

# LA TRAVERSEE DU SIGNIFIANT ICONIQUE

## *Repères pour un cheminement pédagogique*

---

Guy GAUTHIER

L'étude de l'image — la formulation, ici, est reprise de l'usage courant — n'a pas encore défini avec exactitude les limites de son territoire. Qui souhaite l'aborder se trouvera nécessairement confronté à une question banale, innocente d'apparence : par où commencer ? Le chercheur, seul ou en équipe, se fiera à son intuition, ou au hasard, à moins qu'il ne choisisse de transposer provisoirement à l'image des méthodes éprouvées ailleurs. Le pédagogue est plus mal à l'aise : s'il sait comment il a commencé, lui, il n'est pas très sûr que c'est bien ainsi qu'il faut faire avec ses étudiants (1). Il suffit d'une erreur pour que l'image, parée au départ de tous les attraits, ne devienne qu'une matière aride qu'on cherchera à fuir comme tant d'autres. Les étudiants ont alors la désagréable impression qu'on coupe les cheveux en quatre (ils ont, pour dire cela, des formulations plus pittoresques). Ils n'ont pas toujours tort. Je voudrais, non pas répondre à cette question majeure, mais faire quelques propositions méthodologiques résultant de tâtonnements, de semi-échecs, d'échecs complets, et quelquefois de réussites parfaitement inattendues.

Avant d'entreprendre toute étude de l'image, mieux vaut bannir, au moins provisoirement le mot « image », particulièrement imprécis, même si l'on s'en tient à l'image à support matériel.

Nous dirons donc que notre propos est d'interroger toutes les traces qui, en n'utilisant que deux dimensions de l'espace, produisent du sens. Il va de soi que la notion de sens n'est pas universelle, et que nous rencontrons ainsi nos premières difficultés. Il n'est donc pas inutile, s'agissant d'un auditoire non préparé à une approche immédiate, de préciser quelques termes en puisant des exemples là où le groupe paraît le plus réceptif : sens, signification, signe, signifiant, signifié, sémantique, en attendant, pour plus tard, sème, sémème, signifiante. Il n'est pas question de tout ramener, à tout prix, au sens, mais de bien s'entendre sur des mots qui apparaîtront fréquemment

---

(1) La démarche a été suivie, à raison d'un semestre par groupe, avec 10 groupes d'étudiants de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année, en majorité scientifiques.

en cours d'enseignement. Le mieux est de faire ce travail de préparation à partir d'un exemple simple, une affiche électorale ou publicitaire par exemple. Il est bon d'avoir choisi à l'avance de quel type d'image on va parler, car à vouloir tout embrasser (peinture, cinéma, bande dessinée, photographie, etc...) on se condamne à un niveau de généralité préjudiciable à la rigueur de la démarche. Ceci suppose un travail préalable de débroussaillage, qui peut être proposé aux étudiants, ou effectué par l'enseignant, pour son propre compte, seul ou au sein d'une équipe. Dans l'un ou l'autre cas, il est indispensable de s'en tenir à quelques critères ne prêtant pas à contestation, donc liés à la matérialité du message (on sait tout de suite si une image est en couleurs ou non ; on peut discuter à perte de vue pour savoir si elle est mystique ou non). Les critères sont innombrables ; à vouloir tous les retenir on tomberait dans un dispositif anti-économique qui obscurcirait sous prétexte d'analyse.

### **Les caractéristiques spécifiques du signifiant iconique**

Nous avons défini l'image comme un ensemble structuré de traces sur un support à deux dimensions. Ces traces sont multiples, les supports aussi : il faut commencer par opérer une classification des unes et des autres.

Les supports peuvent être éphémères ou durables. L'éphémère, c'est l'écran (quelle que soit sa nature), où l'image peut disparaître, puis réapparaître, ou céder la place à une autre (dans l'intervalle, l'image reste stockée sur un support, à peu près inaccessible). Le durable, c'est le mur, ou le papier, ou tout autre support où l'image est inscrite jusqu'à ce que l'intervention de l'homme ou l'érosion du temps l'ait effacée, après quelques heures ou quelques millénaires. Cette définition englobant les peintures de Lascaux et les photographies de nos revues, il faut au moins distinguer les supports fixes (généralement verticaux) et les supports mobiles. Pour le reste, c'est une affaire de traces, pour lesquelles les différenciations sont plus complexes : une gravure sur bois, une photographie en noir et blanc, un dessin à l'encre de Chine noire ne sont pas après tout, pour reprendre en la modifiant légèrement la célèbre formule de Maurice Denis (2) que du noir et blanc en un certain ordre assemblés.

Si l'on s'interroge sur la production, des confusions sont possibles, à moins d'être un expert : il n'est pas toujours possible de déceler la technique d'origine, si lourde de conséquences cependant. Il est des gravures sur bois impossibles à distinguer de gravures sur cuivre, des dessins à la plume qui imitent les photographies au trait, des mélanges de matières qui laissent perplexes le spectateur d'un tableau (Paul Klee, Max Ernst). On sait pourtant quelle est l'importance du geste, qui implique une certaine participation du corps, un certain trajet dans les opérations d'émergence du signe. Si on laisse de côté ces données — mais dans une analyse purement synchronique, s'interdisant de remonter en amont, là où s'effectue le travail de l'image, on le peut — on se prive pour une phase ultérieure d'éléments essentiels. Faute de pouvoir prendre en compte la diversité des techniques, on s'essaiera en tâtonnant, à distinguer les ensembles suivants :

---

(2) « Se rappeler qu'un tableau — avant d'être un cheval de bataille, une femme nue, ou une quelconque anecdote — est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées ».

Maurice Denis, *Théories*, 1890-1910.

— les images conçues au départ pour être uniques, où l'on trouvera les innombrables techniques inventées par les peintres de toutes les civilisations. Leur étude est difficile du fait qu'on les approche par des reproductions qui respectent mal la richesse de la matière (une gouache reproduite n'est plus vraiment une gouache) ;

— les images qui, tout en étant destinées à être reproduites, supposent, au départ, un geste fondateur, une main à l'œuvre prolongée par un outil. Cette catégorie elle-même doit être subdivisée en deux sous-groupes :

- les « multiples », images à tirage limité, s'accommodant d'un cadre de production artisanal : les gravures originales, les sérigraphies, etc...
- les images industrielles, à capacité de tirage illimitée, qui permettent souvent une diffusion des autres.

— les images, nécessairement industrielles malgré quelques tentations « élitistes », qui nécessitent les relais d'opérations technologiques complexes, mais qui supposent un tout autre processus d'émergence.

On n'a pas jusqu'ici parlé de mouvement : il est bien évident que le tableau ainsi esquissé ne tient compte que de l'image fixe. Le même tableau, simplifié (il n'y a plus alors, d'image unique) pourrait être utilisé dans le cas de l'image en mouvement. Voici donc le tableau proposé :

#### TRACES

		Uniques	Destinées à reproduction		Opérations techniques complexes
			Multiples	Industrielles	
Support	Ephémère				Diapositives
	Durable		Livres d'arts	Bande dessinée Carricature Illustrations	Photographies
	Fixe	Tableaux	Tirages	Affiche graphique	Affiche photo

Le signifiant se trouve ainsi défini par l'intersection entre les caractéristiques du support — lesquelles nous renvoient aux conditions de réception — et les caractéristiques des traces — qui ne peuvent être définies que par référence à l'outillage mis en œuvre pour la production. *Les signifiants iconiques, contrairement à une tentation étroitement structurale qui voudrait les isoler de tout le processus de communication, nous renvoient donc en permanence aux opérations — d'inscription, de lecture — qui, en amont et en aval, vont sans cesse les remodeler.*

Cette classification, cependant, n'est pas entièrement satisfaisante en ce sens qu'elle s'opère à tâtons. Elle implique des informations relatives au contexte, ou alors une formation d'expert, autrement dit un apprentissage minutieux permettant d'isoler les traits pertinents différenciant les traces entre elles. Cet apprentissage pour l'instant semble empirique, et il est facile de se rendre compte, en voyant opérer un expert, qu'il se réfère à une expérience diffuse, et non pas à un système conscient et transmissible. Le même

phénomène joue d'ailleurs à un niveau plus humble : n'importe quel lecteur d'une société industrialisée est en mesure, ou croit être en mesure, d'identifier une photographie, mais il est le plus souvent incapable d'aller au-delà, et de justifier son jugement par une caractéristique objective du signifiant. « Je le vois bien », dit-il le plus souvent, excédé par une question qu'il estime parfaitement superflue. *Il faut donc se résigner à partir, malgré les risques d'approximation, d'un savoir diffus d'usager du code, qui le plus souvent, ne sait pas que c'est un code, et qui doit l'apprendre en cours de route.* Au départ donc, une photographie est une photographie, et c'est sur cette tautologie qu'il faut bâtir une sémiologie, une science du signifiant. S'interroger sur le support et sur l'outil de production est une première étape.

Elle est d'autant plus indispensable que le signifiant spécifique est soumis à dure épreuve par la prolifération industrielle des images, qui ramène tout — parchemin, fresque, tableau, peinture pariétale, papier de riz — à une sorte de vignette aux dimensions standard (un rouleau japonais, un plafond de chapelle, une portion arbitraire de paroi de caverne transformés en rectangles identiques), le papier lisse du livre devenant le support universel, si bien que peinture et photographie par exemple, qui ont toujours entretenu des rapports difficiles, en viennent à mêler la matérialité de leurs signifiants respectifs.

On comprend mieux pourquoi le problème du signifiant est sans cesse contourné au profit du seul signifié qui permet de parler tout de suite idéologie, sociologie, histoire, comme on pourrait en parler à propos de littérature. Il n'est pas question d'éluider ces aspects importants, mais alors qu'une bonne part de la critique picturale, ou cinématographique, s'en tient aux seuls signifiés sans trop se soucier du processus de la signification, l'approche sémiologique se préoccupe d'abord de la chaîne des signifiants, dont on connaît le cheminement inconscient. C'est cet impératif profond qui oblige toute approche sémiologique à commencer par une description qui se doit au départ, d'être falsifiable, autrement dit scrupuleusement fidèle aux caractéristiques matérielles des traces *visibles* sur le support.

### **Agencement d'images et rapports image-texte**

Il est temps de proposer une partie du territoire « image », en isolant une case du tableau esquissé plus haut, en sachant qu'une case est encore un champ trop étendu.

Nous préférerons, pour commencer, un support durable et mobile, donc un livre ou une revue, et des traces explicitement destinées à la reproduction industrielle. Ainsi, chaque participant pourra avoir entre les mains un exemplaire du document à étudier tel qu'il a été conçu pour la consommation. Un support durable fixe (une affiche par exemple) pourrait aussi faire l'affaire.

La tentation est toujours grande de passer par le relais de la diapositive, puisqu'on peut conserver ainsi, sous un faible volume, et avec un classement efficace, de nombreux documents significatifs. Tôt ou tard, certes, il faudra y venir, mais en se souvenant qu'on passe au support éphémère, et à d'autres conditions de réception de l'image. Impossible d'en avoir conscience sans revenir de temps à autre au support réel.

A l'intersection du support mobile et des traces industrielles, on trouve la bande dessinée, l'illustration de texte écrit, le dessin ou la caricature de presse, le carnet de croquis, etc... Il faut donc trouver de nouveaux critères

distinctifs, toujours au niveau du signifiant. Nous en avons retenu deux, tous deux liés à l'environnement : le rapport des images entre elles, le rapport des images avec le texte écrit.

Premier critère : l'image peut être seule (dessin de presse), liée à son environnement par un rapport ténu qui est celui que tout message entretient avec son contexte ; l'image peut fonctionner avec d'autres par analogie, contraste, etc..., en bref tous les rapports qui caractérisent la mise en page ; enfin les vignettes en série peuvent avoir une fonction narrative (Le détour par le signifié — ce qui est narratif et ce qui ne l'est pas — traduit là encore notre simple embarras de ne pouvoir décrire le signifiant : devant une bande dessinée japonaise, nous savons qu'il y a récit uniquement par la disposition des vignettes, sans lire le japonais ni recevoir des informations complémentaires, preuve que le signifiant graphique propose en toute visibilité la marque distinctive du narratif).

Deuxième critère : l'image peut être vraiment seule, sans texte écrit à proximité, éclairée par le seul contexte ; elle peut fonctionner en marge d'un texte écrit qu'elle redouble ou critique (illustration) ; elle peut enfin ne faire qu'un avec le texte, en raison de l'interpénétration intime des signifiants iconiques et scripturaux.

Ces deux critères concernent donc essentiellement l'environnement graphique de l'image, ils peuvent donc donner lieu également à des descriptions précises.

Retenons le cas des images associées par un rapport narratif et mêlées intimement au texte écrit : il ne peut s'agir que de la bande dessinée, définie non pas par son « contenu », par son insertion historique ou idéologique — toutes choses qui seront abordées plus tard — mais par des caractéristiques visibles. A partir d'un corpus vaste ou délimité (le produit d'une razzia dans un kiosque, un album, une page, une « strip »), retrouvons les codes à l'œuvre en sachant qu'il nous faudrait ensuite remonter vers la source, analyser l'énonciation au-delà de la trace, et la production, en termes économiques, au-delà du support.

### **L'espace linguistique : codes scripturaux**

Le texte écrit comprend les dialogues, les commentaires, plus quelques onomatopées destinées à rendre des bruits divers, qu'ils soient ou non d'origine humaine, mais pour lesquelles on utilise les lettres destinées à transcrire la langue.

Une part importante du référent est donc sonore, et on peut même dire qu'elle est toujours linguistique dans la mesure où la transcription des bruits est elle-même phénomène de langue. Seul le commentaire, généralement mineur, nous renvoie à la tradition linguistique écrite, littéraire, correspondant à ce qui, dans le roman, assume l'essentiel de la fonction narrative. Il est d'autres signes, qui, tout en n'étant pas construits à partir des lettres d'un alphabet peuvent être assimilés au phénomène linguistique : il s'agit des rébus qui ont une évidente fonction comique, mais qui n'en sont pas moins des sortes d'idéogrammes.

Tous ces signes, alphabétiques ou non, se partagent l'espace de la vignette avec le dessin de type conventionnel. Dans quelques cas, assez rares, mais intéressants, le règne est sans partage : seules les lettres (ou un matériel

plus archaïque d'écriture) occupent le cadre (a) (3). De même, elles sont parfois absentes. La vignette propose donc deux espaces, l'un étant, en gros, celui de la page d'écriture, l'autre celui de la figuration. L'un nous renvoie à l'écriture au sens strict, l'autre à l'image figurative et à ses nombreuses variantes. L'opposition cependant n'est pas aussi catégorique qu'il y paraît ; car les deux espaces coexistent bien dans une recherche d'harmonie visuelle, plus ou moins réussie, ou plus ou moins recherchée. *L'écriture se fait image, ce qui nous conduit à remarquer de façon anticipée que l'image de bande dessinée, souvent, tend vers l'écriture.*

L'image constituée de lettres peut être soit enclose par les contours d'un ballon — ou phylactère — soit dispersée dans l'espace figuratif. Distinguons donc les deux cas.

Le ballon peut s'affirmer comme résolument distinct de la partie figurative : par exemple, dans une bande dessinée en couleurs, il sera en blanc. Son contour lui-même peut être plus ou moins « éloquent », puisqu'il peut aller du rectangle aux dimensions variables — mais alors la forme, toujours identique, ne peut être significative — ou du tracé rectiligne sinueux et aléatoire au signe parfaitement codifié, même si le code est propre à la bande dessinée considérée. Ainsi l'opposition ligne sinueuse/ligne brisée nous informe-t-elle le plus souvent sur certaines particularités de la source d'émission (immédiate ou relayée) (b). Le ballon est donc lui-même message, avant même qu'on ait déchiffré les lettres qu'il cerne, et aussi sa liaison à la source d'émission.

À l'intérieur, outre les lettres et les idéogrammes, on doit être attentif à la couleur éventuelle qui peut être purement décorative (dans une conception des rapports de couleurs qui concerne l'ensemble de la vignette, voire de la page), ou signifiante de données affectives, d'intensité, etc... Dans ce deuxième cas, il s'agit à nouveau, comme pour le contour, d'une information liée au message linguistique ou sonore. Quant aux lettres elles-mêmes, on n'abordera ici que le lettrage, considérant que le texte seul relève de l'étude de la langue, ce qui n'est pas notre propos. On a remarqué en effet que les lettres en caractères imprimés ou dactylographiés étaient extrêmement rares (et il s'agit alors des comics books les plus bâclés). La lettre est presque toujours faite à la main, ce qui oriente notre lecture d'innombrables manières : elle connote ainsi l'artisanat, le « fait tout à la main », permet de distinguer une écriture au sens où l'entend la graphologie, et se tient disponible pour toutes les innovations, même si elle ne prend aucun risque (c). Elle peut s'enfler, se diminuer, se tordre, trembler, en bref coller à ce que le dialogue de théâtre imprimé ne permet jamais d'expliciter : l'intonation. Tous les éléments sonores qui renforcent ou changent ce que nous disons strictement — à la lettre — peuvent pratiquement être pris en compte par le « lettriste » à condition qu'il soit capable d'inventer un code déchiffrable sans apprentissage spécifique. Il nous faudra revenir sur ce problème qui est celui de la production du message. Ce qui a été dit de la forme de la lettre est valable, bien entendu pour sa couleur, le noir, malgré sa grande fréquence, n'étant pas la règle absolue.

Les idéogrammes, si fréquents dans la bande dessinée, ne sont pas à confondre avec les morphéogrammes (les caractères chinois) qui notent

---

(3) Les notes (a, b, c...) appelées par une lettre minuscule sont reportées en fin d'article.

une langue autrement qu'avec des lettres. Ceux dont nous parlons ici ne notent pas une langue particulière, et ils sont théoriquement universels (on a compris qu'ils ne le sont pas vraiment). Ils notent un concept, ou un mouvement de la pensée, et en ce sens, le contour du ballon, n'est pas loin lui-même d'être un idéogramme. Leur fonctionnement est complexe, tantôt ils utilisent des objets à valeur symbolique (une ampoule pour une idée) (d), tantôt graphiquement une pulsion ou un sentiment (e) : dans un cas comme dans l'autre, ils font appel à toutes les ressources de la métaphore et de la métonymie. Quelquefois, ils nous ramènent à la langue en profitant d'une homonymie, et la chaîne des signifiants se trouve alors relancée dans une nouvelle direction (f).

Le cas particulier du ballon qui contient lui-même une image que rien ne distinguerait par ailleurs de la partie figurative de la vignette retiendra notre attention dans la mesure où il anticipe sur l'étude du cadre : c'est toute une vignette qui peut parfois fonctionner comme un ballon en proposant non pas une image « objective », mais un souvenir, une virtualité, un fantasme, autrement dit un discours mental (g). Toutefois cette image mentale elle-même mise en relation avec un signe conventionnel peut être élément constituant d'un syntagme d'idéogrammes : l'unité « scripturale » de la bande dessinée se trouve encore renforcée par là.

Les lettres, ou idéogrammes, sans ballons, intimement intégrés à l'espace figuratif ne représentent qu'une variante, mais ils accusent généralement les cas extrêmes : ou bien ils se font d'une telle discrétion que la référence picturale de la vignette n'est pas altérée, ou bien ils envahissent l'espace figuratif au point de ne plus lui laisser que la portion congrue (h). C'est dans ce dernier cas qu'on voit avec le plus d'évidence que *la bande dessinée est bien un ensemble homogène de signifiants graphiques solidaires malgré la diversité de leurs signifiés respectifs*. Si les signifiés nous aident dans notre classification, ils ne sont pas, à cette étape, l'objet de notre étude.

### **L'espace figuratif : codes du cadrage, codes d'agencement séquentiel**

Une planche de bande dessinée — par exemple une page d'un album — se présente, sauf exceptions rarissimes, sous la forme d'un agencement de vignettes. Nous savons que cet agencement est le plus souvent narratif, même sans prendre connaissance du récit, car la disposition matérielle de la page est instantanément identifiée par l'utilisateur du code. Nous proposons donc, fidèle à notre principe initial, de nous en tenir aux seuls signifiants graphiques du récit.

Au départ, deux possibilités sont à envisager : la vignette a des limites incertaines, ou, au contraire, le contour en est tracé, le plus souvent affectant la forme d'une figure géométrique simple. Ce choix a-t-il une incidence sur la conduite du récit ? Est-ce un trait pertinent ou une variante libre, modifiable sans conséquence ? Au niveau de pure description où nous nous situons, une telle question est prématurée : seule la commutation décide de la pertinence.

Le cas le plus simple — et qui peut être considéré en la matière comme une sorte de degré zéro — c'est la succession régulière de rectangles, ou plus rarement de carrés. Quand rien ne vient la rompre, il n'y a pas lieu de la retenir comme signifiante, puisque la signification ne peut surgir que de la

différence. Le problème est de faire l'inventaire des variations, sans se laisser aller à noter minutieusement tous les cas intermédiaires.

Premier cas à considérer : une succession de rectangles aux dimensions variables. Il faut commencer par choisir arbitrairement une sorte de rectangle-étalon, soit que la bande étudiée nous le propose elle-même (donnée purement statistique), soit que l'on se réfère à la norme, trois ou quatre vignettes par bande. Désormais, on peut recenser les écarts par rapport à la norme, en largeur d'abord, en hauteur ensuite. Sans tomber dans l'excès de mesures au centimètre près, on peut affecter à chaque vignette un coefficient approximatif par rapport à l'unité de base : 1/2, 2, 3, en précisant à chaque fois si la « dilatation » est horizontale (H : la bande est respectée) ou verticale (V : la bande supérieure ou la bande inférieure sont envahies) (i).

Quand interviennent d'autres figures, il suffit de les répertorier en prenant comme base le répertoire des figures géométriques. Toutefois, il faut encore se demander si la planche respecte une structure invariante (la bande, ou le couple de bandes, etc...). Si oui, l'inventaire est encore possible ; sinon, dans le cas de la mosaïque, il sera plus sage de renoncer à recenser chaque vignette, car l'unité de base alors n'est plus la vignette, mais la page (j). On voit donc que la vignette n'est pas l'unité obligatoire, que celle-ci peut être la page ou la portion de page, et que c'est l'œil d'abord qui décide, quitte à se voir contredit plus tard, lorsqu'on pratiquera l'analyse proprement narrative. On découvrira qu'il y a, entre la logique de l'organisation du signifiant et la logique du récit, une superposition peut-être pas aussi rigoureuse qu'un esprit cartésien le souhaiterait. Cet effet de « tremblé » qui donne parfois l'illusion que la bande dessinée est rétive à l'analyse, rend difficile, et parfois un peu vaine, l'approche strictement sémantique.

Le cas des bandes mixtes — vignettes sans contours, mêlées à des vignettes avec contours — exige évidemment un traitement à part, mais sans difficultés supplémentaires, l'« informe » devenant une figure de plus (k).

On n'a pas tenu compte jusqu'à présent de l'espace entre les vignettes. Pourtant celui-ci peut exister, ou ne pas exister, ou varier pour des raisons un peu obscures à la lecture. Ces marges, ces « non espaces », ne peuvent en tout cas être négligés, surtout que l'on découvrira, un peu plus tard, que le contour de la vignette n'est pas infranchissable, que des personnages font parfois des incursions dans ce non-espace et que le passage d'une vignette à l'autre n'est pas le passage d'un instantané à un autre. La page est bien une image éclatée, et ces éclats sont quelquefois embarrassants quand on veut se demander comment ils fonctionnent l'un par rapport à l'autre. De même qu'un tableau de Cézanne a son organisation propre, qui ne reproduit pas celle du modèle ; de même une page de bande dessinée a son organisation spatiale propre qui ne reproduit pas l'organisation temporelle du récit.

### **L'espace figuratif :**

#### **codes paralinguistiques, codes perceptifs, opérations inconscientes**

Venons-en à ce qui constitue, au premier abord tout au moins, l'essentiel de la matière du signifiant : le graphisme figuratif. Là, on est en terrain plus familier, l'image redevenant ce qu'elle est dans la doxa, une reproduction plus ou moins réussie du réel. C'est là en fait que les choses s'obscurcissent le plus car il faut, pour en arriver à poser les questions qui importent pour l'analyse traverser un brouillard d'idées toutes faites, dont la plus redoutable



— et la plus désarmante — est que l'image ne met en œuvre nul code, qu'elle est simple reproduction, et qu'elle ne mérite examen qu'en raison du talent éventuel du dessinateur : bonne raison pour ne pas commencer par là.

C'est pourtant cette notion d'auteur qui nous servira de fil conducteur, puisque d'une bande dessinée à l'autre, on est d'abord attiré par des différences : entre Charles Schulz et Hugo Pratt, il y a un énorme fossé qui mérite d'abord examen, même si c'est pour découvrir, ensuite, des ressemblances masquées à la première approche. Chacun d'entre eux sera donc étudié comme l'inventeur d'un idiolecte, autrement dit un fondateur de système. Ce système, pourtant, fonctionne dans le cadre d'une communication (on ne peut pas toujours le dire dans le domaine de l'image, comme le montre l'exemple des peintres abstraits) ce qui nous pose un premier paradoxe : *on peut inventer des signes, mais on ne peut pas inventer n'importe lesquels* et pas n'importe comment (ou alors on s'expose à ne pas être entendu, risque impensable dans les communications de masse). La voie est tracée : quelle est la marge de liberté du fondateur, et quels cheminements il doit respecter pour rester accessible au destinataire.

On s'en tiendra pour commencer à quelques planches d'un même auteur, un de ceux dont on dit que le « style » est reconnaissable. Le passage de la notion de style au sens vague — manière d'exécuter propre à un artiste, à un genre, à une époque — à une notion plus restrictive — mise en œuvre de moyens d'expression spécifiques déterminés par la nature, les intentions, les motivations profondes de l'énonciateur — nous conduira tout naturellement à nous interroger sur le matériel lexical et les procédés syntaxiques caractéristiques d'un auteur, comme s'il était seul au monde. En attendant, bien sûr.

La bande dessinée est, pour cette opération, un matériel privilégié : la succession des vignettes favorise, au niveau de la production le retour périodique d'éléments minimaux relativement stables, au niveau de l'analyse la pratique de la commutation. Sans pouvoir ici entrer dans les détails — il s'agit d'une opération simple dans son principe mais fastidieuse dans son déroulement — disons simplement que par le moyen de calques sur fiches transparentes, on peut mettre en évidence la fréquence de certaines unités minimales graphiques résultant de la mise en œuvre de codes digitaux assez proches de ceux qu'on voit à l'œuvre dans la langue et qu'on appellera pour cette raison « paralinguistiques ». Ces unités minimales, parfaitement arbitraires, sont cependant correctement déchiffrées par le récepteur au moins pour deux raisons : leur retour fréquent a une fonction initiatrice (certains dessins ne se livrent que par accoutumance) (1) ; ces unités sont davantage repérées par la place qu'elles occupent dans une configuration d'ensemble que par la stabilité de leurs contours : un œil est identifié comme tel parce qu'il est à la place d'un œil, non parce qu'il a la forme, durable dans un lexique des formes, d'un œil dessiné. Cette intervention, capitale, de la configuration d'ensemble, nous conduit à isoler dans le dessin des unités plus vastes, de deuxième niveau, qui doivent davantage à notre expérience visuelle et aux contraintes de la perception. Ces unités, nous les appellerons configurales, car leur part d'arbitraire est plus réduite, et elles doivent tenir compte des lois de la perception qui imposent la syntaxe : pour qu'une tête soit reconnue comme telle, le dessinateur *doit* — ou alors il choisit d'être incompris pour une période indéterminée — respecter certains rapports entre l'emplacement des yeux, du nez, de la bouche, etc..., qui proviennent de notre expérience du visage des autres. Dans le cas des exemples avancés, l'œil sera une unité

minimale, de forme parfaitement arbitraire, et la tête une unité configurale identifiable en dehors de la vignette.

Ce double niveau, assez simple quand on le décrit sur un exemple isolé, est néanmoins instable : la tête peut devenir unité minimale (le corps tout entier étant alors unité configurale), soit en raison de son importance dans l'espace de la vignette (problème d'échelle des plans, dirait-on au cinéma), soit par choix délibéré du dessinateur qui dispose d'une grande latitude pour décider où commencer l'arbitraire. Dès lors, la distinction unité minimale/unité configurale, si elle est un des éléments forts pour expliquer un système individuel, demande à son tour à être précisée au niveau de l'opération qui la produit. C'est dire que nous voilà, en-deça de l'énoncé, au cœur même de l'énonciation. Le niveau d'apparition de l'arbitraire, décelable par la simple analyse structurale, a un sens en ce qu'il nous conduit à une véritable psychanalyse des formes graphiques, non pour interroger la libido du dessinateur, mais pour repérer les pulsions qui les sous-tendent. Et comme il ne s'agit pas, à l'évidence, d'opérations logiques, force est de nous demander s'il ne s'agit pas d'opérations primaires, de celles qui sont à l'œuvre dans le rêve : condensation et déplacement par exemple. Une unité graphique minimale a toutes chances, dans ce cas, d'avoir une origine métaphorique, c'est-à-dire qu'elle ne serait ni strictement arbitraire, ni platement analogique, mais liée à l'énergie libidinale. Cette interrogation, qui a relancé récemment la recherche sémiologique, ne peut être éludée, même si on sait mal y répondre.

Cette question, d'ailleurs, en suscite une autre : la production des graphismes figuratifs est-elle si différente de celle du lettrage, des idéogrammes, des contours de phylactères ou de vignettes ? N'est-ce pas là que se situe l'unité de la matière signifiante de la bande dessinée, que nous nous sommes efforcés de diversifier au début de cet article pour des raisons d'analyse structurale, la seule qui évite les délires néophytes ? Impossible de répondre, mais toute démarche pédagogique qui laisserait entendre, prudemment, que tout se termine par un inventaire susceptible de favoriser les comparaisons, ne serait qu'une imposture. C'est une règle en pédagogie de l'image — comme ailleurs ? — que toute fin n'est qu'un commencement. Notre question initiale — par où commencer ? — voulait seulement dire que nous étions inexorablement condamnés à toujours commencer.

- 
- (a) Voir exemple 1 (*The Wizard of Id*), vignette 7 (page 118).
  - (b) C'est le cas bien connu du message radio enclos dans un ballon aux contours irréguliers. Il ne s'agit toutefois pas d'un code universel, puisqu'il est propre à certains auteurs. L'opposition trait rectiligne / trait irrégulier au niveau du signifiant peut, dans d'autres codes, prendre en charge d'autres oppositions au niveau du signifié (par exemple : voix normale / voix forte).
  - (c) Dans tous les media de masse, l'innovation se heurte à certaines barrières. L'exemple 2 (Bretecher) se tient astucieusement aux limites du déchiffirable (page 118).
  - (d) Voir exemple 3 (Gotlib) (page 118).
  - (e) Un éclair par exemple renvoie tout aussi bien à la foudre qu'il évoque par son tracé, qu'à la fureur : voir exemple 4 (Gotlib) (page 118).
  - (f) C'est le cas du rébus, dans lequel un objet est représenté pour des raisons uniquement phoniques.
  - (g) Voir exemple 5 (Reiser) (page 118).

- (h) Voir exemple 1, vignette 4 (page 118).
- (i) Utilisation fréquente de ce procédé chez Fred. Voir par exemple *Phllémon à l'heure du second « T »*, p. 32, où pour des raisons expressives une vignette occupe toute la hauteur de la page.
- (j) Composition fréquemment retenue par Druillet.
- (k) Voir exemple 1, vignette 2 (page 118).
- (l) Voir exemple 1 : le plus petit des personnages ne serait que difficilement repéré comme un personnage s'il était isolé du contexte. Et puis, on s'y fait (page 118).

## INDICATIONS BIBLIOGRAPHIQUES

Umberto Eco. — **La Structure Absente** (Chapitres I et II). — Mercure de France.

Christian Metz. — **Le Signifiant Imaginaire**. U.G.E. 10/18.

Guy Gauthier. — **Les Codes de la bande dessinée**, 96 diapositives commentées.

**Graphisme narratif et bande dessinée**, 72 diapositives commentées. Editions Ligue de l'Enseignement. Audio-visuel. Paris.

Pierre Fresnault-Deruelle. — **La bande dessinée, essai d'analyse sémiologique**. — Hachette, 1972.

### Revue

**Communications** n° 24 (1976) « La bande dessinée et son discours ».

**Etudes de linguistique appliquée** n° 13 (janvier-mars 1974) « Pédagogie de l'expression et bande dessinée : quelques suggestions » (J.-P. Caput).  
« L'enseignement du français et la bande dessinée » (J. Dahlem).

**Pratiques** n° 7/8 (décembre 1978) : « Enseignement et bande dessinée » (A. Picquenot);  
n° 11/12 « Le récit du Devin » (A. Picquenot).