont une taille double disposées horizontalement : Elles se divisent sémiotiquement en deux types :

- Celles qui donnent l'impression du ralentissement de l'écoulement du récit en représentant soit une situation initiale comme le cas de la toute première vignette de l'album Figure 12 annonçant le début du récit, ou la fin d'une séquence comme la vignette suivante représentant l'arrivée du navire au port congolais.



Figure 12 (Hergé, 1995 : 14)

- Celles qui ont une fonction rhétorique et dans lesquelles, l'auteur veut créer une sorte d'emphase sur un élément du récit ; dans l'exemple qui suit, c'est le nombre et la diversité des genres d'objets jetés sur les personnages qui sont mis en exergue comme si une petite case ne pourrait pas véhiculer un tel signifiant.

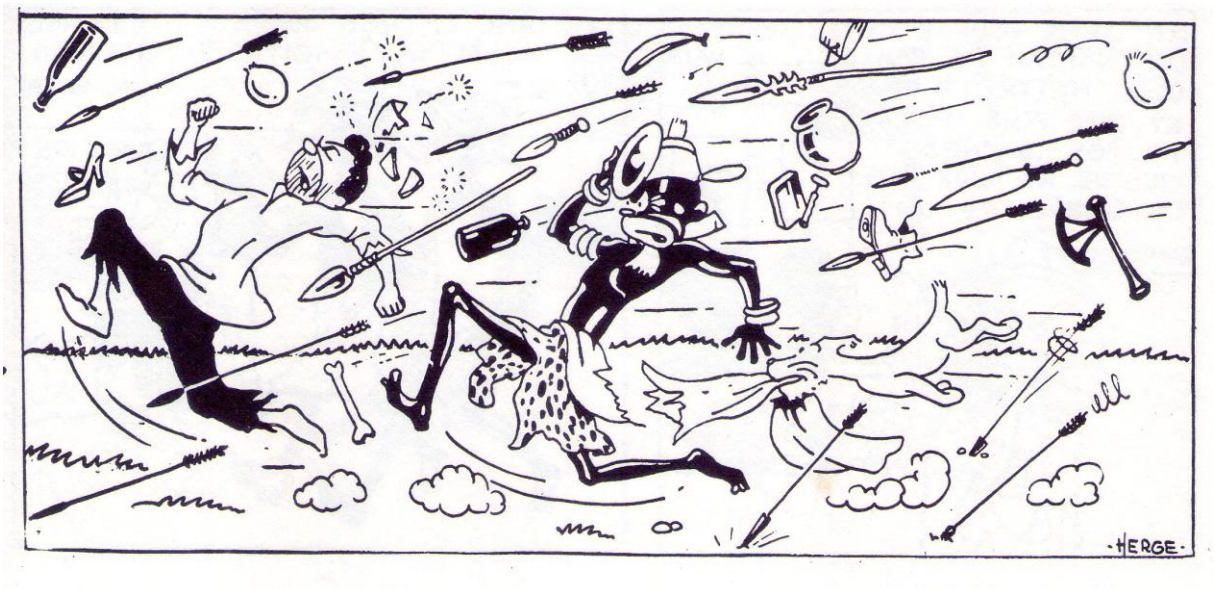


Figure 13 (Hergé, 1995 : 45)

Par ailleurs, l'utilisation de ce type de cases dans des situations pareilles peut s'expliquer par la nécessité de représenter une action telle que la fuite sur un long parcours pour amplifier l'effet de suspens et de la peur des personnages pourchassés, ou pour représenter un objet d'une grande ampleur à l'exemple du train en marche ou

encore d'une lettre manuscrite. En revanche, certaines vignettes minuscules rares dont la taille est d'une demi-case coupée verticalement représentent une seule action très brève ou une suite d'actions brèves.

Dans *l'Affaire Tournesol*, à comparer avec le premier album, la mise en page des planches a nettement évolué en genre et en nombre de vignettes par planche : de la simple monotonie à des planches très diversifiées ; ceci dit, une moyenne de quatre strips, de trois à quatre cases chacun, par planche est maintenue tout au long de l'album. Mais ce rythme est souvent interrompu :

- Soit, par des demi-cases verticales ou horizontales ;
- Soit, par des cases horizontales triplement longues (Hergé, 2011a : 17) ;
- Rarement par des cases géantes occupant la moitié de la page (soit l'espace de 06 à 08 cases) : il s'agit de cases décrivant des scènes très complexes, (Hergé, 2011a :13 / 38).

En somme, il est important de signaler la nature et la fonction descriptive de ce type de cases géantes qui marquent une pause dans la narration : Elles ralentissent le récit en incitant le lecteur à s'attarder un instant sur cet épisode qui est sûrement important pour l'intrigue et pour la suite de l'histoire. Il est par ailleurs essentiel de noter que cette catégorie de vignettes qui accélèrent, ralentissent ou bloquent le récit, nous fait penser aux passages narratifs ou descriptifs et à l'usage de la ponctuation dans le texte écrit : Ce qui fait que ce type de séquences soit mis en évidence par une utilisation rhétorique des cadres.

Dans le dernier album *Tintin et le Picaros*, la mise en page est devenue plus monotone : une moyenne de douze à seize cases par page. Ce qui donne l'impression que le récit se déroule à une vitesse fixe. Ceci dit, il existe des cases de formes et de tailles différentes (Hergé, 2011 b : 20, 39, 54, 60) qui ont les mêmes fonctions que leurs semblables dans les albums précédents (fonction rhétorique ou descriptive).

Au terme de ce chapitre, il convient de rappeler que la narration par la bande dessinée est un processus complexe non seulement pour la représentation des actions et des mouvements par l'image fixe mais éalement en ce qui concerne la représentation de la dimension temporelle à l'intérieur de la case et à l'extérieur aussi. La représentation de l'espace est aussi une opération très compliquée pour le concepteur de bande dessinée vu les restrictions imposées par le découpage de la planche.

Nous ne saurions conclure ce chapitre sans rappeler que la taille, la forme et la disposition des vignettes dans la planche de la bande dessinée sont autant d'éléments signifiants qui contribuent activement à la construction du sens de la séquence et du récit. Ceci dit, il existe un bon nombre d'autres éléments signifiants de natures différentes qu'on abordera dans les pages qui suivront.

Chapitre V

De l'interaction verboiconique et de l'arthrologie

"Une image vaut mille mots."

De Confucius

Chapitre 5 : De l'interaction verbo-iconique et de l'arthrologie

Il s'agira d'abord dans le présent chapitre de rendre compte de l'interaction entre l'image et le verbe dans le but d'enchaîner l'analyse sémiotique entamée dans le quatrième chapitre. Nous essayeront d'expliquer d'autres notions concernant le fonctionnement de la narration par l'image, le rapport texte/ image, les connecteurs, etc. Il s'agira également dans un deuxième volet d'une étude diachronique de la narration par la bande dessinée à travers les trois albums constituant notre corpus : Cette étude a pour objectif de répondre à nos questionnements sur l'évolution des techniques de dessin que l'auteur utilise dans le deuxième et dans le dernier album.

V.1. Le rapport entre le figuratif et le discursif dans la bande dessinée

La coexistence de l'image avec le texte dans un même support est un fait normal dans le monde de la communication. Sachant qu'historiquement, l'écriture provient elle-même de l'image, il est rare de rencontrer, aujourd'hui, l'image sans l'écriture voire, rencontrer un texte sans image. Cette relation privilégiée qu'entretiennent ces deux codes puise, en effet, ses racines dans l'histoire lointaine de l'humanité puisque la plupart des civilisations antiques ont utilisé simultanément les deux codes pour représenter, décrire et raconter leur quotidien ; les Egyptiens en sont le meilleur exemple. Selon Barthes, « *Pour retrouver des images données sans paroles, il faut sans doute remonter à des sociétés partiellement analphabètes, c'est-à-dire à une sorte d'état pictographique de l'image »* (Barthes, 1964 : 43). Ainsi depuis l'apparition de l'écriture, l'homme emploie les deux codes simultanément mais en différentes proportions.

Aujourd'hui, sur les panneaux publicitaires, sur les écrans de nos smartphones ou de tous les autres gadgets, sur les pages Web, etc. la coexistence de l'écrit et de l'image est de plus en plus remarquable au point où on ne sait plus dans quel genre classer les énoncés. En revanche, la problématique de la nature du lien entre le texte et l'image, en dépit de toutes les études et réflexions dont elle a fait l'objet et qui l'ont abordée plus ou moins profondément et de divers points de vue, constitue toujours un domaine de recherche vierge qui suscite la curiosité de plusieurs chercheurs et qui

nécessite qu'on lui accorde toute l'importance. Selon Barthes, dans son article pionnier (1964), l'image ne peut exister indépendamment du langage :

> « Il paraît de plus en plus difficile de concevoir un système d'images ou d'objets dont les signifiés puissent exister en dehors du langage : percevoir ce qu'une substance signifie, c'est fatalement recourir au découpage de la langue : il n'y a de sens que nommé et le monde des signifiés n'est autre que celui du langage »

Depuis cette étude fondatrice de la problématique de l'interaction entre l'iconique et le linguistique, plusieurs contributions ont vu le jour, on citera Moles (1978) ou plus récent, Klinkenberg (2002). Ces études ont, au moins, contribué à donner naissance à des colloques où des réflexions plus ou moins vagues ont abordé cette problématique qui se pose souvent lorsque ces deux codes sont employés sur un même support qu'il soit publicitaire, didactique, informatif ou autre.

Il n'en demeure pas moins que la nature du lien entre l'écrit et l'image, la prédominance de l'écrit sur l'image et l'exercice de la fonction d'ancrage de façon unidirectionnelle par l'écrit posent plusieurs problèmes au sémioticien. D'autant plus que cette prédominance défendue par Benveniste (1969) estimant que la langue est l'interprétant de tous les systèmes sémiotiques, est contestée par d'autres sémioticiens qui estiment que l'écrit et l'image peuvent exercer des fonctions différentes selon la nature du support, selon le contexte et que le sens global de l'énoncé nait de la collaboration des deux messages.

Il convient d'ajouter que certains concepts lancés par Barthes n'ont pas été suffisamment développés par ses successeurs jusqu'à présent à l'exemple des notions d'*ancrage* et de *relais.* Si selon Barthes, l'énoncé linguistique ancre le message iconique du moins en publicité, n'est-il pas légitime de se demander si l'inverse n'est pas possible ? Par conséquent, la réflexion sur l'interaction texte-image doit être faite loin de tout *apriori* pour s'ouvrir à toutes les possibilités puisque la sémiotique autant que la pragmatique et la rhétorique se sont considérablement développées depuis 1964. Ainsi, pour caractériser les diverses relations entre l'iconique et le linguistique, Klinkenberg (2008) propose de distinguer différents niveaux de relations texte/image :

morphologique, syntaxique, pragmatique et sémantique. Pour nous, c'est le niveau sémantique qui importe le plus.

Comme dans la plupart des supports où coexistent le discursif et le figuratif, en bande dessinée, l'image et le texte sont généralement en rapport de complémentarité : ce qui n'est pas dit est montré et vice-versa. Mais on ne peut affirmer qu'il s'agit du seul type de lien qui existe. Il en va ainsi que pour un seul signifié global les deux signifiants sont souvent indissociables, mais parfois chacun d'entre eux constitue un énoncé à part. Cette indissociabilité entre l'écrit et l'image confère, en partie, sa spécificité à la bande dessinée, ce qui la distingue de la peinture ou de la littérature. Par ailleurs, il se trouve parfois qu'il y ait une sorte d'imitation entre le texte et l'image, mais les questions qui se posent : Est-ce le texte qui imite l'image ou est-ce l'inverse? Y a-t-il d'autres types de lien entre l'écrit et l'image? Généralement, l'action est exprimée une première fois sous une forme graphique, une seconde fois sous une forme textuelle. On parle souvent de pléonasme ; mais, pour nous, il s'agira, au contraire, d'ancrer et de préciser la signification de l'image, autrement polysémique. On ne peut rien affirmer apriori, mais on tentera de vérifier la nature de ce rapport dans les albums d'Hergé dans ce volet de l'étude.

V.1.1. Le linguistique complétant l'iconique

Fréquente dans le dessin à caractère narratif, cette fonction de complémentarité dite également fonction de relai est la plus dominante. Le message linguistique est généralement un morceau de dialogue : un phylactère ou une bulle de discussion qui constitue des éléments d'un système de signification plus général. Paradoxalement, les deux signifiants sont, à la fois, autonomes (vu leurs natures) et interdépendants puisque le signifié global de la vignette ou de la scène, se fonde sur leur union à un niveau supérieur, celui de l'anecdote ou de la diégèse. Cette fonction qui consiste à réunir l'iconique et le linguistique dans un même support est utilisée notamment dans les dessins humoristiques et les bandes dessinées où les phylactères et les paroles des personnages constituent des éléments secondaires de l'énoncé global au même titre que les signifiants iconiques. Le linguistique autant que l'iconique peut avoir pour

mission de faire avancer l'histoire, d'en préciser le temps ou le lieu. Dans ce genre de situation où le linguistique et l'iconique sont en rapport de complémentarité, les valeurs de chacun peuvent être différentes d'une séquence à une autre.

Pour le cas des albums de notre étude, cette complémentarité entre le discursif et le figuratif est assez fréquente. Nous en donnerons à titre illustratif quelques exemples tirés des albums en étude où la complémentarité est un fait indéniable :





. **Figure 15 (Hergé, 1995 : 01)** **Figure 16 (Hergé, 2011a : 41)**

Dans la première vignette en noir et blanc Figure 15, il est évident que le personnage est dans un terrain en mouvement puisque les traits horizontaux expliqués en chapitre 04 représentent la direction et la vitesse du mouvement par leur forme, leur orientation et leur intensité ; ceci dit, on ne peut deviner s'il s'agit de l'entrée en gare ou du départ du train. La bulle de discussion « *au revoir* » intervient alors pour lever cette équivoque et préciser la signification globale de cette case autrement ambigüe. Il reste à savoir pourquoi le train ne roule pas de gauche à droite dans le sens conventionnel « aller ». Probablement, ce parcours linéaire vectorisé conventionnel de la direction du mouvement dans le sens « aller » de gauche à droite n'était pas encore en usage en 1929.

Pour la seconde case, à droite, Figure 16 Tintin est visible au milieu d'un tas de foin qui l'a sauvé d'un accident. Cependant, son ami Le Capitaine Haddock a disparu

depuis plusieurs vignettes alors qu'il allait franchir une clôture en barbelé. La bulle de discussion en très grand caractère (ce qui signifie dans le langage de la bande dessinée à haute voix) où on lit « *AU SECOURS* » vient pour justifier cette absence et annoncer que ce personnage est en situation de danger. Le point d'interrogation, quant à lui signifie que Tintin ne comprend pas d'où vient ce danger qui menace son ami.

V.1.2. Le linguistique ancrant l'iconique

Selon Barthes (1964), l'ancrage est la fonction la plus dominante du message linguistique dans les énoncés informatifs et persuasifs tels les articles de presse et la publicité. Selon cette approche prévalant l'écrit sur l'image, l'attribution du sens global de l'énoncé verbo-iconique revient toujours au texte. En effet, même dans d'autres supports comme la bande dessinée, le message linguistique aide à identifier les éléments constitutifs de l'image. Il a également comme mission d'accrocher l'intellection du lecteur-récepteur. Sa mission principale consiste souvent à guider l'interprétation afin d'éviter la polysémie de l'image ; il constitue une sorte d'étau qui empêche la connotation en orientant le lecteur vers la signification ciblée délibérément. Le message linguistique peut véhiculer également un contenu d'ordre idéologique; c'est d'ailleurs l'une de ses fonctions essentielles puisqu'il guide le lecteur entre les différents signifiés de l'image vers un sens choisi d'avance comme le cas de la publicité. Par ailleurs, il a une fonction d'élucidation pour lever toute ambigüité sur l'énoncé iconique. Enfin, l'énoncé linguistique est un contrôle de la signification : il a une valeur répressive de l'interprétation.

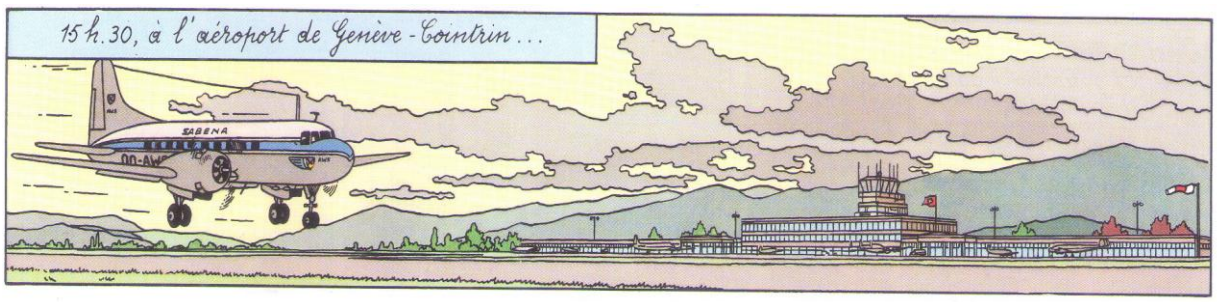


Figure 17 (Hergé, 2011a : 17)

Dans la vignette (Figure 17), le message linguistique a une fonction d'un double indicateur de temps et d'espace sans lequel la vignette n'aurait aucune valeur

diégétique. En effet, c'est grâce aux repères spatiaux et temporels linguistiques indiqués dans ce récitatif que le lecteur peut saisir le lieu et le temps du déroulement de la scène en question et des scènes suivantes. Il est vrai que le message iconique y est pour quelque chose puisque sans le message linguistique, il est évident que l'avion est :

- En phase d'atterrissage (l'image le montre bien par l'inclinaison de l'appareil vers l'avant) ;

- Dans un aéroport (la tour de contrôle, les avions cloués au sol et autres éléments signifiants le prouvent) ;

- En plein jour (la couleur du ciel, les nuages, etc.)

Ceci dit, la vignette reste sans aucune autre précision. C'est alors le rôle du message linguistique de lever cette ambigüité en précisant le lieu exact et le temps de l'atterrissage.

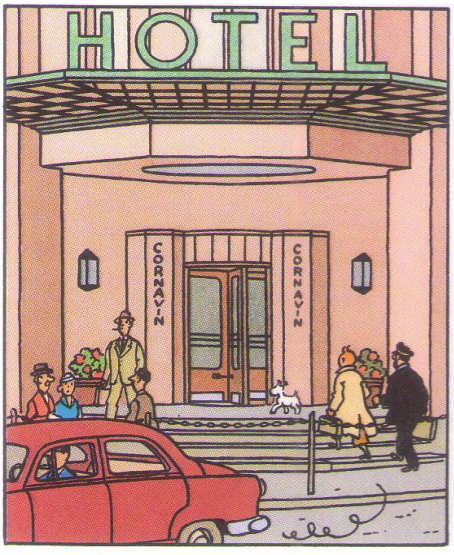


Figure 18 (Hergé, 2011a : 17)

Dans cette autre vignette (Figure 18), les trois personnages entrent dans un immeuble devant la porte duquel, on peut lire *Cornavin*. Jusque-là, le lecteur ne peut se rendre compte de la nature de ce bâtiment. L'auteur fait donc intervenir un élément linguistique inclus cette fois-ci dans l'iconique lui-même. Il s'agit de l'inscription

HOTEL en très grands caractères qui permet de préciser la signification globale de la vignette.

Il convient de noter que la limite entre les deux types de lien n'est pas évidente et que leur coexistence dans un même ensemble iconique est un phénomène fréquent d'autant plus que l'objectif dans les deux cas est le même et qui n'est autre que la garantie de la transmission sans opacité du message global de l'ensemble verbo-iconique. Par ailleurs, selon Barthes, confier la diégèse à la parole permet d'accélérer la lecture de la bande dessinée.

V.1. 3. La redondance texte / image

Outre ces deux relations entre l'iconique et le linguistique où ce dernier complète ou ancre le sens du message figuratif, il existe un troisième type de lien appelé par Barthes le rapport de redondance :

Dans le domaine de la communication, on parle de redondance lorsqu'un même message est véhiculé simultanément par deux codes différents ou lorsque le nombre de signes utilisés dépasse le nombre de signes indispensables à la transmission de ce message. Selon Courtés et Greimas (1993 : 309) : *« Sont considérés comme redondants les signaux superflus parce que répétés. Toutefois, la redondance se justifie du fait qu'elle facilite la réception des messages ».* Préférant le terme de « récurrence » plus neutre, ils estiment « *que l'itération d'éléments donnés dans un même discours parait significative* ». Certes, toute récurrence facilite ou garantit la réception des messages mais dans le cas de la pluricodie, on se demande si pour le cas de redondance, les deux messages de l'énoncé global ont la même valeur. Pour Barthes (1970 : 80) :

> « Les images ou les objets peuvent signifier, et ils le font abondamment, mais ce n'est jamais d'une façon autonome ; tout système sémiologique se mêle de langage. La substance visuelle, par exemple, confirme ses significations en se faisant doubler par un message linguistique […], en sorte qu'au moins une partie du message iconique est dans un rapport structural de redondance ou de relève avec le système de la langue. »

Selon Barthes, le message iconique répète une information déjà véhiculée par le linguistique, il est donc « de trop ». Le rapport de dépendance pour lui est apparemment bien tranché : le message iconique ou plastique est sans aucun doute dépendant du message linguistique et ne peut être explicité que par le langage ce qui lui vaudra beaucoup de critiques. En revanche, Klinkenberg (2008 : 60) estime que la redondance ne peut être que partielle et que le surcroît d'information peut être véhiculé par le linguistique ou par l'iconique sans qu'il y ait pour autant forcément un équilibre.

Dans la bande dessinée, nous allons tenter de démontrer que la redondance n'implique pas nécessairement une similitude complète entre le contenu verbal et le contenu iconique de la vignette, que la redondance ne peut qu'être partielle et que les deux messages linguistique et iconique, s'ils se complètent, exercent des fonctions très différentes.



Figure 19 (Hergé, 2011b : 46)



Figure 20 (Hergé, 2011b: 61)

Dans chacune des vignettes dessus tirées du troisième album à l'étude *Tintin et les Picaros,* est représentée une scène d'étreinte "forcée" ce qui constitue une isotopie qu'on évoquera plus loin. A présent, il s'agit de vérifier le type du lien entre le message linguistique et le message iconique de chacune. A première vue, le message linguistique redonde le message iconique mais l'on verra que cette redondance, si l'on admet son existence, ne saurait être fortuite :

Dans la première vignette (Figure 19), par le biais du message linguistique, est représenté *le Professeur Tournesol* qui étreint de toutes ses forces *le Capitaine*

Haddock et l'embrasse fortement sur la joue. Cette forte étreinte est un signifiant renvoyant à l'immense joie du *Professeur Tournesol* après que *Haddock* lui a remis son tube contenant un remède miraculeux contre l'alcoolisme. Le visage du *Capitaine Haddock* complètement serré (sourcils froncés, bouche entrouverte, etc.) signifie qu'il ne s'attendait pas à cette réaction ou qu'il ne la souhaitait pas. En revanche, le message linguistique se répartit en deux :

- une onomatopée *« SMACK »* (le bruit du bisou) en gras à l'intérieur même de l'icone : il s'agit là d'une redondance du message iconique qui a un effet emphatique ;

- A l'intérieur de la bulle : *« dans mes bras capitaine !... »* ; Ce message linguistique ne doit pas être considéré comme une redondance de l'iconique puisqu'il lui est chronologiquement antérieur (avant l'étreinte) : c'est un appel dont la fin par le bisou est exprimée par les trois points. Ce qui confirme notre hypothèse stipulant que la redondance ne peut être que partielle.

Dans la deuxième vignette (figure 20), le message iconique représente la cantatrice *Bianca Castafiore* qui court bras ouverts pour embrasser *le Capitaine Haddock* qu'elle n'a pas vu depuis longtemps. La vitesse de cette dernière est représentée par une ligne en spirale et l'écartement de ses pieds. Le *Capitaine Haddock* semble sidéré et tente de se défendre, par ses mains, de l'étreinte de cette femme qui arrive à toute allure.

Le message linguistique est formé de deux bulles : celle de la cantatrice qui appelle *le Capitaine Haddock « caro mio (mon cher) »* dans ses bras. La répétition de l'expression *« dans mes bras »* s'inscrit dans le cadre de la redondance naturelle des paroles. Cette redondance que nous qualifions de naturelle est un phénomène linguistique qui peut renvoyer à l'envie ou au manque. *Haddock* répond par la négation *« Non ! »*. Dans ce cas, on peut confirmer qu'il s'agit d'une redondance qui a pour effet l'insistance sur les deux positions des personnages représentés. De ce fait, la redondance dans la première et la deuxième vignette n'a pas la même fonction et les mêmes proportions. De plus les deux messages n'ont pas la même valeur. Ceci dit, le message linguistique n'est pas superflu, il est au contraire, nécessaire.

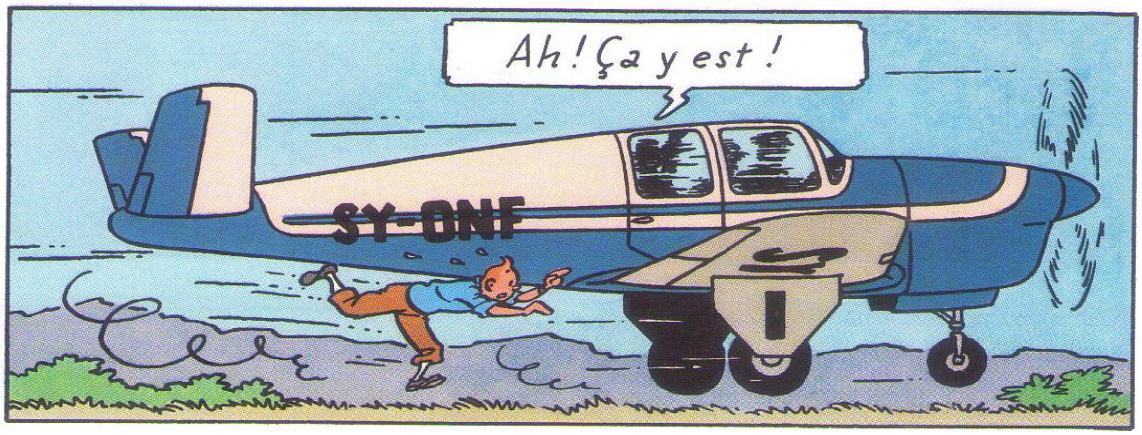


Figure 21 (Hergé, 2011a : 41)

Dans cette vignette (figure 21), le rapport de redondance entre le message linguistique et le message iconique semble une évidence dès l'abord, mais une observation attentive permet de relever un message connoté construit à partir de la jonction des deux messages dénotés : l'iconique et le linguistique :

- Le message iconique représente un avion léger qui vient juste de décoller. Les roues viennent à peine de quitter le sol : son mouvement est représenté par la rotation des hélices et par les lignes horizontales évoquées supra. *Tintin* qui tentait d'ouvrir la portière en courant derrière l'avion vient d'abandonner et de lâcher la poignée, vu qu'il ne pouvait pas courir à cette vitesse de décollage.

- Le message linguistique, très court, est véhiculé par le phylactère ; ce sont les propos de l'un des hommes à bord qui ont kidnappé l'ami de *Tintin*, *le professeur Tournesol.* Le ravisseur s'écrie : « ah ! ça y est ! ». Le message linguistique connoté signifie que *Tintin* a abandonné sa poursuite. Ainsi, le message linguistique dénoté serait une redondance du message iconique. Ceci dit, dans son contexte iconique et narratif, ce message renvoie à un autre signifié : la peur des ravisseurs qui craignent que *Tintin* ne puisse les atteindre. C'est l'image du redoutable héros qui est mise en valeur par cette redondance partielle du contenu des deux messages.

En somme, la redondance comme rapport entre le message iconique et le message linguistique peut avoir plusieurs valeurs et des proportions différentes selon

les besoins communicationnels. Lorsque la redondance est totale ou presque, elle a généralement pour valeur l'insistance sur le contenu du message global ou sur l'un de ses éléments. Comme elle peut avoir un signifié connoté**.** Par ailleurs, chacun des contenus iconique et linguistique apporte une information utile au sens de l'énoncé global. À cet égard, il serait plus judicieux de parler de complémentarité et non de redondance.

V.1. 4. La contradiction écrit / image

Outre les rapports su-cités, le message linguistique et le message iconique peuvent entretenir une relation d'opposition en véhiculant des contenus contradictoires. Ce type de lien est le propre du dessin satirique de presse et de la bande dessinée. Le recours des dessinateurs à ce procédé a pour objectif de créer un effet ironique en disant le contraire de ce qu'ils veulent faire entendre. Kerbrat-Orecchioni (1977 : 134) considère l'ironie comme une forme d'insincérité dans laquelle le locuteur *« dit A, pense non-A et veut faire entendre non-A »*. L'ironie est alors vue comme un trope. En jouant sur le décalage du texte de l'image qui appartient à ce que Barthes appelle le second degré, l'auteur crée un énoncé ironique à l'exemple de la vignette suivante ou l'écrit est limage se contredisent carrément avec un effet d'emphase véhiculé par des éléments iconiques.



Figure 22 (Hergé, 2011a : 2)

Dans l'exemple de la vignette (Figure 22), la contradiction est frappante, dans le phylactère, on lit le commentaire de la télévision qui couvrait la visite de la *cantatrice Bianca Castafiore* à un pays de l'Amérique latine : *« ...elle est toujours sous la garde de deux détectives qui la suivent discrètement dans tous ses déplacements ».* En même temps sur l'écran de la télé, on voit les détectives Dupond(t) qui ratent les marches de la passerelle de l'avion, leurs chapeaux et cannes s'envolent dans les airs et tout le monde se retourne pour les voir. A noter qu'il y a deux possibilités d'interprétation de cette séquence :

- La première est de considérer l'iconique est le linguistique en décalage temporel : En admettant que l'énoncé verbal du commentateur précède de quelques secondes l'énoncé iconique, on dira que des circonstances imprévues ont fait que ces deux personnages tombent et font ce vacarme à ce moment même que l'on évoquait leur discrétion. Il s'agira donc *d'une ironie du sort.*

- La seconde est de considérer les deux énoncés en parfaite simultanéité ou d'antérioriser l'énoncé verbal : dans ce cas de figure, c'est une ironie du commentateur.

Dans les deux cas de possibilité interprétative, l'ironie y est, mais en inscrivant cette case dans son contexte général qui est la série, on se rendra compte que ces deux personnages sont des gauches de première catégorie et que leurs bêtises ne s'arrêtent point.

Pour mieux expliquer ce procédé de construction de l'énoncé verbo-iconique à partir de deux contenus en décalage sémantique, on analysera le strip suivant :

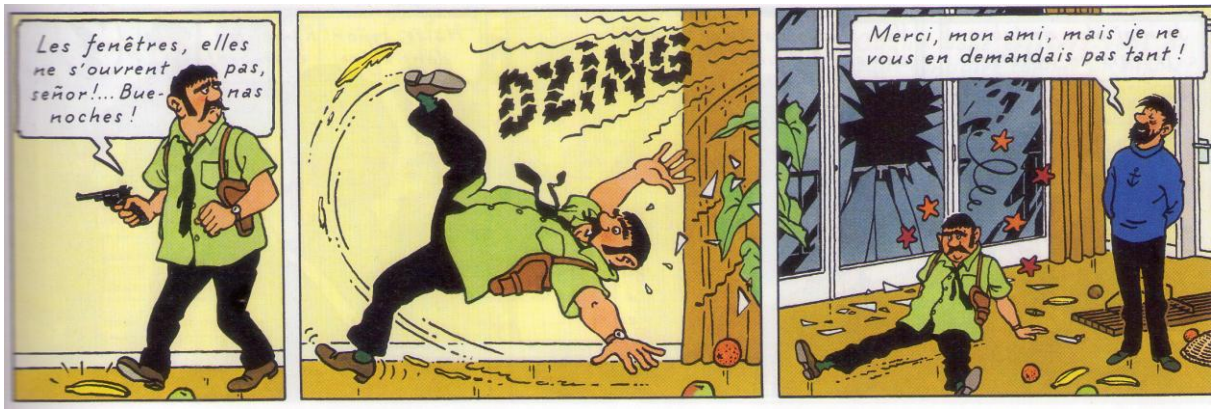


Figure 23 (Hergé, 2011b : 17)

L'autre exemple qu'on pourra donner pour étayer cette thèse de la construction de l'ironie à partir de la contradiction ou le décalage entre les deux types de messages est ce *strip* (Figure 23) où, par mesure de sécurité, le domestique refuse d'ouvrir la fenêtre demandée par le *Capitaine Haddock* dans le phylactère (vignette 01) par le message linguistique, mais il la brise dans l'image (vignette 03). Le message linguistique de la vignette 03 redonde cette ironie puisque *le Capitaine* le remercie ironiquement pour avoir brisé la vitre : *« Merci, mon ami, mais je ne vous en demandais pas tant »*

A noter que la contradiction n'est pas seulement intrinsèque à la case dans cet exemple mais elle s'étale sur tout le *strip*. Dans ce genre de situations, au lieu d'être univoque, la vignette 03 devient équivoque. Sans élément signifiant pertinent, on ne peut confirmer la satisfaction du *Capitaine Haddock* ni sa déception.

En somme, l'iconique et le linguistique entretiennent différents types de rapports (complémentarité, ancrage, redondance et contradiction) selon le besoin ; ce

qui permet de construire un énoncé global différent des autres dans chaque situation d'énonciation.

V.2.Etude de l'arthrologie de la bande dessinée d'Hergé

Au début de cette étude, nous nous interrogions sur la façon dont les images s'enchaînent et leur disposition ou organisation qui nous intriguait plus que tout autre élément. Quelles règles régissent cette disposition des vignettes ?

Contrairement aux genres plus littéraires où, selon Fresnault-Deruelle (1977), l'intérêt réside principalement dans les répercussions de l'action sur le sujet, la bande dessinée trouve sa vocation dans la mise en page de l'action elle-même. Avant tout autre élément (du plan de l'expression ou du plan du contenu), la mise en page de la planche qui dépend du nombre, de la taille et de la forme des vignettes, est l'élément le plus important pour l'auteur, pour le lecteur et pour le sémioticien. Pour (Fresnault-Deruelle, 1977 ; Groensteen 1999 et 2011 ; Peeters, 1991), la configuration de la mise en page de la planche de bande dessinée (l'arthrologie) est un élément signifiant catégorique de la narrativité de cette dernière.

Il va sans dire que « l'arthrologie » est un terme emprunté à l'anatomie (étude des articulations et de leur mouvement). Dans le cas de la bande dessinée, il renvoie selon Groensteen (1999), à l'étude des articulations des matériaux iconiques et linguistiques de la bande dessinée. Autrement dit, de la mise en page et de l'agencement de l'espace compartimenté de la page. Elle est axée sur les séquences de plusieurs vignettes. C'est une opération fondamentale de la *spatio-topie*[11] consistant à distribuer les vignettes de la bande dessinée dans l'espace de la planche. Cette distribution spatiale des vignettes est notamment observable dans le multicadre. Avant même la nature et le contenu du dessin, le premier souci du dessinateur est le découpage du contenu narratif. La planche de bande dessinée est constituée de la succession (mais il n'y a pas forcément succession) d'un ensemble de cases d'une seule page, ou de deux pages juxtaposées. Souvent disposée sur 03 à 05 lignes (strip),

[11] Concept introduit par Groensteen renvoyant à l'architecture de la planche de bande dessinée. Synonyme de l'arthrologie.

la planche constitue une séquence narrative autonome ou faisant partie d'un album. Elle est organisée selon un mode de juxtaposition spécifique des cases dépendant du genre et révélant de la vectorisation des séquences narratives.

Certes, il existe plusieurs types de conception de la planche. Peeters (1991) en distingue quatre catégories principales évoquées en détail au chapitre 01 et qui se résument comme suit :

- La mise page conventionnelle selon laquelle les vignettes ont un format généralement constant ;
- La mise en page rhétorique : c'est l'action qui détermine la taille, la forme et la dimension de la case. L'importance des cases détermine l'arthrologie de la planche ;
- La mise en page productrice : contrairement à la mise en page rhétorique, c'est l'organisation de la planche qui semble dicter le récit ;
- La mise ne page décorative dont l'organisation esthétique prime toute autre considération.

Il convient de signaler que cette classification de Peeters n'est pas forcément exhaustive et qu'il existe d'autres mises en pages plus ou moins différentes de celles-ci. Par ailleurs, il se peut qu'un même dessinateur fasse recours, dans un même album, à divers types de mise en page selon des besoins communicationnels, esthétiques ou autres.

A l'exemple des monèmes de la langue[12], les unités de base de la bande dessinée doivent être aussi différentes que possible (pour marquer l'évolution spatiotemporelle du récit) d'une part ; et garder un minimum de ressemblance qui permettrait au lecteur de suivre le cours du récit sans se perdre, de l'autre. Autrement dit, rassembler *ressemblance* et *différence* dans un même support est le défit le plus

[12] Le principe fondateur de la théorie linguistique fonctionnelle d'André Martiné (1960), selon laquelle les monèmes doivent se différencier au maximum avec un minimum de ressemblance obéissant à la tendance humaine au moindre effort.

ardu auquel est confronté le dessinateur. Il se doit également de faire coïncider la forme de l'expression et la forme du contenu ; le *sur-défi* qui est à l'origine de cette arthrologie.

Plus que toute autre forme d'expression, l'articulation narrative de la bande dessinée doit puiser sa signification simultanément de la ressemblance et de la différence de ses unités puisqu'il est indispensable de marquer l'écoulement du récit sur les deux plans : l'espace et le temps sur un seul support qui est la planche sans que le lecteur ne perde le fil de l'histoire. A cela, il convient d'ajouter que le récit de la bande dessinée diffère de l'écrit et du cinéma par sa *non-linéarité* ; puisque selon Fresnault-Deruelle (1976 : 20) :« *Le passage du strip à la planche occasionne un bouleversement dans l'économie du récit : en tant que système fléché, la diégèse connaît une remise en cause dès lors que le cartoonist, jouant des variables visuelles, brise l'ordonnance uniforme des vignettes*». Il s'agit, dans la mise en page de la bande dessinée, d'une transformation du récit linéaire à un récit tabulaire exigeant le respect de certaines précautions méthodologiques ; sans lesquels le lecteur risque de se perdre. Donc, le premier principe qui régit la composition des pages c'est la création d'une symétrie en accord avec le signifié global de narration.

Par ailleurs, il faut rappeler que si la bande dessinée que nous connaissons aujourd'hui est sous forme d'albums constitués d'une suite de planches de deux feuilles juxtaposées, elle ne l'était pas à ses débuts. En effet, les cartoonists publiaient quotidiennement ou de façon périodique des strips de trois vignettes dans les journaux ; ce qui fait que le problème de la linéarité du récit n'a vu le jour qu'à la suite de l'évolution des publications en planches. En somme, le passage des strips aux planches a engendré l'arthrologie en tant que souci majeur des dessinateurs qui, outre les exigences intrinsèques, devait envisager une mise en page d'une importance capitale. D'autant plus que cette adaptation des cases à la recherche d'effets stylistiques ou rhétoriques n'est pas sans conséquences directes sur le signifié global ou sur les autres cases.

> « Adapter le format des vignettes à la recherche d'effets stylistiques est une opération qui s'accompagne parfois de revers non négligeables. L'agrandissement d'une image

> occasionne inévitablement des modifications dans la taille des autres vignettes qui doivent, de ce fait, s'adapter aux données orthogonales du cartoon de référence : pour un format véritablement signifiant, [...] S'il n'y est pris garde, la recherche d'une pertinence dans la variation de surface des vignettes peut se retourner contre elle-même. » (Fresnault-Deruelle1976 : 19)

A cela il convient d'ajouter que l'agrandissement d'une vignette engendre l'agrandissement des éléments iconiques internes, ce qui crée un effet de zoom qui n'est pas recherché forcément. De même, la réduction des cases avoisinant celle agrandie risque de diminuer leur valeur narrative ou descriptive. Cela va sans dire que la mise en page de la planche dépend de plusieurs éléments en étroite relation avec le genre, le style de l'auteur et le contenu sémantique des vignettes.

Selon la typologie de Peeters évoquée supra, lorsque le récit et le tableau (mise en page) sont en rapport de dépendance et que le récit domine, la mise en page est dite « rhétorique », l'arthrologies est dans ce cas de vocation expressive. Serait-ce le cas pour les albums étudiés d'Hergé?

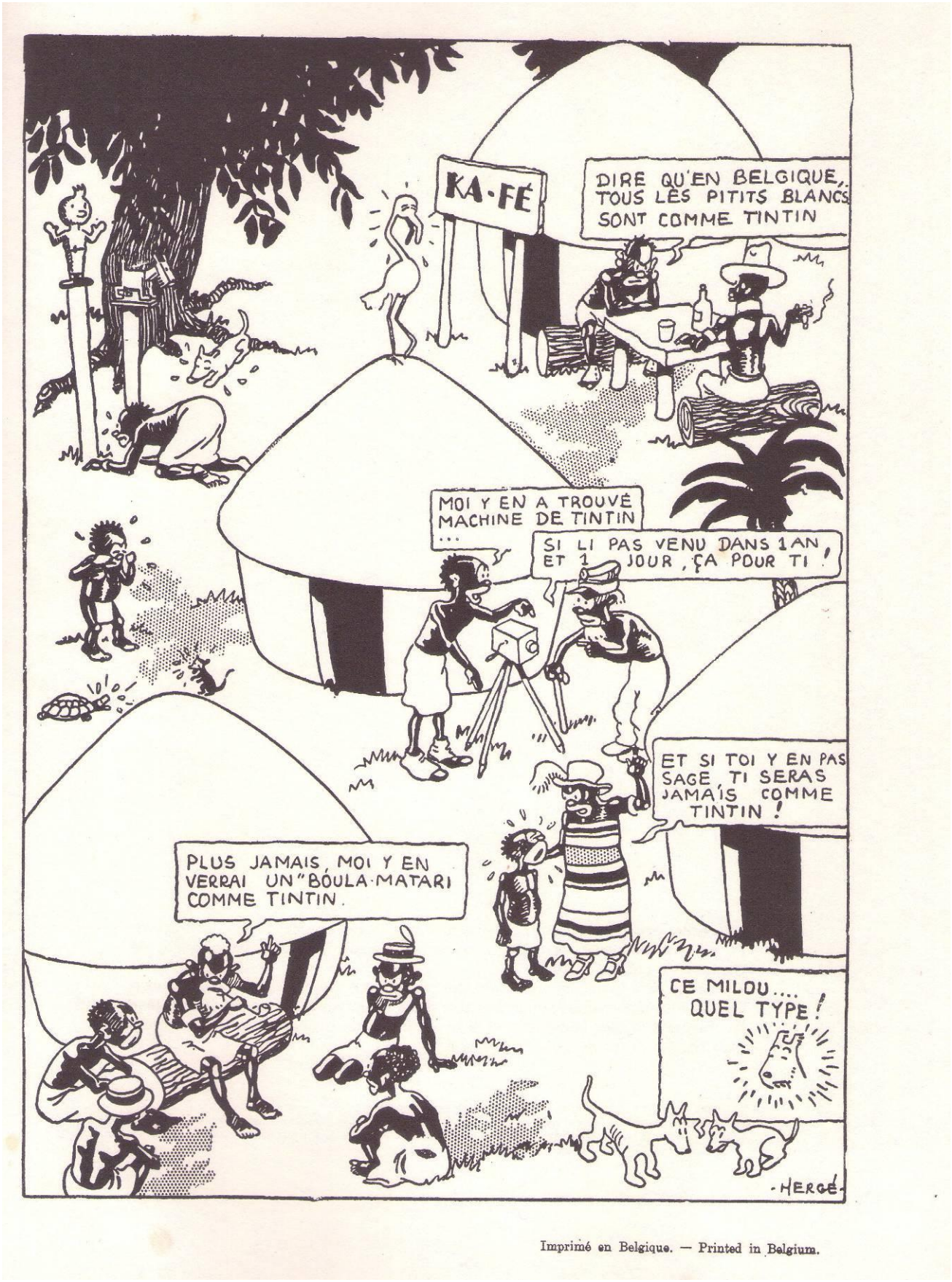
V.2.1. Logique graphique dans la bande dessinée d'Hergé

Apriori, les planches d'Hergé sont loin de l'utilisation décorative ; du moins dans les trois albums étudiés. Il n'est aucunement question d'une mise en page où l'esthétique prime sur le contenu et la forme de la mise en page. De même, il n'est pas question du caractère purement conventionnel imposant une mise en page mécanique des planches et un format strictement constant pour tout l'album. Il reste à savoir si l'utilisation de la planche par Hergé est plutôt rhétorique ou productrice. Selon Peeters 1991, le système de la mise en page rhétorique est le plus répandu dans le domaine de la bande dessinée classique dont celle d'Hergé.

Dans le premier album en étude *Tintin au Congo*, la mise en page est assez variée ; généralement les bandes et les vignettes sont de forme et de taille identiques. L'arthrologie est presque conventionnelle : la planche se compose de deux feuilles juxtaposées. Les 06 cases carrées de taille presque constante sont ordonnées sur 03 strips. Ceci dit, il y existe également une mise en page rhétorique repérable notamment par des vignettes horizontales d'une taille double à celle des cases normales ; ces

grandes cases épousent par leur forme et leur taille le contenu du récit (Hergé, 1995 :35-36). Par ailleurs, des cases doubles verticales sont employées pour représenter des scènes exceptionnelles à l'exemple de la chute de *Tintin* d'une cascade (Hergé, 1995 :81). En outre, les cases annonçant le début et la fin de séquences sont d'une taille double horizontale : Celles-ci ont, par leur taille et leur contenu, pour effet, le ralentissement ou la pause dans l'écoulement du récit par leur contenu plus descriptif que narratif.

Enfin, il est rarement question de cases de taille exceptionnelle dominant toute la page ; à l'exemple la *Figure 24* de l'avant dernière et de la dernière case / page qui clôture le récit, mais qui a une valeur emphatique plus que diégétique (Hergé, 1995 :118). Le contenu de celle-ci semble synthétiser l'aventure de Tintin et son influence sur les habitants de cette colonie belge.



Imprimé en Belgique. — Printed in Belgium.

Figure 24 (Hergé, 1995 :118).

Dans cette vignette, il n'est plus question d'aventures de *Tintin* puisque ce dernier n'est présent que dans le discours des autres personnages congolais qui regrettent unanimement son départ. Ces personnages semblent plus ou moins positivement influencés par son voyage d'un mois ; Un simple voyage d'un jeune reporter qui a marqué les esprits des hommes, des femmes, des enfants voire, des chiens. L'emplacement de cette grande vignette est aussi significatif que sa taille par rapport à la narrativité, l'efficacité et le contenu sémantique qu'elle laisse dans l'esprit du lecteur.

Dans le deuxième album *L'Affaire Tournesol,* l'arthrologie semble un peu différente de celle du premier. Le récit débute directement par une planche d'une page de 12 cases de taille et de forme très variées. Le nombre de strips varie de 03 à 05 et celui des cases peut aller jusqu'à 24 vignettes par page : le meilleur exemple est la page ci-dessous en Figure 25 (Hergé, 2011a : 45). En plus de tous les autres aspects plastiques de l'évolution du dessin d'Hergé, l'accroissement du nombre de cases et de strips confère au récit un rythme plus accéléré. Les vignettes perdent de leur autonomie en faveur du récit global dont elles deviennent absolument indépendantes.



Figure 25 (Hergé, 2011a : 45)

Cela étant, une seule case sur tout l'album est de la taille d'une demi-page (Hergé, 2011a : 13). La vignette d'une densité iconique exceptionnelle représente une scène qui se déroule en face de l'entrée du château de *Moulinsart* où vit *Tintin* et ses amis. La vignette est plus descriptive que narrative, elle représente l'arrivée et l'installation des journalistes et des curieux qui sont venus pour s'enquérir des nouvelles du mystère de l'affaire du verre qui se brise dans le château et ses alentours.

Il s'agit d'une vignette représentant des hommes, des femmes, des enfants, des familles entières, des marchands ambulants, des pique-niqueurs, des photographes, etc. c'est le contenu de cette case qui lui impose sa forme et sa taille. L'élargissement du cadre a pour objectif d'accueillir tout ce contenu iconique.

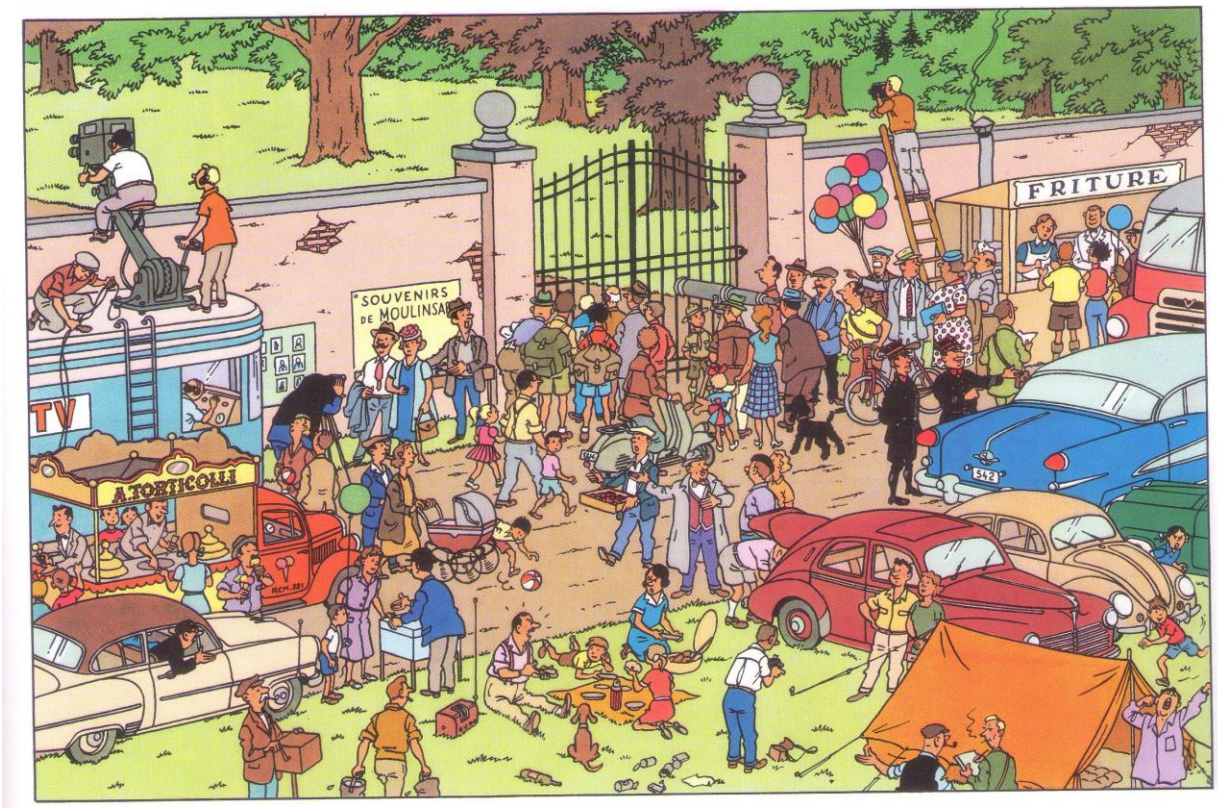


Figure 26 (Hergé, 2011a : 13)

Hormis cette vignette exceptionelle, la taille et la forme des cases sont soumises à leurs contenus. Des vignettes de grande dimension sont insérées à des moments précis pour marquer un effet d'emphase d'une action particulière. En revanche, de très petites cases-double occupent la place d'une case moyenne pour

représenter, une bulle de discussion, un détail ou un objet minuscule (Hergé, 2011a : 13). Un tel fonctionnement obéissant au contenu est qualifié par Peeters (1991) de rhétorique : c'est le contenu qui dicte la forme et la taille des cadres.

En somme, dans cet album, il s'agit généralement de cette arthrologie rhétorique qui n'est pas sans conséquences sur la stabilité de la vitesse de l'écoulement du récit. *La figure 25* en est la meilleure illustration.

Dans le troisième album, *Tintin et les Picaros,* toutes les cases semblent obéir à leur contenu iconique ; autrement dit, c'est la fonction rhétorique qui prime sur la mise en page. En général, le nombre de strips est fixe, les cases sont de taille constante et de forme carrée. Ceci dit, certaines cases introduisant une nouvelle séquence ou lui mettant fin, sont horizontalement disposées et de taille double. En revanche, quelques vignettes sont disposées verticalement et représentent des objets de grande taille à l'exemple de la pyramide Maya (Hergé, 2011b : 25-26). La verticalité de la case est au service de la représentation de l'objet vertical ; à ne pas confondre avec des cases verticales qui ont pour mission l'accélération du rythme de la narration. Une seule case est d'une taille de demi-page (Hergé, 2011b : 54). Il s'agit d'une scène de carnaval nécessitant un large cadre. En somme, loin d'être autonomes, la vignette et la planche sont au service du récit qu'elles représentent ; que ce soit du point de vue spatial ou temporel.

Suite à cette analyse arthrologique des trois albums, on peut conclure que la régularité et l'irrégularité de la forme, de la taille et de la disposition des vignettes influencent directement le rythme de la narration et de la lecture. Idéalement, un rythme constant suppose que le nombre de bandes, la taille des cases et leur forme demeurent fixes pour tout l'album, ce qui donne une mise en page de type *« gaufrier »* (Groensteen, 2011 : 43). Ceci dit, selon lui, il existe trois degrés de régularité dépendant de l'auteur et de l'époque.

Il convient d'ajouter à cela que la densité de la planche (le nombre de cases par planche) est un facteur déterminant de la vitesse de l'écoulement du récit. De même, la modification du nombre conventionnel de bande a un effet rhétorique. En outre, une

case surdimensionnée brise le rythme de la narration et offre au lecteur une sensation euphorique de repos suite à la contemplation d'une scène ou d'un paysage. Ainsi, la succession de cases horizontales ralentit le rythme. En revanche, la succession de cases verticales accélère l'écoulement du récit.

Il ressort également de cette analyse que la mise en page est, avec le découpage, l'une des deux opérations fondamentales du langage de bande dessinée : elle confère à chaque case une taille, une forme et un emplacement au sein de la planche, ce qui fait que « *les cases entretiennent entre elles, des relations positionnelles et proportionnelles.* » (Groensteen, 2011 : 43). En effet, chaque case puise sa signifiance à la fois, de sa forme, de sa taille et de son emplacement. Dans cette mise en page rhétorique, la forme et la dimension de la case se plient à l'action. Cette mise en page rhétorique permet de définir et de faciliter au lecteur de reconnaître le début et la fin des séquences. La mise en page rhétorique met l'ensemble de l'arthrologie au service d'un récit préétabli que le découpage explicite, d'autant plus que c'est le contenu iconique qui décide de la dimension des cases et de leur emplacement.

V.2.2. Chronologie : Sens de lecture et sens interdit

L'ordre chronologique du récit et représenté dans la planche par la logique graphique qui impose au dessinateur comme au lecteur un sens de lecture et un sens interdit. Conventionnellement, le sens de la lecture de la bande dessinée est le même que celui de la lecture de la langue qu'elle véhicule : dans les pays occidentaux, de gauche à droite et de haut en bas. La bande dessinée a hérité ce sens de lecture de la littérature écrite. Selon Hergé, il s'agit là d'un principe fondamental de la représentation du mouvement dans la bande dessinée à l'intérieur de la case comme à l'extérieur :

> « La grande difficulté, semble-t-il, dans la bande dessinée, c'est de montrer exclusivement ce qui est nécessaire et suffisant pour l'intelligence du récit ; rien de plus, rien de moins. Le lecteur doit pouvoir suivre aisément la narration. Il y a, notamment, une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite […] Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple ; et puis cela correspond à une habitude de l'œil, qui suit le mouvement et qui l'accentue : de gauche à droite, la vitesse parait plus grande que de

> droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir de droite à gauche, il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même » (Sadoul, 1989 : 88)

Selon ces propos recueillis dans la fin des années soixante et publiés en 1975 qui traduisent le mode de lecture de la bande dessinée, il n'est pas question d'inverser le sens du mouvement, ni le sens de la lecture. Ceci dit, selon notre analyse, ce n'était pas le cas pour les premiers albums réalisés par l'auteur.

Dans le premier album constituant notre corpus, *Tintin au Congo*, l'auteur n'a pas respecté cette norme. En effet, il s'est permis de représenter plusieurs scènes où le mouvement *aller* interne à la case est de droite à gauche (figure 15). D'ailleurs, le cas de la photo de couverture (Figure27) en est le meilleur exemple. Dans cette case, on voit la voiture qui traverse le cadre de la droite vers la gauche comme s'il s'agissait d'un retour.

De même, nous avons repéré tout au long de l'album en question d'autres cases qui ne respectent pas cette règle absolue. Si l'image n'était pas mise dans la couverture, on aurait accepté qu'elle représente un retour de la chasse ou d'une aventure, mais ça ne peut pas être le cas dans la première image qui marque le début de l'Aventure au Congo.

En revanche, dans les deux autres albums d'époques nettement plus distinctes, ce sens a été absolument respecté. Il s'agissait, évidemment des débuts du genre et de l'auteur en 1929. A noter que ce sens obligatoire de lecture est au service du lecteur puisqu'il lui facilite, par le biais de cette convention, la saisie de la nature et de l'orientation des mouvements.

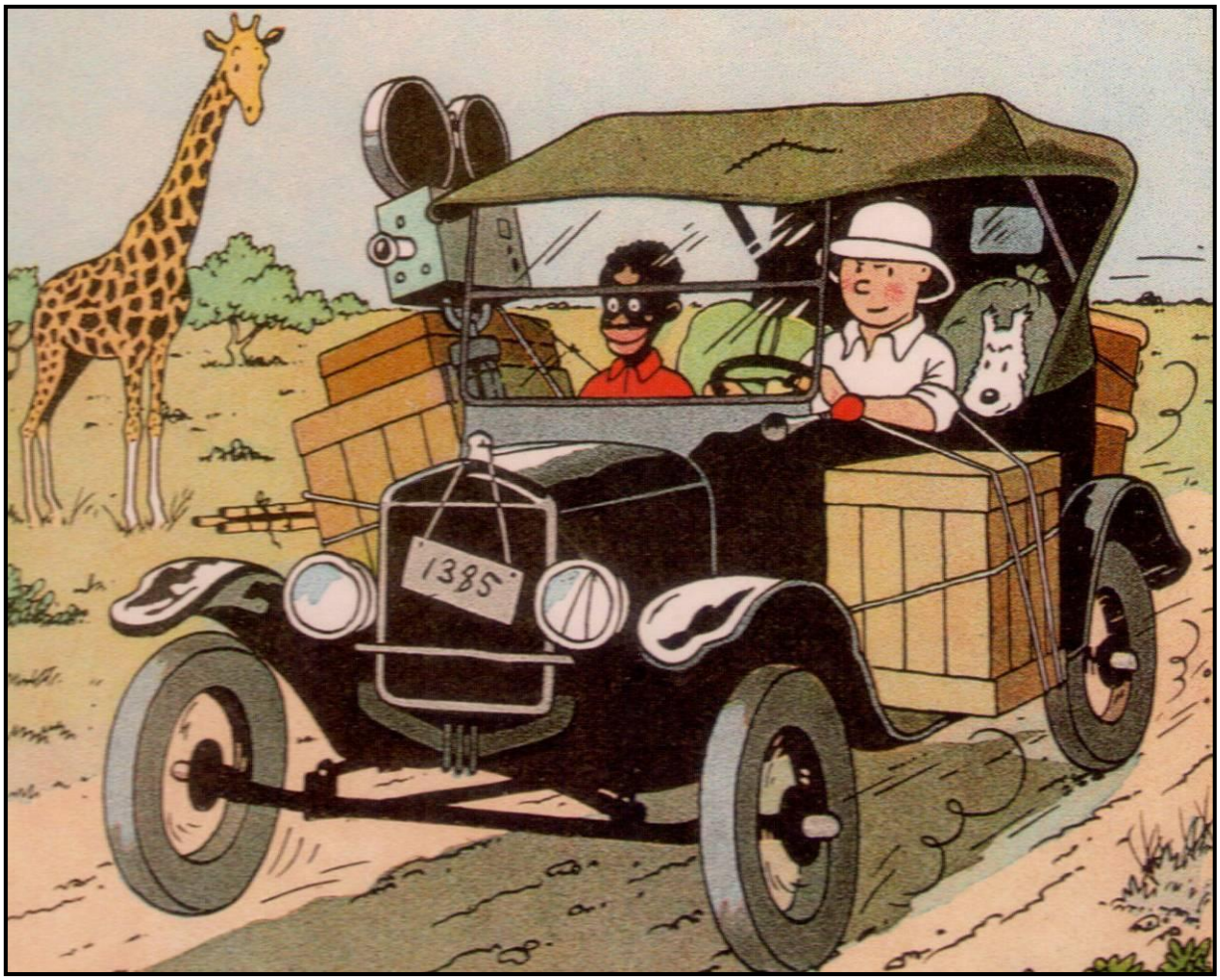


Figure 27 (Hergé, 1995 : Photo de Couverture)

En revanche, la bande dessinée arabe se lit de droite à gauche. Même les traductions des bandes dessinées occidentales ne font pas abstraction de cette particularité puisqu'il faut, parfois, inverser horizontalement tout le dessin pour exprimer correctement le sens *aller*. Les versions arabes des *Aventures de tintin* en sont les meilleurs exemples.

De même, la disposition des phylactères à l'intérieur de la vignette doit obéir à cette norme du sens de lecture. Ainsi, dans les bandes dessinées occidentales, le lecteur n'a pas à se demander, à chaque fois, de quelle bulle commence le dialogue. Ce contrat tacite entre l'auteur et le lecteur fait, qu'automatiquement, la bulle gauche supérieure correspond à la première réplique du dialogue. Même s'il y en a plusieurs, un lecteur habitué lit spontanément les phylactères sans faire un effort exceptionnel.

V.2.3. Continuité et rupture du récit dans la bande dessinée

L'une des caractéristiques fondamentales spécifiques à la bande dessinée c'est sa segmentation en séquences narratives construites à partir d'une suite de cases. Il ne s'agit pas de plans comparables à ceux du cinéma ; ce sont des images de scènes qui d'apparences sont fixes, mais qui puisent leur narrativité de leur agencement. Ainsi, l'un des soucis majeurs de l'auteur de la bande dessinée est de pouvoir entraîner son lecteur d'une image à l'autre sans le fourvoyer. Pour ce faire, les dessinateurs ont mis en place plusieurs techniques qu'on expliquera dans ce qui suit.

Paradoxalement, l'auteur de bande dessinée construit son récit (normalement linéaire donc, dans la continuité) à partir d'une discontinuité. Chaque deux cases qui se suivent se ressemblent et diffèrent en même temps. Donc la conception de la bande dessinée se fait à partir d'une opération d'une linéarisation d'images instantanées. Des plans discontinus qui s'enchaînent pour former un récit. Cet enchainement se fait à partir de deux éléments essentiels :

- Le premier est externe à la case : il s'agit de l'ordre logique et chronologique, autrement dit, du sens de lecture emprunté à l'écrit que nous avons évoqué supra ;

- Le second est interne à la case : ce sont tous les éléments iconiques et linguistiques qui permettent au lecteur de relier les cases entre elles.

Ceci dit, pour l'aboutissement de la continuité du récit et du masquage de la rupture, le lecteur doit faire appel à son imagination. En outre le dessinateur fait recours à divers techniques pour garantir l'enchainement et la discontinuité. Selon les cas nous citons :

- La technique du décrochage se basant sur la discontinuité iconique et l'enchainement par le verbal.

> « Pour étoffer leurs strips au maximum, les cartoonists ont recours à ce que nous pourrions appeler « la technique du décrochage ». Cette dernière consiste à offrir au lecteur, à partir d'un moment donné, des vignettes formellement différentes des

précédentes mais entretenant avec elles des rapports d'équivalence sémantique (le contenu des ballons sauve en général les vignettes de la pure redondance) ». (Fresnault-Deruelle, 1976 : 14)

La variété est considérée comme un signe de nouveauté qui crée chez le lecteur une sensation de passage d'un lieu à un autre ou d'une époque à une autre sans se rendre compte. C'est l'un des secrets de la mise en page de la planche que nous retrouvons chez Hergé.

- Les plans d'ensemble : *« Les auteurs de bande dessinée récentes font souvent appel à d'autres techniques, essentiellement visuelles, pour indiquer ce type de rupture : retour à des plans d'ensemble qui font figure de tableau. »* (Boileau, 1996 :64) Fréquente chez Hergé, cette technique lui permet de représenter la fin d'une séquence et le début d'une autre grâce à une vignette horizontale dont la taille détermine l'importance du changement. Généralement, ces cases sont vides de phylactères ;

- Le contraste dans les couleurs : en passant d'un espace à un autre ou d'une séquence temporelle à une autre, l'auteur use du contraste des couleurs caractérisant les séquences voisines pour marquer la rupture ;

- La modification de la forme et de la taille des cases : en passant d'une série de cases identiques à une autre différente

V.2.3. 1. L'espace inter-iconique

Etant donné que la bande dessinée est un genre qui puise simultanément ses caractéristiques du dessin, du récit et du cinéma, pour marquer la progression de la narration et la précision des indicateurs spatiotemporels, il y a un élément implicite important qui exerce diverses fonctions : l'espace inter-iconique. Cet espace blanc ignoré entre chaque deux cases qui se suivent sans lequel on ne peut avancer. C'est ce que nous avons évoqué dans le chapitre 01. Qualifié par Peeters (1991) d'indicateur régulateur du temps du récit, il permet au dessinateur de *débrayer en toute quiétude*. De sauter du matin au soir, du jour au lendemain ou de Genève à Moulinsart. Cet élément fonctionne évidement en prenant appui des indications de temps ou de lieu

incluses dans les récitatifs. Il est l'équivalent du changement de cadre cinématographique. L'espace inter-iconique peut, selon le cas, exercer diverses fonctions à l'intérieur de la planche ou à l'extérieur ; des fonctions indispensables à la précision des indications spatiotemporelles :

- D'abord, il peut être un indicateur de lieu ou un échangeur spatial : *« pendant ce temps-là »* (Hergé, 2011a : 13). On est passé d'un espace à un autre tout en restant dans les mêmes circonstances temporelles. Il indique à la fois la simultanéité de deux actions et la divergence des espaces.

- Ensuite, il peut être un indicateur de temps marquant le passage d'une situation initiale *A* à une situation *B* ; l'iconique complète la transition.

Nous allons démontrer dans les paragraphes qui suivent que les déplacements spatiaux et temporels exprimés par le vide inter-iconique sont de deux proportions différentes :

V.2.3.1.1 L'espace changement d'espace

Lorsqu'il n'y a qu'un déplacement spatial réduit de la cuisine à la chambre à l'exemple de la bande suivante :



Figure 28(Hergé, 2011a : 08)

Dans cette bande (Figure 28), l'espace inter-iconique possède différentes valeurs : entre les deux premières cases superposées, c'est un rapport de postériorité immédiate et de stabilité spatiale qui est exprimé par ce vide entre deux (avec un

changement de cadre qui a une valeur emphatique). En revanche, entre les cases 02 et 03, c'est presque un rapport de simultanéité temporelle et différence spatiale puisque le gendarme répond par téléphone au Capitaine qui est dans un autre lieu. Enfin, entre les cases 03,04 et 05, le rapport exprimé est le changement d'espace et de temps réduit : le cas des péripéties.

V.2.3.1.2 L'espace changement étendu d'espace

L'espace inter-iconique peut renvoyer à un déplacement d'une plus ample proportion ; lorsqu'il s'agit d'un déplacement spatial ou temporel étendu d'une case à l'autre : du château au centre-ville. Le cas de la bande suivante :

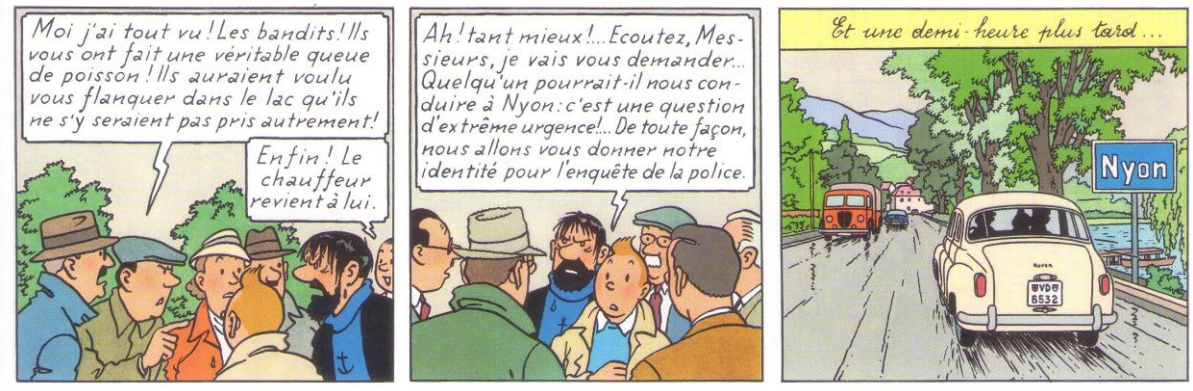


Figure 29 (Hergé, 2011a : 21)

Dans cette bande de trois cases (Figure 29), l'espace blanc signifie différemment : entre la première et la deuxième case, on peut même faire abstraction du rapport temporel. Il s'agit d'une courte durée presque négligeable : ce qui importe, ce sont les propos véhiculés par les phylactères. Comme si c'est juste pour avoir de l'espace d'écriture qu'Hergé a doublé cette case. Par contre, entre la deuxième et la troisième, l'écart temporel véhiculé par le récitatif est évident : « *Et une demi-heure plus tard…* » De même, l'indicateur du déplacement spatial annoncé par les propos du *Capitaine* est confirmé par le message linguistique inséré dans le paysage « *Nyon* ». L'espace blanc n'a donc pas de valeur fixe :

> « Cette élasticité du rythme diégétique est rendue possible grâce au caractère indifférencié des espaces blancs séparant chaque vignette. Partout identiques, ils varient pourtant sans cesse de valeur (spatiale et /ou temporelle). Or, parce qu'ils jouent le rôle de chaîne de liaison entre les dessins, l'œil a tendance à voir en eux le moteur

par excellence de la progression de l'action (ce « bond » éludant l'insignifiant). » (Fresnault-Deruelle, 1976 : 14)

Tout au contraire, l'espace peut être synonyme de stagnation de l'action en exprimant la simultanéité redondée par le message linguistique. Ce qui étaye notre hypothèse de l'inséparabilité des deux codes de la bande dessinée.

V.2.3.1. 3 L'espace changement de lieu

En plus des deux cas sus-cités, où l'espace blanc est un signifiant de changement, nous allons voir que cet espace blanc peut signifier une simultanéité comme le cas des cases suivantes où il en va tout à fait différemment :

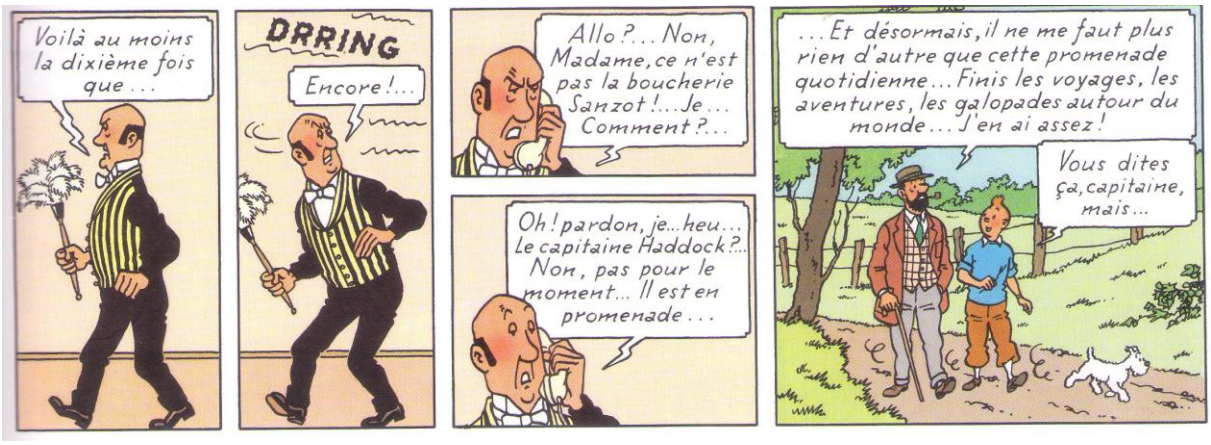


Figure 30(Hergé, 2011a : 01)

Dans le cas d cette bande (Figure 30), l'espace entre les quatre premières cases est de valeur purement temporelle. En revanche, dans le cas de la dernière case, l'espace inter-iconique est de valeur exclusivement spatiale.

En somme, ce vide entre vignettes n'est pas d'une moindre importance, il est, au contraire, nécessaire. Il permet : *« tous les caprices de composition en matière de vitesse de récit, assure au scénariste un volant de manœuvre indispensable, en particulier pour la structuration des récits voués aux servitudes du découpage quotidien.* » (Fresnault-Deruelles, 1967 : 14). Cela étant, ces opérations de découpages incitent le lecteur à user de son intelligence pour décrypter les valeurs octroyées à ce vide si indispensable pour la narration par la bande dessinée. De plus, il permet de créer parfois un effet de suspense.

V.3 La visualisation des sons et des bruits

Entre autres soucis, le concepteur de bande dessinée doit visualiser les sons de la parole, de la nature et des bruits artificiels, ce qui constitue, pour lui un réel défi d'une extrême délicatesse. Nous avons vu que sur le plan narratologique, la bande dessinée s'est dotée de mécanismes lui permettant de structurer ses récit grâce notamment à la coexistence de deux codes différents qui sont l'iconique et le linguistique. Cela étant, si elle se réclame égale au récit écrit, la bande dessinée ne doit délaisser aucun élément signifiant susceptible d'apporter un plus à la trame.

Si pour les propos des personnages la transcription dans les bulles semble faire aisément l'affaire, il n'en est pas forcément le cas pour les autres sons naturels et artificiels. Pour ne pas surcharger ses cases, le dessinateur doit se contenter de représenter les sons indispensables à la compréhension du message global de chaque planche. Dans les paragraphes qui suivent, nous allons essayer de rendre compte des techniques employées par Hergé pour représenter les sons.

V.3.1 Visualisation des paroles

Les phylactères appelés communément *bulles* ou *ballons* sont des espaces délimités par une ligne fermée où sont inscrites les paroles et les pensées des personnages de bande dessinée. De forme rectangulaire pour les paroles et généralement ovale pour la réflexion avec des coins arrondis, les phylactères épousent la forme et la taille de la vignette pour ne pas l'encombrer ou créer une ambiguïté. L'auteur distingue les paroles des personnages à l'aide d'une extension pointue (appendice ou queue) orientée vers la bouche du personnage qui parle. En revanche, pour les idées, ce sont de petites bulles décroissantes qui indiquent celui qui pense en s'orientant vers sa tête ou la bouche fermée du personnage qui pense.

Dans le premier album, *Tintin au Congo*, les phylactères sont très simples en général, de forme presque constante épousant la partie supérieure de la case quand il s'agit de paroles. Quant aux idées, ce sont des bulles en forme de nuage qui leur sont consacrées.

En revanche, pour le deuxième et le troisième album, les techniques de représentations des paroles se sont nettement améliorées sur le plan des caractères typographiques, des lignes les englobant, et de leur disposition. Comme pour le cas des vignettes, la lecture des bulles est soumise à la même règle de lecture. L'ordre conventionnel de gauche à droite et de haut en bas. Ceci dit, une autre technique a été mise en place par le dessinateur consistant à superposer les bulles de sorte à ce que cela crée un effet de profondeur. Ainsi, la dernière mise en relief est la dernière à lire (figure 31). Selon Fresnult-Deruelles (1976), les bulles de discussion peuvent renforcer la notion du temps par leur ordre et leur superposition partielle. Par leur forme quadrangulaire, les phylactères semblent préserver les paroles des personnages à l'image des tableaux de peinture.

Dans les albums d'Hergé, comme dans la plupart des bandes dessinées classiques, les formes des phylactères et les caractères graphiques utilisés donnent une certaine crédibilité aux paroles des personnages. Par ailleurs, il convient de noter que ces phylactères, outre la transcription des sons de paroles des personnages, véhiculent des signes de ponctuation (point d'exclamation ou d'interrogation) permettant de préciser le ton de la voix ou la nature de l'énoncé. Il arrive également que l'on représente un point d'interrogation ou d'exclamation indépendant dans une bulle de réflexion exprimant l'inquiétude du personnage ou son ignorance de quelque chose.

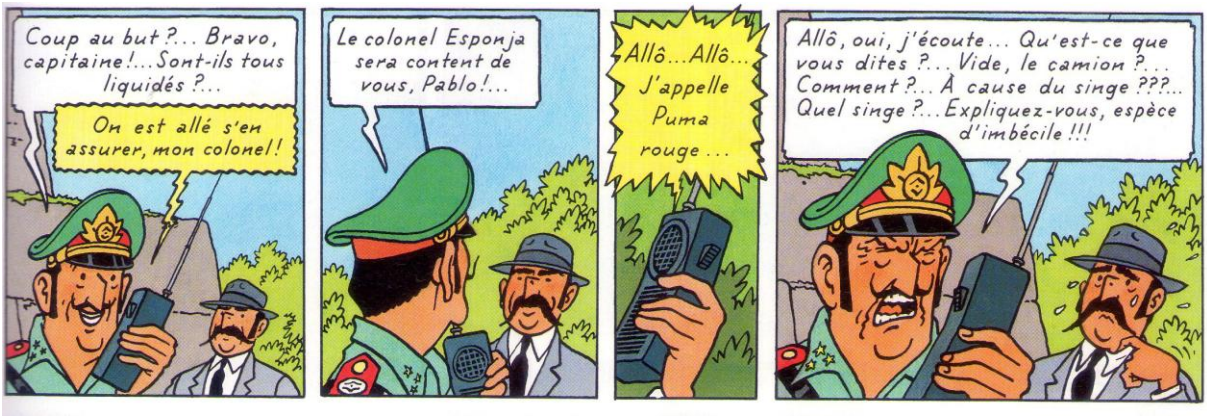


Figure 31 (Hergé, 2011b :29)

Dans cette bande suffisamment riche en phylactère, on peut détecter au moins trois catégories :

- Le phylactère normal blanc en ligne de contour droite (figure 31 ; case 01) il sert à représenter les paroles du personnage présent. Dans ce cas, il est mis en profondeur pour exprimer l'antériorité évoquée supra ;

- Le phylactère de fond jaune en ligne de contour ondulée qui ne figure que dans le dernier album de notre corpus : il sert à représenter les paroles de personnages parlant à travers un moyen de communication. Dans ce cas, il s'agit de la radio de transmission, mais Hergé l'utilise notamment pour la télévision, le transistor et le téléphone fixe[13].

- La bulle jaune en ligne de contour brisée : elle sert à représenter des paroles peu claires transmises par un appareil.

Il convient de signaler que les trois types de bulles que nous venons de décrire sont toutes écrites avec la même taille de police ; ce qui signifie, dans le langage de la bande dessinée que le volume de la voix est presque identique. Nous allons expliquer à travers l'exemple suivant que la taille de la police est un signifiant qui renvoie directement au volume de la voix. De même, l'emploi de la majuscule vient redonder la hausse du volume.

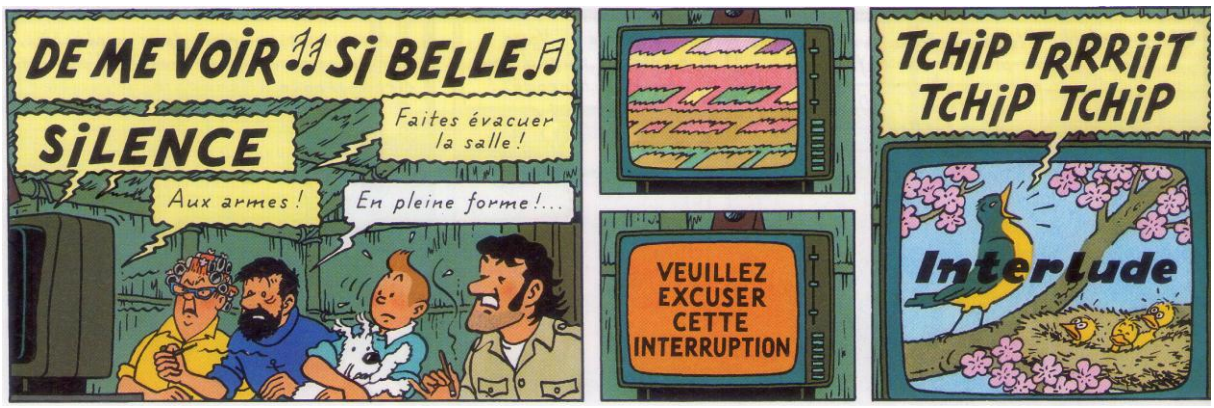


Figure 32 (Hergé, 2011b :48)

Dans ce strip d'une représentation polyvalente des sons de la parole, il y a, au moins quatre phylactères de natures différentes :

[13] N'ayant pas d'argument solide, nous ne voulions spéculer sur l'origine de la représentation par ondulation des paroles transmises par radio qui serait due à leur transmission par ondes électromagnétiques.

- Le premier type représente le chant à très haute voix de la cantatrice *Bianca Castafiore* transmis par le téléviseur représenté en jaune en très grand caractère accompagné de notes musicales. De même caractère, la réplique du juge à haute voix « SILENCE », lui est superposée.

- Le deuxième phylactère jaune représente les paroles d'autres personnages émanant de la télévision mais de ton normal.

- Le troisième phylactère blanc représente les propos des personnages en premier plan. Dans ce cas, c'est le *Capitaine Haddock.*

- Le quatrième phylactère représente le chant d'un rossignole transcrit par les caractères calligraphiques.

A noter que, pour l'interlude, ce choix du rossignole qui interrompt la scène où la cantatrice chantait à haute voix n'est par arbitraire. D'autant plus qu'elle est connue pour sa voix perçante et surnommée *le rossignole milanais* : ce qui signifie que l'on préfère le vrai rossignole qui est agréable à écouter.

V.3.2. Les bruits de la nature et les onomatopées

En plus des sons de la parole et des pensées des personnages et afin de créer une véritable ambiance sonore, l'auteur de bande dessinée doit représenter les bruits de la nature et les bruits artificiels. Pour ce faire, il doit faire recours aux graphèmes de la langue et à d'autres outils que nous allons explorer dans ce qui suit :

En effet, dès la genèse du genre bande dessinée, les auteurs ont fait l'effort d'emprunter les onomatopées à la langue, ou de les créer afin de représenter les sons naturels et artificiels qui sont devenus conventionnels par l'usage avec le temps. La représentation des onomatopées qui constituent, selon Saussure (1916), la seule catégorie de signes linguistiques motivés, pose divers problèmes au dessinateur.

Selon Barthes (1964), et contrairement aux autres signes arbitraires de la langue, il y a une certaine motivation dans le cas (restreint) des onomatopées. Il n'est pas question d'improviser des onomatopées non conventionnelles. Cela étant,

Martinet, cité par Barthes (1964), remarque que la motivation onomatopéique s'accompagnait d'une perte de la double articulation. Pour reprendre l'exemple de Barthes : Le syntagme doublement articulé « *ça me fait mal* » est remplacé, selon la langue, de l'onomatopée de la douleur qui n'est pas exactement la même en français (aïe) et en danois (au). Le dessinateur doit donc rester prudent pour éviter de créer l'ambiguïté.

Dès ses débuts, Hergé a utilisé les onomatopées pour doter son récit d'une dimension acoustique et le raviver davantage. Nous allons en expliquer quelques exemples.

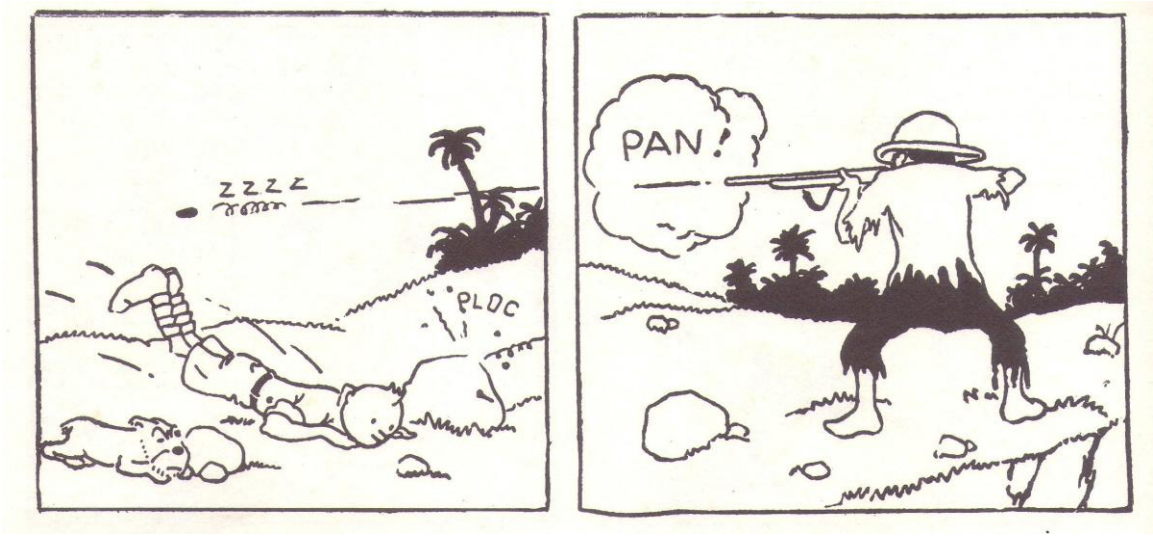


Figure 33 (Hergé, 1995 : 85)

Dans *Tintin au Congo*, bien qu'ils ne soient pas très fréquents, les cris des animaux, les bruits naturels et artificiels sont déjà présents. Ils sont représentés par des inscriptions graphiques à l'exemple de la bande (Figure 33) : *PAN* pour les coups de feu, *ZZZZZ* pour le sifflement de la balle, *PLOC* pour une balle qui ricoche d'un rochet. On peut trouver également dans le même album : *PLOUF* pour une plongée dans l'eau. *Clac* pour une gifle, *BOUM* pour une explosion, *RRON RRON* pour le ronflement, etc.

Dans *l'Affaire Tournesol* et *Tintin et les Picaros*, suite à l'évolution des moyens d'impression notamment en couleur, la représentation des sons est nettement plus

fréquente et plus sophistiquée. Etant donné que les techniques de représentation se sont améliorées sur tous les plans, l'auteur a développé des techniques se basant sur les couleurs et autres signifiants pour diversifier les représentations des sons de la nature, du paraverbal et des sons artificiels.

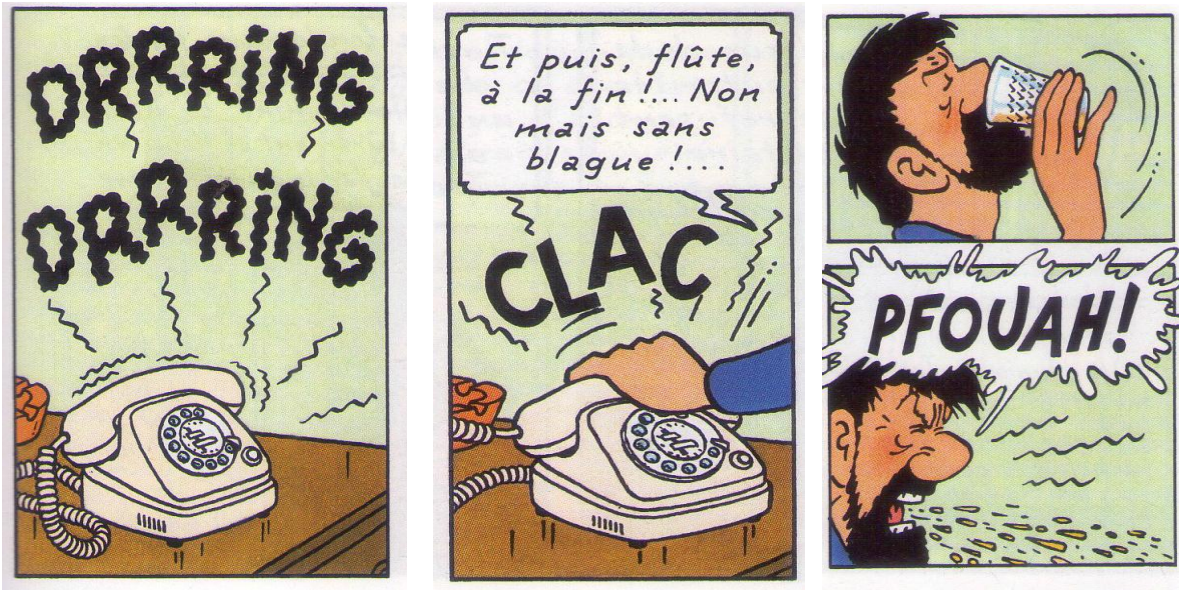


Figure 34 A, B et C (Hergé, 2011b : 03)

Dans les quatre cases (figure 34) qui sont de la même planche mais pas du même strip, Hergé représente trois sons différents en utilisant deux types de signifiants :

- Dans la première case à gauche : la représentation du dring du téléphone se fait d'abord par l'onomatopée dessinée deux fois au cœur même de l'image en très grand caractère ondulés ; Ce qui est un signifiant doublement codé et qui renvoie au volume élevé. En plus de cette représentation par graphème, l'auteur utilise des lignes ondulées sortant de l'appareil qui renvoient à la source du bruit ;

- Dans la deuxième vignette, l'auteur représente le bruit du raccrochage violent du téléphone par le *Capitaine Haddock*. Ce bruit est également représenté au cœur du dessin par l'onomatopée et redondé par des lignes ondulées en plus des lignes retraçant la trajectoire de l'action ;

- Dans la quatrième case, c'est le crachement violent du *Capitaine Haddock* qui est représenté par une onomatopée mais, cette fois-ci, à l'intérieur d'une bulle de forme ressemblant même au crachat. Redondé par la représentation iconique du whisky craché par le personnage, ce message est triplement représenté. Ce qui lui confère une valeur emphatique.

Dans les trois cas, l'auteur a, au moins doublement représenté les bruits par graphème et par icône. Connu pour son souci pour la garantie de la monosémie du message, Hergé ne laisse aucun doute au lecteur. Par ailleurs, ces représentations des sons naturels et artificiels, en plus de leur rôle dans le ravivage du récit, elles ont une valeur humoristique.

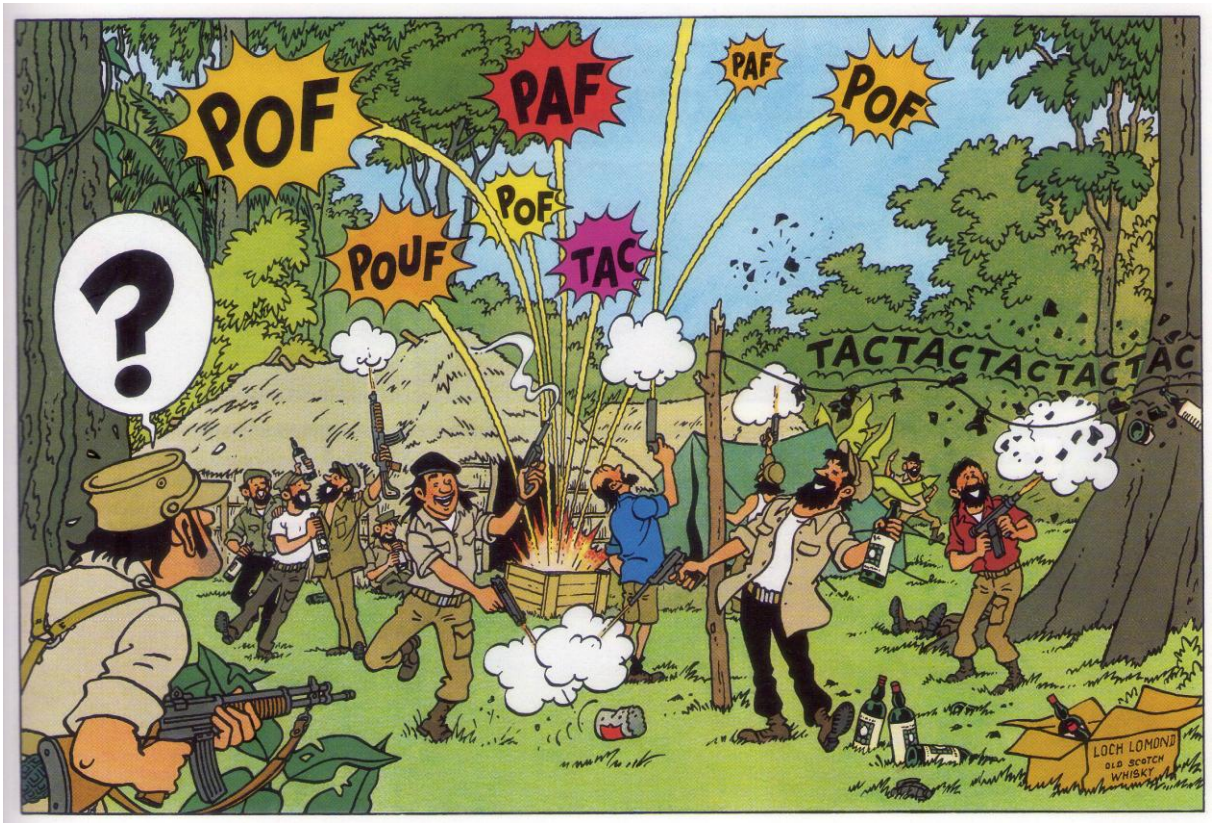


Figure 35 (Hergé, 2011b : 39)

Pour lui donner une dimension emphatique, Hergé a surchargé cette case de la taille d'une demi-page sur tous les plans :

La taille est nettement supérieure à la norme : ce qui donne au lecteur la sensation de repos évoquée supra et interpelle sa contemplation.

Le contenu plastique et iconique est très varié : le paysage, le nombre de personnages, les objets représentés, les couleurs, etc.

Les divers coups de feu représentés par le feu et la fumée donnent l'impression de l'odeur de la poudre. Ces derniers sont redondés par les bruits : « TAC, PAF, POF, POUF et TACTACTACTAC » pour représenter la diversité des explosions de grenades, des sources de coups et de rafales. Les bulles représentant les bruits des coups de feux sont également de couleurs différentes ce qui redonde cette diversité des sources des explosions.

Toute cette surcharge iconique et sémantique a pour objectif, en plus de l'effet humoristique, un effet d'emphase sur la situation désastreuse dans laquelle étaient les guerriers dépendants de l'alcool sur lesquels comptait le *Général Alcazar* pour mener sa révolution. On y reviendra.

V.4. Evolution du dessin d'Hergé

L'une des questions qu'on se posait au début de cette recherche est celle relative à l'évolution du dessin d'Hergé. Autrement dit, une proposition de réflexion sur l'étude diachronique de la bande dessinée d'Hergé. Sans trop s'étaler, nous proposerons les divers points essentiels à aborder :

V.4.1. Du noir et blanc aux couleurs

La représentation en noir et blanc dans les neuf premiers albums dont *Tintin au Congo* (qui est le deuxième de toute la série) pose plusieurs problèmes au dessinateur qu'on résumera dans ce qui suit :

- L'auteur doit représenter un monde en couleurs à partir de l'unique opposition : noir *vs* blanc sur un support blanc. Il s'agit donc de représenter un monde grâce à une seule couleur, ce qui nécessite un grand effort pour éviter l'ambiguïté et la polysémie iconique évoquées supra.

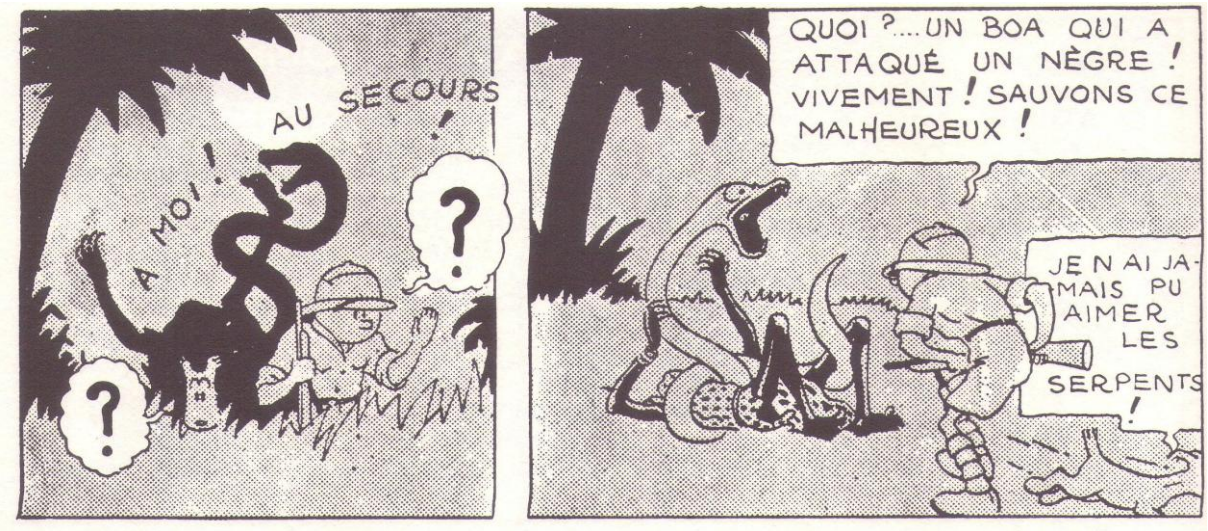


Figure 36 (Hergé, 1995 : 59)

- Dans cette bande, Hergé a fait appel à une technique très intelligente en représentant ses scènes nocturnes sur un fond gris élaboré à partir de très petits points noirs qui, dilués dans le blanc, donnent l'impression d'une scène nocturne. Pour lever toute ambiguïté, il a laissé les phylactères et les bulles en blanc. De plus, il a représenté la lune grâce à un cercle blanc sans ligne de contour.

Ceci dit, l'introduction de l'impression en couleur, dès les le début des années quarante, a permis aux dessinateurs de laisser libre cours à leur imagination pour représenter plus facilement des aventures colorées à l'exemples de celles d'Hergé qui a même redessiné les neuf anciens albums qui étaient en noir et blanc.

A noter qu'Hergé est connu pour une technique de dessin qu'il a adoptée depuis l'introduction des couleurs et qu'il a maintenue jusqu'au dernier album ; la ligne claire[14] : elle consiste à garder une ligne de contour simple, pure et assez apparente qui

[14] L'expression ligne claire est apparue pour la première fois aux Pays-Bas, en 1977, lors de l'exposition *Tintin* à Rotterdam. Liée indissociablement au " style hergéen ", ce qu'on appelle ligne claire correspond à un graphisme sobre, dont le souci premier est la netteté. Il s'agit, en systématisant le contour des objets, des personnages et des décors d'un trait à l'encre de même épaisseur, d'arriver à la plus grande clarté possible : réalisme des décors, unité esthétique des plans, simplicité des couleurs (dont le rôle est essentiellement identificateur), absence d'ombres et de hachures… Tout comme son héros à la houppette, Hergé aspire à la perfection et à la transparence. (http://expositions.bnf.fr/bd/arret/lig.htm)

permet la lisibilité de ses albums par les enfants. La reproduction des 09 premiers albums en couleur donne à l'œuvre d'Hergé une grande envergure.

Par ailleurs, l'évolution des moyens d'impression et de production permettent à Hergé d'enrichir le contenu iconique de ses vignettes qui était, au début, assez naïf. C'est ce qui se traduit par la diversité qui caractérise les albums d'après-guerre sur le plan de l'expression comme sur celui du contenu. Ce dernier, nous l'évoquerons en détail dans le chapitre suivant.

Au terme de ce chapitre et en guise de conclusion, nous estimons que la narration par la bande dessinée qui constitue le noyau de notre problématique est une opération très complexe. Elle ne peut aboutir sans la coexistence de deux codes qui deviennent inséparables une fois mis au service de cette narration à savoir, l'iconique et le linguistique. En outre, la disposition, la forme et la taille des vignettes est un régulateur de la vitesse de l'écoulement du récit. Pour Hergé, l'arthrologie obéit à la fonction rhétorique selon laquelle, le contenu iconique impose les dimensions et l'emplacement de la case.

Par ailleurs, la représentation des sons naturels et artificiels ainsi que les onomatopées sont d'une importance capitale pour le dessinateur et pour le lecteur. Hergé leur accorde une très grande importance en développant diverses techniques de représentation se basant, non seulement sur les graphèmes, mais également sur des lignes ondulées.

Enfin, le dessin d'Hergé a nettement évolué depuis l'apparition des couleurs sur le plan de la représentation (de l'expression). Parallèlement, sur le plan du contenu, nous allons démontrer dans le chapitre suivant une évolution sur plusieurs dimensions.

Chapitre VI

Humeur et humour dans la bande dessinée d'Hergé

« L'altérité est le concept le plus antipathique au bon sens »

R. Barthes

Chapitre 06 : Humeur et humour dans la bande dessinée d'Hergé

S'inscrivant dans une démarche analytique rejetant toute approche séparatrice de l'expression et du contenu, ce chapitre se veut une continuité de l'analyse sémiotique de la bande dessinée d'Hergé. Nous aborderons dans ses trois sections la dimension passionnelle, émotionnelle et humoristique de l'œuvre. Ainsi, il sera question, tout d'abord, de la représentation des Représentations de l'auteur (soi et l'autre). Par la suite, il s'agira de l'expression des émotions (colère, joie, surprise, etc.). Puis, nous aborderons la violence discursive. Enfin, c'est la composante humoristique qui y sera abordée. Mais avant tout, il est indispensable de retracer l'évolution thématique et idéologique de l'œuvre d'Hergé et de la contextualiser afin d'étayer certaines conclusions qui en seront tirées.

VI.1. De l'improvisation à la documentation

Suite aux multiples critiques dont ont fait l'objet ses premiers albums, Hergé est passé, dès *Tintin au Tibet,* à une nouvelle façon de concevoir ses bandes dessinées. En effet, d'un point de vue thématique, idéologique et passionnel, cet album constitue un tournant décisif dans la carrière de ce jeune dessinateur. C'est pourquoi nous avons choisi de titrer ce paragraphe *De l'improvisation à la documentation*.

Il n'est pas facile de croire que le dessinateur qui a fait *Tintin au pays des Soviets, Tintin au Congo* et *Tintin en Amérique,* à une époque où seuls les livres et les journaux étaient les médias disponibles, n'avait jamais quitté son bureau à Bruxelles. Paradoxalement, Hergé était un auteur de récit de voyage qui n'avait jamais fait de voyage. Ceci dit, avant de concevoir un album et le dessiner, il se documentait avec tous les moyens possibles (malheureusement, dirons nous, cette documentation était orientée et très marquée idéologiquement) ; ce qui n'a pas été sans conséquences sur l'image de l'auteur et sa carrière. En effet, Hergé était influencé par son entourage immédiat, par la hiérarchie de son premier journal incarné par l'Abée Walles, un abée *redoutable* selon Peeters, d'une part et du contexte historique, d'autre part. Par ailleurs, à l'époque où Hergé a débuté sa carrière, il n'y avait pas de critiques

spécialisés dans la bande dessinée. C'est pour cela qu'il y avait eu beaucoup d'improvisation.

A partir de son quatrième album et suite à la rencontre à Bruxelles d'un jeune étudiant chinois nommé *Tchang*, Hergé s'est libéré des jougs idéologiques qui lui imposaient le contenu et la forme de ses dessins. Il s'est lancé directement vers la conquête de l'humanisme, vers d'autres types de valeurs (d'ouverture à l'autre). Dès *Le Lotus bleu* qui était le premier album réellement documenté, Hergé ne se contentait plus de reproduire l'opinion dominante dans son entourage. Tchang, le chinois qui est devenu son ami, lui apprend comment voir l'autre, que l'autre peut être un ami et qu'il est déjà un Soi. On y reviendra.

VI.2. La représentation des passions et des émotions dans la bande dessinée

La joie, la surprise, la peur, la colère, la tristesse et le dégoût sont les émotions fondamentales éprouvées par l'être humain et qui sont parfois inconscientes mais apparentes sur le plan de l'expression par le verbal, le paraverbal et le nonverbal. De même, les mots, l'intonation, le timbre et le volume de la voix mais également, les mimiques, les gestes, la couleur du visage, la forme de la bouche, les postures du corps, etc. sont autant de signes exprimant nos émotions.

Si la synergologie a pour objectif de décrypter le fonctionnement de l'esprit humain via son langage corporel, la sémiotique « n'a pour objet d'étude que les formes par lesquelles s'exprime le sens » (Courtés, 2007 : 21). Cela étant, l'expression verbale, paraverbale et non verbale des passions et des émotions est un champ de recherche sémiotique très peu exploité. En dépit de leur importance dans la communication, ces deux notions peu évidentes constituent un objet de recherche qui nécessite toute l'attention. Utilisées parfois comme synonymes, les émotions et les passions ne représentent pas exactement la même chose bien que la limite les séparant ne soit pas si flagrante.

VI.2.1. Des passions et des représentations en sémiotique

Etant donné que la problématique du passionnel relève de l'interaction de plusieurs champs disciplinaires notamment de la psychanalyse et de la psychologie sociale, mais aussi du domaine des sciences du langage, son intégration en sémiotique n'a pas tardé. Greimas et Fontanille (1991) ont tenté de proposer des dispositifs d'analyse modale perfectionnée de l'expression des passions. Leur ouvrage commun résume les travaux d'une douzaine d'années menés par les membres du Groupe sémiolinguistique, dit *l'école de Paris* : Des travaux qui se sont centrés sur les phénomènes sémiotiques en rapport avec les passions proposant des dispositifs d'analyse de la manifestation textuelle des passions, notamment le schéma passionnel canonique et les codes passionnels :

> « L'intérêt pour ce type de phénomènes sémantiques, né de l'observation des règles d'enchaînement et de développement des séquences passionnelles, a conduit à un nouveau déplacement des recherches. En effet, ces variations et modulations n'avaient d'autre statut possible que d'être des propriétés d'un plan de l'expression, dont le plan du contenu devait être passionnel ; en tant que plan de l'expression, il apparaissait très proche de ce que, dans l'analyse de l'image, on appelait déjà la « dimension plastique», c'est-à-dire, de facto, des propriétés infra-figuratives ou infra-iconiques, directement issues des qualités sensibles des phénomènes.» (Fontanille, 2012 : 09)

Selon Fontanille, on ne peut parler des passions (en termes de modalités) que si elles portent sur l'« identité » des actants sujets. La sémiotique des passions ne s'occuperait alors des passions latentes, mais de leur manifestation linguistique ou sémiotique sur le plan de l'expression. Ainsi, dans le présent travail, nous n'allons pas nous étaler sur l'aspect théorique de la sémiotique des passions mais plutôt sur leur manifestation dans la bande dessinée d'Hergé.

VI.2.1.1. Des passions

La passion, du latin passio « souffrance, maladie », représente tout : *«Etat affectif et intellectuel assez puissant pour dominer la vie de l'esprit, par l'intensité de ses effets, ou par la permanence de son action […] ce qui, de la sensibilité, de l'enthousiasme de l'artiste passe dans l'œuvre »* (Le Petit Robert, 2003). Grâce à cette définition, intéressante à bien des égards, nous allons directement au cœur de la

problématique de l'expression des passions dans la bande dessinée. La passion serait un état de souffrance qui passe dans l'œuvre de l'artiste. Ainsi, si l'on considère la condition avancée par Fontanille concernant le rapport à l'identité, on dira que la souffrance identitaire d'Hergé (Cf. chapitre 03) s'est traduite dans son œuvre par des représentations de Soi et de l'Autre qui ont suscité beaucoup de débat.

VI.2.2. Représentations de Soi et de l'Autre dans la bande dessinée d'Hergé

La représentation de Soi et de l'Autre a fait l'objet de plusieurs recherches en philosophie et dans d'autres domaines des sciences humaines et sociales notamment en sociologie, en littérature, en critique littéraire et en psychologie sociale. En littérature, plusieurs œuvres traitant de l'image de Soi et de l'Autre ont vu le jour notamment avec l'évolution des moyens de transport et de communication vers le début du XVIII^{ème} siècle ; ce qui a permis aux écrivains de voyager et de découvrir l'altérité.

Comme tout autre genre d'expression artistique, la bande dessinée a été très rapidement influencée par cette tendance à l'expression de l'identité et de l'altérité. Hergé qui a débuté sa carrière au milieu de la période coloniale (1929), s'est directement penché dès le premier album à la représentation de Soi et de l'Autre. En effet, sa série de bande dessinée est un récit fictif de voyage qui ne pouvait échapper à la représentation de l'autre si celui-ci n'en constitue pas le thème central. Dans les 24 albums s'étalant sur plus de 50 ans, *Les Aventures de Tintin* se déroulent dans tous les coins du monde. Les personnages principaux et secondaires étrangers ne sont pas rares. Pour les albums constituant notre échantillon, l'autre est omniprésent mais sa représentation pose diverses interrogations.

Même si Hergé est considéré comme l'un des auteurs classiques les plus lus au XX^{ème} siècle et que sa série de bande dessinée *Les Aventures de Tintin* est la plus lue dans le domaine francophone et traduite dans plus de 50 langues ; Ceci dit, certains de ses albums notamment les trois premiers ont fait l'objet de plusieurs polémiques ayant été qualifiés de *chauvins* et de *xénophobes*. C'est ce qui nous a amené à nous interroger sur l'authenticité de ces accusations dans cette partie de l'étude s'inscrivant dans le cadre de la sémiotique passionnelle. Notre objectif est de mettre en évidence les

techniques mises en œuvre par l'auteur pour représenter son identité à travers son héros immaculé, mais également, l'Autre via divers personnages russes, africains, européens de l'Est, latino-américains, etc.

L'intérêt de cette approche réside d'abord, dans son originalité puisqu'aucun travail abordant l'identité et l'altérité en bande dessinée n'a été fait ; Par la suite, du fait que l'expression de l'identité et de l'altérité en bande dessinée se fait par le biais de deux codes différents qui coexistent. Si l'écriture de Soi et de son identité est considérée comme un fait social normal et a fait l'objet de plusieurs études, l'écriture de l'Autre pose divers problèmes à l'auteur de la bande dessinée dont les lecteurs sont majoritairement des enfants, mais elle pose également des difficultés aux chercheurs vu sa transdisciplinarité.

Nous postulons d'abord qu'Hergé qui n'avait jamais voyagé (du moins pour les premiers albums) dans les pays qu'il représente dans ses bandes dessinées s'est documenté de son entourage proche idéologiquement marqué, il ne s'agirait pas donc de récits de voyage proprement dit mais de récits imaginés. Par ailleurs, le récit d'Hergé peut être classé dans l'autofiction pour des raisons que nous allons détailler plus loin.

La problématique de l'altérité en bande dessinée et de la représentation de l'Autre dans la série *Les Aventures de Tintin* nous conduit à la théorie greimacienne d'une part, et aux travaux de Ricœur d'autre part, mais également à la théorie psychocritique ; ce qui nous permettrait de répondre aux questions : Comment l'auteur se dépeint-il? Comment l'Autre est-il représenté par l'auteur ? Par quels types de signes, l'auteur représente-t-il ses représentations de Soi et de l'Autre ? Y a-t-il une représentation discriminatoire dans les récits d'Hergé ?

Nous supposons que l'œuvre d'Hergé véhiculerait des représentations discriminatoires qui seraient dues à des mobiles externes sociologiques, psychologiques et que cela pourrait être expliqué par une vision Eurocentrique de l'auteur des *Aventures de Tintin*. Ceci dit, représenter les représentations en bande

dessinée n'est par l'invention d'Hergé. Il s'agit d'un fait normal dans tout genre d'expression artistique.

Se situant au croisement de plusieurs genres dont la caricature, le dessin animé et le cinéma muet, la bande dessinée classique se caractérise par sa particularité linguistique. De plus, la coprésence du linguistique et de l'iconique dans le même support complique son analyse davantage du fait que la signification découle de cette coprésence et dépend directement des différents types de rapports qu'entretiennent l'écrit et l'image entre eux. Ces mêmes rapports évoqués et expliqués en détail (chapitre 04) seront employés pour représenter les représentations.

Par ailleurs, la bande dessinée est un texte narratif qui met en scène des actants évoluant dans des univers diversifiés. Comme ceux de tout autre récit, les actants de la bande dessinée sont généralement fictifs. Ceci dit, ils peuvent rarement se dégager de l'environnement réel de l'auteur. En ce qui concerne les personnages des albums de la bande dessinée classique d'Hergé, il y a une très forte similitude entre ceux-ci et les membres de sa famille. De même, certains personnages sont inspirés du contexte ou de l'actualité mondiale de chaque album. Enfin, la série est considérée par la plupart des critiques comme de l'autofiction d'autant plus que l'auteur l'avoue :

> « Tintin [...], c'est moi, exactement comme Flaubert disait: "Madame Bovary, c'est moi !" Ce sont "mes" yeux, "mes" sens, "mes" poumons, "mes" tripes!... Je crois que je suis seul à pouvoir l'animer dans le sens de lui donner une âme. C'est une œuvre personnelle, au même titre que l'œuvre d'un peintre ou d'un romancier. Ce n'est pas une industrie.» (SADOUL, 1975 : 45-46)

C'est en partant de cette déclaration que les critiques ont commencé à s'interroger sur des liens potentiels entre chacun des personnages inventés par l'auteur et son environnement immédiat. Contre toute attente, les conclusions ont démontré que la famille des personnages de la bande dessinée *Les Aventures de Tintin* inventée par Georges Remi n'était, en fait, que la sienne. D'un point de vue psychocritique, nous pouvons avancer, sans crainte, que cette œuvre est la manifestation d'une frustration qu'a vécue l'auteur, une privation d'un rêve qu'il a comblée par cette création d'un personnage qui réaliserait ses rêves. Notre thèse se confirme par la déclaration suivante :

> « Je crois que, qu'il s'agisse de roman ou qu'il s'agisse de théâtre, tout auteur quel qu'il soit, y compris un auteur de bande dessinée, se met lui-même et se projette sur ses personnages. Je crois que Tintin c'est une partie de moi-même qui aurait voulu être un héros, qui aurait voulu être un reporter simplement pour commencer. Et puis c'est le capitaine Haddock avec mes colères. Je suis le Capitaine Haddock. Mes principaux personnages, je me retrouve en eux… Dupont et Dupond lorsqu'il m'arrive de faire des bêtises. » (Hergé : 1978)

Le lien secret, au début, finalement dévoilé par Sadoul (1975) entre Hergé et son œuvre a fait l'objet de plusieurs critiques rétrospectives estimant que dans les premières aventures, Tintin des années 1930 a commis des erreurs impardonnables du point de vue humaniste : les diverses tueries d'animaux commises au Congo, les propos racistes dans le même album et *Tintin au pays de Soviet*, etc.

En partant de ces deux déclarations de l'auteur, nous allons entamer notre analyse afin de rendre compte de la représentation de l'image de Soi et de l'Autre par Hergé à travers les personnages d'une part, et cette coexistence de l'écrit et de l'image, d'autre part. Ainsi, toute forme de l'expression de l'altérité sera considérée par rapport à ce « soi-même» qu'est *Tintin* qui sera considéré comme un « soi-même » qui représenterait l'auteur.

Il est question donc, dans cette partie de la recherche de la création des personnages et de l'image de Soi représentée par le héros Tintin mais aussi via le Belge par opposition à l'Autre qui est l'Africain, l'Européen de l'Est, l'Américain du sud, etc. L'image construite par ces personnages ainsi que l'attitude du bédéiste envers ces personnages peut être révélatrice de certains clichés. Ainsi, la réflexion sur l'identité du héros et l'altérité via la représentation des personnages étrangers de la bande dessinée s'inscrit au carrefour de plusieurs disciplines : à la fois dans le cadre de la sémiotique de l'image et des passions d'une part, et de la philosophie et de la psychocritique, de l'autre.

Le premier souci qui entrave à cette analyse sémiotique outre la particularité de notre corpus construit à base d'un langage issu d'un mélange de deux codes distincts, c'est la difficulté de définir les deux concepts complexes que sont l'identité et l'altérité. En dépit de toutes les recherches dont elles ont fait l'objet au cours des

siècles, ces deux notions nécessitent toute l'attention d'autant plus qu'elles évoluent avec l'évolution des sociétés humaines.

Tout d'abord, il va sans dire que l'identité de l'individu ne peut être construite que par rapport à son entourage et par opposition à un Autre : Que ce soit l'autre genre, l'autre catégorie d'âge, l'autre couleur, etc. La différence étant un facteur essentiel déterminant de l'identité de chacun. Il n'en demeure pas moins qu'elle est aussi construite en référence à un semblable. La construction de l'identité de soi se faisant simultanément par ressemblance et par différence nécessite d'avantage d'approfondissement ; c'est pourquoi nous allons nous référer aux travaux des philosophes qui ont depuis l'antiquité interrogé ce dilemme.

En effet, les premières interrogations sur l'identité et l'altérité remontent aux philosophes dits présocratiques à l'exemple d'Héraclite au VI^{ème} siècle av J-C qui s'est interrogé sur le lien entre l'Un et le Multiple, l'Etre et le Devenir et sur les paradoxes les plus polémiques de la notion de l'identité. Les travaux de Platon ont donné, par la suite, une dimension plus philosophique à ces concepts et ont ouvert le champ de la problématique de l'identité et de l'altérité à d'autres disciplines. Il n'est pas question d'aller dans le détail puisque cela a bien été expliqué dans d'autres travaux qui nous ont servi de références.

D'autres philosophes, sociologues, psychologues et autres chercheurs se sont, par la suite, penchés sur la question de l'identité sous diverses optiques s'interrogeant : d'une part, sur la mêmeté et l'altérité et d'autre part, sur la stabilité et le changement ou l'unité et la multiplicité. Au cours de l'histoire de l'humanité et dans divers domaines, plusieurs recherches et ouvrages ont vu le jour traitant de cette notion transdisciplinaire et polysémique difficile à définir. Nous en citerons quelques un.

Du bas latin idem : le même, l'identité est, selon Le Petit Robert : *« le caractère de ce qui demeure identique à soi même. C'est l'ensemble des traits qui confèrent à un groupe ethnique son individualité»*. D'emblée, dans cette définition, deux critères sont pris en considération pour définir l'identité : d'une part, la permanence (ce qui

demeure), d'autre part, l'individualité, c'est-a-dire, ce qui nous permet de distinguer une personne d'une autre ou un groupe ethnique d'un autre.

Selon le TLFI, l'identité renvoie, premièrement, à la similitude : caractère de deux ou plusieurs êtres identiques (identité qualitative, spécifique ou abstraite), deuxièmement, à l'unité : caractère de ce qui, sous des dénominations ou des aspects divers, ne fait qu'un ou ne représente qu'une seule et même réalité. Troisièmement, elle dénote la permanence : caractère de ce qui demeure identique ou égal à soi-même dans le temps. Tandis qu'en psychologie, elle renvoie à la persistance du *moi*. Enfin, dans le langage juridique, elle englobe l'ensemble des traits ou caractéristiques qui, au regard de l'état civil, permettent de reconnaître une personne et d'établir son individualité au regard de la loi. Elle renvoie donc à la reconnaissance.

Cependant, dans le cadre de cette étude qui a pour corpus des albums de bande dessinée, nous nous intéresserons plus particulièrement à la notion de permanence, puisque les échantillons sont issus d'époques nettement distinctes, et à la similitude pour traiter de l'altérité qui se définit en opposition à la différence. Il convient de noter également que nous nous appuyons sur les travaux de Paul Ricœur, d'une part, et ceux de Courtés et Greimas, d'autre part. Ce qui explique l'inscription de cette partie de l'étude dans l'interdisciplinarité.

Se situant au croisement de la philosophie et de la littérature, voire de la sémiotique narrative, les travaux de Paul Ricœur constituent une référence incontournable pour une étude dont le corpus est narratif. L'auteur de Soi-même comme un autre (1990), traite la problématique de l'identité en référence à la narrativité et à la temporalité. Pour Ricœur, la constitution identitaire du personnage se fait au fur et à mesure que le récit se dénoue : *«C'est l'identité de l'histoire qui fait l'identité du personnage*» (Ricœur, 1990 :175). Et c'est exactement cette relation de la narration avec la stabilité identitaire qui nous intéresse dans la présente recherche sachant que Tintin, le héros de la série de bande dessinée étudiée n'a pas, rappelons-le, changé physiquement et ce, depuis 1930 jusqu'au dernier album de 1984.

S'interrogeant sur la construction, la stabilité et l'instabilité identitaire du point de vue chronologique, Ricœur introduit deux valeurs particulières à la notion de l'identité : D'une part, l'ipséité renvoyant à la reconnaissance de Soi par Soi. Elle signifie, alors, vivre comme étant soi-même et se maintenir en tant que tel. D'autre part, la mêmeté, signifiant être le même et le demeurer :

> «La différence entre idem et ipse n'est autre que la différence entre une identité substantielle ou formelle et l'identité narrative. […] À la différence de l'identité abstraite du Même, l'identité narrative, constitutive de l'ipséité, peut inclure le changement, la mutabilité, dans la cohésion d'une vie. Le sujet apparaît alors constitué à la fois comme lecteur et comme scripteur de sa propre vie » (Ricœur, 1985 :355)

Il s'agit, donc de deux conceptions différentes de Soi et de l'identité : celle du Même, abstraite et stable résistant au changement qui est en rapport étroit avec l'égo et celle du changement en rapport avec le cours de la vie ou de la narration dans le cas du récit. Néanmoins, l'identité individuelle se présente comme un processus d'altération permanente, ou comme le résultat variable d'une perpétuelle évolution. Cela étant, on ne peut définir la notion de l'*identité* sans faire référence à son opposée qui est l'*altérité* ; les deux notions étant inter-définissables. Selon Ricœur :

> « Pour une grande part, en effet, l'identité d'une personne, d'une communauté, est faite de ces identifications à des valeurs, des normes, des idéaux, des modèles, des héros, dans lesquels la personne, la communauté se reconnaissent […] L'identification à des figures héroïques manifeste en clair cette altérité assumée ; mais celle-ci est déjà latente dans l'identification à des valeurs ce qui fait que l'on met une « cause » au-dessus de sa propre vie ; un élément de loyauté, de loyalisme, s'incorpore ainsi au caractère et le fait virer à la fidélité, » (Ricœur, 1990 :146).

Dans ce cas, l'identification se construit, selon lui, par rapport à des idéaux référentiels mais à partir d'une altérité. Paradoxalement, on s'identifie en référence à un héros tout en se reconnaissant être différent de lui. La différence est alors, à la base de l'identification de l'individu ou de la communauté qui lui est identique. L'individu est, à la fois, semblable et différent.

En somme, comme le recommandait Lévi-Strauss, il convient de réfléchir sur cette notion avant de s'en servir: *« Toute utilisation de la notion d'identité commence par une critique de cette notion »* (Lévi-Strauss, 1977 :58). Il n'est pas question dans cette étude d'aller plus loin dans cette question philosophique qu'est l'identité. En

outre, l'identité ne peut être identifiée sans faire référence à l'altérité avec laquelle elle forme une dualité et une complémentarité.

L'altérité, du bas latin alteritas est, selon Le Petit Robert, *« le fait d'être un autre, caractère de ce qui est autre. L'autre qui n'est pas le sujet ; ce qui n'est pas moi »*. Selon cette définition, l'altérité est un concept lié à la conscience de la relation aux autres considérés dans leur différence. L'*Autre* s'oppose à l'*identité,* caractère de ce qui est dans l'ordre du Même.

L'altérité a fait l'objet de nombreuses recherches et a inspiré maints philosophes et hommes de lettres. Dans la 30ème des Lettres persanes de Montesquieu, on se demandait: *« Ah !ah ! Monsieur est persan ? C'est une chose bien extraordinaire ! Comment peut-on être persan ? »*. Une interrogation importante à bien des égards : elle nous informe sur les représentations que les Européens se faisaient de l'Autre et sur l'ignorance qui est à l'origine de ces représentations et que nous expliquerons plus loin. Il reste à s'interroger comment l'auteur de la bande dessinée se perçoit? Comment il se représente l'Autre ? Et comment il s'en distingue ?

La problématique de l'identité et de l'altérité n'est pas nouvelle dans le domaine de la sémiotique. Ceci dit, les ouvrages théoriques et les travaux traitant de ces notions sont rares. Même dans le Dictionnaire de la théorie du langage de Greimas et Courtés (1993), les définitions sont assez réduites : *«ce couple peut être au moins interdéfini par la relation de présupposition réciproque. De même que l'identification permet de statuer sur l'identité de deux ou plusieurs objets, la distinction est l'opération par laquelle on reconnait leur altérité»*. L'altérité qualifiée de concept non définissable renvoie à son opposé l'identité et vice-versa : *« La différence (…) constitue, pour la tradition sémiotique depuis Saussure, la première condition de l'apparition du sens. Toutefois, la différence ne peut être reconnue que sur un fond de ressemblance.»* Mais elle ne peut être reconnue que sur un fond de ressemblance, qui lui sert de support. L'identité, concept non définissable également s'oppose à l'altérité.

Cependant, le couple est indispensable pour fonder la structure élémentaire de la signification. L'identité sert également à désigner le principe de permanence qui

permet à l'individu de rester le *« même »*, de *« persister dans son être »*, tout au long de son existence narrative, malgré les changements qu'il provoque ou subit. Ceci dit, la sémiotique peut traiter cette notion de l'identité de plusieurs points de vue :

- Soit d'un point de vue narratologique c'est-à-dire, de l'identité narrative qui constitue l'ipséité et qui peut inclure le changement et la mutabilité : dans ce cas, on aurait à observer et analyser la stabilité de l'identité de Tintin créé en 1929 et qui n'a aucunement changé physiquement.

- Soit d'un point de vue construction de l'identité par l'altérité et la différence : conditions nécessaires à l'apparition du sens. Selon Courtés et Greimas (1993) : *« la saisie complexe et concomitante de la ressemblance et de la différence constitue […] le préalable épistémologique de l'apparition du sens».* L'identité se construirait, selon cette théorie à la fois de la ressemblance et de la différence.

VI.2.2.1. Représentations de Soi dans Tintin au Congo

Nous entamons notre analyse de l'expression de l'identité par la construction de l'image de Soi dans la toute première case de l'album *Tintin au Congo*. La vignette représentant la situation initiale du récit. Figure 37



Figure 37 (Hergé, 1995 :01)

Si nous avons préféré débuter l'analyse par cette case, c'est parce qu'elle est truffée de représentations de l'image de Soi à travers l'image de *Tintin le reporter* bien qu'elle parait simple a priori. Comme nous l'avons signalé tout au long de ce travail, *Tintin* est l'autoportrait de l'auteur. Dans cette case horizontalement représentée, des journalistes, des paparazzis, des enfants et des curieux accourent vers ce jeune reporter qui n'a fait, jusque là, qu'un seul voyage (en Russie soviétique). Ce qui a suffit pour lui construire une célébrité au point que même les agents de gare le reconnaissent. La représentation de cette image de Soi est construite à base de la coexistence de l'image et de l'écrit :

- L'iconique représente un jeune d'apparence européenne entouré de plusieurs personnes dont certains veulent lui prendre des photos, d'autres le filment en vidéo (ce qui était très rare à l'époque), des scouts, des enfants lui serrent la main, etc. Il est enveloppé dans un manteau, coiffé d'un béret et derrière lui, une valise. Deux agents de gare dialoguent juste à coté.

- Le message linguistique de la case véhiculé par les bulles se répartit en deux : la bulle des propos de Tintin qui répond à une question implicite « *je vais m'embarquer à bord du Thysville.»* ; les deux autres bulles représentent le dialogue des deux cheminots : *« qui est-ce ? » ; « c'est monsieur Tintin le reporter qui part pour le Congo.»*

Le message global de cette vignette (construit très intelligemment d'ailleurs) dans le niveau connotatif de l'expression est que, d'abord, le personnage intéressant entouré est Tintin (c'est le cheminot qui répond à la question de son collègue : *« c'est monsieur Tintin le reporter qui part pour le Congo. »*). Par la suite, c'est une réponse destinée implicitement au lecteur pour lever l'ambigüité sur l'identité de ce personnage nouveau dans l domaine de la bande dessinée ainsi que sur sa prochaine destination.

Il s'agit donc d'annoncer le début d'une nouvelle (deuxième) aventure de *Tintin,* mais beaucoup plus, de mettre en exergue le succès de la première aventure *Tintin au pays des Soviets* et de promettre au lecteur un récit aussi, ou plus, intéressant

que le premier. Plusieurs fonctions plus ou moins essentielles sont assignées à cette case : captiver l'attention du lecteur, l'informer sur l'identité du héros, l'informer sur la destination du héros (donc le lieu de l'aventure), etc. Mais la plus essentielle pour nous, c'est d'insister dès le début du récit sur l'importance de ce personnage qui est Tintin. Nous dirons que c'est le début de la construction de ce qui est devenu plus tard le *Mythe Tintin*[15]. Cette première pierre (vignette) sera successivement superposée et renforcée par d'autres cases représentant l'image de Soi par opposition à l'Autre qui est représenté dans le cas de cet album par l'Africain (le Congolais).

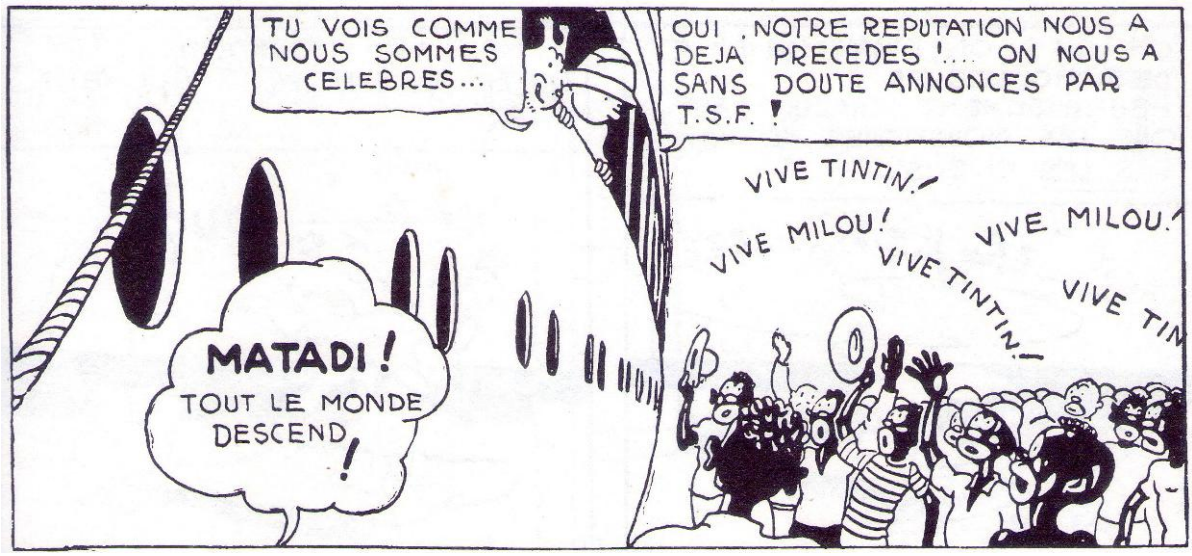


Figure 38 (Hergé, 1995 :14)

Dans cette vignette (figure 38) une immense foule en liesse accueille Tintin (bouches grand-ouvertes) acclamant son arrivée : « *Vive Tintin* » « *Vive Milou* ». Milou et son maitre semblent surpris par leur célébrité. Cette case qui vient quelques pages après la première : (P. 14), représente l'arrivée du héros au Congo alors colonie belge. La première apparition de ce personnage est une récurrence de l'image construite dès la première page. Il a déjà acquis une bonne renommée au Congo au point d'être reçu au port par la population.

[15] Tintin est, incontestablement, un cas unique dans l'histoire de la bande dessinée belge. Le seul à avoir atteint le statut de mythe. Jean-Marie Apostolidès, dans son court essai **Tintin et le mythe du surenfant** , apporte sa pierre à l'édifice hergéphilesque. Apostolidès puise dans la littérature populaire, faisant le parallèle entre Tintin et Rouletabille, et dans l'œuvre parallèle d'Hergé. Source : http://www.actuabd.com/Tintin-et-le-mythe-du-surenfant-Apostolides-Casterman

En revanche, que son chien (qui parle d'ailleurs dans cet album) soit acclamé par les Congolais, cela pose plus d'une interrogation sur la représentation de l'Autre que nous aborderons avec plus de détail grâce à d'autres exemples tirés du même album. Dans la vignette suivante de la page suivante, horizontale également, la même foule porte en triomphe *Tintin* et son chien *Milou.* Accompagnés par une troupe musicale, des militaires, un missionnaire et quelques Congolais snobs par leurs tenues vestimentaires, ils font la découverte de ce pays qui promet dès l'abord d'être très accueillant.

Le lendemain matin, des représentants des plus célèbres journaux du monde viennent frapper à la porte de la chambre d'hôtel de Tintin pour lui proposer des contrats avec des sommes conséquentes et concurrentes. Chacun surenchérissant les deux autres : du *Newyork evening* qui commence par 500 dollars, au *Daily paper* de Londres, puis au *Diario de Lisbosa* de Lisbonne. Finalement, même à 3000 dollars, *Tintin* ne cède pas. Sa parole ayant été déjà donnée à son *Petit vingtième*. Cette nouvelle séquence vient confirmer l'orientation de la construction de l'image de ce reporter apparemment *trop* célèbre.

VI.2.2.2. Représentations de l'Autre dans Tintin au Congo

La première rencontre directe avec l'Autre se fait via le personnage de Coco[16]. Un enfant congolais guide qui accompagnera Tintin durant toute l'aventure. La première qualité attribuée à ce personnage c'est la mauvaise articulation du français. Tantôt, il appelle *Tintin* : « MOUSSI » tantôt, « MISSIE ». Il désigne la voiture par « TEUF TEUF ». Par ailleurs, bien qu'il ait vécu dans cet environnement, il est peureux et il ne sera d'aucune utilité à Tintin.

La deuxième représentation de la rencontre avec l'Autre se fait lorsqu'un train transportant des autochtones heurte la voiture de *Tintin* coincée par les rails mal disposés (Hergé 1995 :34). Contrairement à toute logique, la voiture n'a rien eu, elle n'a même pas bougé de sa place. Le train déraille et se renverse de coté. Les passagers

[16] On ne peut confirmer l'étymologie de ce prénom polysémique. Il peut être le Diminutif de cocot, coq. Terme de caresse qu'on adresse aux enfants. Œuf.

« noirs » snobs descendent agacés et qualifient Tintin de « *méchant blanc* » alors qu'il leur présente gentiment ses excuses. Dans cette séquence, les noirs sont représentés d'abord snobs par leurs tenues (ce qui constitue une isotopie par rapport à la scène de l'accueil). Ils sont paresseux refusant de remettre leur train sur les rails et *laissent le chien faire tout le travail*, Figure 39.

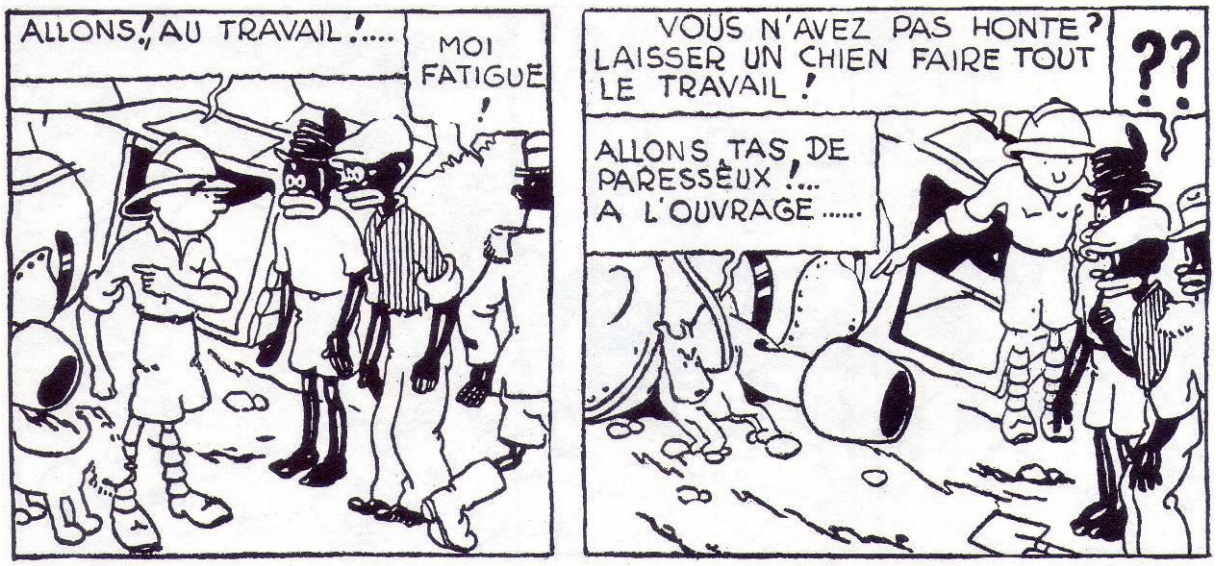


Figure 39 (Hergé, 1995 :35)

Sous prétexte d'être fatigués, de ne pas vouloir salir leurs mains, ils refusent de travailler c'est pour cela qu'ils sont qualifiés par Milou de *"Tas de paresseux"*. Comble de la caricature, la voiture de Tintin remorque le train en panne. Une fois le train remorqué arrive à destination, le héros reçoit les honneurs du roi des *BA BAORO 'M* qui le qualifie de *Noble étranger* (Hergé 1995 :37). Le roi le surnommant de *Boula Matri* (briseur de roche) l'invite à chasser le *Seigneur lion*. La séquence de la chasse représente des congolais couards qui disparaissent pour laisser *Tintin* et son chien affronter le lion seuls. Cette séquence se termine par le retour au village, *Tintin* trainant le lion dompté par un fil très fin alors que les autochtones stupéfaits s'agenouillent (Hergé 1995 :44).

Une autre séquence plus stigmatisante commence dès la page suivante par l'accusation de *Tintin* de voler leur fétiche par le sorcier qui craint que cet étranger ne gagne davantage de notoriété. Pour neutraliser *Tintin*, il faut cinq congolais qui y parviennent difficilement. Les scènes se succèdent et Tintin est de plus en plus glorifié

au même temps que l'image de l'Africain est dégradée jusqu'à ce qu'on arrive au niveau de la fanatisation. Dans plusieurs scènes, les autochtones s'agenouillent devant *Tintin* qui résout leurs différents problèmes successifs.



Figure 40 (Hergé, 1995 : 51)



Figure 41 (Hergé, 1995 : 52)

VI.2.2.3. L'isotopie du Blanc sacralisé et du Noir fanatisé

En effet, tout au long de cet album et dans plusieurs cases, cette scène de la glorification, de la prosternation et de l'adoration est représentée de façon presque périodique et identique (Hergé : 37, 44, 51, 52, 56, 92, 101, 118) : Ce qui nous conduit à l'interrogation sur l'effet de cette récurrence d'une unité narrative sur la construction de l'image de Soi et de l'Autre.

En sémantique comme en sémiotique, cette redondance d'une unité de sens crée ce que l'on appelle "l'isotopie", un concept introduit de manière opératoire par Greimas. Doté d'un effet psychologique considérable sur le lecteur, l'isotopie (dénotative ou connotative) est un outil d'une importante efficacité qui participe à la construction du sens à partir d'une récurrence d'unités sémantiques. Selon Greimas elle est un *: «Ensemble redondant de catégories sémantiques qui rend possible la lecture uniforme du récit telle qu'elle résulte des lectures partielles des énoncés et la réalisation de leurs ambiguïtés, qui est guidée par la recherche de la lecture unique.»*

(Greimas, 1966 : 188). Autrement dit, à travers la récurrence d'un sème bien précis, l'auteur construit un récit homogène et cohérent.

En effet, la répétition d'éléments semblables ou compatibles confère au discours son homogénéité, soit par le nombre de répétition, soit par l'emplacement et le rôle de l'unité récurrente. Il arrive souvent qu'une isotopie parcourt le texte du début jusqu'à la fin comme le cas de cette scène d'adoration de *Tintin* par les Congolais ; mais il se peut qu'elle se limite à une seule section du texte. Il convient de signaler que l'isotopie peut être explicite : dans ce cas, elle est dite « dénotative » ; comme elle peut être d'ordre connotatif.

Ainsi, la cohésion textuelle repose sur la récurrence d'un même trait de sens, dénotatif ou connotatif. En revanche, Kerbrat-Orecchioni (1976) estime que la notion d'isotopie enveloppe 09 catégories dont celle de l'isotopie narrative qui consiste en la récurrence d'un même schéma narratif à l'intérieur d'un même texte. De même, elle répartit les isotopies en deux catégories : connotées et dénotées.

Pour le cas de la récurrence de la scène de la prosternation des autochtones devant le héros Tintin, il s'agira pour nous d'une isotopie sémantico-narrative dénotée étant donné qu'il est bien explicité que les autochtones subliment le héros au statut divin d'une part, et que l'élément récurent n'est pas seulement une unité purement sémantique mais beaucoup plus narrative. Cela étant, il ne s'agit pas d'une isotopie d'éléments purement linguistiques comme ceux évoqués par Greimas, Rastier ou Kerbrat-Orecchioni, mais d'éléments issus de la coexistence de l'iconique et du linguistique avec une nette dominance de l'icône ce qui amplifie, selon nous, son effet sur le jeune lecteur.

Pour conclure, dans les premiers albums des années trente, l'auteur s'est permis de représenter certains clichés qui reflètent les représentations que se faisaient les occidentaux d'eux-mêmes et de l'Autre, mais c'était la réalité de l'époque puisque l'esprit colonialiste régnait dans tout l'Occident qui se donnait la mission sacrée de civilisation de l'Autre qui n'était que primitif ou sauvage. Ainsi dans cet album très contesté *Tintin au Congo*, le décalage des représentations est flagrant. En effet, dès son

arrivée au Congo, bien qu'il soit nouveau comme personnage, Tintin reçoit un accueil grandiose. Par la suite, il est immédiatement nommé enseignant, il résout divers conflits entre les autochtones qui sont :

- Des adultes difficiles à raisonner
- Des paresseux
- Des snobs
- Des élèves inattentifs
- Des fanatiques, etc.

Pour les deux autres albums constituant notre corpus, le recours à cet outil de production du sens (l'isotopie) est aussi fréquent. Ceci dit, les représentations de Soi et de l'Autre sont moins flagrantes. Ainsi, dans *L'Affaire Tournesol*, c'est aux *Bordures* que *Tintin* aura affaire : l'Autre est représenté par des Européens de l'Est (des Russes probablement) qui avaient pour mission de voler une technologie militaire récemment inventée par *le Professeur Tournesol*. Pour ce faire, ils n'hésitent pas à kidnapper le savant et tentent d'assassiner *Tintin* et *Haddock* à maintes reprises.

Dans *Tintin et les Picaros*, l'Autre est l'Américain du sud. Il est soit un colonel Putschiste sans pitié, un général affaibli ou des guerriers alcooliques: Hergé représente un faible général latino-américain, *le général Alcazar*, destitué de son poste par son rival, il faisait la vaisselle en pleine révolution, sa femme, quant à elle, ne se préoccupait que de sa coiffure, des soldats avides d'alcool, souls jour et nuit qualifiés de *révolutionnaires en peau de lapin*.

Autrement dit, dans les trois récits étudiés, lorsqu'il est présent, l'Autre est imparfait : soit il est méchant donc il faut le neutraliser ; soit il est en détresse donc il faut l'aider. Bref, il est toujours dans le besoin, il est dégradé ou dévalorisé. Il n'a que des défauts contrairement à *Tintin* qui est toujours immaculé. Ce héros qui n'a de défaut que sa curiosité et son avidité de sauver les innocents. Ce qui nous permet de conclure que cette représentation orientée des personnages constitue une isotopie

connotative de la supériorité de l'Européen. Ainsi, nous confirmons notre hypothèse supposant que l'Autre en tant que personnage est négativement représenté et n'est considéré dans ces albums qu'inférieur au héros.

De même, le personnage féminin en tant que Autre est négativement représenté : il est soit ignoré ou dégradé : le personnage féminin n'est pas équitablement représenté d'un point de vue statistique. De plus, l'ignorance et la mise à l'écart du personnage féminin ne sont qu'une forme d'expression des représentations dans le sens sociolinguistique du terme que l'auteur avait de l'autre sexe. Ainsi, Hergé, tout au long de sa carrière de dessinateur s'étalant sur plus de 50 ans, n'a pas cessé de représenter la femme négativement par l'ignorance et par la dévalorisation.

Enfin, comme nous l'avons démontré en détail (Ghessil : 2018), l'univers de la bande dessinée d'Hergé est majoritairement masculin représentant des hommes célibataires vivant en harmonie où les femmes ne viennent que pour leur compliquer l'existence par leurs caprices. Ce qui nous permet de conclure que l'œuvre peut être inscrite, sans crainte, dans le phallocentrisme considérant la femme comme un être inférieur superflu. L'altérité dans cette œuvre est prise dans son sens le plus extrême, celui de l'exclusion. Ce qui a été expliqué par des mobiles psychosociologiques dus à l'enfance de l'auteur et ses échecs avec les femmes.

VI.2.3. Des émotions en sémiotique

Dans la bande dessinée d'Hergé où tout est geste, l'expression des émotions par le gestuel, le verbal et le paraverbal est un fait récurrent. Ceci dit, avant d'entamer cette partie dédiée à la représentation de *l'expression des émotions* par les personnages de la bande dessinée d'Hergé, il convient de désambigüiser cette notion d'*émotion* généralement confondue avec *sentiment* et *passion.* Sans trop nous étaler étant donné que nous avons préalablement donné des éléments de définition de *la passion,* selon Le Petit Robert, comme étant un « *état affectif et intellectuel assez puissant pour dominer la vie de l'esprit, par l'intensité de ses effets, ou par la permanence de son action* » ; nous dirons que le premier trait distinctif pertinent et suffisant serait la

durée. La passion s'étalerait toujours sur une longue durée alors que l'émotion serait passagère.

Selon Le Petit Robert : *« émotion de émouvoir. Est l'état de conscience complexe, généralement brusque et momentané, accompagné de troubles physiologiques (pâleur ou rougissement, accélération du pouls […] tremblements, incapacité de bouger ou agitation »*. Ainsi, face à un danger imprévu, ce sont les émotions qui se manifestent. Par contre, face à un ancien ennemi, ce sont nos passions qui agissent.

Dans le domaine des Sciences du Langage, la problématique de l'expression des émotions n'a rien d'un fait de mode puisque les recherches les abordant sont très nombreuses. Même si celles-ci ne sont pas très anciennes, à les comparer à celles dont elles se sont inspiré notamment philosophiques, psychologique, etc. En linguistique moderne, Les émotions sont considérées comme des entités actives agissant sur l'interlocuteur. Les marques langagières des émotions sont si nombreuses et variées qu'il devient presque impossible de les étudier de façon exhaustive. Selon Micheli (2014), l'émotion *« se répand dans le système linguistique tout entier […] quasiment n'importe quel aspect (de ce système) est un candidat pour l'exprimer ».* Cela étant, cette hétérogénéité pose d'énormes problèmes au linguiste. Pour souligner cet aspect problématique de l'émotion en tant qu'objet d'étude, Kerbrat- Orecchioni affirme à ce propos :

> « Les émotions posent au linguiste de *vrais* problèmes et lui lancent un *vrai* défi, à cause de leur caractère […] fuyant et insaisissable ; elles lui glissent entre les doigts.[…] Rappelons l'importance des marqueurs et indices vocaux et mimogestuels, ce qui conforte les linguistes dans l'idée du caractère «périphérique » (par rapport à leur objet propre) des phénomènes émotionnels ; et pour ce qui est du matériel linguistique à proprement parler, concluons à la fantastique diversité des moyens que peut investir le langage émotionnel, puisque tout mot, toute construction peuvent venir en contexte se charger d'une connotation affective […]. Ainsi a-t-on le sentiment que les émotions sont à la fois dans le langage partout, et nulle part. » (2000 : 57)

Selon Kerbrat- Orecchioni, outre les éléments linguistiques déjà si variés et si nombreux qui servent à exprimer les émotions, d'autres éléments périphériques peuvent véhiculer le phénomène émotionnel (paraverbaux ou non-verbaux). Par

ailleurs, les émotions s'expriment non seulement par les lexèmes composant l'énoncé, mais par la construction elle-même de cet énoncé. En plus de la charge sémantique des unités linguistiques, leurs valeurs pragmatiques sont d'une importance capitale pour l'expression de l'émotion. Ainsi :

> Ce qui constitue le « sens » d'une construction ne se limite pas à des caractéristiques sémantiques, mais englobe également des propriétés pragmatiques et discursives. Cela permet, en théorie, de considérer comme pertinentes pour l'analyse linguistique des constructions reposant sur l'interaction entre un locuteur et un allocutaire et, en particulier, sur un jeu discursif […] Quelles que soient les formes que prend ce jeu, il tire sa légitimité et sa pertinence des coordonnées locales de l'interaction en face-à-face. (Desagulier, 2011 : 101)

Pour Desagulier, toute construction mise en interaction entre le locuteur et l'allocutaire est susceptible de faire l'objet d'une analyse linguistique. Or, selon Micheli (2014), l'hétérogénéité des éléments qui servent à *sémiotiser* (exprimer) les émotions les sort du cadre d'étude linguistique et les étend sur l'univers plus vaste qui est celui de la sémiotique. Ce sont les mouvements du corps ou son incapacité à bouger, les expressions et couleurs faciales, le timbre de la voix, l'intonation, le débit, etc. qui peuvent être des vecteurs des émotions. La linguistique que nous connaissons aujourd'hui ne peut prétendre la prise en charge des systèmes langagiers qui ne sont pas fondés sur le verbal et sa double articulation.

Selon l'approche, on parle de matériel : verbal, paraverbal, coverbal, nonverbal, préverbal, etc. puisque, comme nous l'avons signalé au début de cette section, l'étude de l'expression des émotions n'est pas le propre des sciences du langage. Ce sont les psychologues qui ont d'abord initié les premières recherches sur ce phénomène psycholinguistique.

Il va sans dire que le recours à l'expression des émotions dans la bande dessinée classique, ou autre, est un fait très fréquent. Néanmoins, nous voulons vérifier dans cette partie de l'étude les moyens utilisés pour ce faire. S'agit-il du matériel linguistique ? Iconique ? Ou de la coexistence des deux ? Comme nous l'avons explicité en chapitre 04, Hergé est très soucieux pour la clarté de ses messages. C'est

pour cela que nous supposons qu'il utiliserait les deux codes simultanément pour raviver son récit et garantir la transmission du contenu émotionnel de ses séquences.

VI.2.3.1. Expression des émotions dans la bande dessinée d'Hergé

Dans les trois albums des *Aventures de Tintin* étudiés, la vitesse du récit et l'action permanente font que les personnages sont souvent mis sous pression. Ce qui engendre un matériel émotionnel considérable. Dans ce qui suit, nous allons essayer, de relever les différents signifiants mis en œuvre par l'auteur pour sémiotiser les émotions.

Dès la première vignette de *Tintin au Congo* analysée dans la section des passions supra, l'expression des émotions est représentée par l'image des personnages qui entourent Tintin. Leurs bouches dessinées rondes ouvertes renvoient à la surprise et l'admiration. Cette icône sera représentée continuellement dans les trois albums. Dans ce même album, les marques de l'expression des émotions se répartissent en deux catégories : Les expressions faciales véhiculées par le dessin (généralement, c'est la forme de la bouche et son degré d'aperture mais également des larmes et des gouttes de sueur) d'une part, et les phrases exprimant les émotions par leur contenu, d'autre part. En plus des signes de ponctuation (point d'exclamation). Par ailleurs, les interjections ne manquent pas dans cet album :

- « AIE ! », pour marquer la douleur ;
- « OH ! » pour la surprise ;
- Des phrases exclamatives : « QUEL CHOC ! » ;
- « HI ! HI ! » Pour les pleurs ;

Il convient de noter également que dans cet album, même les animaux ont des émotions exprimées iconiquement par leurs « visages » : Milou, le léopard, l'éléphant, le boa, le singe, le crocodile, etc. En outre, la forme des sourcils est largement exploitée par le dessinateur pour exprimer soit l'étonnement, la surprise ou la colère.

Dans le deuxième album analysé qui représente une nouvelle ère du dessin d'Hergé, tout a évolué : le nombre de personnages, des actions, des lieux, etc. La représentation de l'expression des émotions a également nettement évolué. Avec la naissance de plusieurs actants dont le fameux personnage, le plus coléreux de tous, en l'occurrence, le *Capitaine Haddock* doté d'un tempérament exceptionnel, la dimension émotionnelle a pris une nouvelle ampleur que nous allons expliciter dans les illustrations qui suivent :



Figure 42 (Hergé, 2011 : 06)

Dans ces deux vignettes choisies spécialement pour illustrer la représentation des émotions contradictoires (l'euphorie et la dysphorie) et l'effet comique que leur coprésence engendre. Il est question de la rencontre de deux personnages de tempéraments opposés qui se rencontrent souvent pour créer un gag : l'effet humoristique est crée par le décalage entre la nature des deux hommes. *Le Capitaine* barbu *Haddock*, l'ami le plus intime de *Tintin*, violent et coléreux et son opposé *Séraphin Lampion*, un drôle d'agent des assurances qui devient leur ami. Dans cette scène, deux émotions opposées sont représentées :

- D'un coté, la colère de *Haddock* représentée par les expressions faciales. Les yeux grands ouverts, les sourcils exagérément froncés, les pommettes rouges, la

bouche grande ouverte et les dents fortement serrées. Conventionnellement, la représentation de la bouche en forme de croissant a une valeur indicielle : si les deux extrémités sont retournées en bas, cela signifie la dysphorie (colère ou tristesse), si elles sont retournées vers le haut, cela renvoie à l'euphorie (rire ou sensation de plaisir). D'ailleurs, cette représentation conventionnelle est à l'origine de la création des deux émojis les plus célèbres dans le monde. Par ailleurs, le point de ce personnage serré renvoie à sa disposition à la bagarre ou son envie de battre l'autre.

- De l'autre coté, le fou rire de *Séraphin Lampion* qui ricane de la situation dans laquelle se trouve *Haddock* dont le verre a éclaté entre les doigts. L'émotion est représentée par le visage illuminé du personnage, sa bouche dessinée à l'opposé de celle de *Haddock* laisse entrevoir sa langue et ses molaires, les yeux mi-fermés. Enfin, des traits en forme de rayons sortent de son visage comme s'il est source de lumière en opposition au visage du capitaine qui semble sombre.

Afin de mieux expliquer la représentation de la colère du *Capitaine Haddock* qui est un phénomène très récurrent dans tous les albums où il figure, nous avons choisi une autre vignette plus explicite (Figure 43). La représentation de la fureur de ce personnage atteint le degré caricatural lorsqu'il n'est pas face à un humain mais souvent face à un objet qui le pousse à perdre patience.



Figure 43 (Hergé, 2011a : 08)

Dans cette case, est représentée une scène où la fureur du capitaine atteint son summum suite à une interférence de coups de fils : voulant appeler la gendarmerie locale alors qu'il y avait une urgence à signaler, il tombe sur un homme puis une femme qui cherchent la *Boucherie Sanzot*. La représentation de la fureur du *Capitaine* se fait d'abord, par les éléments iconiques évoqués supra mais de façon plus ample en y ajoutant d'autres éléments : Apparemment la colère représentée (figure 42) n'est pas de la même ampleur que celle représentée ici.

Si l'on considère la taille et la forme de la bouche du personnage, on se rend compte qu'il y a une différence entre les trois cases, ce qui nous permet de conclure qu'Hergé a créé des nuances de colère par des éléments indiciels et iconiques conventionnels mais pas forcément motivés par ressemblance.

Par ailleurs, les gouttes de sueur représentées dans cette case entourant son visage comme si elles s'en détachent amplifient, par leur taille et densité, cet effet de colère exagérée. En outre, le point serré du *Capitaine* est également représenté ici comme indice de fureur, ce qui peut constituer une isotopie. Nous reviendrons à l'expression de la colère dans la section du discours violent.

L'autre émotion souvent représentée par l'auteur dans les trois albums étudiés est la surprise. Comme il s'agit de récit d'aventure, les scènes représentant des personnages face à un danger inattendu ne manquent pas, à l'exemple de la suivante (figure 44).

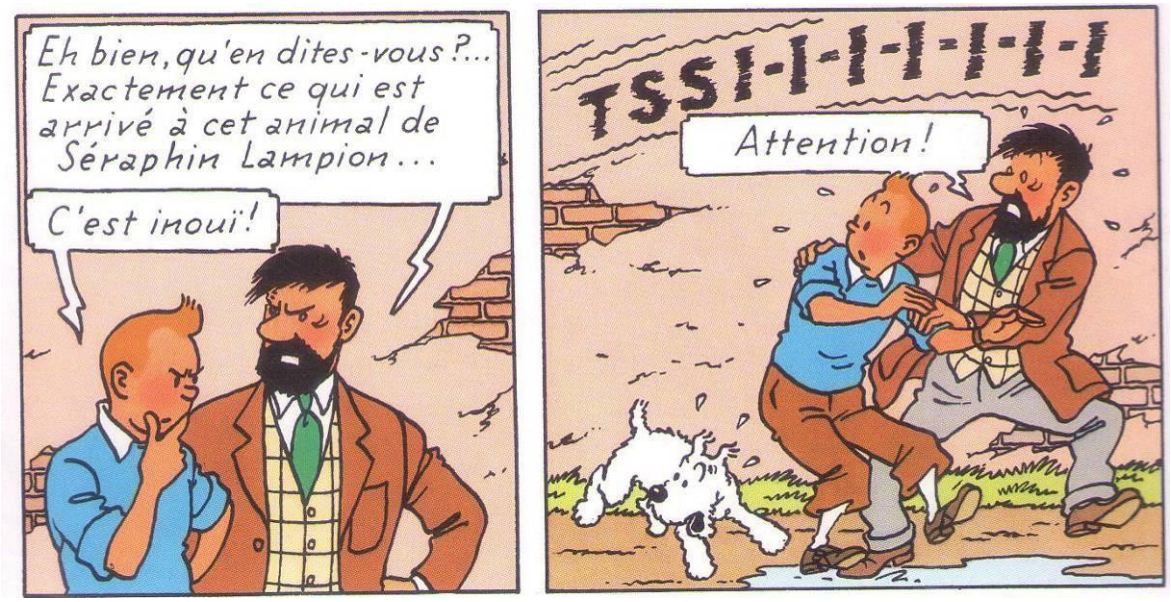


Figure 44 (Hergé, 2011a :11)

Dans cette bande composée de deux vignettes de tailles différentes, l'auteur représente le passage d'une situation initiale stable et calme à une deuxième situation grâce à un élément perturbateur qui n'est pas énoncé dans cette bande (ce qui créé un effet de suspens au lecteur au même titre qu'aux personnages), il faut attendre la bande suivante pour comprendre ce qui sidère les deux personnages. En effet, il s'agit d'une sensation double : de la surprise et de la peur au même temps :

Dans la première case, les deux personnages sont représentés en pleine réflexion désirant comprendre ce qui s'est passé à leur ami *Séraphin Lampion*. Par les signes iconiques, il est représenté *Tintin* se tenant le menton les sourcils franchement froncés. *Le Capitaine Haddock*, quant à lui, il semble plus inquiet. L'inquiétude et l'incompréhension sont redondées par le message linguistique qui représente les propos des deux personnages : une phrase interrogative du *Capitaine Haddock « Eh bien, qu'en dites-vous ?... Exactement ce qui vient d'arriver à cet animal de Séraphin Lampion »*. Tintin ne répond que par *« c'est inouï !»*.

Dans la case voisine, les trois personnages *Tintin, Haddock* et *Milou* sont représentés presque dans le même lieu (le mur derrière faisant office de décor a une deuxième fonction : il est un indicateur de lieu mais qui renvoie à un changement

partiel de lieu : il y a un léger déplacement des personnages vers la gauche exprimé par leur position par rapport aux briques apparentes du mur).

Ceci dit, les trois sont représentés en position de sursaut : leurs corps semblent suspendus dans l'air suite à un bruit qui les fait sursauter. Le bruit est représenté par l'onomatopée *«T-S-I-I-I-I-I-I-I »* représentée en grands caractères en plein dessin. Les expressions faciales des trois personnages renvoient à la peur et/ ou la surprise : les bouches et les yeux grands ouverts, les gouttes de sueur entourent leurs visages. Par ailleurs, *Haddock* est représenté accroché à *Tintin* (soit pour le protéger ou pour se protéger du danger, on ne peut affirmer mais la deuxième possibilité semble la plus probable). Les trois personnages sont représentés la tête retournée pour regarder le danger. Le tout iconique est redondé par le message linguistique véhiculé par l'interjection *«ATTENTION ! »* incluse dans une bulle et prononcée par *Haddock*.

La représentation de la peur comme émotion ressentie par les personnages de la bande dessinée d'Hergé est aussi fréquente que la surprise. D'ailleurs, la limite entre les deux n'est pas aussi évidente (Figure 45).



Figure 45 (Hergé, 2011a :20)

Dans cette bande de trois cases, l'auteur représente un accident de voiture que le héros et ses amis subissent et qui est provoqué par ses ennemis qui veulent s'en débarrasser. La case du milieu représente tous les quatre passagers, les bouches et les yeux grands ouverts, les gouttes de sueur entourent leurs visages. A la différence de la

scène précédente, dans ce cas, le danger est identifié. Il s'agit de la chute dans le lac et probablement la noyade. Dans le cas de cette bande, le message iconique est renforcé par le message linguistique inclus dans la bulle : ce sont les propos de *Tintin* qui s'écrie *« Sapristi! »*, s'interroge : *« Qu'est ce qui arrive ? »*, répond : *« nous dérapons »*. Cette réponse est destinée au lecteur. Enfin, il crie : « *AIE…AIE…AIE ! »*.

Pour conclure, à partir des exemples précédents, la représentation de la peur et de la surprise sont presque identiques sur le plan graphique et iconique, et la limite entre les deux n'est pas évidente. De plus, par sa représentation en double code, cette émotion ravive le récit.

L'autre émotion représentée généralement dans la fin des séquences ou des aventures c'est la joie, qu'elle soit pour des retrouvailles ou pour la survie, la joie est représentée :

- Par l'iconique à travers les bouches ouvertes comme expliqué supra.
- Par le linguistique à travers des expression de joie à l'exemple de la case suivante :

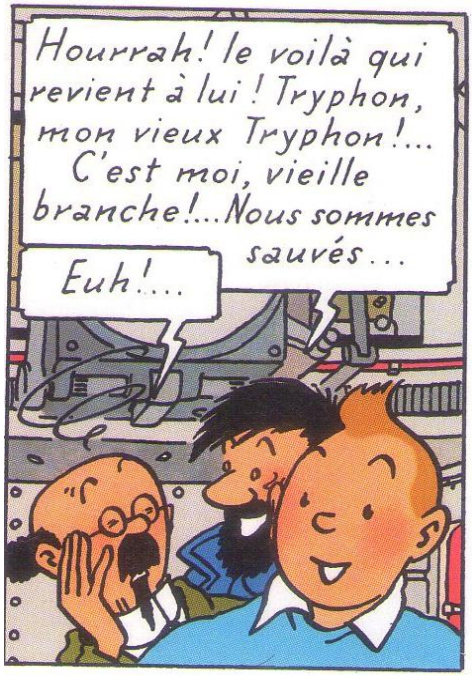


Figure 46 (Hergé, 2011a : 59)

En plus de la joie, la colère, la peur, et la surprise, l'autre émotion vive fréquemment représentée dans les albums de bande dessinée d'Hergé est la douleur (Figure 47). La douleur est l'une des émotions impossible à camoufler. Son expression est involontaire et spontanée.



Figure 47 (Hergé, 2011a :40)

Dans cette vignette (figure 47), l'auteur représente la sensation de douleur ressentie par le *Capitaine Haddock* suite à la brulure de sa main en allumant sa pipe. L'expression de cette émotion se fait par les deux codes en même temps :

- Sur l'image : le Capitaine est représenté très mal à l'aise grâce aux expressions faciales (la bouche ouverte, les dents serrées, les sourcils froncés, etc.), mais aussi par tout son corps qui semble souffrir de cette brulure. La jambe en l'aire et la main brulée secouée représentée par des traits de mouvement rotatif. Enfin, les gouttes conventionnelles de souffrance entourent son visage.
- Le message linguistique véhiculé par la bulle de discussion en forme rectangulaire avec un trait de contour en zigzag redonde le message iconique et représente le cri de douleur du personnage : *« AOUH ! »* en très grands caractères ce qui revoie à l'ampleur du cri.

Le *Capitaine Haddock* n'est pas le seul personnage coléreux de la série. Dans la vignette suivante, nous allons voir comment est représentée la colère du *Général Alcazar*. Bien qu'il ne soit pas violent, il est un personnage d'un tempérament aussi coléreux que *Haddock*.

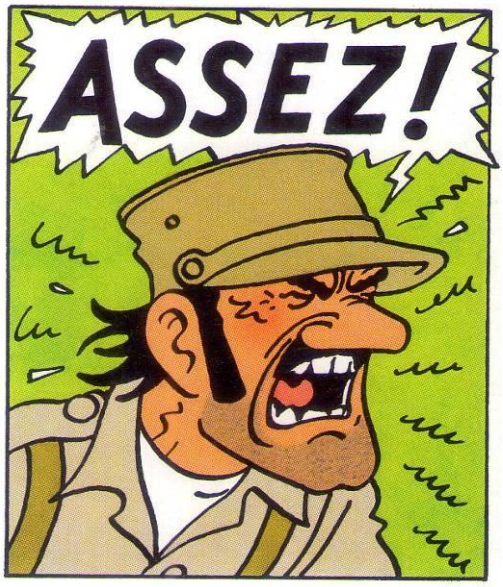


Figure 48 (Hergé, 2011b :40)

Dans cette vignette (Figure 48) la représentation de la colère se fait d'abord par le cadrage. Le visage du Général occupe la majorité de la case en *Gros plan*.[17]En bande dessinée, ce gros plan est amplifié par les effets graphiques supplémentaires comme les gouttes de sueur et les traits entourant le visage. Par ailleurs le cri hystérique du Général est représenté par la nature de la bulle de discussion évoquée supra, les très grands caractères, et le contenu « ASSEZ ! » un ordre donné à ses soldats pour cesser de tirer dans tous les sens.

VI. 3. La violence discursive dans la bande dessinée d'Hergé

Dans la bande dessinée, le dessin animé et le cinéma pour enfant, la violence verbale et physique est un phénomène omniprésent apparu depuis le début du XX^{ème} siècle et qui persiste et se propage d'une façon alarmante. Pour vérifier ce constat, il

[17] Le Gros Plan est une technique de représentation empruntée au cinéma qui permet de lire directement les émotions du personnage. En cinéma, c'est le plan de l'analyse psychologique, mais aussi celui de la sensualité ou de l'expressivité.

suffit simplement de remarquer notamment les dessins animés que diffusent la plupart des chaines de télévision du monde de nos jours et l'on constatera facilement que l'esprit du dialogue et de la tolérance sont remarquablement abandonnés au profil de la confrontation brutale qui est de plus en plus banale. Donc le choix de la réflexion sur ce thème si sensible n'est pas le fruit d'un hasard, mais plutôt d'un besoin immédiat de signaler un phénomène linguistique mais social aussi qui menace l'avenir de l'humanité en semant cette brutalité et agressivité dans les esprits vierges des enfants ce qui suscite la légitime inquiétude des parents.

Cependant, il faut rappeler que rien de cela n'est nouveau car la violence, la brutalité, l'agressivité, l'intimidation et la menace font partie indissociable de la nature humaine. Ce qui est nouveau est beaucoup plus dangereux, c'est la médiatisation excessive de ces fléaux et leur normalisation par les différents médias qui, au lieu de les dénoncer ouvertement, les propagent vivement. C'est pour cela qu'une mise en lumière immédiate de ce phénomène de la banalisation de la violence s'avère indispensable.

En effet, la bande dessinée comme forme d'expression artistique inhérente à l'espèce humaine ne peut que traduire, par le biais de l'icône et du verbe, le quotidien de l'homme au sein de la société qui, entre autres caractéristiques, se distingue par l'omniprésence de la violence sous toutes ses formes physiques ou verbales entre les individus de toutes les catégories d'âge, au sein des couples, à l'école, dans la rue ou entre Etats. Mais comme la bande dessinée est destinée généralement aux enfants, sa vulgarisation de la brutalité n'est pas désirable.

De fait, cela lui pose un dilemme très complexe : d'un côté, elle doit refléter la violence sociale comme fait indéniable, de l'autre côté, elle doit préserver son engagement moral d'éduquer les enfants. Par conséquent, la tâche du bédéiste édifiant ne s'avère pas du tout facile car l'origine et l'histoire de la bande dessinée se caractérise notamment par la représentation des scènes de violence.

La bande dessinée classique d'Hergé ne risque pas de faire exception car, comme nous l'allons montrer dans cette section, elle véhicule trop de violence verbale

même si la violence physique qu'elle véhicule n'est pas sanguinaire. Si le personnage principal de cette série *Tintin* est un jeune homme sans agressivité et sans violence verbale voire, sans défauts ; son ami, *le Capitaine Haddock*, n'a apparemment que des défauts ; il est de caractère impulsif, coléreux. Des défauts que son ami intime subit incessamment et tente de camoufler et de corriger.

VI.3.1. *Le Capitaine Haddock* ou le Capitaine insulteur :

Le Capitaine Haddock est le troisième personnage principal dans la série, l'ami intime de *Tintin* qui apparait dans l'album *Le Crabe aux pinces d'or* en janvier 1941. Depuis leur rencontre, les deux personnages deviennent de bons amis même si leurs caractères et âges sont très différents. Durant toute la série, *Haddock* apparaît, la plupart du temps, habillé en marin avec un pantalon noir et d'un pull bleu marqué d'une ancre et sa casquette de marin. On le voit souvent la pipe à la bouche. Héritier descendant d'un chevalier *François de Hadoque*, capitaine de marine sous Louis XIV, *Archibald Haddock* vit dans un grand château, dit de Moulinsart avec son domestique et Tintin ne souffrant d'aucune contrainte financière.

Le Capitaine Haddock est célèbre pour sa dépendance de l'alcool notamment le whisky et son vocabulaire violent. En outre, *Haddock* est de caractère impulsif, coléreux, mais sensible et fidèle à son ami Tintin qui l'encouragea à surpasser progressivement son vice capital (l'alcoolisme) au point de devenir président d'une ligue antialcoolique dans *L'Etoile mystérieuse*.

Sachant que *le Capitaine Archibald Haddock* est le personnage de bédé le plus célèbre sur le plan de la violence discursive avec environ 250 injures généralement originales, on se demande si vraiment la violence discursive est indispensable dans cette série en plus de toute la violence qu'elle véhicule. Sachant qu'on a, à maintes reprises, reproché à l'auteur sa subjectivité saisissante, sa xénophobie et son racisme notamment pour son deuxième album *Tintin au Congo*, dans lequel son héro commet plusieurs maladresses : tuant sans pitié des animaux inoffensifs et fait preuve dans cette aventure d'un total manque de respect envers ces bêtes: il donne des coups de

pieds à un léopard affaibli, fait exploser un rhinocéros, tue et démembre un singe, un boa, prend les défenses d'un éléphant et massacre des gazelles.

Même si, plus tard, Hergé a avoué ses maladresses, ayant été mal informé à l'époque, lorsqu'il a redessiné cet album en 1946, il n'en a pas changé grand-chose sur le plan thématique et jusqu'en 2009, il est contesté par des associations antiracisme et censuré dans certains pays. Par conséquent, cela laisse beaucoup de questions sans réponses : Pourquoi représenter la violence physique et lui additionner de la violence discursive ? Est-il possible de produire de la bédé sans violence ? Cette violence est-elle une norme ou une transgression à la norme ?

Notre attention sera donc centrée dans cette section sur cette violence discursive qui *saute aux yeux* émanant de ce personnage que l'auteur aurait créé spécialement pour être le truchement de ses injures. Selon certains *tintinologues*, cette tendance du *Capitaine Haddock* à s'emporter verbalement aurait été inspirée à Hergé par son frère Paul Remi, militaire au vocabulaire souvent corsé.

Cependant, selon Émile Brami (2011), auteur d'une biographie de Louis-Ferdinand Céline, Hergé se serait inspiré d'une œuvre de ce dernier intitulée *Bagatelles pour un massacre*, publié en 1938. Il estime qu'Hergé se serait inspiré du pamphlet antisémite de Céline, pour créer les jurons du Capitaine Haddock. On ne peut rien affirmer apriori même si la date et le milieu dans lequel ont évolué les deux auteurs qualifiés par certains critiques de racistes ou fascistes correspondent assez bien.

Il faut noter que selon Brami, 16 jurons parfaitement céliniens de *Bagatelles pour un massacre* se retrouvent textuellement dans la bouche du Capitaine Haddock, dans l'album *Le Crabe aux pinces d'or*, paru en1941. Par exemple « ornithorynque » (écrit «*ornithorynx*» par Céline), ou encore *« aztèque », « noix de coco »* et « iconoclaste». Cependant, cette hypothèse ne fait pas l'unanimité chez les tintinophiles qui estiment qu'Hergé aurait tout imaginé.

VI.3.2. Jurons abominables ou asémantiques ?

Selon Hergé, les invectives de ce *Capitaine* que nous avons qualifié d'*insulteur* ne sont que des expressions vides de sens inventées par lui ou issues de la tradition orale francophone belge et qui n'ont qu'un effet humoristique avec leur résonnance particulière pour permettre à son truculent personnage de s'exprimer brutalement sans heurter la morale, frapper verbalement sans heurter et risquer la censure.

A noter que, même de nos jours, ses héritiers à savoir les possesseurs des éditions Moulinsart refusent catégoriquement de qualifier les propos du *Capitaine Haddock* d'injures ou d'insultes selon le site officiel de cette entreprise les qualifiants de *« fleurons de son cru personnel »* comme ils refusent d'ailleurs de retirer des librairies l'album traité de raciste *Tintin au Congo* en dépit de toutes les tentatives des antiracistes à le retirer.

A vrai dire, certaines expressions n'ont franchement rien de violent sur le plan sémantique, mais c'est à travers leur sonorité notamment, et leur complexité qu'ils donnent l'impression de véhiculer cette violence. On citera, à titre d'exemple, *« cornichon »* qui n'a rien de violent sémantiquement mais qui sonne comme *« porc » « cochon », « cake-walk »* ou encore « *chrysanthème »*. Parfois, il nous faut de l'érudition en zoologie, en botanique ou dans d'autres domaines pour assimiler la puissance de feu verbale du *Capitaine*. Hergé ne disait-il pas lui-même : *«Plus c'est savant, plus c'est sans réplique : « Oryctérope » ! Mettez-y le ton qu'il faut et votre adversaire ne s'en relève pas ! »* (Sadoul : 1975)

Cependant, un bon nombre des expressions violentes émanant de ce personnage de bande dessinée, en plus de leur violence sonore, véhiculent un autre type de violence que nous qualifierons de xénophobe puisqu'elles sont nettement ségrégatives régionales et raciales.

Ces expressions violentes s'ajoutent aux représentations fascistes figurant dans les albums constituant la série des Aventures de Tintin évoquées dans la première section de ce chapitre : nous en citerons quelques exemples cités par (Algoud : 1991) explicitement flagrants et qui n'ont pas besoin d'une longue explication:

- *Apache* : du peuple des Apaches, Malfaiteur, voyou de grande ville (vers 1900).
- *Bachi-bouzouk des Carpathes* : cavalier mercenaire de l'Empire Ottoman, souvent incontrôlable.
- *Bougre d'extrait de crétin des Alpes* ; sodomite de la région des Alpes
- Bougre de méchant Blanc ;
- *Canaque* : Autochtone de Nouvelle-Calédonie.
- *Crétin des Balkans* ; Personne atteinte de débilité mentale de la région des Balkans ;
- Commerce noir : commerce illicite exercé par les arabes ;
- Fatma de prisunic : prénom arabe relié à une chaine de commerce ;
- Mamelouk : membre d'une milice formée d'esclaves affranchis au service de différents souverains musulmans ;
- Moujik : Paysan russe ;
- Mussolini de carnaval : un fasciste italien ;
- Zoulou : bantou d'Afrique, en partie sédentarisé, qui se trouve principalement en Afrique du Sud.

Donc, comme il est bien évident de constater, il y a dans chacune de ces invectives du *Capitaine insulteur*, une stigmatisation d'une population ou d'une secte et quand un phénomène sociolinguistique perdure et se répète tout au long de dizaines d'années, on ne peut le considérer comme une simple atellane. Il convient de noter également, qu'à la fin de la seconde guerre mondiale et suite aux nombreuses critiques, le langage des personnages d'Hergé notamment *Tintin* évolua, devenant plus politiquement correct et moins violent. Ainsi, certaines invectives ou expressions du capitaine Haddock qualifiées de racistes figurant dans la liste ci-dessus disparaissent définitivement et elles sont remplacées dans des rééditions d'albums. C'est le cas notamment de *«Fatma de Prisunic »* remplacé par *«Bayadère de Carnaval »* ou *«Anthracite »* et *«Commerce noir »* remplacés par *«Iconoclaste »*.

Pour certains pédagogues édifiant et militants antiracistes, Hergé aura beau tenté de justifier, d'alléger, ou de lisser le vocabulaire violent et fasciste de son personnage, il ne changera rien des effets de ces invectives qui touchent encore aux sentiments des jeunes lecteurs des *Aventures de Tintin* des quatre coins du monde puisque les insultes du *Capitaine Haddock* n'ont épargné presque aucun peuple du monde.

Pour un auteur qui prétend être conservateur et qui, paradoxalement, s'inspire (ou plagie) un antisémite comme *Louis-Ferdinand Céline* même sans l'avouer, aucune justification n'est possible pour les propos vitupérateurs de ce *Capitaine Haddock.* Ces excès de langage sont bien connus de tous les lecteurs et ne peuvent passer inaperçus pour des enfants avides de bande dessinée et qui risquent d'avoir des conséquences désastreuses sur leurs comportements futurs.

En somme, en dépit de la particularité et de la sensibilité de ses lecteurs qui sont des enfants généralement incapables de distinguer ce qui est constructeur de ce qui est dévastateur de leur personnalité, la violence en général et la violence discursive en particulier dans les bandes dessinées est un fait indéniable, omniprésent et polyvalent. Certes, elle n'est pas l'invention d'Hergé puisqu'elle est aussi vieille que ce genre, mais comme sa série est lue dans presque tous les pays du monde et depuis des générations et puisqu'il se prétend conservateur, il serait plus judicieux de réduire les représentations des stéréotypes des années 1930, cinquante ans plus tard avec tous les changements qu'a connus le monde.

VI.4. L'Humour dans la bande dessinée d'Hergé

Il va sans dire que la bande dessinée d'Hergé s'inscrit dans le classique thématisé en rapport étroit avec l'histoire du XX^{ème} siècle. Comme nous l'avons démontré au début de ce chapitre, elle est franchement marquée idéologiquement. Il n'en demeure pas moins que le la majorité du public est jeune et que la première vocation de la bande dessinée aux XIX^{ème} et XX^{ème}siècles est la distraction notamment par l'humour ; ce qui contraint tout auteur de représenter un minimum d'humour requis pour maintenir son lectorat. Ainsi, Hergé soucieux de la garantie de la qualité de

son œuvre, ne peut échapper à cette contrainte. Dans cette section, nous tenterons de rendre compte des techniques employées par l'auteur des *Aventures de Tintin* pour représenter l'Humour. A quels éléments Hergé recourt-il pour créer des gags ? A-t-il créé des personnages typiquement *clowns* ? Quel rapport, Tintin entretient-il avec l'humour ?

A priori, la bande dessinée d'Hergé ne manque pas d'humour en dépit de son caractère classique universel. Cela étant, la création de gags dans ce genre de bande dessinée n'est pas évidente. Cela nécessite des techniques bien élaborées. Avant d'expliquer ces techniques, il convient de définir cette notion anodine qu'est l'Humour.

Paradoxalement, humour et humeur qui sont souvent utilisées comme antonymes, sont, en effet, issues de la même origine latine *Humor* qui est passée par l'anglais pour arriver au français et donner deux termes presque contradictoires :

L'humeur est un terme polysémique généralement employée avec les adjectifs bonne et mauvaise. Il signifie, selon Le Petit Robert : *« l'ensemble des tendances dominantes qui forment le tempérament de quelqu'un. Attribuées autrefois aux humeurs du corps»*. En psychanalyse, elle renvoie à la disposition affective fondamentale allant de la gaieté à la tristesse. On parle également d'une méchante humeur, d'une belle humeur, d'une humeur noire, etc.

En revanche l'humour, de la même racine anglaise, renvoie à « *une forme d'esprit qui consiste à dégager les aspects plaisants et insolites de la réalité, avec un certain détachement »*. On parle même d'humour noir pour les gens qui plaisantent même dans des situations graves. Faire de l'humour, c'est plaisanter ou ironiser.

Comme nous l'avons signalé supra, chez Hergé, la création de gags se fait de plusieurs manières basées essentiellement sur la contradiction: entre les états d'âme des personnages, leurs situations, leurs tempéraments, leurs vocabulaires, mais aussi entre le contenu de l'image et celui de l'écrit, etc.

VI.4.1. Le décalage entre l'écrit et l'image

Tout d'abord, Hergé crée des gags en se basant sur le décalage entre le message linguistique et le message iconique : d'ailleurs la première raison de ce décalage est la création de cet effet ironique. Nous avons préalablement donné deux exemples dans ce sens dans le chapitre 05 (Figures 22 et 23) où la contradiction entre l'iconique et le linguistique ne peut qu'avoir un effet ironique. Ce procédé est très fréquent dans la bande dessinée d'Hergé notamment lorsqu'il s'agit de personnages comme *Les Dupont(d)* ou le *Capitaine Haddock*. Mais aussi *Milou* qui a toujours servi comme élément comique et *le professeur Tournesol*. Afin de mieux illustrer cette création de l'humour par le décalage entre le message linguistique et iconique, nous avons choisi la case suivante (Figure 49) qui véhicule un décalage ironique flagrant.



Figure 49 (Hergé, 2011b : 12)

Dans cette image, on voit le *Capitaine Haddock* descendre de l'avion dans un pays Latino-Américain. Il est attendu en bas de la passerelle par un militaire en uniforme (dans un pays sous coup d'Etat). Ce qui renvoie à une situation problématique. En revanche, dans la bulle de réflexion du Capitaine, on lit : *« Ah ! Ah ! Voilà le comité d'accueil »*. Donc, par cette exclamation et ce texte ironique, le linguistique contredit l'image représentant un seul militaire qui l'attend pour le conduire vers une résidence surveillée et qui ne peut constituer à lui seul un comité d'accueil.

VI.4.2. Le décalage entre les humeurs des personnages

Comme nous l'avons signalé supra, les tempéraments des personnages sont généralement différents et peuvent même être contradictoires ; ce qui permet de créer des situations où un personnage de très bonne humeur rencontre un autre de très mauvaise à l'exemple de la rencontre de *Séraphin Lampion* et *Haddock* (Figure 42). Des humeurs contradictoires (une immense gaieté et une colère de rage) qui créent effet comique. A noter que les deux personnages se rencontrent souvent pour créer un gag : l'effet humoristique est créé par le décalage entre la nature des deux hommes. *Le Haddock* violent et coléreux et son opposé *Séraphin Lampion* un rigolo de première catégorie.

VI.4.3. L'humour créé par les défauts des personnages

Entre autres techniques de création de gags, Hergé a doté chacun de ses personnages d'un ou de plusieurs défauts qui les conduisent à des situations problèmes engendrant un effet ironique :

- *Milou* est très curieux : depuis la première aventure, le chien de *Tintin* n'a pas cessé de se coincer le nez dans des situations délicates à cause de sa curiosité. Dans *Tintin au Congo*, depuis l'embarquement sur le bateau, *Milou* a subi les conséquences de sa curiosité. Il casse un miroir, reçoit une bouée sur la tête, il se bat contre un perroquet, puis, il fuit le médecin et se fait coincer la queue par la porte, saute dans la mère en fuyant un malfaiteur, se fait piquer par un poisson électrique. Arrivé au Congo, il est reçu par les moustiques, il monte sur le dos d'un crocodile qu'il prend pour un tronc d'arbre, se fait enlever par un singe, etc.
- *Le professeur Tournesol* est un savant, un homme de principe mais il est physiquement fragile et malentendant. L'auteur utilise souvent la sourde oreille de Tournesol pour créer des jeux de mots ironiques.



Figure 50 (Hergé, 2011b : 11)

Dans cette case qui marque le début d'une nouvelle séquence narrative dans le pays où se termine l'Aventure, l'auteur dresse un portrait du *Santhéodore* en représentant la situation misérable dans la quelle vivait un pays gouverné par la force militaire. Dans cette seule case dont le contenu est très varié, on voit la population, les militaires, les bidonvilles et les banderoles glorifiant le dictateur. Tout cela n'est, en effet, qu'un fond pour un dialogue qui est mis en relief. Il s'agit d'une courte discussion entre le *Capitaine Haddock* et le *professeur Tournesol* qui entend mal son ami en confondant *« attachez votre ceinture »* avec *« une tache de peinture »*. Cette situation de surdité et de confusion fréquente chez le professeur Tournesol a un effet ironique.

- L'autre procédé de création des gags dans la bande dessinée d'Hergé est le vocabulaire des personnages notamment à travers les injures du *Capitaine Haddock* que nous avons détaillé dans la section dédiée à la violence dans le discours. Il est vrai que dans certaines expressions, nous avons démontré l'existence de traces de stigmatisation flagrante, mais il y a bien des expressions qui n'ont qu'une

assonance violente ou qui sont construite en mélangeant des vocables complètement hétérogènes sur le plan sémantique pour créer l'effet ionique. Sans trop nous attarder, nous citerons les expressions : *«des histoires à la graisse de trombone à coulisse»* (Hergé, 2011b : 06) ou *«mille milliards de mile sabords»* (Hergé, 2011a : 05).

- La maladresse des personnages est une autre astuce pour créer des gags : A vrai dire, dans la bande dessinée d'Hergé, les personnages maladroits ne manquent pas. Les pires sont *Les Dupont(d),* mais il y a aussi *Le Capitaine Haddock* et *le Professeur Tournesol*. *Les Dupont(d)* qui sont des détectives qui n'ont jamais résolu une affaire, ils n'ont jamais terminé une enquête sans l'aide du personnage sans défauts, Tintin.

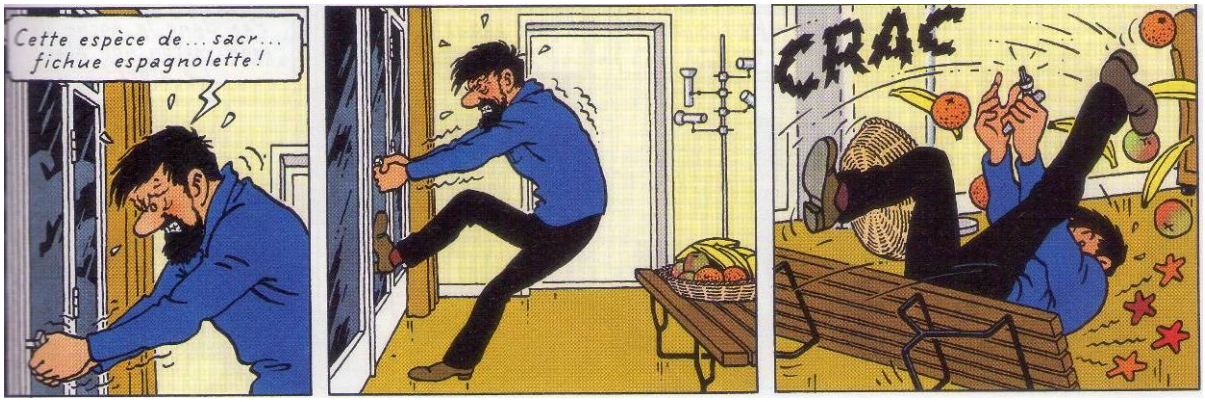


Figure 51 (Hergé, 2011a :16)

De caractère très violent, *Le Capitaine Haddock* ne résout jamais les problèmes avec sagesse. Dans la bande (Figure 51), il tente d'ouvrir une porte-fenêtre bloquée de l'extérieure. En tirant de toutes ses forces sur la poignée, celle-ci se détache et le Capitaine se renverse en trébuchant sur un banc, les pieds en l'air. Pour amplifier cette scène ironique, l'auteur y ajoute une corbeille de fruits qui s'envolent dans l'air avec le personnage. Enfin, une onomatopée vient raviver cette scène gag.

Ce sont les principaux procédés et techniques de représentations employés par l'auteur pour créer l'effet ironique dans ses bandes dessinées. Il convient de noter que les scènes gags sont réparties de façon organisée tout au long de chaque récit. Par

ailleurs, Tintin est le seul personnage sans humour. Il est seul personnage sérieux sans défauts qui incarnerait l'auteur ou l'Européen en général.

VI.5. Enonciation et focalisation par la bande dessinée d'Hergé

Avant de clôturer ce chapitre, et en guise de proposition de pistes de recherches, il nous semble intéressant d'aborder la bande dessinée du point de vue purement énonciatif d'une part, et du point de vue de la focalisation appelée également perspective narrative , d'autre part ; c'est ce que nous introduisons dans les paragraphes suivants :

Tout d'abord, en tant que récit, la bande dessinée ne peut échapper à l'analyse énonciative. Comme nous l'avons déjà souligné de manière détaillée, le récit en images d'Hergé est véhicule de plusieurs discours parfois contradictoires dont celui de l'Eurocentrisme et de l'humanisme. Il reste à mettre en évidence les mécanismes linguistiques et iconiques mis en œuvre par l'auteur pour énoncer ces discours.

Par ailleurs, approcher la bande dessinée dans le domaine des recherches sémiotiques d'un point de vue énonciatif implique l'interrogation sur le lien entre le discours et son énonciateur d'une part, et entre le discours et son contexte, d'autre part. Dans cette perspective, nous avons déjà expliqué comment l'auteur des *Aventures de Tintin* fait émerger la signification de son discours par des actants truchements de ses prises de position et de son discours notamment identitaire. Ceci dit, la construction du discours et du sens implique de nombreux processus et ce, de la part des différents partenaires de l'acte de communication. Ainsi, il serait souhaitable d'aller plus loin dans cette analyse en abordant la notion de *co-énonciation* particulièrement et la configuration *dialogale* en se référant notamment aux travaux de Jacques Fontanille (1999).

L'autre piste de recherche que nous souhaitons proposer s'intéresse à un important phénomène narratologique initié par G. Genette (1972). Il s'agit de la

focalisation[18] ou du point de vue narratologique. L'intérêt pour ce type de phénomènes sémiotiques est né des travaux de Todorov et de son observation des différentes façons de raconter par les auteurs du récit et leur degré d'implication dans ce dernier. Bien qu'il ait fait l'objet de plusieurs ouvrages théoriques et analytiques, nous pouvons affirmer sans crainte que ce phénomène n'a jamais eu comme corpus une bande dessinée.

Généralement dans les récits écrits, l'auteur exprime son point de focalisation par le biais de plusieurs éléments linguistiques. Dans cette perspective, nous nous interrogeons sur les éléments mis en œuvre par l'auteur de la bande dessinée pour exprimer cette focalisation. Certes, la sémiotique narrative s'est toujours intéressée à ce phénomène mais la particularité de la bande dessinée nécessite qu'on lui adopte cet outil d'analyse afin de mettre en évidence les moyens mis en œuvre par le dessinateur pour exprimer son point de vue narratologique.

Au terme de ce chapitre, il reste à rappeler qu'il était question d'analyser les dimensions pathémique et émotionnelle représentées dans la bande dessinée d'*Hergé*. Nous avons démontré que l'expression des passions notamment de l'identité et de l'altérité est due à l'ignorance de l'autre et à la surestime de soi. Nous avons expliqué la construction de l'image du blanc sacralisé et du noir fanatisé.

De même, il a été question de l'expression des émotions : de la peur, de la surprise, de la colère, de la joie, etc. Un phénomène linguistique très compliqué qui n'est pas facile à représenter. Cela étant, *Hergé* en exploitant l'écrit, l'image et leur coprésence a pu rendre vif son récit en l'enrichissant d'expressions d'émotions.

[18] **Focalisation :** Procédure de débrayage cognitif qui détermine la position et le mode de présence du narrateur (ou de l'observateur). G. Genette distingue ainsi la « focalisation zéro » (narrateur omniscient, qui contrôle l'ensemble de la scène narrative, en sait plus que ses personnages, entre dans leur intériorité), la « focalisation interne » (narrateur effacé derrière ses personnages, leur déléguant la prise en charge du récit ou de la description, n'en sachant pas plus qu'eux), la « focalisation externe » (narrateur extérieur au récit, ne donnant à connaître que ce que cette position autorise).

Par ailleurs, nous avons analysé le discours violent du *Capitaine Haddock* connu pour sa vulgarité et nous avons tenté d'interpréter cette violence verbale stigmatisante en rapport avec l'image de l'Autre.

Enfin, il a été question de la dimension comique et ironique de la bande dessinée : nous avons essayé de rendre compte des techniques et procédés utilisés par l'auteur pour créer les gags et donner un aspect comique à ses séquences narratives.

Enfin, nous avons proposé deux pistes de recherches originales qui pourront étaler cette recherche ou faire l'objet d'autres.

Conclusion

« La logique des passions renverse l'ordre traditionnel du raisonneme nt et placela conclusion avant les prémisses. »

Albert Camus

Conclusion

Dans ce travail de recherche qui arrive à son terme, nous nous sommes proposé d'étudier la narration et la représentation par la bande dessinée du point de vue sémiotique. Au lieu de se poser comme des conclusions à proprement parler, les réflexions qui suivent aspirent plutôt à relancer les ouvertures théoriques et méthodologiques que ce travail a essayé de proposer à partir des résistances et des irrésolutions que l'objet d'étude choisi, c'est-à-dire la bande dessinée, affiche.

L'objectif théorique et méthodologique premier suivi tout au long de ces pages, a été celui de rendre compte de la narration et de la représentation par la bande dessinée. Pour ce faire, nous avons cru propice, voire indispensable, de réarticuler la problématique de la narration par l'image, une problématique introduite au domaine sémiotique francophone par Fresnault-Deruelles qui a lancé la recherche sur un outil de communication doublement codé et si délicat sans prétendre détendre les outils adéquats à l'analyse. Dans son sillage, plusieurs chercheurs se sont inscrits en tentant de mettre, chacun, une pierre différente à l'édifice. Depuis les années soixante-dix, l'on assiste à des essais de propositions de méthodes d'analyse de la bande dessinée plus ou moins exhaustives et pertinentes inspirées de la linguistique et de la sémiotique structurales. Ceci dit, personne n'a prétendu détenir la méthode miracle.

Dans ce sens, nous avons essayé d'approcher sémiotiquement trois des albums de la série *Les Aventures de Tintin* d'Hergé d'époques nettement distinctes afin d'en comprendre les mécanismes mis en œuvre par l'auteur pour raconter et représenter tous les éléments du récit dans le cadre restreint de la case ; et afin de rendre compte de l'évolution de la représentation par la bande dessinée. Il nous a fallu donc dresser le cadre théorique et méthodologique de l'étude. C'est pourquoi la première partie nous a conduit à définir notre objet d'étude et les principaux concepts clés afin de lever toute ambigüité. Il importait également de retracer l'histoire du genre tout en précisant les spécificités dues à l'évolution de la bande dessinée dans des univers différents.

Par ailleurs, nous avons démontré dans cette première partie que l'auteur entretenait une relation très particulière avec ses personnages notamment *Tintin* le

héros qui est considéré comme un personnage hors normes. Nous avons tenté, dans cette même partie, d'expliquer certains mobiles de la création des personnages de la bande dessinée d'Hergé en nous basant sur des données effectives, des déclarations de l'auteur, des témoignages en vidéo, des critiques, etc.

Dans la deuxième partie, celle de l'analyse des trois albums, nous avons cherché à répondre aux questions de la problématique et à vérifier nos hypothèses de départ. Pour ce faire, nous avons essayé d'appliquer les outils de l'analyse sémiotique greimacienne fondée sur la coprésence de l'écrit et de l'image mais aussi sur les oppositions fondamentales dont elle puise la signification.

Dans notre thèse, notre défi a été d'apporter des éléments nouveaux à l'analyse sémiotique, de lever l'ambigüité sur quelques concepts clés, mais surtout de trancher dans certaines questions d'ordre méthodologique. Ainsi, pour la question de l'unité signifiante de base de l'analyse, nous estimons que le fait de considérer la case comme unité de base de l'analyse sémiotique ne doit pas exclure la possibilité d'examen des éléments constitutifs de cette unité et qui appartiennent à un niveau inférieur. De même, pour la question de la narrativité de la case, nous avons démontré que, contrairement à ce que prétendent certains spécialistes, il existe des cases qui peuvent raconter de façon autonome en véhiculant tous les éléments indispensables à la narration.

Par ailleurs, nous avons abordé avec détail la notion de l'espace et sa représentation sous tous ses aspects internes et externes à la case. De même, l'expression du temps est un élément fondamental que nous avons exposé avec précision. Ainsi, nous avons tenté de confirmer notre hypothèse sur la dimension temporelle qui, comme nous l'avons démontré, est en étroite relation avec la forme et la disposition des vignettes qui définissent la vitesse de l'écoulement du récit. L'expression du mouvement est aussi une question que nous avons développée dans le chapitre 04 en précisant les différentes techniques de sa représentation.

Le rapport entre le linguistique et l'iconique en bande dessinée est l'une des questions centrales qui a fait l'objet de toute une section du chapitre 05 où il a été

question des différents types de liens qu'entretiennent l'écrit et l'image entre eux. A travers nos analyses, nous avons vu qu'en plus des relations traditionnelles d'ancrage et de relais, les deux types de messages peuvent se contredire et créer un effet comique ce qui permet de confirmer notre hypothèse. De plus, comme nous l'avons démontré, c'est un lien propre au dessin humoristique. Comme il a été question dans ce même chapitre de la notion d'embrayeurs, entre autres, de l'espace inter-iconique et des différentes valeurs que l'on peut lui attribuer. En vérifiant notre hypothèse, nous avons montré comment Hergé entraine son lecteur d'une case à l'autre sans l'égarer en utilisant des éléments indiciels communs entre chaque deux cases successives.

L'analyse s'est ensuite occupée de l'arthrologie en bande dessinée afin de vérifier l'hypothèse concernant la signification de la mise en page. Ce qui nous a permis de distinguer plusieurs types de mise en page en rapport direct avec le contenu et le contenant et de montrer que, pour Hergé, généralement, c'est le contenu qui décide de la forme, de la taille, de la disposition de la vignette et de l'arthrologie de la planche. En somme, chez Hergé, nous avons démontré que presque toutes les cases obéissent à leur contenu iconique. Par ailleurs, nos analyses nous ont permis également de vérifier comment l'auteur représente les bruits et les sons naturels et artificiels en se basant sur des éléments linguistiques et iconiques, mais surtout sur leur coprésence.

En effet, aborder dans cette thèse la problématique de l'évolution du dessin d'Hergé, nous a apparu comme une évidence, c'est pourquoi nous avons comparé les techniques de représentation en *noir et blanc* avec la représentation *en couleur* pour constater une nette évolution du dessin d'Hergé depuis l'apparition des couleurs sur le plan de l'expression, mais cela s'est fait accompagner parallèlement d'une évolution thématique sur le plan du contenu.

Cela étant, pour apporter des réponses à nos interrogations sur le contenu, plusieurs distinctions sont mises à contribution. Il a fallu approcher le corpus d'un point de vue socio-sémiotique pour examiner la représentation des passions et des émotions. Ces questions nous ont amené à considérer le discours de la bande dessinée dans sa dimension signifiante et signifiée. Pour trancher cette question de la

représentation des représentations, nous avons tenté de mettre en exergue l'expression de l'identité et de l'altérité dans cette série de bande dessinée. Comme il a été affirmé, les albums d'Hergé véhiculent un discours Eurocentriste et phallocentriste. C'est, du moins, ce que nous avons pu démontrer grâce notamment au vocabulaire stigmatisant du *Capitaine Haddock* sans pour autant prétendre que ce soit les seuls discours véhiculés par les albums étudiés.

Pour ce qui est de la dimension pathémique, nous avons estimé qu'elle est d'une importance capitale pour notre étude, c'est pour cela que nous lui avons consacré toute une section pour examiner les techniques mises en œuvre par l'auteur pour raviver son récit. Ainsi nous sommes parvenu à comprendre que l'expression des émotions, en plus de tous les autres éléments signifiants communs (l'écrit et l'image), peut se faire par la technique du cadrage : une technique empruntée au cinéma.

Comme nous l'avons déjà indiqué, l'humour est, de toute évidence, une composante inhérente à la bande dessinée et comme nous l'avons supposé, l'auteur devrait avoir des astuces pour le garantir. De ce fait, il nous a fallu vérifier toutes les techniques possibles pour la création de l'effet comique et des gags. En examinant les albums à l'étude, nous sommes arrivé à conclure qu'Hergé recourait à divers procédés dont le décalage entre le contenu iconique et le contenu linguistique de la même case, les personnages maladroits, les personnages à défauts, le vocabulaire absurde du *Capitaine Haddock*, etc. Tout cela lui a permis de garantir l'aspect comique de ses albums pourtant historiquement thématisés.

En somme, il est impossible de prétendre conclure sur des questions aussi complexes et largement ouvertes que celles des interactions verbo-iconiques, de la narration par la bande dessinée et de la représentation des représentations dans un objet d'étude théoriquement et méthodologiquement très peu exploité comparé à d'autres genres. En ce sens, nous pouvons dire que dans cette perspective, la recherche conduite ici pourrait constituer par ses conclusions et ses limites de nouvelles perspectives de recherche.

À charge d'approfondissements, il vaudra sans doute la peine d'insister sur l'aspect sémiotique de la bande dessinée afin de mettre en place une assise théorique capable de rendre son analyse plus accessible à de nouveaux chercheurs. Mais également, il est souhaitable de définir des outils d'analyse à exploiter dans d'éventuelles recherches sur la communication par l'icone visuelle. Dans cette optique, nous envisageons ultérieurement de focaliser notre attention sur les aspects théoriques et pratiques de l'analyse de l'image. Cet axe de recherche nous permet également d'envisager le développement d'une théorie de la communication par l'icone visuelle selon une approche sémiodiscursive.

Par ailleurs, les travaux d'analyse de la bande dessinée classique du XX^{ème} siècle appellent une observation de la bande dessinée numérique qui s'est développée au début de ce XXI^{ème} siècle, comme ils prédisent une approche comparative de ces deux types de bande dessinée. On ne nie aucunement la possibilité de l'application des outils d'analyse de la bande dessinée classique (en papier) à la BD numérique. Cela étant, des distinctions notamment méthodologiques devraient émaner de la comparaison des deux types.

Enfin, comme nous l'avons précisé au début de cette étude, la bande dessinée en tant qu'objet d'étude ne représente pas une fin en soi. Tout au contraire, la compréhension des mécanismes de la construction du sens par la coprésence de l'écrit et de l'image nous amène à repenser la problématique de la prééminence de l'écrit sur l'image ainsi que la possibilité du *retour* à la communication par le langage iconique universel. Dans cette optique, nous souhaitons exploiter les résultats et l'expérience acquise de cette recherche à l'analyse de l'icone visuelle notamment numérique.

En effet, nous assistons de plus en plus à une tendance de communiquer par l'icone au détriment du verbe dans les catalogues, les ordinateurs, les smartphones, les moyens et stations de transport, etc. ce qui nous conduit à nous interroger sur la possibilité d'un *retour* à la représentation iconique au lieu des signes calligraphiques. Notre premier argument tient du fait que les langues de par leurs différences séparent les humains tandis que l'icône visuelle les unit.

Concluons par cette perspective de l'approche sémiotique globale de l'icone visuelle qui nécessite une assise théorique plus solide sans laquelle la tâche serait plus ardue que celle de l'analyse sémiotique de la bande dessinée que nous avons faite sans bibliographie suffisante. Notre travail s'achève en appelant bien d'autres.

Bibliographie

Bibliographie

Sciences du langage

BARTHES Roland, *Éléments de sémiologie*, Paris, Éditions du Seuil, 1965.

BARTHES Roland, *L'Aventure sémiologique*, Paris, Éditions du Seuil, 1985.

BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957.

BENVENISTE Emile, *Problème de linguistique générale*, deux tomes, Paris, Gallimard, 1966-1974.
BERTRAND Denis, *Précis de Sémiotique Littéraire*, Paris, Edition Nathan Université, 2000.

COURTES Joseph, *Analyse sémiotique du discours* : De l'énoncé à l'énonciation, Paris, Edition Hachette, 1991.
COURTES Joseph, *Du lisible au visible*, Deboeck, Edition De Boeck université, 1995.

COURTES Joseph, La Sémiotique du Langage, Paris Edition Armand Colin, 2007.

FLOCH Jean-Marie, *Identités visuelles*, Paris, Edition Presses universitaires de France, 1995.

FLOCH Jean-Marie, *Sémiotique, Marketing et Communication*, Paris, Edition Presses universitaires de France, 1990.
FONTANILLE Jacques, *Sémiotique du Discours*, Limoges, Edition PULIM, 1998.

GENETTE Gerard, *Figures III***,** Paris, Seuil, 1972.

GENETTE Gerard, *Nouveau discours du récit***,** Paris, Seuil, 1983.

GREIMAS Algirdas J., COURTES Joseph, *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette supérieur, 1993.

GREIMAS Algirdas J., *Du sens II*, Paris, Editions du Seuil, 1983.

GREIMAS Algirdas J., *Du sens*, Paris, Editions du Seuil, 1970.

GREIMAS Algirdas J., FONTANILLE Jacques, *Sémiotique des passions, des états des choses aux états d'âme*, Paris, Editions du Seuil, 1991.

GREIMAS Algirdas J., *Sémantique structurale*, Paris, Editions du Seuil, 1966.

HUSTON Nancy, *Dire et Interdire, Eléments de Jurologie*, Paris, Edition Payot, 1980.

JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Edition Armand Collin, 2005.

KLINKENBERG Jean-M, *Précis de sémiotique générale*, Paris: De Boeck. ,1996.

MICHELI Raphael, *Les émotions dans le discours*, Louvaine La Neuve, Edition Deboeck, 2014.

PEIRCE, Charles Sanders, *Écrits sur le signe* (rassemblés, traduits et commentés par G. Deledalle), Paris, Seuil,1978.
RICOEUR Paul, *Soi-même comme un autre*, Paris, Editions du seuil, 1990.

SERFATI Georges-E, *Eléments d'analyse du discour*, Paris, Armand Colin, 2005.

VAILLANT Pascal, *Sémiotique des langages d'icones*,Genève, Edition Slatkine, 1999.

Spécial Bande dessinée

ALGOUD Albert, *Le Haddock illustré, L'intégrale des jurons du capitaine Haddock,* Paris, Edition Casterman, 2004.

DUPRAT Frédéric, *L'Histoire de la bande dessinée*, Vanves, Edition QI, 2011.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Du linéaire au tabulaire*. Paris, Editions du Seuil.1976.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Images à mi-mots*,Liège, Editions Imressions Nouvelles, 2008.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *La Bande Dessiné,* Paris, Editions Armand Colin, Collection 128,2009.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *L'Eloquence des images*, Paris, Editions PUF,1993.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *L'Image manipulée*, Paris, Editions EDILIG,1983.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Récits et Discours par la Bande*, Paris, Editions Hachette,1977.

GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*. Paris , Editions PUF,2011.

GROENSTEEN Thierry, *La Bande dessinée depuis 1975*, Paris, Edition MA, coll. Le Monde de, 1985.

GROENSTEEN Thierry, *La Bande dessinée. Mode d'emploi*, Bruxelles, Edtion les

Impressions Nouvelles, 2007.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*. Paris, Editions PUF, 1999.

MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*. Lyon Edition Presses Universitaires de Lyon, 1985.

MORGAN Harry, *Principes de littératures dessinées*. Angoulême : Editions de l'An 2, 2003.

PEETERS Benoît, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée ?* Tournai, Edition Casterman.1991.

PEETERS Benoît, *Les Bijoux ravis : une lecture moderne de Tintin*. Bruxelles, Edition Magic-Strip,1984.

POMIER François, *Comment lire la bande dessinée,* Paris, Edition Klincksieck, 2005.

SADOUL Numa, *Entretien avec Hergé,* Paris, Edition Casterman, 1975.

STERCKX, Pierre, *Les Cases mémorables de Pierre Sterckx Les Cahiers de la bande dessinée*. 1984, n° 56, p. 67-69.

Tilleuil, J.-L,Vanbraband, C. et Marlet, P. *Lectures de la B.D : Théorie, méthode, applications bibliographiques*. Paris Edition Académia, 1991.

Dictionnaires

GREIMAS Algirdas J., COURTES Joseph, *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage,* Paris, Hachette supérieur, 1993.

HEBERT Louis, (2012) «Dictionnaire de sémiotique générale», [En ligne], Volume XVII - n°1 et 2 (2012). Coordonné par Jean-Louis Vaxelaire, Disponible sur : http://www.revue-texto.net/index.php?id=2957 [Consulté le 31 mai2015].

NEVEU Franc, *Dictionnaire des sciences du langage,* Paris, Edition Armand Collin, 2011

Le Petit Robert de la langue française, Paris, Edition le Robert, 2003.

Trésor de la Langue Française informatisé http://atilf.atilf.fr/ consulté le 15 avril 2018

Articles numériques :

- Covin Michel. *L'image dérobée. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 197-242. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1372 consulté le 15 mai 2018
- Du FONTBARY Vicky, *Sohet Philippe. Codes culturels et logique de classe. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 62-80. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1366 consulté le 13 mai 2018
- Eco Umberto. *Le mythe de Superman. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 24-40. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1364 consulté le 01 mai 2018
- Fresnault-Deruelle Pierre. *Du linéaire au tabulaire. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 7-23. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363 consulté le 25 mai 2018
- Fresnault-Deruelle Pierre. *Le personnage de bande dessinée et ses langages. In : Langue française*, n°28, 1975. Textes et discours non littéraires. Pp. 101-111 ; consulté le 25 mai 2018
- Fresnault-Deruelle Pierre. *Le verbal dans les bandes dessinées. In : Communications*, 15, 1970. L'analyse des images. Pp.145-161. En ligne : http ://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1970_num_15_1_1219 consulté le 25 mai 2018
- Gauthier Guy. *Les Peanuts : un graphisme idiomatique. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 108-139. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1369 consulté le 25 avril 2018
- Granjon Émilie (2016), *« Le signe visuel chez le Groupe μ »*, dans Louis Hébert (dir.), Signo. En ligne : http ://www.signosemio.com/groupe-mu/signe-visuel.pdf. consulté le 25 avril 2018
- Lindekens René. *Analyse structurale de la Stripsody de Cathy Berberian. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 140-176. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1370 consulté le 15 avril 2018
- Picquenot Alain. *La grande vignette et le récit. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 177-196. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1371 consulté le 15 avril 2018
- Routeau Luc. Jacobs : *Narration, science-fiction. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 41-61. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1365 consulté le 05 avril 2018
- Toussaint Bernard. *Idéographie et bande dessinée. In : Communications*, 24, 1976. Pp. 81-93. En ligne : http ://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1367

En ligne : http ://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_1975_num_28_1_6094 consulté le 10 avril 2018

Séquences vidéo :

- Hergé (1966). http://fr.tintin.com/tintintv/show/id/197/0/herge-a-propos-de-tintin-et-le-petit-vingtieme consulté le 05 avril 2018
- Hergé (1978). En ligne :http://fr.tintin.com/tintintv/show/id/192/0/fabrication-d-une-planche consulté le 05 avril 2018
- Hergé (1978). En igne :http://fr.tintin.com/tintintv/show/id/198/0/adaptation-de-tintin-au-cinema consulté le 01 avril 2018
- Hergé (1979). En ligne : http://fr.tintin.com/tintintv/show/id/193/0/tintin-dieu-et-les-femmes consulté le 01 avril 2018

Corpus

- Rémi Georges (Hergé), L'Affaire Tournesol, Paris, Casterman, 2011
- Rémi Georges (Hergé), Tintin au Congo, Paris, Edition Casterman, 1995.
- Rémi Georges (Hergé), Tintin et les Picaros, Paris, Edition Casterman 2011

Annexes

Index des noms

ALGOUD Albert: 219, 239
BARTHES Roland: 144,147,149, 153, 177,178,238.
BENVENISTE Emile: 115,144,238.
BERTRAND Denis: 117, 238.
COURTES Joseph: 19,21,33,34,42, 55,46, 121, 149, 186, 193, 195, 196, 238,240,
COVIN MICHEL: 241,
DUPRAT Frédéric :57,59,60,62, 63, 65, 66, 67, 68, 70,71,72, 73,76,239.
ECO UMBERTO : 34, 56, 241
FLOCH Jean-Marie: 32, 238.
FONTANILLE Jacques: 187, 188, 227, 238
FRESNAULT-DERUELLE Pierre:
13,14,19,23,27,30,37,38,64,65,66,67,113,127,156,158,159,170,173,231,239,241.
GENETTE Gerard: 227, 228,238.
GREIMAS Algirdas J.: 14,33,34,36,55,82,121,122,149,187,193,195,196,201,202,238,240.
GROENSTEEN Thierry: 14,23,25,28,29,30,31,38,43,106,113,114,115,116,117,118,
127,138,156,165,166,239,240.
HERGE:
120,124,125,126,128,129,130,132,133,134,135,136,137,138,139,140,146,150,156,159,160,
162,163,164,165,166,168,170,171,172,173,174,175
HUSTON Nancy: 238
JOLY Martine: 12,54,56,237.
KLINKENBERG Jean-M, :33,143,144,149,237.
Lévi-Strauss:32,193,
Marlet, P:239.
MASSON Pierre, :14,113,239.
METZ Christian:41,43,116,117
MICHELI Raphael, :204,205,238.
MORGAN Harry:113,117,239.
ODIN ROGER:43,116.
PEETERS Benoît: 31,47,50,51,,83,86,94,109,113,137,155,156,158,159,164,169,184,239,
PEIRCE, Charles Sanders :33, 56,238,
POMIER François: 238,239.

REMI, GEORGE :70, 82 ,83,,84,85,86 ,189,240,
RICOEUR Paul :188,192,193,238,
SADOUL:20,49,87,88,94,166,189,190,218,239.
SAUSSURE, F 176,194,
SERFATI Georges-E:238.
STERCKX pierre: 35,239,
Tilleuil, J.-L:14,113,239
Vanbraband, C:14,113,239

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 01(Hergé,1995 : 64) 42

Figure 02 peinture murale Beni-Hassan 58

Figure 03 Tapisserie de Bayeux 60

Figure 04 (Hergé, 2011b :04) 120

Figure 05 (Hergé, 1995 : 13) 124

Figure 06 (Hergé, 1995 :39) 125

Figure 07 (Hergé, 1995 :39) 125

Figures 08 A et B (Hergé, 2011a : 36) 126

Figure 09 (Hergé, 1995 : 94) 134

Figure 10 (Hergé, 1995 : 97) 134

Figure 11 (Hergé, 1995 : 113) 135

Figure 12 (Hergé, 1995 : 14) 139

Figure 13 (Hergé, 1995 : 45) 139

Figure 15 (Hergé, 1995 : 01) 146

Figure 16 (Hergé, 2011a : 41) 146

Figure 17 (Hergé, 2011a : 17) 147

Figure 18 (Hergé, 2011a : 17) 148

Figure 19 (Hergé, 2011b : 46) 150

Figure 20 (Hergé, 2011b: 61) 150

Figure 21 (Hergé, 2011a : 41) 152

Figure 22 (Hergé, 2011a : 2) 154

Figure 23 (Hergé, 2011b : 17) 155

Figure 24 (Hergé, 1995 :118). 161

Figure 25 (Hergé, 2011a : 45) 163

Figure 26 (Hergé, 2011a : 13) 164

Figure 27 (Hergé, 1995 : Photo de Couverture) 168

Figure 28 (Hergé, 2011a : 08) 171

Figure 29 (Hergé, 2011a : 21) 172

Figure 30(Hergé, 2011a : 01) 173

Figure 31 (Hergé, 2011b :29) 175

Figure 32 (Hergé, 2011b :48)176

Figure 33 (Hergé, 1995 : 85) 178

Figure 34 A, B et C (Hergé, 2011b : 03) 179

Figure 35 (Hergé, 2011b : 39) 180

Figure 36 (Hergé, 1995 : 59) 181

Figure 37 (Hergé, 1995 :01) 196

Figure 38 (Hergé, 1995 :14) 198

Figure 39 (Hergé, 1995 :35) 200

Figure 40 (Hergé, 1995 : 51) 201

Figure 41 (Hergé, 1995 : 52) 201

Figure 42 (Hergé, 2011 : 06) 208

Figure 43 (Hergé, 2011a : 08) 209

Figure 44 (Hergé, 2011a :11) 211

Figure 45 (Hergé, 2011a :20) 212

Figure 46 (Hergé, 2011a : 59) 213

Figure 47 (Hergé, 2011a :40) 214

Figure 48 (Hergé, 2011b :40) 215

Figure 49 (Hergé, 2011b : 12) 223

Figure 50 (Hergé, 2011b : 11) 225

Figure 51 (Hergé, 2011a :16) 226.