

Bande dessinée comique et figuration narrative

Lucie-Marie Magnan

Number 111, Fall 1998

Discours humoristiques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/56290ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Magnan, L.-M. (1998). Bande dessinée comique et figuration narrative. *Québec français*, (111), 77–82.

Bande dessinée

comique et figuration narrative...

PUISQUE LE RIRE,
C'EST LA SANTÉ,
LIRE UNE B.D.,
C'EST SE CONSERVER !

PAR LUCIE-MARIE MAGNAN*

Les plumes du scénariste et du bédéiste nous convient à une fête de l'œil et de l'esprit, à plus forte raison quand elles glissent dans les œuvres comique de caractère, comique de situation, clins d'œil humoristiques, jeux de langage ou usage débridé de l'absurde. Elles forcent le lecteur à un décodage multiple du texte et de l'image. En fait, elles incitent celui qui lit à chercher à comprendre, lui font des signes de connivence. Contestataire, cruelle par moments, tendre ou coquine, reflet des remises en cause de notre temps, la bande dessinée qui intègre le comique aide à prendre conscience des faiblesses humaines, les dénonce en soulignant nos travers et, avec un peu de chance, permet d'y trouver remède par le rire, comme l'ont si bien fait d'autres genres littéraires avant elle (et ils le font encore !). Il n'est pas encore venu ce jour où la B.D. sera enfin considérée comme un genre à part entière, mais on peut toujours rêver !

QUOI QUOI... ? HÉHOHOHO !
ÇA VA PAS NON ? ATTENTION, HEIN !
HÉLÀHO ! FAUDRAIT PAS CROIRE...
OUAIS MAIS ! PAS FOUNON ? !
VENEZ VOIR, POUR VOIR !
...



À multiples truchements, multiples lectures, donc. Et le comique intégré à une B.D., qu'il y soit placé de façon ponctuelle ou en devienne l'unique objet, joue autant à surprendre par le biais de l'image qu'à titiller grâce à des mots d'esprit. Comique de situation, comique de geste, réalisation de mythes renversés, comique de caractère et comique verbal s'y croisent et s'y unissent alors pour notre plus grand plaisir.



COMIQUE ET CODE PICTURAL

Articulation texte / image

Achille Talon ? Des bulles et des bulles. Du verbe et encore du verbe. Presque une logorrhée. Presque, parce que les mots ont tous leur utilité. Ils envahissent les cases, se les approprient, brochant au passage un portrait limpide de l'orateur. Dans *L'ABC de la BD*, les phylactères nuisent carrément au pauvre personnage qui s'adresse directement au lecteur dans une tentative de discours didactique. Elles l'assaillent, le relèguent à l'arrière-plan. Et nous comprenons que le talon d'Achille, c'est son amour des mots et des belles-lettres.

Comme dans toute bande dessinée, l'articulation texte-image s'avère essentielle parce qu'elle permet de mettre au jour une caractéristique du « héros » comique, met en valeur chez lui une faiblesse qui devient sympathique à force d'être sans raison érigée en vertu. Elle défoule aussi en quelque sorte le lecteur en lui permettant de rire d'une naïveté qui ne sera pas sanctionnée ou de mauvaises actions involontaires commises sans craindre de voir le héros souffrir un châtement, mérité ou pas — au contraire de notre monde.

Trait graphique

Baptiste et Bali ? Vous avez remarqué les pantalons du personnage de clochard auquel André-Philippe Côté donne vie ? Deux traits de crayon zigzaguant pour figurer des jambes qui se per-

dent sous une espèce de grand pull mou. Le chien Bali ? Un corps de lignes ou des lignes de corps ?

Comment reconnaît-on les personnages de Gaboury ? Vous avez dit à leurs yeux globuleux, à leurs pieds démesurés et à leur gros nez rond ? Vous avez raison ! Les férus de B.D. finissent, après un temps, par reconnaître les traits graphiques auxquels ont recours les dessinateurs qui provoquent leur admiration. Pour obtenir un effet comique, rien de tel qu'un coup de crayon qui campe la caractéristique d'un personnage, aide à le reconnaître dans quelque position que ce soit, accentue son petit côté comique ou attendrissant. Imaginerions-nous la terrible Lucy de *Peanuts* sans sa masse de cheveux noirs ? Qui dit noir dit méchant, non ? Et que devient Linus sans sa couverture ? Comment ne pas se rendre compte que la ligne brisée qui décore le gaminet de Charlie Brown peut se faire reflet des ruptures perpétuelles que cause dans sa vie son éternelle malchance ? Pensons encore aux proportions données à Obélix. Comparons la masse de sa tête à celle de son corps...

Ce n'est pas sans raison que les bandes dessinées comiques ou satiriques ont une nette tendance à la caricature. Le comique se réfugie souvent à même les traits simplifiés. L'image procède par ellipses et par litotes, par suppressions, donc, et cède le pas à l'idée qu'elle véhicule, laissant au lecteur le soin de comprendre et d'interpréter à sa guise le rire de la fin.

NOIR ET BLANC CONTRE COULEUR

Calvin et Hobbes ? Du noir et blanc. « Normal quand on est d'abord publié dans un journal ! ». Mais alors pourquoi dans leur cas la couleur gêne-t-elle aux entourures ? Pourquoi ne pas l'avoir rajoutée dans les albums ? Cela ajouterait-il vraiment à ces courtes scènes du quotidien où le crayon du dessinateur brosse le tableau touchant, mais combien hérissant de ce gamin trop inventif qui voit son tigre en peluche comme un redoutable [sic !] mangeur d'hommes. Le choix de l'absence de couleurs force sans conteste le lecteur à devenir plus observateur. Il doit s'arrêter davantage aux innombrables mouvements croqués dans chaque case qui font le comique de cette série. La plupart des adultes s'attendrissent devant les facéties et l'imagination galopante de Calvin bénissent sans doute le ciel au passage de leur avoir épargné, à eux, le quotidien à vivre avec pareille boule d'éner-



chanson d'hier

BEAUCOUP DE LECTEURS M'ONT ÉCRIT POUR ME DEMANDER LE SENS DE LA TRÈS JOLIE CHANSON "MY SWEET LORD" DE GEORGE HARRISON :

* MY SWEET LORD
 " I REALLY WANT TO SEE YOU
 " I REALLY WANT TO BE WITH YOU
 " I REALLY WANT TO SEE YOU, LORD
 " BUT IT TAKES SO LONG, MY LORD
 " HALLELOUYA - HARE KRISHNA "

C'EST DE BONNE GRÂCE QUE JE FOURNIS À CEUX QUE CELA INTÉRESSE LA TRADUCTION DE CETTE CHANSON. ÇA DIT À PEU PRÈS :

* MY SWEET LORD
 " ALLEZ VENEZ, MY SWEET LORD
 * VOUS ASSOIR À MA TABLE
 * IL FAIT SI FROID DEHORS
 * ICI C'EST CONFORTABLE
 " LÂSSEZ-VOUS FAIRE, MY SWEET LORD,
 " HALLELOUYA - VOUP LA LA "

(FIN DE CITATION)

ET PUISQUE NOUS PARLONS CHANSON, J'AI TROUVÉ DANS UN VIEUX BOUQUIN DEUX ADORABLES ROMANCES, TRÉSORS DU FOLKLORE FRANÇAIS. JE N'AI SU RÉSISSER AU DÉSIR DE LES ILLUSTRER. VOICI LA PREMIÈRE :



gie. Si je voulais devenir cynique, je dirais que, dans la « vraie vie », d'aucuns mourraient sans doute d'envie de donner au gamin une bonne dose de Ritalin ! Et dire que toute la couleur du texte et de l'image, tout son comique ne viennent que du trait de crayon !

Autant d'artistes différents, autant de techniques pour donner aux héros des traits caractéristiques qui en font un personnage particulier, inoubliable, impossible à confondre avec un autre. Et pour créer des attentes face à chaque nouvel album où l'initié attend de voir comment se renouvellera cette fois le type de comique qu'il associe à une série particulière. Ou pour proposer au néophyte ravi un nouveau regard amusé sur le monde. En B.D. humoristique, le code pictural devient un moyen idéal pour rassurer ou pour surprendre. Ou les deux à la fois ! Pensons aux souvenirs d'enfance inénarrables du *Petit Spirou* qui, nous sommes bien avertis, n'est pas le frère du grand. Pourrait-on rêver d'un personnage plus différent moralement de celui qu'il est devenu ? Et si les planches nous le montrent toujours aussi actif et toujours aussi engagé dans des aventures abracadabrantes, force nous est d'avouer que celles-ci ne pourraient pas nous faire rire autant si Spirou n'était aussi sage. Le coup de crayon de Tome reste le même, on reconnaît les traits de l'adulte à venir sous ceux de l'enfant qui joue. Petit Spirou, cependant, parle plus que

son successeur, et pas des mêmes sujets. Cases plus meublées par des discours directs, mais aussi par des pensées du petit personnage, et c'est là que gît toute la différence. Parce que les pensées de Petit Spirou, marquées d'un coup de crayon sobre et sûr, sont au contraire de celles de « l'autre » carrément axées, la plupart du temps, sur le sexe et les splendeurs du corps féminin. Dans un foisonnement de couleurs primaires, des teintes plutôt vives qui collent bien au décor de l'enfance, on s'étonne, on se réjouit, on se gausse de voir sévir ce garnement à qui on reprochait parfois, en tant qu'adulte, de rester si pur...

Si le doute sur la versatilité possible du code pictural et les différents effets comiques vous effleure encore, je suggère de laisser parler les images. Allez voir Gotlib, ses *Dingodossiers* et ses *Rubriques-à-brac*. Prenez un moment pour observer sa « Chanson d'hier ». Et jouez à trouver les différences au plan de l'image, de l'articulation du texte, du trait graphique choisi pour camper des personnages diamétralement opposés dans deux univers bien particuliers. Voyez en quoi le noir et blanc permet un foisonnement de détails que la couleur ne permettrait pas. Et, surtout, riez en pensant que vous n'aurez plus jamais de difficultés à faire comprendre à quelqu'un ce que veut dire ne pas avoir le même point de vue sur quelque chose ou l'aborder d'un autre angle...



COMIQUE ET CODE IDÉOGRAPHIQUE OU ICONOGRAPHIQUE (BANDE SONORE !)

Procédés graphiques

Donner l'illusion de la vie, mettre en images le mouvement, les sons, la vie psychologique des personnages à travers les idéogrammes (ballons, onomatopées, signes), tel est le dernier défi de la bande dessinée. Et qui plus est quand celle-ci veut faire rire. Les bandes dessinées de facture comique tablent souvent sur l'exagération, les dessinateurs n'auront aucun scrupule à y tordre les référents de notre univers, fort heureusement pour nous.

Mouvement

En jouant avec la composition de l'image, l'artiste amplifie le mouvement par des positions de déséquilibre, des lignes de force, des masses contrastées, des mimiques de mouvements ou des sorties hors cadre. Il aura sans vergogne recours aux sillages, hachures, serpentins, arcs de cercle et flous artistiquement distribués dans les cases pour souligner une bévue, illustrer une course poursuite donnant dans le ridicule, faire valoir la vitesse époustouflante d'un Astérix « stéroïdé » à la potion magique pour accentuer l'affront subi par son pauvre Romain d'adversaire dans un *Astérix aux jeux olympiques*. Techniques hautement effi-

caces pour illustrer le mouvement dans des parodies comme celles, très burlesques, du *Zorry Kid* ou du *Coco Bill* dessinés par Jacovitti : les cases surchargées explosent littéralement dans les deux cas sous les galops des chevaux de Zorry ou de Coco. Et on retrouve toujours quelque saucisson en balade, quelque crayon qui s'agite, quelque ver de terre trémoussant ou autre élément incongru qui soulignent l'absurdité grouillante de l'univers proposé. Les dessinateurs pourront aussi, au contraire, miser plutôt sur le statisme des personnages qu'ils présentent, ne souligner aucun mouvement et mettre ainsi l'accent sur le caractère philosophique de leurs réflexions. Ne dirait-on pas que le *Chat* de Geluck est vissé de façon définitive au zinc de son bar ? Que gagnerait-on à le voir s'agiter ou à voir Roger, le serveur, apparaître tout à coup sur l'image ? Rien... Et les personnages de Line Arseneault semblent beaucoup plus efficaces vus de côté, figés dans les positions typiques qu'on imagine volontiers en pensant aux philosophes de salon.

Sons

Sagement réalistes, impudiques, parodiques, cyniques, cryptiques ou explicites, de petites représentations graphiques s'ingénient à créer dans les cases de nombreux effets de sens. Sont-elles symboliques ? Graffitiques ? Onomatopéiques ? Dialogiques ? Peu importe. Grâce à un coup de plume maîtrisé et convaincant, toutes peuvent devenir comiques et permettre au lecteur le décodage idéal. Grosseurs des caractères, formes, couleurs retenues, situation dans l'espace de la case — on les place dans la bulle ou hors phylactère, selon l'effet recherché —, tout en elles donne des indices servant à déchiffrer le gag, à saisir le moment comique, à apprécier le regard ironique jeté négligemment ou cruellement sur une tranche de vie.

Faisons un test, rien que pour voir... (Voir la parole, voilà un autre des miracles que propose la bande dessinée !) Concentrons-nous, au hasard, sur le fameux capitaine Haddock !

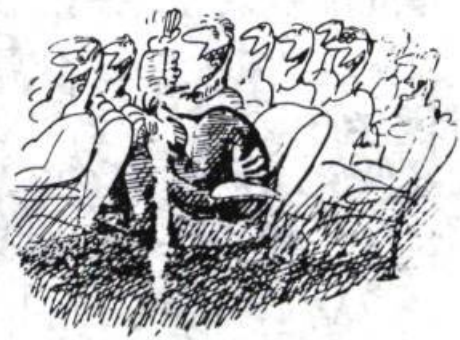
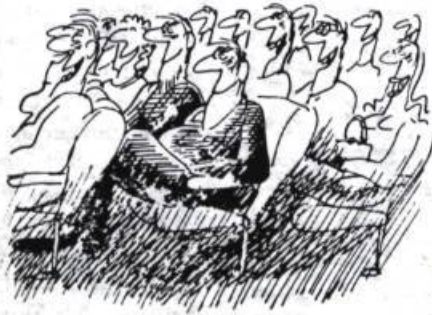
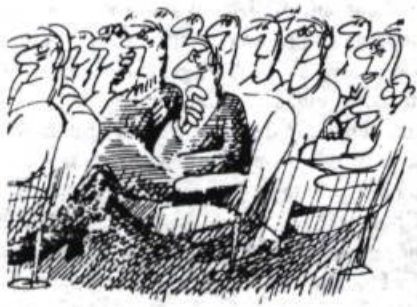


Qu'entendons-nous venir ? Un tonnerre d'insultes diverses, un tonitruant « Bachibouzouk ! », un « Moule à gaufre ! » d'une intensité de 10 sur l'échelle de Richter ou un « Tonnerre de Brest ! » à faire lever les tuiles du vénérable château de Moulinsart. Surtout si ce bon capitaine est en train d'essayer de convaincre Tryphon de quoi que ce soit ! C'est qu'il a enrichi notre vocabulaire. Avez-vous remarqué, dans les albums d'Hergé, avec quelle variété les éclats langagiers du capitaine étaient illustrés ? Même les légendaires bulles rectangulaires en perdent parfois un peu leur forme.

Et dans les *Astérix* ? Commencez par les premiers albums. Feuillotez. Constatez à quel point le dessinateur, Uderzo, a réussi à briser les conventions et à transformer de plus en plus phylactères et cadres de cases pour créer un effet comique. Et voyez le jeu des couleurs. Vert jalousie et méchanceté, rouge colère, jaune envie, bleu froideur. Et ces lettres qui dégouttent ou fleurissent sous nos yeux. Cette variété dans la typographie. Ces onomato-



LES CRITIQUES



*c'est très mauvais!
aucune distanciation, aucun Brechtisme.
il y a complètement rupture
au plan de la mise en scène
par rapport au texte...*

*rien n'est intériorisé,
de plus c'est politiquement
assez suspect... on verse
encore une fois dans le pure
poujadisme...
bref, c'est du théâtre
à la française!* absolument.

BRETÉCHER



pées ! Tout pour accentuer le comique langagier ou de situation, souligner les bons mots d'esprit, les référents culturels, les caractéristiques sonores qui accompagnent le déroulement d'un gag. Ne négligez pas *Astérix Légionnaire*, avec son cuisinier romain transformé en chef 5 étoiles. Ou *Astérix chez Rahazade*, expressif même quand il s'agit de représenter l'aphonie du barde. Un coup d'œil vous convaincra.

Vie psychologique

Le dessin B.D. exprime toutes les nuances de la vie intérieure. Pas question, comme dans un roman balzacien, de décrire ce que ressent un personnage pendant des pages et des pages. Ces signes glissés dans chacune des cases sont adaptables, ils transgressent les codes, se plient au tempérament des personnages. Si le bon vieux bûcheron québécois dort en pensant à une corde de bois bien rangée dans laquelle s'agit une scie, l'exploiteur moderne peut rêver au contraire dans son sommeil profond d'une scie mécanique. S'interroge-t-on sur ce à quoi peuvent penser d'éminents dessinateurs pendant une interminable réunion ? L'un des leurs se fera un devoir de leur farcir la tête de bulles qui nous feront comprendre que l'un se voudrait sur une plage, l'autre aux courses, que le troisième s'ingénie à déshabiller mentalement une charmante collègue pendant que le dernier au fond étrangle en pensée le patron. Nuages, orages, fleurs, cubes, petites gouttes de sueur, espace sidéral, tout est utilisable et utilisé pour bien traduire une émotion, la rendre tangible, l'associer à d'autres. Elles se dissolvent toutes dans un éclat de rire ou un soupir d'admiration devant la finesse de l'image qui campe une situation pour laquelle les mots feraient parfois défaut.

Le scénariste joue avec le langage, il met en place des archétypes susceptibles de déclencher le rire — je pense entre autres à ces mégères, ces grands distraits, ces matamores, ces amoureuses éconduites, ces malchanceux chroniques, personnages qui descendent souvent directement, aussi, de la tradition de la *commedia dell'arte* à laquelle ils empruntent même parfois son idée des « morceaux de bravoure ». Ces subtilités, le dessinateur se charge ensuite de les traduire, en usant autant des éléments intérieurs (comique de caractère) que des éléments extérieurs (comique accidentel, pot qui tombe, objets qui volent, etc.) avec toute la liberté que lui permet le texte d'origine.

Que s'ouvrent les portes du rire et de l'imaginaire ! Et ne perdons pas de vue que ces planches dont on rit sont riches d'un enseignement multiple. Une image vaut mille mots. Présenter la courtoisie et le Moyen Âge par le biais d'une planche de *Cellulite* ou de *Robin Dubois* pour illustrer par l'absurde, le rire les valeurs de l'époque, c'est s'assurer du même coup qu'au moins un instant du cours marquera les mémoires. Rien de plus facile que de faire comprendre le changement de point de vue par deux cases d'une planche de *Calvin et Hobbes* : le tigre vu par l'enfant et le tigre vu par les autres, voilà qui vaut toutes les explications du monde ! De toute façon, on dépense beaucoup moins d'énergie à sourire qu'à pester, cela demande l'intervention de moins de muscles. Soyons paresseux, rions, gardons-nous en santé. Et longue vie à la B. D. !

* Professeure au Cégep de Sainte-Foy

Références théoriques

De La Croix, Arnaud et Frank Andriat, *Pour lire la bande dessinée*, Bruxelles, De Boeck-Duculot, 1992, 142 p.

Duc, *L'art de la BD*, t. 1 et t. 2, Grenoble, Glénat, 1982, 191 et 162 p.

Falardeau, Mira, *La bande dessinée au Québec*, Montréal, Boréal (collection « Boréal express »), 126 p.

Faur, Jean-Claude, *À la rencontre de la bande dessinée*, Marseille / Bruxelles, Bédésup, 1983, 238 p.

Fresneault-Deruelle, Pierre, *Dessins et bulles, la bande dessinée comme moyen d'expression*, livre et cahier d'exercices, Paris / Bruxelles / Montréal, Bordas, 1972, 96 et 32 p.

Gagnon, Jean-Claude, *LIRE une bande dessinée*, Montréal, Éditions Ville-Marie, 1983, 217 p.

