



# VRAOOUM, DRIING, TOC ET PLOUF...



# LE SON EN BANDE DESSINÉE, ENTRE TEXTE ET IMAGE

---

PASCAL ROBERT

---

La bande dessinée est intrinsèquement subversive dans son système sémiotique. Inventive, elle réussit à mettre l'image en avant-scène, mais aussi à introduire du son dans un monde voué au silence, en le traduisant par une logique graphique : la bulle, qui devient alors un espace purement sonore mis en scène typographiquement. Même dans les bandes dessinées muettes, de plus en plus nombreuses, il s'agit d'une « autre » manière de restituer le son graphiquement, par la tension et le drame qui l'habitent. Enfin, le numérique propose de nouvelles problématiques.

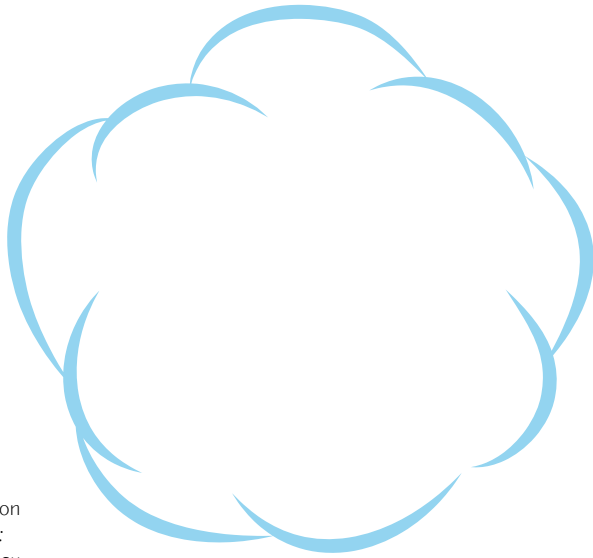
La bande dessinée est, à mes yeux, profondément subversive<sup>1</sup>. Pas seulement pour des raisons explicitement politiques, à l'instar de ces manifestations libertaires des années 1970 ou même en ce que les super-héros américains, quoi qu'on en pense par ailleurs, ne sont en rien neutres politiquement. Elle est intrinsèquement subversive dans son système sémiotique même<sup>2</sup>, dans ce qu'elle donne à voir et comment elle le donne à voir.

---

<sup>1</sup> Pascal Robert, «La bande dessinée entre paradoxes et subversion sémiotique», dans *Bande dessinée et lien social*, sous la dir. d'Éric Dacheux, CNRS Éditions, 2014, coll. «Les essentiels d'Hermès».

<sup>2</sup> Pascal Robert, «De la "subversion sémiotique" comme mode d'existence matériel de la bande dessinée», *Communication & langages*, n° 167, 2011.





<sup>3</sup> Cf. l'art de dépeindre finement analysé par Svetlana Alpers dans son livre *L'art de dépeindre : la peinture hollandaise au XVII<sup>e</sup> siècle*, Gallimard, 1990, collection «Bibliothèque illustrée des histoires».

<sup>4</sup> Extrait de la préface du premier album de Rodolphe Töpffer, *Histoire de monsieur Jabot*, en 1833.


<sup>5</sup> R. Töpffer évoquait d'ailleurs une littérature destinée à ceux qui en étaient dépourvus, car dans la dimension politique de son projet «[...] il ne s'agit de rien moins que d'agir sur les masses populaires, au moyen de la littérature qui est le plus à leur usage, les estampes» (Töpffer, *L'invention de la bande dessinée*, textes réunis et présentés par Thierry Groensteen et Benoît Peeters, Hermann, 1994, p. 149). La bande dessinée américaine ne naît-elle pas dans une presse certes adulte, mais une presse de masse ?

<sup>6</sup> Cf. Benoît Berthou (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, BPI, coll. «Études et recherches», 2015. En ligne : <http://books.openedition.org/bibpompidou/1671>

**A**insi, la bande dessinée bouscule-t-elle l'univers du livre (ou des journaux) en introduisant du son dans un monde largement voué au silence. Le son, tapageur et apparemment dévolu aux enfants. Le sérieux l'exclut, l'expulse pour se concentrer sur le seul texte, n'acceptant l'image que marginalement et comme illustration, c'est-à-dire ce qui va rendre visible un moment du texte, dédié à ce texte sans marge de manœuvre. Or, non seulement la bande dessinée met l'image en avant-scène, mais en plus elle introduit dans son déroulé une bande-son bruyante, inévitablement, et quelque peu déplacée aux yeux de l'intellectuel qui ne les autorise que dans le cadre du divertissement. On peut accepter l'image silencieuse et cultivée de la peinture, celle d'un Poussin ou d'un Lorrain par exemple, de haute volée mythologique, plus que celle de ces Bataves qui dérogent par leur usage bourgeois du tableau<sup>3</sup>, à quelques Rubens près. Mais cette image caricaturale, qui semble s'agiter dans un vif qui abolirait toute réflexion, qu'en faire ? Qu'en penser ? Celui que l'on considère comme son père ne dit-il pas, à propos de son propre travail, que « *ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose*<sup>4</sup> ». C'est

en ces mots, en effet, que **Rodolphe Töpffer** parlait de ses premières histoires en estampes, ainsi qu'il les appelait. La bande dessinée, dès ses premiers pas, travaille directement dans l'entre-deux, dans l'espace même de la tension texte-image ; c'est en quelque sorte le lieu privilégié de son exploration et de sa construction, y compris sonore, tant que le support ne permettait pas de faire autrement.

Hybride, dans le meilleur des cas, bâtarde dans le pire, la bande dessinée a eu longtemps mauvaise presse et, si elle n'était pas destinée aux enfants, elle semblait intrinsèquement populaire<sup>5</sup>. Or, aujourd'hui, ce sont des gens diplômés et dotés d'un assez fort pouvoir d'achat qui la fréquentent le plus<sup>6</sup>, comme s'ils trouvaient là une subversion douce, une sortie de route, certes hors de l'espace scolaire (qu'ils connaissent bien), mais par le truchement de ce qui, néanmoins, reste un livre pour l'essentiel désormais, mais un livre où, cependant, l'image domine le texte. Un livre dans lequel ils retrouvent le monde (car la bande dessinée d'aujourd'hui s'y intéresse beaucoup) donné à voir (mais sans la fausse transparence des images supposément constatatives des médias), à réfléchir (car on peut y prendre son temps désormais sur 100 ou 200 pages ou plus si l'on multiplie les volumes – à l'instar des 4 tomes de *Blast* de Larcenet, Dargaud, 2009-2014) et à entendre, car ici la bande a réussi à inventer des solutions propres pour rendre le son (parole ou bruit) du monde (réel ou de fiction), entre texte et image. Les auteurs de bande dessinée sont ainsi devenus de véritables ingénieurs du son, mais à leur manière, avec leurs outils ; des ingénieurs qui, nous allons le voir, mettent la parole en bulles, déploient une bande-son qui transforme les mots en images ; des ingénieurs qui, parfois, n'hésitent pas à couper le son à moins que, de nos jours, jetés dans l'univers numérique, ils en viennent à mettre véritablement le son...



*Les auteurs de  
bande dessinée sont  
devenus de véritables ingénieurs  
du son qui mettent la parole en  
bulles, déploient une bande-son qui  
transforme les mots en images.*

### LES INGÉNIEURS DU SON

Le livre est *a priori* un support muet. Il est dépourvu de son. Il est d'abord scripto-visuel et ce n'est que très marginalement qu'il devient véritablement audiovisuel : lorsqu'il porte de la musique écrite, lorsqu'il est doté d'un dispositif producteur de son comme dans certains livres pour bébés... ou lorsqu'il est bande dessinée. À se limiter aux livres de fiction, seule la bande dessinée parvient à réintroduire du son dans ses récits. Peut-être, pour des raisons culturelles complexes, les faiseurs de livres ne tenaient-ils pas à ce que le livre résonne d'un quelconque bruit, en tout cas, d'autre chose que des paroles. Comme si le livre, le roman notamment, était en quelque sorte voué au silence depuis que sa lecture était elle-même devenue silencieuse. Comme si même les paroles du dialogue qu'il ne manque pas d'enfermer ne devaient pas être libérées autrement que dans la seule tête du lecteur : car rien, ou si peu, typographiquement, ne vient, la plupart du temps, marquer les conditions d'énonciation du cri, de l'injure ou du soupir. Si les avions ou les voitures font du bruit, on le dit, mais on ne le montre pas, sauf éventuellement, à souligner que l'on ne s'entend plus – ce que l'on a, justement, été obligé de dire parce que ce n'était pas visible. Autrement dit, le livre sup-

posé sérieux s'impose justement dans une présence mutique. Il doit être lu non seulement en silence mais si possible dans le silence feutré d'un intérieur confortable. S'il est un objet qui se retire du monde pour mieux le contempler, le traduire ou l'interroger, s'il se tient en quelque sorte hors de (voire contre) la rumeur bavarde du monde, alors il se doit en quelque sorte d'en oublier l'épaisseur sonore, si puissante, si présente dans nos sociétés médiatiques.

Est-ce parce que la bande dessinée possède, à en croire Thierry Smolderen<sup>7</sup>, une dimension en quelque sorte industrielle et fortement médiatique? Est-ce parce qu'elle est d'abord censée divertir? Quoi qu'il en soit, elle met d'emblée en place une véritable ingénierie du son, dès les années 1897-1899 avec Dirks et ses *Katzenjammer Kids* (*Pim Pam Poum* en français), bien avant le cinéma donc. Par la bande, s'introduit ainsi dans le livre, après le journal, une bande-son dont il convient de mettre au point les propriétés et caractéristiques de manière pragmatique. La bande dessinée s'invente aussi en inventant des solutions à un problème de fond : celui de rendre sonores le journal et le livre *a priori* muets. On y parle et on y fait du bruit, voire de la musique. Pour autant, la bande dessinée n'a pas techniquement transformé, sur ce plan, le livre : elle n'y a pas rajouté, miniaturisé et camouflé dans la couverture cartonnée, un

<sup>7</sup> Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Les Impressions nouvelles, 2009.



dispositif de restitution du son par exemple. Non, elle a inventé des solutions propres, un système de signes qui lui permet de rendre le son sans le mobiliser en tant que tel, mais en le traduisant dans son propre dispositif sémiotique : par une logique graphique qui permet de mettre en scène le son de la parole dans un espace singulier, celui de la bulle, comme elle permet de mettre en scène le son des bruits et de la musique qui accompagnent le récit.

### BULLES DE SON

La bulle enferme la parole dans un espace singulièrement original, car il ne relève pas, à proprement parler, de celui de la case en tant que tel, sans lui être totalement étranger pour autant. Elle est un tour de force (qui a été inventé avant la bande dessinée, mais que celle-ci a rapidement systématisé). En effet, elle parvient à se saisir d'une parole dont un certain adage souligne à l'envie qu'elle est difficile à capturer et à maîtriser. Elle la maintient dans son espace tout en lui permettant d'entrer en dialogue avec les autres bulles : espace, donc, à la fois clos et ouvert. Mais cet espace n'est pas un sous-espace de la case, il s'y superpose plus qu'il ne s'y inscrit. Il faut le voir, me semble-t-il, comme une sorte de collage qui oblitère la case. On ne voit plus dès lors ce qu'il y a dessous et le dessinateur doit prendre en compte ce masque. Mais quand bien même, pratiquement, il en vient alors à inscrire la bulle dans la case, c'est un peu sous un effet d'optique : car ce n'est justement pas une véritable inscription, mais bien une superposition. Dans une vision plus abstraite et théorique de la bulle, on peut en effet la voir comme un espace spécifique qui n'est pas vraiment celui du blanc de la planche. C'est un autre blanc, comme s'il était découpé dans

une autre planche ou une autre feuille et collé par-dessus la première. Car le blanc de la bulle ne rend compte, à proprement parler, d'aucun espace au sens de l'espace physique en 3D (celui que simule la case). En revanche, il met en scène l'espace sonore de la parole, espace abstrait s'il en est. La parole, à la fois linéaire et libre, est ainsi saisie au sein de ce blanc qui la délinéarise quelque peu et l'enferme. Il est donc plus une métaphore visuelle de l'espace sonore qu'un véritable espace en soi. Autrement dit, il donne à voir un espace sans dimension, celui du son, par le truchement de mots ou d'un code idéographique en 2D lorsque les lettres se font épaisses. Cependant, comprenons que les lettres, sous quelque forme que ce soit, ne sont jamais du texte – comme cela peut être le cas d'un dialogue dans un roman ou un texte théâtral : elles ne représentent pas du son, elles sont du son. Les lire comme du texte dès lors, c'est méconnaître leur réalité profonde.


Les jurons d'un Prunelle, dans *Gaston Lagaffe*, sont des plus intéressants à cet égard : la parole ne vise pas à véhiculer le dialogue, mais à porter un état de colère qui éclate dans les gros mots, à la fois constat d'impuissance et manière d'y faire face. Ainsi, de cette bulle, littéralement jetée par Prunelle au visage de Gaston, qui semble essuyer un coup de vent, grosse bulle qui commence par un tonitruant « *Rogntudjuu* », (récurrent chez Prunelle) suivi d'une bordée d'injures qui articulent expression et dessin : « *bougre de [tâche = dessin]* », « *face de [moule = dessin] polluée* », etc., ou dessin seul (un cochon, un couteau, etc.). Une telle bulle ne fait pas forcément l'objet d'une lecture au sens strict. On peut, bien évidemment, y flâner afin de déguster les formes de l'invention graphique de Franquin, mais un lecteur de bande dessinée ne va pas obligatoirement s'y attarder, car il est



possible et légitime de prendre globalement cet ensemble nourri de jurons comme un étalon de la colère de Prunelle : une grosse colère transcrite par un gros éclat de jurons, rendus visibles par le gras du trait. Si le lecteur entre dans le détail, et rien ne l'y empêche, il ne lira pas plus, puisque la bulle fonctionne comme un rébus, qui se décrypte mais ne se lit pas. Cependant, il en va indubitablement d'une dimension ludique dans ce retour du graphisme dans la bulle elle-même, qui transforme justement du son en dessin et joue avec lui pour produire du son. Autrement dit, ce type de bulle montre ce que les autres bulles cachent : que la bulle est un espace purement sonore, mis en scène graphiquement (dimension graphique ici singulièrement accentuée). Bref, Franquin nous invite en ce cas à la fois à la découverte de formules graphiques pleines d'imagination, mais également à entendre résonner les hurlements de Prunelle : car cette bulle crie fort, ne l'oublions pas.

Le tressage des relations entre les bulles peut même aboutir, dans *Blueberry* par exemple (*Chihuahua Pearl*, Dargaud, 1973), à une quasi prise en main de la composition de la planche : ici le réseau serré des bulles en vient, graphiquement, à envahir la planche et à se poser comme des nœuds d'organisation de l'espace même de la planche. D'ailleurs, Giraud les place à la lisière des cases, en chevauchement des espaces intericoniques, ce qui les montre véritablement comme superposées à la planche elle-même. Mais leur présence est si dense que le dessinateur ne peut pas ne pas les prendre en compte dans la composition de l'ensemble des cases comme dans celle de chaque case, car sinon le lecteur risquerait de n'y plus rien voir. Où l'on voit que la bulle lévite en quelque sorte au-dessus de la case et qu'auteur comme lecteur doivent faire avec, négocier sa position, afin qu'elle n'empiète pas de manière excessive sur l'arrière-fond des cases. Et ce n'est qu'au final – et au final seulement – qu'elle semble se fondre dans la case.

Pour autant, la bulle n'a rien d'obligatoire en bande dessinée : c'est simplement un outil pratique qui permet de mettre en scène avec précision et de bien négocier visuellement, grâce à son appendice qui pointe vers quelqu'un en particulier, l'enchevêtrement parfois difficile du dialogue. En son absence, la bande n'en reste pas moins dessinée, mais il est vrai que la restitution



La bulle est un espace purement sonore, mis en scène graphiquement.

du son en est marginalisée : la bande dessinée, d'audiovisuelle, se rétracte sur la dimension purement visuelle et le dialogue redevient dès lors – lorsqu'il est conservé – un dialogue de théâtre ou de littérature, écrit sous l'image ou dans une partie de l'image. Töpffer n'utilisait pas les bulles et inventait néanmoins la bande dessinée. Cruikshank utilisait les bulles dans ses dessins humoristiques, mais n'inventait pas pour autant la bande dessinée. Foster, dans *Prince Valiant*, ne recourt pas aux bulles, mais à un texte récitatif placé sous l'image. Il n'en construit pas moins ce qui est devenu l'un des classiques de la bande dessinée. Le *Tarzan* de Hogarth ne convoque pas plus la bulle, mais un texte qu'il insère dans quelque angle mort de l'image. Enfin, l'élégant dessin du *Flash Gordon* d'A. Raymond est accompagné d'une alternance de bulles et de textes qui, également, s'inscrivent dans le cadre même de l'image. Il semble que, pour certains grands dessinateurs américains de l'entre-deux-guerres, la bulle encombraient en quelque sorte le dessin, le polluaient par un élément étranger qui venait en grignoter l'intégrité. Pour ces dessinateurs, dont parfois les cases versent dans la logique du tableau<sup>8</sup>, le dessin se suffit au point d'en évacuer la bulle, séparant alors texte et image au lieu de les lier. Forme d'un purisme graphique, qui le limite au seul dessin des personnages et des décors, singulièrement soignés dans les deux cas, qui revient à une dichotomie stricte entre ce qui est donné à voir et ce qui relève du texte, lu, sur le

<sup>8</sup> Cf. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, 2010.



mode traditionnel de la littérature. Où l'on retrouve la logique de l'illustration, mais inversée : ce n'est pas l'image qui illustre le texte, mais le texte qui illustre l'image.

### LA BANDE-SON

À la différence de la parole, traditionnellement enserrée dans l'espace de la bulle, la mise en scène graphique du son le projette dans l'espace même de la case : elle accompagne littéralement l'action dans une sorte de bande-son qui se tresse à celle qui porte le récit lui-même.



B. Peeters a souligné combien le début de l'album de Spirou *QRN sur Bretzelburg*<sup>9</sup> parvenait à traduire visuellement le déchaînement sonore des postes de radio ouverts par Fantasio : ils saturent l'espace sonore de la maison et cet envahissement est précisément traduit par Franquin par une emprise visuelle des éléments codant le son qui, cependant, ne doivent pas pour autant sacrifier la lisibilité de l'image. Franquin parvient ainsi à un véritable tour de force dans l'équilibre qu'il crée entre la transcription visuelle de la puissance du son et la nécessaire lisibilité de l'image : car il faut donner l'impression d'un brouillage des sens, sans pour autant troubler le sens lui-même<sup>10</sup>. Il y a des bandes dessinées bruyantes comme il y a des bandes dessinées bavardes (à l'instar de Blake et Mortimer). Astérix en est le meilleur exemple : on y crie, on pousse des coups de gueule, on y est volontiers tapageur, à l'instar du défilé, tambour battant, d'*Astérix chez les Helvètes* (Dargaud, 1970) ou de l'attitude

pour le moins dissipée des Gaulois dans les tribunes d'*Astérix aux Jeux Olympiques* (Dargaud, 1968). Ce qui exige à chaque fois de mobiliser les vecteurs sémiotiques et plastiques qui vont permettre de donner à voir ce bruit, ces hurlements, cette musique... Dès les années 1970, Jean-Bruno Renard parlait d'idéographie<sup>11</sup> pour désigner ce système graphique qu'utilise la bande dessinée pour rendre visible l'invisible : le son en général (le bruit des voitures de course ou des motos pétaradantes, la musique, les hurlements, etc.), mais aussi les pensées interrogatives, exclamatives ou peu avenantes (à l'exemple des jurons cités plus haut) ainsi que le mouvement lui-même (la petite boucle qui accompagne les personnages qui courent dans *Tintin*, ou les traits qui indiquent le déplacement et sa vitesse, etc.). Idéographique, car il s'agit de mettre en scène visuellement l'idée de quelque chose qui n'existe pas sur ce mode dans la réalité. Car, dans la réalité, si l'on voit la voiture se déplacer, l'on ne voit pas le mouvement en tant que tel. Or, la bande dessinée donne à voir le mouvement lui-même pour renforcer l'impression que la voiture bouge (déjà donnée par le cadrage, le positionnement de l'auto dans l'image, etc.).

Comme pour la bulle, le dessinateur doit négocier la place de ce son dessiné dans la case lorsqu'il prévoit sa mise en scène. Ce qui introduit une différence non négligeable par rapport au cinéma. Car, dans un film, la bande-son se superpose virtuellement, c'est-à-dire non spatialement, à l'image : c'est une métaphore que de parler alors de superposition. Le son s'ajoute, mais sur un autre registre que celui de l'image : on tresse deux enregistrements d'un mode d'existence global du réel qui est, lui, pleinement audio et visuel, ici séparés techniquement, soit à la prise de son, soit au niveau du montage et du film lui-même. Dans l'univers de la bande dessinée, il en va tout autrement, puisque le son doit faire inévitablement l'objet d'une transcription graphique qui l'insère dans l'image et produit une homogénéité sémiotique (c'est le même système qui présente image et son) liée à la continuité graphique de la bande dessinée (car tout y est dessiné).

La bande dessinée va alors produire un texte qui n'est plus véritablement un texte puisqu'il n'est pas destiné à être lu, mais à être entendu. Le mot écrit ne l'est plus sous forme d'une ty-

<sup>9</sup> André Franquin et Michel Greg, *QRN sur Bretzelburg*, Dupuis, 1966.

<sup>10</sup> Cf. Pascal Robert, « Brouillez les sens et le sens se brouille, de l'incommunication sur "QRN sur Bretzelburg" », *Hermès*, n° 54, dossier « La bande dessinée : art reconnu, média méconnu », CNRS Éditions, 2009.

<sup>11</sup> Jean-Bruno Renard, *Clefs pour la bande dessinée*, Seghers, 1978.



pographie traditionnelle machinique ou qui simule l'écriture manuscrite : il devient une sorte de calligraphie, mais singulière, puisqu'elle ne vise pas à mettre le texte en image pour le faire exister en tant qu'image, à contempler en tant que telle, mais à le différencier du texte lu (récitatif) ou parlé (dialogue ou monologue comme parole intérieure) et à le présenter (et non le représenter, car il existe, encore une fois, d'abord sur un autre mode, a-visuel) comme matière sonore. Car il s'agit de cela : rendre la matière sonore, abstraite et virtuelle, sous la forme d'une matière visuelle qui la simule directement en tant que matière sonore – à l'instar de cette lettre « i », grasse, énorme, répétée et qui se tord avec le resserrement du virage que prend le véhicule à grande vitesse.

Il n'y a pas que les humains qui fassent du bruit dans la bande dessinée : la technique et les animaux aussi, voire la nature – à l'exemple d'une chute d'eau. Les véhicules saisis par la vitesse font bien évidemment du bruit, et d'autant plus qu'ils vont vite : autrement dit, la vitesse n'est pas seulement signalée par la dynamique du véhicule lui-même ou par les traits qui l'accompagnent, mais aussi par la simulation du bruit qui exige de proportionner la grosseur du texte à la puissance et à la vitesse du véhicule. Le volume du bruit devient ainsi un indicateur du niveau de la vitesse. C'est vrai pour

les automobiles, les motos, les trains ou les avions... Cependant, les technologies du traitement et de la circulation de l'information font également du bruit, à leur échelle : dans un récent album d'origine allemande, *Irmina* de Barbara Yelin (Actes Sud, 2014), qui retrace la vie d'une femme autour de la Deuxième Guerre mondiale, le rôle joué par la machine à écrire dans sa vie – et donc dans la bande dessinée – n'est en rien négligeable et son cliquetis, rendu par un « klack, klack » tout à fait

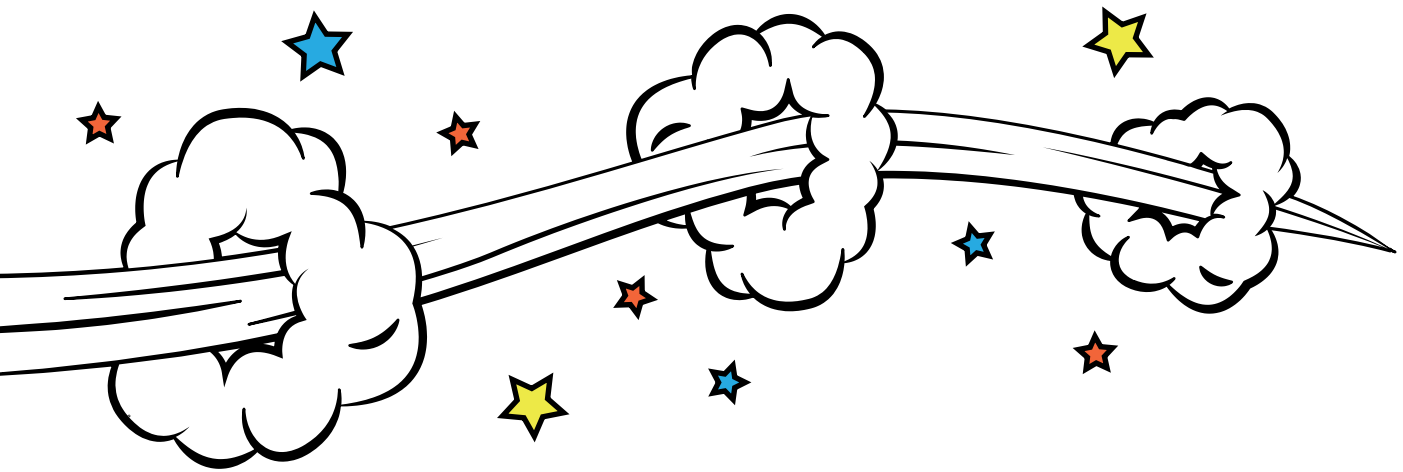
singulier, participe de l'atmosphère engendrée par l'album. Le son de l'horloge compte également dans ce livre.

La sonnerie du téléphone est assez présente dans plusieurs albums de Tintin (notamment *L'affaire Tournesol*, Casterman, 1956) : elle annonce l'irruption du pénible Lampion, ou de l'erreur (Boucherie Sanzot), voire des méchants, à moins qu'elle ne sauve nos deux héros, Tintin et Haddock. De la même manière, les animaux poussent des cris caractéristiques, du rire sadique de la mouette de Gaston au « Houba » du Marsupilami, inséré dans une bulle comme le langage humain... enfin, l'étrange piano sauvage (technique et bête à la fois) de Fred (*Philémon, vol. 3 : le piano sauvage*, Dargaud, 2011, p. 163), jeté dans l'arène, ne fonce-t-il pas sur Philémon au son d'un « Boumbaboum » aussi singulier que tonitruant ?

### LA BANDE DESSINÉE COUPE LE SON

Mais parfois, la bande dessinée coupe le son : elle peut le faire de l'intérieur même d'une bande dessinée qui fait beaucoup de bruit, à l'instar des albums d'Astérix, où il est de tradition de bâillonner cet incompris d'Assurancetourix. Castration du génie créatif ? Indispensable tiers exclu





contre lequel, lors du banquet, se ressoude le groupe? Authentique raté (comment savoir, si l'on ne prend jamais le temps de l'écouter?)? Peu importe, ce que nous constatons c'est qu'il doit faire silence... de même préfère-t-on que l'instrument diabolique de Gaston se manifeste le moins possible, à moins qu'on ne se désole avec Haddock du chant de la Castafiore. Bref, il y a des personnages dans la bande dessinée dont on fuit le son par trop envahissant... un comble pour un média qui, naturellement, est muet, ce qui est peut-être, *a contrario*, le signe interne de sa réussite en la matière.

Cela dit, la bande dessinée en vient également à couper parfois totalement le son, pour accroître le système de contraintes ou par purisme, pour savoir comment s'en sortir sans son ou pour ne laisser la place qu'au seul dessin comme véhicule du sens. Les bandes dessinées muettes, quand bien même restent-elles statistiquement marginales, se multiplient néanmoins (*Là où vont nos pères*, Dargaud, 2008; *Un océan d'amour*, Delcourt, 2015; etc.). Mais revenons peut-être à l'un des premiers et plus fascinants exemples de la BD contemporaine : *Arzach* de Moebius (Les Humanoïdes associés, 1976)<sup>12</sup>.

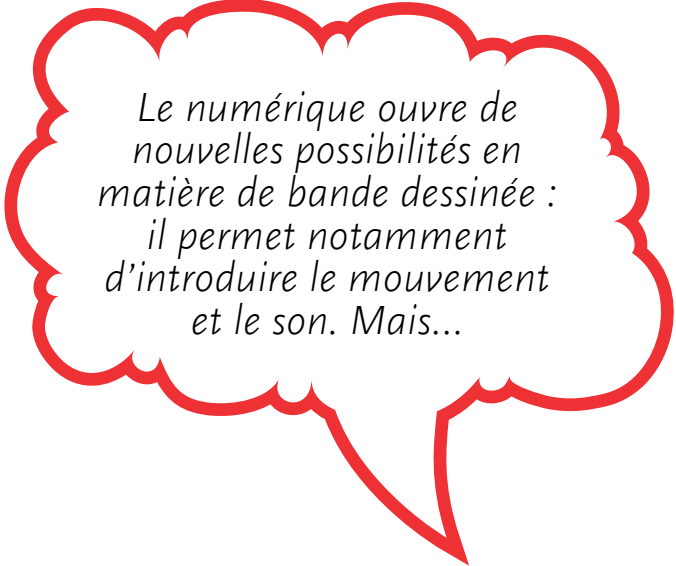
Moebius tout d'un coup coupe le son : *Arzach*, héros de science-fiction, évolue dans un monde dont aucun son n'est retranscrit. Ce qui ne signifie pas forcément que cet univers en soit totalement privé, mais que nous, lecteurs, n'y avons pas accès, puisque l'auteur ne nous le restitue pas. Car nous dépendons alors de l'auteur et de son bon vouloir : s'il met une bande-son, alors nous baignons dans un milieu audio-

visuel, s'il l'enlève, ne reste que l'image, comme en peinture. Cela dit, nous avons tellement pris l'habitude de lire des bandes dessinées sonorisées que nous sommes quelque peu pris de court lorsqu'une bande dessinée ne contient plus de système idéographique, de récitatif ou de restitution de la parole. Il y a des silences éloquentes. Est-ce réellement un silence d'ailleurs? Ce n'est pas sûr, car il nous semble entendre le feulement du glissement de la monture d'Arzach et même les hurlements de la bête... alors même que rien ne les a restitués. Le silence, c'est peut-être autre chose, une pause dans un monde d'où le bruit, le son en général, n'a pas été aboli – nous y reviendrons. Non, ici, il s'agit d'autre chose encore : de la formidable capacité de l'image seule (car il n'y a ni textes, ni bulles, ni idéographies) à rendre un monde, sa férocité, son atmosphère, ses tensions, ses logiques... et même ses bruits de fond, ses cris ou un battement d'ailes. Car quelque chose sourd de ce seul dessin, me semble-t-il, qui est moins une absence de son, qu'une autre manière de le rendre graphiquement par la tension et le drame qui l'habite<sup>13</sup> : c'est au lecteur alors de jouer et de produire dans sa tête les frottements comme les grognements, les trépignements comme les hurlements. Mais le même lecteur peut également apprécier, et c'est une lecture tout aussi légitime, l'étrange, dérangement et quelque peu envoûtante expérience à laquelle nous convie Moebius. Car nous sommes les témoins<sup>14</sup> d'un drame en effet, de la violence du « struggle for life » entre le chasseur, qui domine la situation en dominant les airs, qui domine également par

<sup>12</sup> Sur l'histoire de la bande dessinée muette, consulter : <http://www.dug.org/dossier/bande-dessinee-muette-1-la>

<sup>13</sup> Chabouté, dans *Tout seul* (Vents d'Ouest, 2008) notamment, parvient également à rendre la puissance sonore de la mer par le seul dessin...

<sup>14</sup> Plus globalement, je défends la thèse selon laquelle le lecteur de bande dessinée est moins lecteur que « témoin ». Cf. Pascal Robert, « L'immersion en BD : de l'implication à la subversion du lecteur », à paraître dans Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin (dir.), *Mondes numériques, mondes possibles. Enjeux de l'immersion fictionnelle*, Presses Universitaires de Rennes, 2016.



Le numérique ouvre de nouvelles possibilités en matière de bande dessinée : il permet notamment d'introduire le mouvement et le son. Mais...

l'intelligence face à la force brute : nous vivons en direct ce qui semble moins une représentation qu'une présentation des choses telles qu'elles ont eu lieu. Ce qui se passe de commentaire – il n'y a pas de texte –, ce qui se passe aussi de dialogue – seuls comptent les gestes et la stratégie – et, semble nous dire Moebius, ce qui se passe de son, pour marquer encore plus fortement ce que l'œil ne veut pas voir et le forcer à regarder : car ici tout est visible, sans fard, sans couverture sonore qui, quelque part, fait passer la tension en la subjuguant dans une saturation sonore qui l'étouffe et la relativise – comme dans ces films américains dont la puissance sonore amortit et euphémise la violence autant qu'elle l'accompagne. Dans *Arzach*, l'absence même de son nous met, nous lecteur, face à la férocité brute de ce monde ; en deçà des mots, au-delà du bruit, l'acte seul émerge, dans ce mélange d'intelligence stratégique et de brutalité qui nous sidère. Nous ne lisons pas, nous expérimentons. C'est tout autre chose et cela nous met mal à l'aise.

Le silence n'est pas une absence de son. Il est un moment de suspension du son, du bruit, des paroles. Il intervient dans une bande dessinée, qui par ailleurs possède une bande-son, qu'il interrompt seulement pour un temps relativement court. À l'instar de cet incident qui frappe le discours de Zantafio dans *Le dictateur et le champignon* (Dupuis, 1956) : les micros ne sont pas branchés et l'on voit le général s'agiter et vociférer alors même que personne ne l'entend, sorte de marionnette grimaçante, agressive et ridicule tout à la fois – où, le pouvoir réduit au silence, ne reste que sa gesticulation. Le silence est une coupure, une incision dans un univers sonorisé, il est différentiel et oppositionnel. Là encore, il en va pour le lecteur d'une expérience : car si l'auteur parvient à créer un silence, c'est bien au lecteur de le ressentir. Certes, l'auteur sait créer les conditions sémiotiques de ce silence et, en ce sens, il existe bien dans la bande dessinée en dehors de tout lecteur, mais c'est bien un lecteur qui, néanmoins, va l'éprouver. Ce qui, encore une fois, est autre chose qu'une lecture<sup>15</sup>. Ce silence a valeur de

test : si un auteur parvient à l'imposer comme un moment dans une bande dessinée, c'est qu'il ne tient pas une place dominante dans le reste de son travail ; autrement dit, le fait même que l'on puisse créer un silence dans une bande dessinée signifie qu'elle est, de fait, par ailleurs pleinement sonorisée.

### LA BANDE DESSINÉE MET LE SON ?

Le numérique ouvre de nouvelles possibilités en matière de bande dessinée<sup>16</sup> : il permet notamment d'introduire le mouvement et le son. Mais qu'est-ce qu'une bande dessinée dont les personnages se mettent à bouger ? Le contrat de « lecture » noué avec le « lecteur » n'est-il pas trahi ? Car la bande dessinée repose justement – et tout à l'inverse – sur la nécessité de trouver des solutions sémiotiques pour rendre le mouvement alors même que le support est fixe. Certes, on n'est pas obligé de passer à quelque chose qui ressemble étrangement à du dessin animé ou plutôt à un sous-dessin animé, mais la tentation est cependant bien présente. Mieux ne vaudrait-il pas, dès lors, faire carrément un film d'animation ? Après tout, la question s'est posée au début du XX<sup>e</sup> siècle lorsque l'on a inventé le dessin animé justement : était-il encore justifié et utile de faire de la bande dessinée ? Un auteur de bande dessinée comme W. McCay, et non des moindres en l'occurrence, va à terme abandonner la bande dessinée pour se lancer dans le dessin animé : il n'a pas cherché à marier les deux, il a fait son choix. Ce qui n'a pas empêché la bande dessinée de persévérer,

<sup>15</sup> Ce qui est le cas d'ailleurs de toutes les images, dépourvues de son – peinture – ou dotées d'une simulation de son – cinéma.

<sup>16</sup> Quelques références récentes sur les formats numériques de la bande dessinée : Magali Boudissa, « La bande dessinée numérique », dans Éric Dacheux (dir.), *Bande dessinée et lien social*, op. cit. ; Julien Baudry, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvièmcart* 2.0, <http://neuviemcart.citebd.org/spip.php?article392> à 396 (quatre parties) ; Elsa Caboche, « Narration numérique en images », dans Henri Garric (dir.), *L'engendrement des images en bande dessinée*, PUF, 2013.



de se développer et d'être encore bien vivante aujourd'hui. On peut même remarquer qu'elle résiste bien mieux au numérique que le dessin animé lui-même, qui a pratiquement disparu au bénéfice du film d'animation en images de synthèse.

Il en va de même avec le son. La bande dessinée gagne-t-elle à se sonoriser? Reste-t-elle, dès lors, encore de la bande dessinée? Ces questions méritent d'être posées, parce qu'elles permettent justement de réfléchir à ce qu'est la bande dessinée. On dit souvent qu'il n'y a pas de définition intrinsèque de la bande dessinée, je dirai plutôt qu'il n'y a pas forcément une formule unique pour raconter des histoires en images : on en a inventé d'autres avant, on va à coup sûr en inventer de nouvelles, et le support numérique s'y prête tout particulièrement. La bande dessinée n'est qu'une manière parmi d'autres de raconter des histoires en images; elle est peut-être en l'état actuel des choses la plus efficace, elle est en tout cas actuellement la plus répandue, la plus largement pratiquée et diffusée. Or, la bande dessinée est un type singulier de manière de raconter des histoires en images qui repose, nous l'avons vu, sur un système de contraintes. À l'instar de l'Oulipo, on a inventé l'Oubapo, l'Ouvroir de bandes dessinées potentielles, mais au fond la bande dessinée, quelle qu'elle soit, n'est-elle pas intrinsèquement sous contraintes? N'est-elle pas intrinsèquement oubapienne? Car elle doit raconter une histoire dynamique avec des images fixes; autrement dit, elle doit traduire le mouvement par des images fixes comme elle doit sonoriser une bande qui, sur papier, ne possède aucune dimension acoustique<sup>17</sup>. Or, le numérique quant à lui peut simuler le mouvement comme il peut introduire le son. Dès lors, le son qui, dans la bande dessinée papier ne peut s'exprimer, nous l'avons vu, qu'à travers des solutions sémiotiques originales, devient tout simplement un véritable son qui ne passe plus par une traduction dans un système sémiotique différent pour s'exprimer. Mais y gagne-t-on vraiment? Frapper à la porte et faire «toc toc» est une convention visuelle, sonore et interprétative que l'on ne lit pas en tant que telle, c'est une invention sémiotique qui permet de dire le son sans le donner à entendre en tant que tel... N'est-ce pas d'ailleurs tout le charme de la bande dessinée que de donner à voir ou à en-

tendre bien plus qu'elle ne peut le faire *a priori*? Pourquoi ne se lasse-t-on pas de voir des personnages qui ne courent pas nous donner l'impression de courir? Parce qu'il en va d'un décalage qui, justement, introduit ce petit quelque chose d'artificiel qui les rend à la fois si étranges, si l'on s'y arrête, et néanmoins si vivants, si dynamiques, dès lors que l'on se prend au jeu. Car il en va peut-être au fond d'une dimension ludique de la bande dessinée qu'elle assume moins dans son seul humour que dans son mode de fonctionnement intrinsèque – c'est-à-dire même lorsqu'elle est sérieuse – : ludique pour dire le jeu, mais un jeu qui dit moins le gag, qu'une implication du lecteur<sup>18</sup>. Le jeu et l'implication du «lecteur» sont justement dans l'écart qui sépare ce que peut offrir la bande dessinée et ce sur quoi elle ouvre : elle repose sur un support papier en 2D et ouvre néanmoins sur un espace 3D à explorer/construire<sup>19</sup> (une pyramide chez Jacobs par exemple), elle est portée par un support fixe qui embraye sur des images qui donnent l'impression de mouvement, ou un support mutique qui se sonorise... Le son dans la bande dessinée possède, me semble-t-il, pleinement cette dimension ludique qui implique son lecteur, en ce sens qu'il lui demande d'aller bien au-delà de ce qu'elle peut donner – car elle ne produit en tant que telle aucun son. Un lecteur qui est néanmoins pleinement guidé par la sémiotique mise en place, qui l'enjoint à entendre un crissement de pneu là où il n'y en a pas. Si la porte se ferme en faisant véritablement «vlan» ou que le téléphone sonne véritablement au lieu de faire «dring», que le moteur de la voiture ronfle réellement au lieu de faire «vraoum» n'est-ce pas justement cette dimension ludique que l'on perd? N'est-ce pas cette implication qu'elle exige de son lecteur parce qu'elle est en manque (elle n'est vraiment pas sonorisée) tout en la dirigeant (grâce à un dispositif idéographique précis) qui va faire défaut? Autrement dit, soit la bande dessinée numérique en vient à museler le numérique qu'il y a en elle au point où il n'est qu'un support et le réduit à simuler le modèle papier à quelques fonctionnalités de lecture près (zoom, etc.) – c'est le choix d'Iznéo par exemple ou des blogs – ; soit la bande dessinée numérique a l'ambition des propriétés dynamiques de son support et peut prétendre à devenir autre chose que de la

<sup>17</sup> Cf. Pascal Robert, note 1.

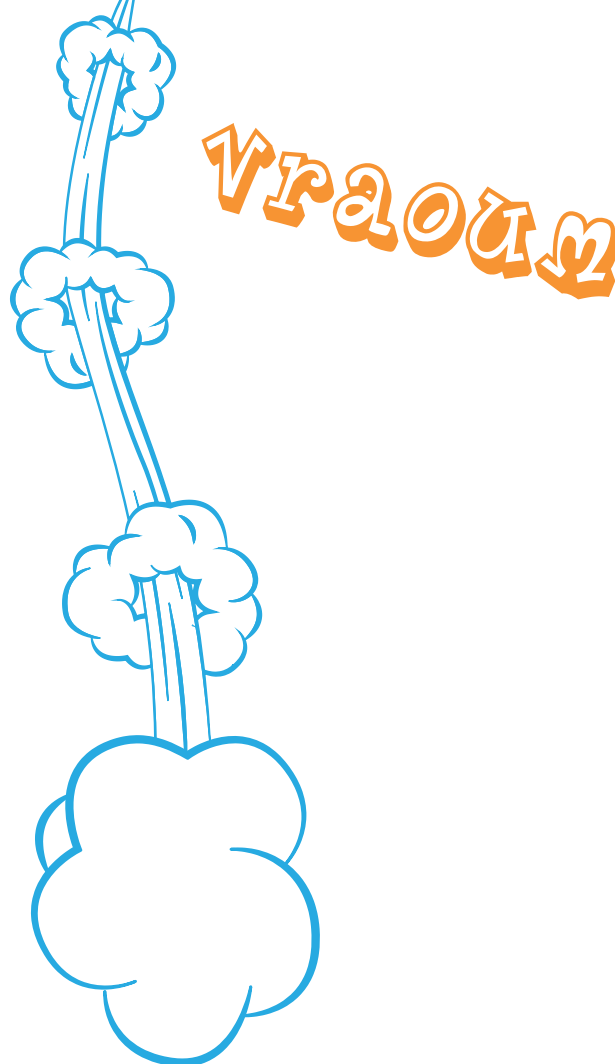
<sup>18</sup> Cf. Pascal Robert, note 14.

<sup>19</sup> Cf. Pascal Robert, note 1.

bande dessinée; soit elle choisit, tout en étant sur support numérique, à la fois de profiter de nouvelles propriétés (notamment temporelles) tout en conservant cependant le système contraint de la bande dessinée (ne pas utiliser le son ni le mouvement notamment), ce que fait en quelque sorte le turbomédia, toujours guetté néanmoins par la tentation de l'animation et de la sonorisation. Quoi qu'il en soit, le son fonctionnera comme une sorte de test : qu'on le traduise dans un autre système sémiotique ou qu'on le donne à entendre *per se*, et c'est le média qui se transforme ou des formes d'intermédiétés qui sont en jeu...

### CONCLUSION : LE SON COMME TEST DU RAPPORT TEXTE-IMAGE ?

Le rapport au son est une sorte d'analyseur médiatique du positionnement du texte, de l'image et de leurs relations : la peinture reste plutôt allergique au texte; certes, il y a des mots dans la peinture, mais ils sont minoritaires tant en volume qu'en termes de sens; à moins que le texte, théorique notamment, n'accompagne la peinture, mais de l'extérieur. La photographie ne se saisit, là encore, que marginalement du texte. Peinture et photographie restent globalement muettes. Elles font art sur un mode visuel et la séparation de nos sens (vision et ouïe) travaille profondément nos catégories – du moins en occident. Dans la vision, on sépare nettement ce qui relève du code alphanumérique et ce qui relève de l'image (quand bien même, vu d'un peu loin, une page apparaît également comme une image). Le texte a banni le son – la lecture à haute voix – depuis longtemps, et la peinture, quoique toujours enrobée de discours et peut-être même parce qu'elle ne peut désormais que bien difficilement y échapper, semble d'autant plus se réfugier dans un sens propre, impliqué par l'image (ce qui relance d'autant plus le jeu de l'interprétation). On a volontiers tenté de dépasser cet héritage d'arts bien séparés par un art qui se voulait total et donc à proprement parler audiovisuel, à l'instar de l'opéra au XIX<sup>e</sup> siècle, à la fois performance acoustique et spectacle visuel. On a pu également inventer ce cinéma, qui naît muet, mais qui est rapidement accompagné d'un piano avant que de devenir lui aussi audiovisuel. S'il n'y perd pas tota-



lement l'écriture, celle-ci se voit néanmoins reléguée en amont (scénario) ou en aval (sur le mode économique-gestionnaire de la reconnaissance des membres de l'entreprise qui ont participé à sa réalisation, ou sur le mode de la critique). Seule la bande dessinée a su conjuguer texte, image et son avec une telle invention et un tel raffinement : transcrivant le son en image et en « texte » (la parole donnée à lire/entendre), tout en mariant texte (récitatifs et parole) et images, elle est, avant l'avènement du numérique, le seul « média » qui tresse les trois brins du texte, de l'image et du son, mais à sa manière... Une manière qui favorise le dessin (et non la peinture, art noble de la représentation dans notre culture); une manière qui se saisit du texte pour l'encadrer (cartouche), le mettre en bulle (pour le rendre comme parole) et, en définitive, l'euphémiser; une manière, enfin, qui a appris à donner à voir le son, le restituant dans un autre système sémiotique que le sien tout en le caractérisant comme son, puisqu'il ne doit pas être lu<sup>20</sup>. En l'état actuel des choses, le numérique a peut-être moins de personnalité...

**B:F**

<sup>20</sup> Erreur du novice en bande dessinée qui lit le célèbre «vraoum» et trouve cela quelque peu enfantin.