

La bande dessinée comme discours ou le récit en images

Jean-Claude Gagnon

Number 70, May 1988

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/45218ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

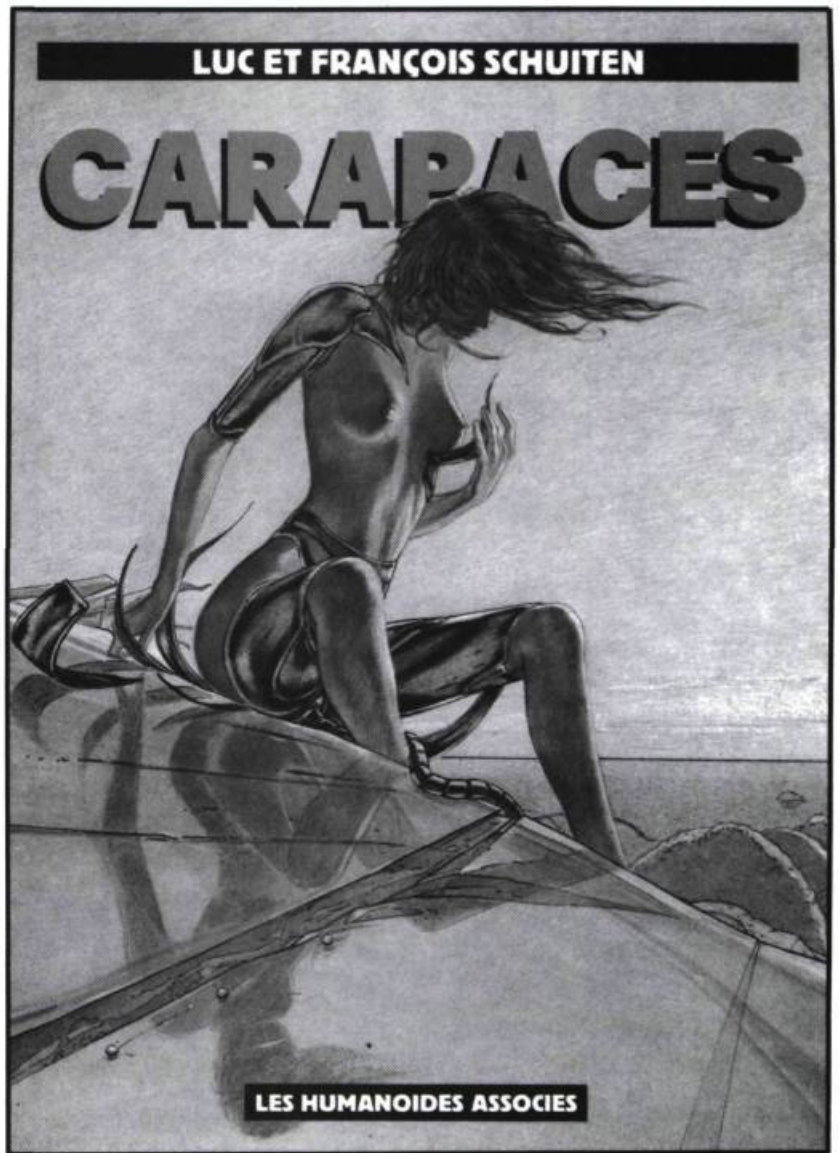
Cite this review

Gagnon, J.-C. (1988). Review of [La bande dessinée comme discours ou le récit en images]. *Québec français*, (70), 66–70.

DOSSIER
littéraire

BD

La bande
dessinée
comme
discours
ou le récit
en images



*Bien qu'on puisse lui trouver des origines
dans des œuvres d'art comme la Tapisserie de Bayeux (XI^e siècle)
ou même
dans certains types de représentations hiéroglyphiques,
la bande dessinée
doit être avant tout considérée
comme une production du XX^e siècle,
au même titre
que le film ou le dessin animé.
S'il en est d'ailleurs souvent question
comme d'un huitième ou neuvième art,
pour marquer ainsi sa relation avec le septième qui serait le cinéma,
il faut en outre convenir
qu'elle est presque toujours associée à la paralittérature,
principalement sans doute
parce qu'elle recourt à l'imprimé.*

P

ar l'usage qu'elle fait de la langue et par la

place qu'elle occupe dans la production ou la consommation culturelle

de notre siècle, la bande dessinée devient, tout compte fait, un phénomène incontournable dans l'enseignement et l'apprentissage des langues. Elle doit être considérée comme un type de texte ou de discours¹ auquel tout élève d'aujourd'hui est exposé avant son entrée à l'école et qui influence par conséquent sa compétence langagière aussi bien avant que pendant son apprentissage scolaire. C'est dans une telle perspective que nous l'abordons ici, c'est-à-dire comme un type de discours qui, par l'association du langage verbal au dessin dans l'unité linguistique ou discursive de la vignette, façonne la compétence de son consommateur.

L'image et le texte

L'association de l'image au texte (ou vice versa) constitue l'aspect le plus fréquemment mentionné comme caractéristique spécifique de la bande dessinée. On doit cependant tenir compte d'une certaine gradation dans la réalisation de cette association qui peut aller de la simple illustration à une exploitation systématique. L'illustration consiste à accompagner d'images un récit dont les éléments principaux sont présentés dans un texte, alors que la véritable bande dessinée devient un récit construit dans une intégration plus complète de l'image et du texte.

Dans l'histoire de la bande dessinée, on considère ainsi généralement que la BD américaine est arrivée la première à dépasser la problématique de l'illustration qui a survécu plus longtemps dans la tradition européenne. Née dans les suppléments illustrés des journaux dominicains américains à la fin du XIX^e siècle, la bande dessinée a pris deux formes

Jean-Claude Gagnon

particulières dès le début du XX^e: le *comic strip* où le récit, bref et rapide, se présente dans une série linéaire ne dépassant pas cinq images et le *comic book* où le récit linéaire devient « tabulaire », c'est-à-dire fait d'images disposées sur des planches ou sur les pages d'un album composé de plusieurs planches,

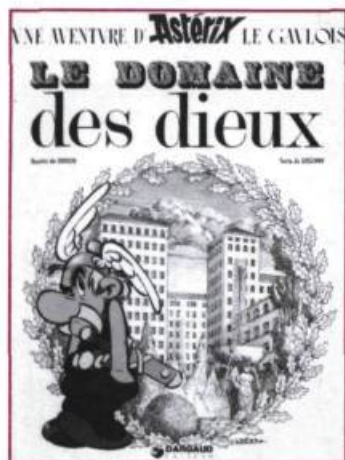


Dans les deux cas, on peut dire qu'il s'agit d'un récit (discours narratif) dont la composante principale est la vignette où le texte est contenu dans des ballons ou des récitatifs.

C'est sans doute à la fois parce qu'il s'agit de *comics*, c'est-à-dire de courtes histoires drôles, de récits d'aventure ou de scènes de



la vie quotidienne, et parce que l'illustration ne pose pas au départ le problème du décodage de la langue écrite, que la bande dessinée a d'abord été une production destinée à la masse et tout particulièrement aux enfants. Les activités d'apprentissage qui recourent à la bande dessinée paraissent ainsi moins difficiles. « C'est facile à comprendre! », disent généralement les élèves. On n'a cependant pas besoin de fouiller très loin pour se rendre compte que leur lecture n'est pas aussi approfondie qu'ils le croient et qu'il reste de la place pour de nombreux apprentissages. Nous allons donc aborder ici la question de l'apprentissage de la lecture du discours narratif au moyen de la bande dessinée comme récit en images, en nous arrêtant plus spécifiquement à la vignette comme unité discursive.

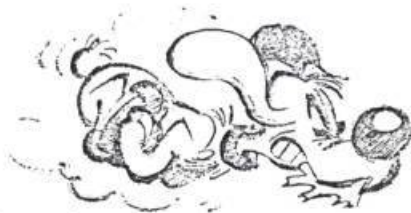


Fred dans *Philémon*, crée des pages où la disposition des vignettes fait partie intégrante du travail créateur.

On pourrait aussi dire que la vignette est à la bande dessinée ce que l'image projetée à l'écran est au cinéma ou à la télévision. Dans les deux cas, en effet, le cadre sert à

multiplication séquentielle du cadre (les vignettes) pour représenter l'action dans la bande dessinée, à cause du support statique de l'imprimé.

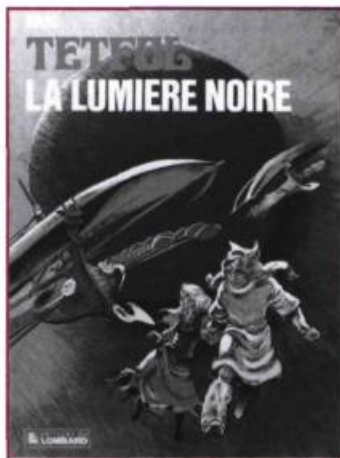
Ce n'est donc pas un hasard si l'expression *cartoons* a longtemps servi à désigner aussi bien la production imprimée que le dessin animé. Dans les deux cas, c'est le cadre de la vignette aussi bien que celui de la caméra ou de l'écran qui sert à créer l'unité de base du signifiant narratif.



La vignette ou le *cartoon*

Dans la mesure où l'on peut considérer tout texte ou tout discours comme la mise en œuvre d'un système de signes, il est possible d'aborder la bande dessinée par son élément le plus immédiatement caractéristique au plan matériel et concret du signifiant: la *vignette*, c'est-à-dire le «cadre» dans lequel prennent place le dessin et le langage verbal. La bande dessinée se définirait ainsi comme une suite ou une séquence de vignettes, les *cartoons*, qui sont le produit du dessinateur, le *cartoonist*.

C'est dans le *comic strip* qu'on trouve l'explication première de l'expression «bande dessinée». Il faut savoir que les premières bandes dessinées étaient une suite linéaire de vignettes disposées d'abord à la verticale, puis le plus souvent horizontalement (*Mutt & Jeff*, à compter de 1907). On doit ainsi dire que le terme «bande» ne convient pas parfaitement à l'album où la linéarité du *strip* s'inscrit dans la dimension «tabulaire» de la page. Devant une page d'album, en effet, l'œil est surtout frappé par la disposition de l'ensemble des vignettes sur la page et l'on sait que plusieurs dessinateurs s'efforcent de jouer avec cette possibilité du signifiant BD. Un album de *Tintin* ne contient pas deux pages où les vignettes sont disposées de manière identique et certains dessinateurs, comme



la sélection du contenu représenté, mais il faut alors tenir compte d'une différence importante car, si le cadre matériel lui-même reste fixe au cinéma ou à la télévision (c'est à l'intérieur du cadre que les choses bougent parce que c'est la caméra elle-même qui produit le cadre), il faut plutôt recourir à la

Le récit en images

Prenons l'exemple d'une histoire brève en trois moments. Alors que le film peut représenter l'ensemble linéaire de l'histoire dans une même «séquence» en comptant que le spectateur puisse en identifier les principaux moments, la bande dessinée va devoir sélectionner chacun des trois principaux moments en comptant que son lecteur réussisse à recréer la linéarité de l'histoire. Cet exemple montre bien que, si le film peut projeter, au rythme de 24 images à la seconde, le résultat des mouvements de la caméra pendant que l'écran lui-même reste fixe, le dessinateur de BD doit créer des séries de vignettes où des contenus sélectionnés représentent des moments déterminés de l'action dont le lecteur doit refaire la continuité en imaginant ce qui a été omis entre chacune des vignettes.

Les vignettes sont ainsi des unités fixes et discontinues dont la juxtaposition sert à créer la continuité que suppose la narration d'une histoire; chacune d'elles résulte de la sélection d'un moment de l'action que le lecteur recompose en parcourant l'ensemble.

Parmi les éléments constitutifs de la vignette qui se retrouvent aussi bien dans l'imprimé que dans le dessin animé, il faut mentionner d'abord les plans. Dans les deux cas, on fait de nombreuses distinctions allant des plans «généraux» ou «d'ensemble», qui présentent des paysages ou des décors de plus ou moins grandes dimensions sur lesquels se découpent les personnages, jusqu'à la grande



variété de plans que l'on distingue selon les dimensions données aux personnages : plan « moyen » (en pieds), « américain » (aux genoux), « rapproché » (à la ceinture), « premier plan » (aux épaules), « gros plan » (visage seulement) et « très gros plan » ou « insert » (pour isoler une partie du visage, ou un objet).

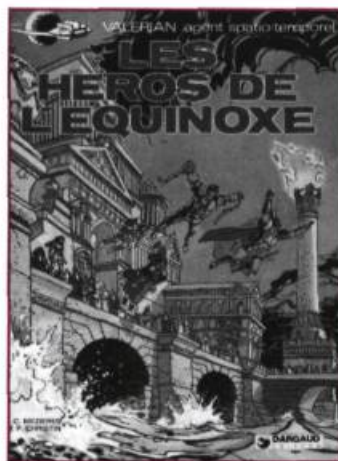
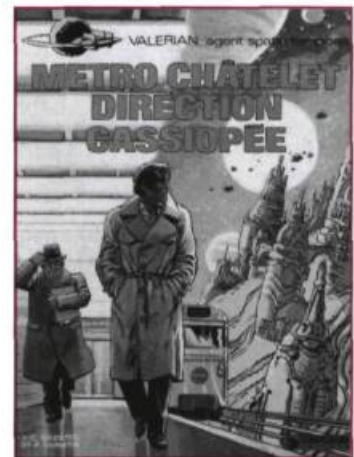
Dans la bande dessinée, en plus de la sélection des contenus représentés dans chaque vignette, la variation des plans contribue à créer l'impression du mouvement produit plus directement par la caméra qui peut se déplacer, par exemple, au moyen du « traveling » et du « zoom ». Mais en termes de narration, il faut aussi tenir compte, dans les deux cas, du point de vue ou de l'angle de prise de vue : on peut ainsi montrer ou représenter une scène d'un point d'observation plus ou moins éloigné, du point de vue d'un personnage plutôt que d'un autre... Devant chacune de ces possibilités, pour maintenir l'attention du lecteur, toute gratuité doit être évitée et chacun des choix qu'effectue le dessinateur devient un élément à comprendre et à interpréter.

Il faut aussi considérer la vignette comme lieu d'association du dessin au texte des dialogues (et des récitatifs), et donc comme image parlante.

Il y a des images ou de la BD « sans paroles » comme il y a eu du cinéma muet. Les images sont alors généralement accompagnées de « légendes » ou de titres et sous-titres, pour orienter la compréhension et l'interprétation du lecteur. Mais nous nous en tiendrons ici à l'image parlante de la BD.

Alors que les récitatifs placés à proximité des vignettes ou dans des cadres intérieurs servent le plus souvent à donner des précisions de lieux ou de temps, jouant ainsi le rôle des « informants » (Barthes), les dialogues accompagnent les gestes posés par les personnages, motivent et spécifient la portée des actions. Le ballon devient ainsi l'une des composantes fondamentales de la bande dessinée ; il attribue les paroles aux personnages et permet au narrateur de construire le déroule-

ment de l'action à partir des situations représentées par le dessin ou l'illustration. La représentation du dialogue et des pensées ou sentiments des personnages est d'ailleurs souvent inscrite non seulement dans l'espace occupé par les ballons, mais aussi dans leur forme et leur disposition, ce qui constitue un code spécifique à la BD mais facilement déchiffrable, même par le lecteur novice.



La compétence du lecteur de BD

Les principaux éléments constitutifs du récit en images qui sont mentionnés dans les paragraphes qui précèdent contribuent à façonner la compétence narrative du lecteur qui en fait une « consommation » plus ou moins régulière. Cela nous amène à tenter de décrire ou de caractériser la compétence narrative

de l'élève consommateur de BD ou de dessin animé en rapport avec le développement des habiletés langagières relatives à la compréhension/production du discours narratif écrit (conte, nouvelle, roman...)

Par rapport au lecteur de récit écrit qui doit comprendre et interpréter des suites de phrases, le lecteur de BD, comme le récepteur de dessin animé, doit construire le sens d'une histoire à partir de séries de vignettes ou de séquences d'images. Dès qu'il se trouve devant un récit en images, le lecteur accède plus directement que dans le récit écrit à la représentation de l'espace et des personnages : tout est alors relatif à la « qualité » du dessin qui peut aller de l'esquisse schématique (dans la BD journalistique) au réalisme de la photographie (dans le roman-photo), sans oublier l'apport souvent fort important de la couleur. Cela revient à dire que le lecteur du récit en images n'est pas formellement incité à nommer ou à expliciter des éléments du récit qui sont représentés par le dessin alors que le récit écrit lui fournit un vocabulaire qui l'incite à le faire, en impliquant en outre une démarche de décodage et d'interprétation.



Il lui reste, en effet, tout en assurant sa compréhension de l'histoire qui lui est donnée à lire, à lui trouver du sens en faisant appel à la fois à ses connaissances antérieures relatives au monde représenté et à l'ensemble des histoires qu'il a déjà lues. On peut ainsi dire que plus la bande dessinée semble facile à décoder, plus elle implique effectivement un travail d'interprétation qui conduit le lecteur



Dans la BD comme dans le dessin animé, en effet, les éléments de l'histoire qui sont rendus par l'illustration peuvent être considérés comme moins fortement codés que s'ils étaient « mentionnés » dans un texte écrit. Chacun peut, selon son expérience antérieure, voir une auto circulant dans une route de montagne, mais le dessin contribue à faire voir la scène d'une manière plus univoque : c'est alors telle auto, de telle forme et de telle couleur, circulant sur telle route dans tel type de décor montagneux, que le dessin donne à voir ; et l'imagination de chaque lecteur devient moins libre de donner à la scène des contours ou des formes relevant de son expérience personnelle.

Bien qu'il semble donner lieu à une consommation plus « directe » par son lecteur, le récit en images n'est cependant pas moins exigeant en termes de compétence narrative, au plan de la compréhension d'une histoire et de son interprétation. Parce qu'elle montre plus « directement » le découpage de l'histoire en ses principaux « moments », on peut dire que la vignette de BD facilite le travail de lecture en manifestant concrètement la construction de l'histoire, c'est-à-dire en montrant l'enchaînement des actions en termes de relations de consécution et de conséquence. Le lecteur qui prend connaissance, d'un seul coup d'œil, de l'ensemble d'un *strip* ou d'une planche, peut déjà, avant de commencer à lire chacune des vignettes, se faire une idée de ce qui l'attend. Mais sa lecture n'est encore qu'à peine engagée.



au niveau plus spécifiquement discursif. C'est alors qu'interviennent les séries textuelles qui sont partie constituante de la culture et à partir desquelles se dessinent les parcours d'interprétation. Long travail d'enculturation, jamais achevé, toujours en marche et essentiel à la vie culturelle.

Du récit en images on peut ainsi passer au récit écrit pour dire que, si la réception plus directe, au sens de plus « univoque » en termes de représentation et plus « facile » en termes de construction de l'histoire, du récit en images contribue à façonner la compétence narrative du jeune lecteur, il n'est pas nécessairement acquis que cette compétence de compréhension et d'interprétation soit aussi directement transposable à la compétence narrative pour le récit écrit. Les professeurs qui ont tenté des exercices de transposition dans un sens comme dans l'autre, c'est-à-dire de la BD au récit écrit ou l'inverse, ont pu observer que l'expérience ne va pas de soi, que la principale difficulté réside dans la confrontation des « codes discursifs ».

Quand on ne tient pas compte des caractéristiques spécifiques de chaque type de discours, on obtient souvent des récits écrits qui impliquent ce qui est habituellement contenu dans l'illustration ou qui sont construits, comme la BD, au moyen d'une suite de moments (les vignettes) dans lesquels les dialogues (les ballons) jouent un rôle qui n'est pas maîtrisé comme il devrait l'être dans le récit écrit. On n'a pas besoin d'inviter longuement les élèves d'aujourd'hui à faire parler leurs personnages ; ils le font très spontanément... mais il n'est pas toujours facile de savoir qui parle effectivement et, surtout, à qui : l'implicite du discours écrit devient celui de la BD, la transposition ne se fait pas aussi spontanément qu'on pourrait l'imaginer.

C'est pourquoi, tout en permettant un travail de comparaison avec le récit, l'utilisation didactique du récit en images implique surtout une bonne compréhension de son fonctionnement discursif ; ce fonctionnement doit d'ailleurs être entendu au sens « interne », celui de ses mécanismes propres de production d'une histoire, aussi bien qu'au sens « externe », celui des séries textuelles et culturelles qui se répondent et s'influencent les unes les autres. Dans les deux cas, c'est toujours la compétence de lecture qui se trouve sollicitée et celle des jeunes lecteurs d'aujourd'hui s'en trouve d'autant plus fortement influencée qu'ils ont tendance à identifier le récit en images comme la marque de leur culture propre.

1. Il s'agirait, par rapport à la typologie des programmes actuels, d'un sous-type du discours narratif.