

Bande dessinée et album illustré : continuité ou rupture ?

Japhet Miagotar

Chargé de cours, Université de Dschang
Institut des Beaux-Arts de l'Université de Dschang à Foumban – Cameroun
miyaaa2007@yahoo.fr

Olivier Timma

Chargé de cours, Université de Dschang
Institut des Beaux-Arts de l'Université de Dschang à Foumban – Cameroun
olivertims@gmail.com

Résumé

Les incertitudes concernant le statut et la perception des arts picto-narratifs, tels que la bande dessinée et l'album illustré dans le domaine des arts visuels, ont été à l'origine des avancées remarquables observées actuellement dans la pratique de ces deux modes de représentation dans la littérature pour enfants. Les historiens de l'art, les sociologues et les sémioticiens sont divisés quant à la définition du genre et aux origines de l'art de la bande dessinée et de l'album illustré. Selon la plupart de ces chercheurs, on évoque le concept de bande dessinée et d'album illustré lorsque le schème narratif est composé d'une série d'images et parfois de textes structurés pour expliquer et simplifier la lecture. Alors que dans le premier, les paroles, qui sont indispensables aux dessins, sont exprimées par les personnages de manière dialoguée, et le son, traduit de manière onomatopéique ; dans le second, l'absence de dialogue réduit le texte à une présentation en « off », et l'image, par son détachement, semble davantage être une preuve de récit. Dans cette étude, nous examinons l'inconciliabilité entre l'ontogenèse et l'ontogénétique de la bande dessinée et de l'album illustré, en utilisant une approche soutenue par les savoir-faire empiriques. Puis, nous analysons l'antithétique architecturale de la bande dessinée et de l'album illustré comme un problème théorique et nous démontrons en fin de compte que l'esthétique systémique et typologique de l'assimilation et de la différenciation de ces deux formes d'art est une caractéristique fusionnelle du livre illustré.

Mots clés : BD, album illustré, iconotextuel, picto-narratif, antithétique.

Abstract :

Uncertainties about the status and perception of the picto-narrative arts, such as the comic strip and the illustrated album, in the field of the visual arts have been at the root of the remarkable advances currently observed in the practice of these two modes of representation in children's literature. Art historians, sociologists and semioticians are divided as to the definition of the genre and the origins of the art of the comic strip and the illustrated album. According to most of these researchers, the concept of comic strip and illustrated album is evoked when the narrative scheme is made up of

a series of images and sometimes structured texts to explain and simplify reading. Whereas in the former, the words, which are essential to the drawings, are expressed by the characters in a dialogical manner, and the sound is expressed onomatopoeically; in the latter, the absence of dialogue reduces the text to an 'off' presentation, and the image, through its detachment, seems more like evidence of the narrative. In this study, we examine the irreconcilability between the ontogeny and ontogenetics of the comic strip and the illustrated album using an approach supported by empirical know-how. We then analyse the architectural antithetics of the comic strip and the illustrated album as a theoretical problem and ultimately demonstrate that the systemic and typological aesthetics of assimilation and differentiation of these two art forms is a fusional characteristic of the illustrated book.

Keywords : comic strip, illustrated album, iconotextual, picto-narrative, antithetical.

Introduction :

La bande dessinée (BD) et l'album illustré sont deux supports de communication visuelle qui font partie de la littérature de jeunesse. Dans leurs diversités, on remarque des approches et des styles différents qui peuvent varier selon les genres, les publics, les époques et les contextes culturels. Même si ces deux médiums utilisent le langage visuel pour raconter des histoires à grand renfort du texte et des moyens plastiques, la spécificité de la BD repose sur l'importance de la séquentialité des cases illustrées sur une planche, par rapport à la particularité de l'album illustré qui se fonde sur la frontalité de ces planches illustrées qui composent l'objet-livre. D'ailleurs, entre le XIXe et le XXe siècle, à la faveur d'importantes ruptures dans le domaine des beaux-arts, ces arts graphiques ont ouvert diverses portes dans la continuité de la recherche-crédation des BD et des albums illustrés inédits.

Souvent considérés comme des genres mineurs voire infantiles, la BD et l'album illustré sont pourtant des supports riches et variés qui permettent d'explorer des thèmes, des univers et des écritures plastiques exceptionnels. De ce fait, ce sont des catégories plastico-littéraires à part entière, mais aussi des objets culturels complexes qui interrogent les frontières entre l'art et la littérature, voire même le cinéma. Ils se veulent un trait d'union entre les savoirs populaires et les savoirs savants, ou même entre le ludique et la didactique. Dans leurs préoccupations communes du langage iconotextuel, ils mettent

en relation à la fois le tandem textes et images pour construire des récits et des univers littéralo-plastiques qui séduisent le regard, touchent les émotions et parlent aux lecteurs quel qu'en soit l'âge.

Au-delà d'être des documents de littérature de masse, la BD en ce qui la concerne était conçue à la base pour critiquer et corriger les mœurs à travers des œuvres engagées, tandis que le livre illustré de son côté a traversé des époques et est resté un document de loisir et de distraction. Dans cette approche de cohabitation verbale et visuelle, du séquentiel et du spatial, des rythmes graphiques et des cadences chromatiques, plusieurs travaux, notamment Dominique Rateau (2001), Jean Philippe Lenclos (1981), Sophie Van Linden (2008) se sont intéressés à comment ces deux modes de représentation coexistent, se complètent, se contredisent, se renforcent ou s'opposent. Par ailleurs, Shaun Tan (2006), Umberto Eco (1988), Karleen Groupierre (2013), Pascal Krajewski (2016), Anthony Browne (2008), Wolf Erbruch (2005) ou Chris Van (1981) ont travaillé à montrer le rôle du lecteur dans l'interprétation, la construction du sens et de la réception.

Dans cette étude, nous allons d'abord interroger l'inconciliabilité ontogénétique et l'ontogénétique de la bande dessinée et de l'album illustré ; puis, montrer l'antithétique architecturale de ces deux pratiques artistiques comme un problème théorique ; et enfin dépeindre l'esthétique systémique et typologique de différenciation et d'assimilation des deux formes d'art. Il se trouve que la problématique liée aux BDs et aux albums illustrés tire sa source de la place et du statut de ces formes narratives dans la littérature de jeunesse. En tant qu'auteurs et en s'appuyant sur la démarche et le savoir-faire empirique, la réflexion proposée se situe à deux niveaux : d'une part il est question d'interroger les approches épistémologiques comparatives, d'autre part il s'agit de parler des modalités d'assimilation-scission.

1. Approches épistémologiques comparatives

La bande dessinée (BD) et l'album illustré, quoi qu'objets de loisir et d'éducation élaborés à partir d'un récit illustré, sont deux modes de représentations narratives populaires qui font partie intégrante de la

littérature de jeunesse. La première forme (BD) est illustrée, dialoguée et accompagnée de son (bruit ou musique) sous forme de graphismes onomatopéiques. Le corpus narratif est séquencé, traduit systématiquement par l'usage des cases, des bulles, alignées en bandes et structurées par page, connue aussi sous le vocable de « planche ». Le second, comparable à la bande dessinée muette (pour les albums sans textes), est une forme séquentielle d'expression visuelle mise en scène par une série de planches dont le manque des dialogues constitue la caractéristique principale. Toutefois, la perpétuation d'éléments tels que le dessin, la couleur, les valeurs de composition ou l'utilisation de l'anthropomorphisme, fait de l'album illustré une variante en termes de la relation texte-image, similaire à la BD. Dans cette partie, l'on présente à titre allusif et évaluatif, les éléments de caractérisation et de conceptualisation de ces deux formes d'arts visuels.

1.1. La bande dessinée : principes de conceptualité pictogrammatique en mode vignette

Depuis les premières recherches qui ont conduit à son développement et à sa reconnaissance, la perception et la compréhension de la bande dessinée (BD) dépendent des possibilités intellectuelles et créatives trouvées et mises en œuvre pour l'écrire, la concevoir et la déchiffrer. Aujourd'hui, elle est considérée comme une discipline, un art et un support média, dans lequel « le discours s'écrit dans une langue, mélange de textes et de signes graphiques, qui seule permet sa bonne compréhension. », (Maurice Merleau-Ponty, 2010 ; cité par Pascal Krajewski, 2016 : 214). Sa formalisation plastique s'appuie sur des dialogues et/ou des graphiques, des récits, des images et des séquences.

En dépit d'être une pratique artistique, une science, Pascal Krajewski (2016 : 214) résume que la BD est d'abord un médium, « un langage graphique, porteur d'une pensée graphique sui generis, riche d'une vitalité et d'une grammaire spécifiques », ensuite un objet matériel, un livre broché. Dès lors, il est évident qu'il faut significativement intégrer la notion « bande dessinée » sous une acception polysémique ou polyconceptuelle. D'où l'importance d'une réflexion sur les notions à la fois distinctes et englobantes qui définissent chaque aspect de ce support dit du 9ème art.

1.1.1. *L'excentricité terminologique et inductive de la bande dessinée*

Il est reconnu que la bande dessinée est un art à la croisée de la littérature, des arts graphiques et cinématographiques : c'est le 9^{ème} art. En tant que tel, c'est le fruit d'une synthèse de compétences associant les littéraires pour les textes, les graphistes ou illustrateurs pour les dessins, et les peintres pour le coloriage. Cependant, certains postulats conceptuels et terminologiques commandent de faire un distinguo entre les termes « bande dessinée » et « bandes dessinées », (Francis Lacassin, 1971 : 59). L'expression la *bande dessinée* est le concept, le contenu philosophique, la forme technique et la structure critique, qui permettent sa réalisation. C'est un moyen de représentation esthétique, un champ dans lequel peut s'exprimer un imaginaire plastique, un secteur des arts où s'opèrent les usages d'intelligences théoriques. À ce titre, faire une BD nécessite une *maestria* créatrice infuse et singulière, un savoir-faire dont l'exercice produit des œuvres.

Les BDs sont donc des médias qui s'imposent au public sous forme d'objets concrets émis en plusieurs copies, qui prennent par prédilection un type d'apparence d'un album de papier ou numérique, ainsi que les supports de diffusion porteurs d'information par lesquels est véhiculé cet art. L'originalité inductive de la bande dessinée réside dans la subtilité de son vocabulaire graphique et sémiotique. Certaines maximes (Thierry Groensteen, 2007 : 86) suffisent à supposer la BD comme une manifestation énigmatique en possession d'un langage, comme une écriture encryptée faite de signes graphiques et littéraires destinés à véhiculer un message. Connue comme tel, c'est un idiome qui s'inscrit « dans ce schéma canonique et simplifié de la communication : *source - émetteur - canal - message - destinataire* », Lucie Guillemette et Josiane Cossette (2006 : 12).

Pour ces raisons distinctes, la connaissance, sinon la maîtrise des codes lexicologiques et sémantiques de sa matérialité dialectique est une condition sine qua non par les auteurs qui émettent le document, et les acquéreurs qui les reçoivent pour la lecture. « Le signe est utilisé pour transmettre une information, pour dire ou indiquer une chose que quelqu'un connaît et veut que les autres connaissent également », (Umberto Eco (1988 : 27). Au-delà du plaisir lié à l'exercice créatif, une BD est aussi créée pour satisfaire le besoin de communiquer au moyen des signes texto-iconiques. Son langage sémiotique s'appuie

sur la syntaxe de la picto-séquentialité, se construit sur le code de correspondance et de réciprocité textes-images. Jens Harder (2014) souligne d'ailleurs que loin d'être un document de discours scientifique, les principes fondateurs de la BD, la syntaxe, l'information et le style, sont un triptyque assez riche et outillé pour rivaliser avec les autres genres littéraires, notamment l'essai. Le mode d'emploi explicatif et significatif du dessin et ses ascendants sont le facteur grâce auquel le sens et le contenu d'une BD peuvent être décryptés. L'usage des cases, des bulles, des onomatopées, est presque rituel, ralliant ainsi une pensée qui soutient qu' :

en peinture, il faut au regardeur une culture (pour comprendre, c'est-à-dire interpréter) ; en BD, il lui faut connaître des conventions (pour décoder, c'est-à-dire lire). Et cette connaissance conventionnelle ne concerne pas l'image en soi (perspectives et ombrages par crayonnés), mais la BD en tant que telle, avec ses signes para-picturaux (séquentialité, stylisation). Une séquence graphique est surcodée par rapport à une image peinte. (Pascal Krajewski, 2016 : 225)

Lire une BD, c'est distinguer et comprendre la synchronie textoticonique et les signes qui s'y trouvent. Au-delà du dessin en soi, les vignettes et les bulles à travers leurs formes, lignes et tailles, sont porteuses de sens. Par exemple, une bulle à bout pointue reliée à un personnage indique ses paroles, tandis que celle composée de petits cercles/ronds exprime sa pensée. La chromie est un indicateur atmosphérique et temporel du déroulement des scènes ; elle est par exemple dominée par le jaune, l'orangé, le rouge et le blanc, pour créer une atmosphère d'étouffement par la chaleur et violacée pour les scènes nocturnes. L'ordre du brochage des planches indique le sens de la lecture qui peut se faire de la gauche vers la droite ou dans le sens contraire en fonction de la langue dans laquelle la BD est créée et éditée.

L'alignement des cases et des bulles détermine l'ordre de lecture, de la gauche vers la droite et du haut en bas pour certaines langues, de la droite vers la gauche et du haut en bas pour d'autres langues. Les traits du mouvement, la stroboscopie et les traînées de vitesses, sont eux-

aussi des éléments importants du dispositif grammatical spécifique à la bande dessinée, destinés à amplifier les effets du mouvement d'un acteur ou d'un objet, à montrer la direction et le sens d'un geste. Sur le plan textuel, les éléments de la ponctuation et les onomatopées sont des métatextes, des signes idiomatiques codifiés. Par exemple, « [...] les points de suspension sont peut-être les signes typographiques les plus chargés de sens pour une BD : s'y nichent le suspense, la peur, l'incompréhension, etc. », (Pascal Krajewski, 2016 : 226).

Les onomatopées sont cryptées par le mécanisme de la représentation visuelle des sons (bruits, musiques, chansons), des odeurs, d'ambiances et d'atmosphères. Elles sont des micro-unités sémiotiques qui transforment les dires en faits, et constituent d'ailleurs l'une des grandes innovations des arts graphiques. Pascal Krajewski (2016 : 227), souligne à propos que

la BD a inventé les onomatopées, les volutes de fumée sur les plats odoriférants, les « brrrr » sonores d'un individu frigorifié, etc. Elle montre ou dit – et souvent les deux en même temps – ce qui n'est pas visuel. Il nous semble qu'une BD possède trois modes pour communiquer le sens : le dire (dans ses mots), le montrer (dans ses images), et le manifester (dans ce qui s'échappe des images et de leur mise en page).

L'accent, le timbre ou la résonance, l'intensité d'un son, d'une parole, d'une interjection, sont les autres éléments du répertoire linguistique du 9^{ème} art. Leurs transcriptions varient selon que le son est lourd, léger, aigu, à proximité, lointain, dans un espace fermé ou ouvert... Par exemple, les textes-iconiques d'un chuchotement sont en lignes fines, tandis que ceux d'un personnage qui crie ou qui hurle sont transcrits au moyen des traits épais ou gras. Le type de sonorité, la distance d'où elle provient, détermine également la forme, la taille et la densité des interprétations sémiotiques. Comparativement à la peinture ou la sculpture dans laquelle l'œuvre est à la fois muette et expressive, « la BD sait ou a su intégrer des moyens « pictogrammatiques » pour élaborer une syntaxe propre, et en a profité pour la changer sémantiquement. », (Pascal Krajewski, 2016 : 227).

1.1.2. Les fondements inférentiels de l'art de la bande dessinée « objet » et « langage graphique »

Connu pour être l'un des grands théoriciens et praticiens de la bande dessinée de son temps, produisant des bandes dessinées, et des ouvrages tant descriptifs qu'explicatifs sur sa perception de cet art, Bernard Ducourant (1982, 1983) établit un portrait bridé, moderne et contemporain, de ce qui s'est distingué au fil du temps comme le 9^{ème} art. Il indique que la BD dans son fondement est le fruit d'un raisonnement spécifique et interdisciplinaire, se situant à mi-chemin entre les arts graphiques, cinématographiques et littéraires, empruntant et fusionnant leurs divers moyens d'expression artistique. Elle est donc « tout à la fois, dessin, cinéma, écriture, se conjuguant entre eux pour former un art nouveau, doté d'un ensemble de moyens d'expression extrêmement complets et variés [...] ». (Bernard Ducourant, 1982 : 6).

Distinctivement, les plans et leurs enchaînements, les angles de vues, le storyboard, sont des systèmes des signes issus du cinéma. Le dessin, la couleur, et leurs techniques respectives, les théories des éclairages ou du clair-obscur, les lois de la perspective, les principes de la composition sont parmi tant d'autres, des notions du langage des arts graphiques. Les textes et les dialogues sont du reste des moyens d'expression littéraires. Cependant, il serait inconséquent et infructueux de rattacher tous les différents éléments icono-idiomatiques, structurels et esthétiques de ce mode d'expression aux seuls emprunts, parce qu'il y en a qui résultent aussi de la pure invention bédéistique.

Ainsi, les cases, les bulles, les onomatopées, appartiennent radicalement au vocabulaire singulier de la BD. Au-delà de toutes ces variables qui constituent son ontogénétique, la bande dessinée doit composer avec le talent et le panache créatif de l'exerçant, pour être un art. La virtuosité devient de facto un rudiment déterminant pour faire de chaque planche une œuvre d'art, un chef-d'œuvre. Dans une BD, le *savoir-écrire* précède le *savoir-dessiner*. La littérature, à travers la qualité de conduite du récit, devient ainsi la première d'une bonne bande dessinée. Elle définit le type de narration (linéaire ou en parallèle), les trois moments forts de l'histoire que sont : l'exposition des faits, le développement de l'intrigue, le dénouement. Elle se

décline en écriture du synopsis et du scénario, découpage écrit, dont les charges incombent le ou les scénariste(s).

Un scénariste est un artiste du 5^{ème} art au sens littéral du terme. C'est lui qui donne vie aux idées, livre tous les détails du récit, donne les descriptions des personnages principaux et les décors, imagine les rebondissements les plus importants de l'intrigue. Il fait usage des techniques narratives adéquates pour créer une histoire alléchante. Il doit au-delà de sa compétence en littérature, connaître l'art du cinéma, lequel est essentiel à la description des actions scène par scène, avec des marques relatives aux plans et angles de vues. Son script, le découpage écrit, et dans une certaine mesure, dessiné encore appelé storyboard, demeure la clé du jugement ou d'appréciation de la valeur d'une BD. Outre, c'est le schéma exhaustif du projet qui expose de manière manifeste, image par image, case par case, planche par planche, et séquence par séquence, la future bande dessinée.

Il décrit les acteurs, les lieux, les actions, les émotions, l'ambiance... Un script découpé est toujours produit à l'intention du dessinateur. Son importance est telle que certains disent : « En effet, si un bon scénario, bien « découpé », ayant du rythme, de l'allant, est capable de sauver une série médiocrement dessinée, à l'inverse, de bons dessins sauveront rarement un médiocre découpage (histoire bâclée, qui traite lamentablement en longueur, etc.). », Bernard Ducourant, 1982 : 30). Cette méthode offre l'avantage d'évaluer immédiatement le rapport de réciprocité entre la sémiotique et l'iconique, entre le signifiant et le signifié, entre le ton communicatif et leur représentation onomatopéique.

Le charme, au mieux l'esthétique ultime, de la bande dessinée repose sur la maestria de l'artiste-illustrateur à donner des formes et couleurs à chaque mot, textes et phrases ; à transformer l'histoire écrite en histoire en images ; à substituer ou convertir les vocables du scénario en dessins, en plans et angles de vue. Sa fonction et l'importance de son rôle lui confèrent un statut d'architecte visuel de tout ce qui relève de la représentation graphique. Il doit donc savoir dessiner, faire des compositions, appliquer de la couleur si besoin y est, maîtriser les secrets de la création et de la caractérisation¹ des personnages, de leurs

¹ Physique et psychologique des personnages.

traits d'émotion, des décors scéniques dans lesquels ces personnages sont emmenés à évoluer. Son talent doit lui permettre de retranscrire à la quasi-perfection les éléments naturels et météorologiques et les atmosphères qu'ils génèrent.

Sans compter ce que les éléments naturels peuvent apporter comme atmosphère dans le cours du récit : vu sous la neige, un décor paraîtra toujours plus ou moins mélancolique, tandis que la pluie donnera plutôt une impression de tristesse et que le vent et l'orage engendreront à coup sûr une atmosphère de drame. Bernard Ducourant (1982 : 20)

La BD, qu'elle s'écrive au singulier ou au pluriel, est un système de logique plurivalent, producteur d'un objet plurivoque pouvant être saisi en qualité d'objet de loisir et de communication. Le récit, les bulles, les cases, les onomatopées, la transposition schématique de la voix sont des variables immuables qui l'inscrivent dans un régime « multichotomique » de fonctionnement. Il s'agit donc de celui du pictogramme, de l'idéogramme, du calligramme, de la peinture, de la typographie, du croquis, de l'écriture linéaire... Ce qui fait en somme que la bande dessinée est une « écriture imagée est un mode spécifique de pensée [...] », (Pascal Krajewski, 2016 : 231).

1.2.1. L'anatomie structurelle et esthétique-inductive de l'album illustré

L'album illustré est longtemps resté hors du champ de l'histoire de l'édition, et la distinction qu'on en fait par rapport aux autres livres d'images, anime encore les débats entre historien de l'art, sociologue de l'art, littéraire, psychologue et sémioticiens. Selon Guérette (1998), cité par Martin Lépine (2012 : 103) le mot album, tel qu'il peut être compris,

demeure une dénomination peu connue du grand public ; les expressions livre d'images, livre pour enfants, livre illustré étant souvent préférées au terme générique d'album. Ce même mot album est déjà utilisé pour désigner les productions de bandes dessinées et plus de 321 cooccurrences sont proposées dans le dictionnaire antidote

en lien avec le mot (album photo, album de famille, album de finissants, etc.). La définition du mot pose problème en ce sens qu'elle renferme une double signification peu explicite : 1) au sens large du terme, le mot album réfère aux caractéristiques formelles de l'objet du livre ; 2) au sens plus restrictif, le mot album renvoie au type de publication où le contenu est principalement transmis par l'image.

Pourtant, c'est une forme d'expression artistique qui combine à la fois des moyens des arts visuels, de la littérature et de la pellicule photographique. Très tôt, plus d'un enfant développe du plaisir de s'emparer de cet objet qui séduit très souvent grâce à sa première de couverture, Cœur-Joly Sandy (2012 : 17) souligne alors que, c'est « l'un des premiers objets culturels que l'enfant va pouvoir manipuler ». Sa morphologie peut varier en fonction de l'objectif et du public cible dont on tient compte pour choisir son format, sa taille, sa reliure et sa couverture. On distingue des formats qui oscillent entre les types carrés², rectangulaires³, oblong⁴, interactif⁵, numérique⁶, pop-up⁷ ou même des formes plus originales pour créer un impact visuel unique. De plus, la taille du livre (10 à 40 pages pour une moyenne requise à 24 pages), le type de reliure (broché, cousu, cartonné...) et le choix du papier peuvent également influencer l'allure globale du document. Bien que le format carré et le format imaginaire (pop-up) aux formes exceptionnelles sont souvent au rendez-vous de la mise à page d'un projet d'album, les formats rectangulaires en orientation portrait et surtout paysage sont les plus populaires en raison de leur adaptation naturelle à la vision humaine. Cette option permet de représenter les objets et les personnages d'une manière naturelle, puis rend espace de l'album familial et plus facile à comprendre pour l'enfant (cf. planche

² Un format carré est souvent utilisé pour les albums illustrés destinés aux tout-petits, car il est facile à manipuler et à lire pour les jeunes enfants.

³ Ce format est le plus courant pour les albums illustrés pour enfants et peut varier en taille, de petit à grand.

⁴ Ce format allongé est souvent utilisé pour les albums illustrés qui mettent l'accent sur les paysages ou les perspectives panoramiques.

⁵ Certains albums illustrés intègrent des éléments interactifs, tels que des volets à soulever, des textures à toucher et des surprises à découvrir, pour rendre l'expérience de lecture plus interactive et engageante.

⁶ Avec l'avènement des livres numériques et des applications interactives, de nombreux albums illustrés sont également disponibles dans un format numérique qui permet d'ajouter des animations, des sons et des activités interactives pour une expérience de lecture enrichie.

⁷ Les albums pop-up sont conçus pour ajouter une dimension supplémentaire à l'illustration en utilisant des éléments en relief qui se déplient lorsque les pages sont tournées.

1). Aussi, elle offre également une base solide pour l'expression des émotions et des mouvements des personnages, ce qui peut rendre le récit visiblement plus cohérent, compréhensible et immersible pour le lecteur (cf. planche 2).



Planche 1 : Présentation d'un plan d'ensemble en orientation paysage. Source : Olivier Timma, *Le serpent magique*, Akoma Mba, 2017 : 6.

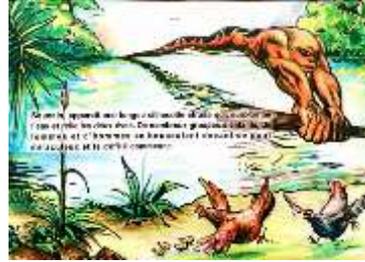


Planche 2 : Présentation d'une vue générale en orientation paysage. Source : Olivier Timma, *Le serpent magique*, Akoma Mba, 2017 : 11.

Il se trouve donc que lors de la conception d'un album illustré, le choix entre l'orientation portrait et paysage a des implications importantes dans le déroulé iconotextuel qui participe de l'essence esthétique de celui-ci. Mais il arrive que celui-ci soit renforcé par la disposition portrait à l'avantage de faciliter la lecture accélérée ; elle est très adaptée pour tous types de document du fait de sa simplicité d'usage. Par contre, l'option paysage offre un espace littéral idéal pour présenter des grands panoramas, des paysages étendus, des graphiques et des images spectaculaires, déclencheur des émotions fortes. En fin de compte, si le format rectangulaire est le plus vulgarisé, le choix de tout format dépend du contenu du projet du livre à illustrer.

Toutefois, les formats pop-up, en plus de la conception originale de chaque planche qui compose les pages des albums illustrés, offrent une opportunité unique pour captiver l'attention, stimuler la créativité, renouveler l'innovation et activer le développement personnel⁸ chez

⁸ En explorant les pages de l'album illustré pop-up, les jeunes lecteurs arrivent à développer leurs compétences en matière de résolution de problèmes, car ils doivent souvent manipuler les pages et les mécanismes du livre pour faire apparaître les images en 3D. En plus, si ces histoires abordent des thèmes tels que la confiance en soi, la persévérance, la résilience et l'importance de l'acceptation des autres, cela peut aider les jeunes lecteurs à développer leur empathie et leur intelligence émotionnelle.

le lecteur. Cela peut également être un moyen de susciter l'engagement et l'interaction avec le contenu visuel, en offrant une expérience immersive et surprenante. Ce style d'album illustré montre bien que le synopsis ou même titre que le chemin de fer⁹ ou storyboard n'est qu'un allié pour l'illustrateur et les concepteurs de cet objet pour repousser les limites traditionnelles de la plastigraphie¹⁰ imagée des illustrations et de la présentation visuelle du livre. Vu sous cet angle, l'esthétique inductive dans l'album illustré engage une approche de compréhension par l'observation et l'analyse individuelle de chaque page et de chaque illustration. Celles-ci sont souvent mises en valeur par une mise en page soignée, mettant en lumière la beauté et la créativité de chaque planche dessinée. En tant que porte d'entrée du livre, la couverture suit la même optique : elle est savamment illustrée, parfois vernie, texturée au besoin, tout en conjuguant l'harmonie avec le contenu visuel de l'ouvrage. Parfois, celle-ci peut être ornée de dorures de reliefs ou d'autres éléments décoratifs qui viennent renforcer son attrait visuel.

Par ailleurs, lorsque les textes et les images sont harmonieusement combinés, ils peuvent renforcer mutuellement l'impact esthétique et narratif de l'album. Par exemple, la typographie peut être utilisée de manière créative pour compléter ou contraster avec l'illustration, ajoutant une dimension supplémentaire à l'histoire ou mettant en avant des éléments clés du récit. De même, la composition des images peut être utilisée pour souligner ou encadrer des passages de textes importants aidant ainsi à guider le regard du lecteur à travers le livre. Ensemble, les codes¹¹ plastiques et textuels peuvent créer une esthétique unique. La synergie entre ces deux types de codes qui interagissent de manière complexe pour raconter une histoire ou transmettre un message est ce qui fait toute la beauté et la puissance de l'album illustré en tant qu'objet esthétique et narratif.

⁹ Suite de dessins utilisé lors de la conception d'un album pour visualiser le découpage du récit. Elle oppose généralement les pages paires et les pages impaires.

¹⁰ Dans notre pratique en arts visuels, la plastigraphie représente la manière dont l'image se forme au moment de sa fabrication en utilisant les modes opératoires plastiques (observation-reproduction, intuition-spontanéité, recherche-expérimentation...) et les moyens poétiques (couleurs, textures, ombre-lumière, graffitis ...) liés à son expression.

¹¹ Si les codes plastiques se réfèrent aux éléments visuels tels que les illustrations, la couleur, la composition, graphisme et la texture, les codes textuels eux font références au langage écrit, le style et la typographie.

De plus, les images peuvent compléter le texte en ajoutant des détails ou des émotions qui ne sont pas explicitement exprimées dans les mots. D'ailleurs, depuis la fin du XXe siècle l'entrée des graffitis onomatopéiques empruntés à la bande dessinée viennent augmenter la facture de l'illustration. C'est ce que Iser Wolfgang (1985) appelle « effet esthétique ». Inversement, on peut assister à une « esthétique de la réception » ou « d'expérience esthétique » à partir des textes qui peuvent guider l'interprétation des images ou offrir un contexte supplémentaire qui intensifie la compréhension visuelle. (Robert Jauss Hans, 1985, Umberto Eco, 1990). C'est ce qui fait dire que « le lecteur doit compléter l'œuvre, en lui apportant sa propre interprétation, sa propre sensibilité. C'est à travers cette rencontre entre l'œuvre et le lecteur que se crée l'esthétique de la réception » Umberto Eco (1985). En bref, la morphologie et l'esthétique des albums illustrés mettent en valeur des images qui constituent le contenu principal, créant ainsi un objet artistique et narratif à part entière. Aussi, ils ont un impact considérable sur la façon dont l'album est perçu par le lecteur. Le choix du format, de la mise en page, des couleurs, de la typographie et le design de l'ouvrage contribuent à l'esthétique globale du livre. Surtout que la manière dont les images sont agencées au texte peut également jouer un rôle important dans la perception visuelle de ce support. Raison pour laquelle, l'album illustré est un art à part entière, un médium de transmission d'émotions et de valeurs, et un métier exigeant qui requiert talents et passions.

1.2.2. Les principes essentiels d'un objet connu sous le nom d'album illustré

L'album illustré repose principalement sur les illustrations utiles pour narrer une histoire. Sans texte ou avec texte minimaliste, les éléments plastiques comme les couleurs, les formes, les points, les lignes, les textures, les lumières, les ombres... participent à la construction des images dessinées et guident la progression narrative, permettant aussi de jouer sur le rythme, les ellipses temporelles et les transitions entre les planches. Ce qui laisse place à l'interprétation du lecteur et stimule son imagination à travers les images.

Effectivement, les éléments plastiques constituent des codes visuels esthétiques et narratifs qui jouent un rôle crucial dans la structuration et la lecture des images présentes dans les albums illustrés. Leurs

usages, mesurés par les illustrateurs aident à guider l'œil du lecteur à travers les pages. Ils participent aussi à créer des contrastes, ou évoquer des émotions et renforcer le récit visuel. Par exemple dans les faits, l'exploitation savante des lignes, au-delà de délimiter les formes suggère les mouvements et des directions alors que, l'usage juste des couleurs vives, en dehors d'évoquer des associations symboliques, peut attirer l'attention du lecteur sur un élément clé de l'illustration. C'est ainsi que ces codes visuels contribuent à l'édification du discours visuel et à l'expérience esthétique globale de l'album illustré. De plus en plus, les préoccupations de la recherche-crédation se constituent en un adjuvant de poids et une réserve incontestable d'idées inépuisables pour tout projet de création. La forte influence des manifestations de diverses formes d'arts visuels et son cortège d'approches et de techniques ne sont plus à démontrer. Jocelyne Beguery (2002 : 16) estime à ce sujet que :

si l'art, et ses manifestations contemporaines sont entrés dans l'univers protégé de l'album pour enfants, c'est pour se substituer aux faiseurs d'images pour les petits. Il n'y a désormais pas d'autre choix, pour les illustrateurs que de proposer aux jeunes, de véritables styles artistiques. Mais il serait illusoire de croire que ce renversement des rapports de l'art(iste) à l'enfant, résultat de la remise en cause, voici une vingtaine d'années, d'une histoire culturelle et des théories esthético-pédagogiques gardiennes de la « bonne image pour l'enfant » laisse libre cours à une créativité toute pure, dégagée de tout paradigme idéologique.

D'emblée, l'illustrateur est responsable de toutes les tâches conception scénaristique et production illustration en choisissant lui-même le thème de son récit, la méthode graphique, le format de l'album et le nombre de pages. Dans la pratique, il rédige son propre texte (auteur illustrateur) ou le fait rédiger par un auteur qu'il sélectionne, à moins que ce ne soit l'auteur qui lui présente un texte qu'il souhaite voir illustré. Toutefois, Marie Wabbes (2003 : 82) nuance cette approche en précisant que « l'illustrateur peut aussi partir d'un texte qu'il aime, d'une idée qui lui plaît, de contes qui le renvoient à son enfance. Il arrive qu'un fait divers soit le point de départ d'une aventure. Quoi

qu'il en soit, il est nécessaire d'avoir une bonne idée pour réaliser un album illustré. »

Sa formalisation doit établir un lien entre les codes plastiques et les textes afin de concevoir une expérience esthétique basée sur la variable picto-narrative, pleine de sens et surtout de dynamisme visuel utile à la transmission du message de l'objet-livre. En tout état de cause, les images ont la capacité d'enrichir le texte en apportant des informations ou des émotions qui ne sont pas clairement exprimées par le langage. Inversement, le texte peut guider l'interprétation des images ou offrir un contexte supplémentaire qui enrichit la compréhension visuelle du document. Si on s'en tient à l'école de l'esthétique de la pensée (Charles Perrault, Emmanuel Kant), le spectateur est considéré comme un partenaire actif dans la création du sens esthétique. Ce qui met en avant l'importance de la perception et de l'interprétation individuelle dans la relation à l'art. Le langage iconotextuel, au-delà d'être juxtaposé, fusionne pour créer une expérience esthétique riche et multidimensionnelle, où chaque élément contribue à la narration globale et à l'impact émotionnel du livre d'images. Il ne faut surtout pas négliger d'autres données comme le décor et les costumes.

Ces derniers doivent être permanents pour que le lecteur puisse croire en l'histoire qui lui est racontée. Pour les rendre crédibles, l'illustrateur doit les imaginer vivre, il faut qu'il les possède. S'il parvient à les faire vivre dans ses dessins, alors le lecteur n'aura aucun mal à entrer dans la peau du personnage et de vivre l'histoire à travers lui. Les décors et les costumes peuvent demander un gros travail de recherche de la part de l'illustrateur. Il faut être crédible, faire comme si pour que le lecteur puisse y croire à son tour. Pour pouvoir les dessiner, il faut bien comprendre leur fonctionnement, leur structure. C'est pourquoi il ne faut pas non plus qu'il y ait trop de détails, car l'image doit rester une lecture rapide, un condensé, une synthèse dynamique du texte. Martel Axelle (2012 : 21)

La relation entre les codes plastiques et textuels dans le livre d'images est essentielle pour créer l'expérience séductrice harmonieuse et

significative. Dans la construction de l'esthétique du livre d'images, ces deux codes interagissent de manière complexe, mais dynamique, pour raconter une histoire ou transmettre un message. Les images peuvent compléter le texte en ajoutant des détails ou des émotions qui ne sont pas explicitement exprimées dans les mots. Inversement, le texte peut guider l'interprétation des images ou offrir un contexte supplémentaire qui enrichit la compréhension visuelle du document. Le spectateur est considéré comme un partenaire actif dans la création du sens esthétique. Ce qui met en avant l'importance de la perception et de l'interprétation individuelle dans la relation avec l'art.

Le langage iconotextuel au-delà d'être une simple combinaison est une coopération tangible destinée à créer une expérience esthétique riche et multidimensionnelle, où chaque élément participe à la narration globale et à l'impact émotionnel de l'album illustré. Médium très prisé pour l'éducation et la culture, la maîtrise conceptuelle de ce type de livre est souvent louée comme un équilibre délicat entre l'art et le métier d'illustrateur. D'une part, sa création nécessite une expertise artistique considérable, allant de l'appropriation intelligente du langage des mots à la composition plastique. Cette sensibilité en fonction des illustrateurs participe à donner vie aux personnages et des décors pouvant susciter des imaginaires à travers leurs œuvres. C'est cet angle qui intéresse Magali Uhl (2015 : 24) dans son analyse sur la narration visuelle qui soutient que les images peuvent modeler le sens, à l'instar du texte.

Finalement, la création d'albums illustrés est un métier qui exige des compétences techniques, une connaissance du marché éditorial et une capacité à travailler ou pas en collaboration avec des auteurs, des éditeurs et d'autres professionnels de l'industrie du livre ou de la littérature de jeunesse. En plus, les illustrateurs doivent être capables de respecter des délais, de s'adapter aux besoins spécifiques du public visé. Cette combinaison d'habiletés artistiques et professionnelles conduit à considérer ces supports à la fois comme un objet de loisir, un art et un métier de l'univers de la plastique et de la communication visuelle. Cette pluralité fait des albums illustrés un domaine riche et complexe où la créativité rencontre le professionnalisme.

2. Les modalités d'assimilation et de scission

Documents de distraction et de divertissement par excellence, les BD et les albums illustrés sont des objets-livres qui accompagnent l'enfance et la jeunesse au cours de son développement. Seulement, les modèles picto-narratifs qui gouvernent le territoire des pages ou des planches qui les composent sont animés par des modalités de saisissement esthétique qui reposent sur des variables d'assimilation et de scission. Dans un premier temps, nous allons interroger l'inconciliabilité narrative comme un problème théorique et dans un second temps analyser les principes de continuité comme critère d'hybridation iconotextuel.

2.1. L'inconciliabilité narrative comme un problème théorique

Bien qu'elles soient des produits adjacents d'art picto-narratif, la bande dessinée et l'album illustré sont deux pratiques avec lesquelles les artistes rivalisent pour trouver des idées et de l'inspiration. Ce sont des champs d'expérimentation et de recherche ouverts à l'analyse et à la critique. Il est donc courant que des journalistes, les historiens de l'art, des littéraires, entre autres, utilisent souvent ces formes d'expression pour développer des épistémologies normatives permanemment sujette au débat et à caution. L'influence des précurseurs et des pionniers, ainsi que les courants philosophiques et idéologiques actuels, indispensables l'étude des formalités comparatives entre bande dessinée et album illustré pour évaluer le degré de syncrétisme et de schisme.

2.1.1. De l'indistinction entre la bande dessinée et l'album illustré ?

Les bandes dessinées (BD) et les albums illustrés ont pour point commun l'usage des codes spécifiques à l'image créée qui s'oppose à la reproduction mécaniquement de la réalité copiée avec un appareil photographique. Tous capitalisent les moyens inhérents à la fabrication du livre. Bruno Blasselle (1995 : 13) estime que : « né de l'écriture, témoin privilégié de la pensée humaine, le livre, au cours de son histoire, semble reposer sur trois constances : l'existence d'un support plus ou moins maniable, la reproduction et la diffusion d'un

texte selon des modalités qui peuvent inépuisablement varier ». En capitalisant ces caractéristiques, dans leur modalité littéralo-plastique aux allures iconotextuelles, BDs et albums illustrés offrent des territoires visuels sous forme de planches qui se constituent proportionnellement ou inversement par rapport aux récits.

Pour Raymond Bellour (1999 : 15), le territoire de l'image fait référence à « un lieu de transformation, où les images se croisent, se confrontent et se métamorphosent en message. C'est aussi un lieu de réflexion sur le statut de l'image, son rapport au langage, à la narration, à la représentation ». Bref, c'est un endroit d'exploration de la théorie de l'iconisation narrative (Tétaz Jean-Marc, 2014), qui étudie la manière dont les images fixes comme les illustrations dessinées ou peintes peuvent contenir des éléments narratifs dans les planches de BDs et d'albums illustrés.

Il est possible de comprendre l'iconicité narrative dans les albums illustrés comme la capacité des images à raconter une histoire de manière visuelle, sans nécessairement recourir à un texte explicatif. Cela signifie que les illustrations elles-mêmes ont une signification descriptive et peuvent être interprétées dans un contexte narratif, comme une planche ou une œuvre illustrée autonome ayant une relation disjointe avec les autres planches. Aussi, la perspective traditionnelle ou vue normale ainsi que l'apport des angles de vue et des valeurs de plan des illustrations, participe à l'implémentation du récit.

En ce qui concerne la BD, les cases et les séquences dessinées sont agencées de manière à établir une progression narrative. Pour cela, les éléments visuels tels que les expressions faciales, les gestes et les décors jouent un rôle essentiel dans le scénario. Il arrive parfois que la diversité des plans utilisés de manière fonctionnelle en BD soit encouragée comme variable de composition dans les planches dessinées. En d'autres termes, les angles et les plans de vue jouent un rôle crucial dans l'évolution picto-narrative. La sélection des distances et angles d'observation (les plans larges, les gros plans, les contre-plongées, etc.) dans les BD ou dans les albums illustrés, a un impact sur la manière dont le lecteur perçoit l'action et les émotions des personnages. Par exemple, une exposition approfondie du visage d'un personnage peut mettre en avant ses émotions, tandis qu'un plan large peut situer l'action dans un contexte plus vaste.

Grâce à ces cadrages, le lecteur est orienté dans sa compréhension, son interprétation et les images sont renforcées par des schèmes icono-idiomatiques et onomatopéiques. Les auteurs utilisent ces outils pour raconter une histoire de manière plus immersive et expressive. De plus, il est important de prendre en compte que le cadre et les décors jouent un rôle essentiel dans la création de l'histoire visuelle. Dans ces supports, ces éléments aident à repérer l'action, à instaurer une ambiance et à fournir des renseignements contextuels essentiels pour comprendre le récit.

L'espace visuel dans lequel se déroule l'action est déterminé par un cadre, qu'il soit représenté par une case de BD ou par la composition d'une illustration. Il peut être utilisé pour souligner un élément particulier, pour découper une séquence d'événements ou pour générer des effets de continuité narrative. En outre, les décors offrent des indices visuels sur le lieu, l'époque et le contexte de l'histoire, ce qui enrichit l'expérience narrative du lecteur. Par exemple, un décor détaillé et réaliste peut plonger le lecteur dans un univers complexe, tandis qu'un environnement minimaliste peut mettre l'accent sur des personnages et leurs interactions. De même, le cadre peut varier en fonction du ton de l'histoire : des cadres serrés pour créer une tension dramatique ou des cadres plus ouverts pour représenter un sentiment de liberté.

Chaque page dessinée dans les albums de jeunesse est une occasion pour l'illustrateur de rechercher dans son récit l'élan ou le mouvement dans le déroulement graphique et chromatique afin de traduire le temps, ainsi que l'espace tridimensionnel. Et c'est là que se pose la question de l'immobilité de l'image dans les BDs et les albums illustrés, qui a tendance à être parfaitement animée grâce aux effets plastiques lors de leur création. Le bénéfice réside dans la création de la cohérence, et surtout dans la mise en mouvement de l'œil pour le déroulement de l'histoire. Cependant, la perception ne se limite pas aux informations objectives, elle est également une expérience entièrement subjective, et ne se reflète pas directement dans l'image physique. Chacune de sa spécialité aspire à l'excellence de ses propres ressources. Par conséquent, chaque représentation visuelle recherche ce qui lui manque dans sa splendeur esthétique, dans le mouvement de chaque composition de planche et dans l'harmonie constitutive du livre.

2.1.2. De la scission théorique fondée sur le modèle picto-narratif

Dans le domaine de la recherche sur la littérature et les arts visuels, les échanges artistiques entre l'écrit et l'image occupent une place essentielle. Étant donné les avancées de la culture graphique, le récit séquentiel et la narration interactive des BD et des livres illustrés sont principalement basés sur des dessins imaginaires. C'est pourquoi les faits sont souvent réels, mais les illustrations sont généralement imaginées, la mise en scène étant pensée et pas toujours copiée de la nature. À mesure que les avancées technologiques se multiplient, la création d'images de synthèse (appréciées par les jeunes) se dirige vers des univers exceptionnels plus authentiques que la nature. Cependant, il s'avère que chacun de ses livres adoptent sa propre méthode pour élaborer sa planche.

Comme tout livre, Les BDs et les albums illustrés sont conçus pour être parcourus et être présents pour le lecteur qui le déchiffre de manière approfondie et attentive, afin de l'ouvrir aux portes d'un autre monde qui l'enseigne. Il n'est pas certain qu'on puisse seulement se contenter de parcourir ces supports d'arts visuels qui ouvrent à d'autres imaginaires. En réalité, il est nécessaire de se les approprier parce que ces ouvrages sont généralement très colorés et attrayants. Les compositions visuelles qui y sont proposées suscitent et stimulent à la fois l'imagination et la créativité des enfants. Cependant, Martin Lépine (2012 : 100) soutient que ces albums sont des types

d'ouvrages qui semblent échapper à toute tentative de fixation de ses règles de fonctionnement (Van der Linden, 2006), sont énormément variés en termes de forme de textes qu'ils contiennent, de types d'images qu'ils présentent, d'intention artistique des auteurs-illustrateurs, d'interactions texte-images et de façons d'utiliser le matériel du livre papier (Lewis, 2001).

Contrairement à la BD où des dessins illustrent scène après scène, dans une cadence de mouvement, le récit dans des espaces entourés le plus

souvent de blanc¹², dans l'album illustré, ils se détachent des cadres, font corps ou envahissent parfois le texte en le concurrençant dans ses fonctions narratives et didactiques. Dans les deux cas, l'art graphique a gagné en intensité, offrant une ouverture à la typographie des écrits qui prend des allures artistiques et esthétiques, à la dimension de l'image dessinée qui ne se limite plus de l'illustrer, mais de la compléter, de la préciser, de l'expliquer ou d'y apporter un contrepoint pour amplifier le message.

D'un autre côté, en tant que moyen ou support de communication, la création de ces ouvrages fait appel aux techniques de plus en plus perfectionnées et originales. Le rendu de l'histoire est influencé par divers éléments tels que la dimension, la forme, le choix du graphique, les plans, les angles de vue, la typographie, l'utilisation ou non des couleurs et du cadre. C'est ainsi qu'une communauté croissante de créateurs illustrateurs s'empare des nouveaux médias et des formes associées ou dérivées afin de faire passer leurs idées, influencées à la fois par des emprunts divers, des sources d'information et leurs positions face aux changements brusques observés dans le domaine de la lecture. Et il arrive que ces ouvrages ne soient qu'un moyen de décrire sans être complets, leurs émotions, leurs déceptions, leurs aspirations, leurs attentes et leurs rêves.

La BD a pour objectif de toucher tous les publics et peut s'adapter à tous les genres, du comique au policier en passant par le fantastique ou l'historique. On la perçoit comme un art séquentiel qui a ses propres règles. Les formats qu'elle propose sont divers, allant du strip au roman graphique en passant par le manga ou le comics. En généralement, elle est composée de plusieurs cases qui représentent des scènes successives d'une action ou d'un événement. En revanche, l'album illustré se sert principalement d'images pour raconter une histoire ou présenter un sujet, qu'il s'agisse de textes courts ou longs, souvent dans un style graphique plus naïf ou fantaisiste. Ces images occupent en principe une grande partie de la page, voire la page entière. Fréquemment, elles sont destinées aux enfants qui apprennent à lire, à jouer et à découvrir le monde à travers les illustrations.

Les BD et les albums illustrés se démarquent par l'organisation des dessins sur les planches, et même par le type de textes qu'ils utilisent,

¹² Ces espaces sont appelés gouttières. Ils marquent le passage du temps et l'enchaînement des actions.

voire par le public qu'ils visent. Avec le mouvement du renouvellement esthétique de ces deux formes d'expression artistique, il existe aussi des œuvres hybrides qui mélangent des codes de ces genres. On comprend bien que les images qu'il utilisent ont donc un pouvoir, mais,

peut-être moins que l'on ne le croit. Plus universelle que l'écriture, elle dépend néanmoins d'une culture commune sans laquelle elle ne ferait sens et n'aurait par conséquent aucune portée. L'image est « artefact » : produit et instrument de son créateur, elle est faite pour être vue, souvent avec une intention précise pour un public choisi, instaurant alors un rapport de dépendance. (Audrey Alary 2007 : 4)

En plus, les BDs sont souvent perçues comme un média populaire destiné à un large public, tandis que les albums illustrés sont associés à l'enfance et à la jeunesse, même s'il existe des livres d'images pour adultes. Plus singulièrement, les albums illustrés comme les BDs, sont considérés comme un genre littéraire à part entière, qui ont leurs propres codes, leurs propres auteurs et leurs propres éditeurs. Il existe plusieurs styles et catégories dans ces genres. Les premières sont généralement autonomes et se suffisent à elles-mêmes, tandis que les seconds sont publiés en séries ou en cycles (comme *Dernière bataille en terre gauloise*, *Tintin*, *One Piece...*) qui forment une continuité narrative. L'usage du système de vignettes qui se cadence comme des timbres de différentes tailles, forment dans les BDs une page d'ambiance qui aide à narrer de façon séquentielle, rythmée et dynamique les histoires.

Par contre, dans les albums illustrés, la mise en page de l'illustration en fond perdu, avec marie-louise ou sans cadre (qui laisse un vide autour de l'image), aide à créer une narration statique, directe, sans ménagement et plus poétique. Cette distinction théorique fondée sur le modèle picto-narratif offre aux lecteurs différentes façons d'apprécier et de comprendre les histoires. Toutefois, ces formes artistiques dans leur modèle sans texte mettent en lumière la puissance des illustrations pour transmettre des émotions, raconter des histoires et stimuler l'imagination du lecteur. Ce qui montre à quel point les

illustrations peuvent être expressives et détaillées, capables de susciter une gamme d'émotions et de raconter des récits complexes sans l'utilisation des mots.

2.2. Les principes de continuité comme des référentiels d'hybridité iconotextuels

La bande dessinée et l'album illustré sont deux modèles atypiques d'expression artistique. Ils sont communicatifs, disposant d'une grammaire séquentielle qui s'exprime différemment. Dans la BD, le principe de séquentialité est progressif et elliptique tant au niveau du texte que du dessin, tandis que dans l'album illustré, le procédé est synthétique et englobant, avec des pratiques elliptiques très évidentes. Cette différence apparente suffit-elle à créer une rupture radicale et intemporelle entre ces deux modes d'expression ?

2.2.1. De l'esthétique systémique et la matérialité comme des données « factorielles » d'assimilation-scission

Malgré l'apparente complexité de la séparation institutionnelle, théorique et méthodologique, définissant la bande dessinée et l'album illustré (comme un art en soi), un dénominateur commun les lie : « le dessin, encore le dessin ». Cette aphorisme, quoiqu'attribuable à ceux qui militent « pour une dominance de ce qui est dessiné sur ce qui est écrit » dans le vocabulaire des arts iconotextuels, reste pertinent à plus d'un titre.

D'abord parce que la bande dessinée et l'album illustré sont conçus pour être « regardés », comparativement aux romans qui sont produits pour être « lus ». Ensuite, ces deux pratiques se distinguent par le fait d'être un archétype de réussite en matière de transversalité et/ou d'intermédialité. Les pratiquants, puis les théoriciens, ont su adapter et croiser des déterminants créatifs différents par leur essence et leur morphologie : littérature et iconographie, textes et dessins, mots et figures. Enfin, qu'on prenne comparativement, et ce, de manière biunivoque, une bande dessinée ou un album illustré en tant qu'objet du regard et de la délectation paralittéraire, un lecteur ou expert non averti ne saurait faire la différence entre les deux, les distinguer et les classer dans des catégories spécifiques. La raison à cela résulte d'un seul facteur commun : le dessin, qui est de ce fait un maître-mot, parce qu'essentiel et emblématique. L'iconographie est ainsi le pilier de

l'architecture esthétique de la bande dessinée et de l'album illustré, qui sont des arts qui se revendiquent d'exclure le cloisonnement idéatif au bénéfice de l'ouverture et de la mobilité productive et novatrice.

En mettant le dessin global au cœur des situations de comparaison, au-delà de la différence des modes de fusion textes-images dans chacune des deux pratiques artistiques, deux principes graphiques s'imposent à l'artiste et aux analystes : d'un côté, le savoir-dessiner pour rendre tous les éléments du récit identifiables (personnages, objets, décors, etc.), et leur donner une âme, un ton, une vie ; d'un autre, le savoir-composer, indispensable à la lecture et la compréhension du récit.

Dans le savoir-dessiner, que l'on nomme expressément « fondamentaux graphiques », l'essentiel de la matière créative se rapporte à la mise en place et à la traduction en images des unités organiques du dessin. Il s'agit du tracé physio-structurelle du sujet dessiné, de la représentation du mouvement, du rythme et de l'équilibre conjugués aux notions de figures de style telles que l'ellipse, la didascalie, la rhétorique, la dramatisation...

Le savoir-composer s'applique aux plans, cadres, cadrages, ambiances scéniques (d'atmosphère, du mouvement, d'action), raccords de mouvement (dans le cas spécifique de la bande dessinée). Le mode de gestion, le génie créatif du dessinateur, le système d'agencement de toutes ces composantes, en dépit de participer à l'esthétique du dessin tout court, tiennent dans la même mesure au compositing à travers le dessin, procède du savoir-composer.

Pendant très longtemps, les bandes dessinées et les albums illustrés ont été reçus par le public comme un objet de lecture sur canapé, indispensable à la détente, au loisir, au repos, parce qu'ayant été compris comme un agglomérat de dessins narratifs organisés dans des cases et sur des planches pour l'un, et structurés différemment pour l'autre, comme des livres vendus dans des librairies ou conservés dans des bibliothèques. Ainsi, une BD ou un album illustré sur papier est un objet matériel ancillaire, à la fois intime et partagé. Il peut être tenu à la main parce qu'étant concret, ou vu et lu à travers les supports multimédias (ordinateurs, internet...), parce qu'étant parfois numérique et virtuel.

Riche en diversité, un album de l'un ou de l'autre devrait être apprécié au même titre qu'un tableau de peinture, puisqu'il est le lieu d'expression des bases fondatrices (images, textes, récit) des arts

considérés par la critique comme « l’art séquentiel ». Par son contenu, sa forme (textes et images), son organisation (les séquences), son format (court la plupart du temps), une bande dessinée ou un album illustré se lit et se relit ; ce qui fait dire pour le cas de la bande dessinée que « La BD est l’un des rares objets culturels qu’on réactualise après sa première consommation. », (Pascal Krajewski, 2016 : 222). Présentée comme telle, l’édition se fait sur du support papier de plusieurs pages dont le format dépend des éditeurs, des sujets traités et de la cible, des courants de pensées...

Le papier est l’un des éléments communs importants de la matérialité de la bande dessinée analogique et de l’album illustré, les planches d’un « album » étant rassemblées et montées, puis envoyées à l’imprimerie. Ses propriétés de base sont le poids, l’aspect brillant, mat ou satiné, la texture pouvant être lisse ou rugueuse. C’est donc pour cela que l’objet final, au-delà du récit, des images et textes, existe en version de luxe et classique, aux prix différents.

2.2.2. De l’autopsie des variables conjoncturelles spécifiques à l’hybridation systémique dans la bande dessinée et l’album illustré

L’usage des textes et des dessins dans les arts narratifs est une réalité invariable. Faire une analyse descriptive de mise en situation des constituants « occurrenceiels » devient ipso facto un exercice indispensable à la compréhension des systèmes de langage de la bande dessinée, commun à tout point de vue à ceux de l’album illustré.

Poétiquement, le capital d’intelligence d’un artiste des arts pictonarratifs doit se focaliser sur les principes du savoir-écrire, savoir-dessiner et savoir-composer. Les techniques littéraires de narration, le mouvement, l’économie ou l’ellipse, la dramatisation, les plans, les angles de vue, la perspective, les ombres et lumières, le rythme et l’équilibre, les onomatopées, les dialogues ou pas, deviennent des éléments du schéma architectural de son œuvre, le syllabus de son langage. Qu’on soit en bande dessinée ou en album illustré, le substrat et la construction syntaxique de ces variables ne changent pas.

Malgré le rôle et l’importance du savoir-écrire dans l’art iconotextuel, de nombreuses études se fondent sur des valeurs plastiques pour faire une autopsie dialectale aux fins comparatives entre la bande dessinée et l’album illustré, certainement à cause de leur caractère visuel.

Pascal Krajewski (2016 : 168) donne à voir que l'économie repose sur la loi fondamentale de « l'ellipse » ou « d'images absentes », nommé « closure » par McCloud. Dans le langage cinématographique transposé aux arts pictonarratifs, le concept « closure » équivaut au « hors-cadre », « hors-séquence » ou « hors-champs » ; c'est-à-dire « ce qui est externe à chaque image, ce qui en fut exclu par le cadrage, mais qui y rôde cependant. ». Il est fondé sur l'usage ou le choix des cadres, du cadrage ou angles de vue, et des plans, en rapport avec le signifiant et le signifié. Dans la bande dessinée par exemple, le « hors-cadre » joue un rôle déterminant en ce sens qu'il crée une structuration spatio-topique de la narration, impose l'usage expressif des plans serrés et des représentations polyptyques qui débordent leur cadre, créant ainsi une vie, une animation, une certaine ambiance. Il en va de même de l'usage rationnel des légendes en dessous des cases et des strips, qui participent à l'économie globale de l'œuvre. Ces mêmes états de fait sont appliqués à l'album illustré, avec une réelle pratique de l'économie graphique. Ainsi, pour plusieurs séquences, une seule illustration démonstrative, cadrée ou pas, suffit à la compréhension du sujet exposé. Les planches 2 et 3 ci-après montrent l'implémentation de ces concepts dans les deux formes d'art.



Planche 3 : Expression de l'économie du texte dans une planche de bande dessinée. Source : Japhet Miagotar, *Dernière bataille en terre gauloise*, Yaoundé, Napata, 2015 : 5.



Écrivez la narration qui va présenter la fabrication des bois, des tables et des chaises avec du bois, et présentez aux artisans de ce pays coutumes à danser et à manger par terre, la motivation afin d'apprendre à faire les alliances et améliorer le goût de la nourriture. Sa mesure va aller les artisans à rendre des habits pour un village.

Planche 4 : Expression de l'économie graphique dans une planche d'album illustré. Source : Japhet Miagotar, *Capito, un mouton particulier*, Yaoundé, Napata, 2015 : 23.

Le mouvement est un autre aspect important du savoir-dessiner, socle des arts pictogrammatiques que sont la bande dessinée et l'album illustré. Jessie Bi (2000) en distingue quatre types : la cinématique, la gestuelle, le mouvement d'amplitude, le mouvement atmosphérique ou mouvement dans les airs. Des quatre, seuls les trois premiers sont transcrits en bande dessinée et en album illustré.

Le mouvement cinématique, principe fondamental du cinéma, s'attarde à la restitution constante du mouvement des personnages par l'écriture graphique. C'est une description naturelle et exacte, quoique minimaliste parfois, des éléments et personnages dans une mise en scène, les valeurs des plans et des angles de vue restant presque invariables.

Le mouvement gestuel s'attache à la beauté et à l'expression du mouvement. Tandis que le précédent est issu du cinéma, l'adoption et l'expérimentation de l'expression et de l'esthétique gestuelle rappellent le théâtre et la danse. Jessie Bi (2000 : 53) explique à propos que « L'étude de l'expression des gestes se fait ici encore dans le cadre du mouvement. De ce fait, les dessins s'apparentent souvent à ceux de

croquis, et se caractérisent, généralement, par une absence de cadres. ».

L'action d'amplitude est l'expression du mouvement par l'usage des différents moyens de locomotion. Par exemple, De Peter Kuper à Moebius, ce concept « [...] renforce l'idée de circulation de la ville et augmente les possibilités de croisement entre les personnages, tissant par-là un réseau qui participe à l'élaboration du système narratif. », (Jessi Bi (2000 : 75). Les artistes usent des représentations schématiques et expressives, d'outils de transport pour exprimer la lenteur ou la grande vitesse du mouvement. Le cadrage droit, vertical, et direct, traduit la lenteur ; celui oblique et trapézoïdal, la vitesse.

Le rythme et l'équilibre sont des vecteurs bien connus tant de l'art en général que du vocabulaire spécifique des arts pictonarratifs. Le premier, c'est-à-dire le rythme, malgré sa grande variante, peut être défini comme la répétition constante ou inconstante d'une même unité dans une composition. Il intervient à tous les niveaux de la création, allant du scénario à la mise en couleur. Dans le cas d'espèce, l'étude des planches de BD et d'album illustré montre l'usage systématique du rythme régulier et irrégulier, pour si peu que l'auteur maîtrise la tradition des procédés narratifs. Qu'il soit régulier en reprenant un ou plusieurs éléments à intervalle régulier ; ou irrégulier de types aléatoires, alternatifs, ou fluides, le rythme garde la fonction essentielle de créer l'unité ou de dynamiser une composition. Il participe à l'esthétique conjoncturelle typique de la bande dessinée et de l'album illustré.

L'équilibre est sans contexte une autre variable importante du langage visuel. Il est subordonné au rythme, et est défini comme un « Principe de composition qui consiste à répartir des éléments visuels dans une œuvre d'art de manière à harmoniser la composition et la proportion. », (Pascal Krajewski, 2016 : 202). Il peut être « radial » lorsque les éléments graphiques dépendants tendent vers un autre dominant ; « asymétrique » lorsque ces éléments par leur différence de forme, couleur, densité forment un poids visuel égal dans l'ensemble ; « symétrique » quand ils sont identiques de part et d'autre d'un axe vertical ou horizontal imaginaire divisant la composition en deux parties égales. Indissociable du rythme, la matérialité de l'équilibre dans la forme picturale de narration se donne à voir dans la disposition, la taille, et le nombre des cases et de leurs contenus dans l'espace

narratif. Dans le cas des compositions équilibrées, l'illustrateur dispose les unités somatiques du dessin de façon à créer une parité dans l'ensemble.

Conclusion :

Les bandes dessinées et les albums illustrés, quoique différents par l'appellation et l'histoire, sont des arts aux procédés narratifs à la fois parallèles et manifestes, dédiés à un lectorat pluriel et averti. De la conceptualisation à leur mise en forme matérielle, toutes les techniques et méthodologies en usage concourent à créer des œuvres dans lesquelles les textes et les dessins sont complémentaires et indissociables. Tous les deux, par leurs fonctions descriptives, émotives et communicatives, contribuent significativement à la fluidité et à l'intelligibilité du récit. Les rudiments du canon général de la création graphique s'appliquent avec dans l'un ou l'autre cas. Le langage bien que fondé sur celui de la littérature, des arts graphiques et du cinéma, en constitue la clé esthétique, et stylistique dans une certaine mesure.

Dans ces supports de littérature visuelle, si les BDs utilisent des cases et/ou les phylactères pour organiser l'histoire de manière séquentielle, les livres d'images peuvent avoir une mise en page plus libre. Ce qui influence forcément la manière dont l'histoire se déroule ainsi que la continuité visuelle. Ce qui justifie souvent la continuité plus linéaire de la BD qui reprend les qualités d'un film, mais qui est restituée en fenêtre dessinée, tandis que les livres d'images peuvent permettre une exploration plus libre de l'espace visuel.

Qu'on soit en possession du produit bande dessinée ou album illustré, les deux offrent des possibilités de lectures multiples, qui sollicitent l'imaginaire et la créativité du lecteur. Ainsi, la problématique liée à la BD et aux livres d'images tire sa source de la place et du statut de ces formes narratives dans la littérature de jeunesse. Voilà pourquoi, ces objets culturels à part entière, bien que reconnus institutionnellement et typologiquement, sont des objets culturels qui doivent être étudiés comme tels.

Bibliographie :

Alary, Audrey, (2007), *Culture de l'image et citoyenneté : lire et écrire les images sociales au cycle III*, mémoire de Licence professionnelle, I.U.F.M de Limousin.

Beguery, Jocelyne, (2002), *Une esthétique contemporaine de l'album de jeunesse : de grand petits livres*, Paris, Éditions L'Harmattan,

Bellour Raymond, (1999), *L'Entre-images 2 : Mots, images*, Paris, Éditions P.O.L./Traffic.

Blasselle, Bruno, (1995), *À pleines pages : histoire du livre*, vol. I, Paris, Éditions Découvertes Gallimard Histoire.

Ducourant Bernard, (1982), *L'Art de la BD, du scénario à la réalisation*, Tome 1, Paris, Éditions Glénat.

Flusser Vilém, (2006), *La civilisation des médias*, Belval, Éditions Circé.

Groensteen Thierry, (2007), *La Bande dessinée : mode d'emploi*, Paris, Les Impressions.

Groupierre Karleen (2013), *Enjeux des transmédias de fiction en termes de création et de réception*, Thèse de Doctorat en Art numérique, Université Paris.

Guillemette Lucie et Cossette Josiane, (2006), « Le processus sémiotique et la classification des signes », in *Signo, Rimouski* (Québec).

Hans Robert Jaus, (1978), *Pour une esthétique de la réception*, trad. de l'allemand par C. Maillard, Paris, Éditions Gallimard, (1990).

Harder Jens, (2014), *Beta... Civilisations*. Vol. 1, Arles, traduit par Stéphanie Lux, Éditions Actes Sud

Krajewski Pascal, (2016), « La quadrature de la bande dessinée », in *Appareil* n°17.

Lacassin Francis, (1971), *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Paris, 1ère édition 10-18.

Lépine, Martin, (2012), « Étude théorique des relations texte-images dans l'album pour adolescents » in *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, vol. 15, n°2, [pp 97-118].

Martel Axelle, (2012), *Les illustrations des albums de jeunesse comme premier rapport à la culture de l'image*, mémoire de

Master SMEEF spécialité « professorat des écoles », Institut Universitaire de Formation des Masters de l'Université d'Artois.

Miagotar Japhet, (2015), *Dernière bataille en terre gauloise*, Yaoundé, Éditions Napata.

Miagotar Japhet et Ndigui Billong, (2015), *Capito, un mouton particulier*, Yaoundé, Éditions Napata.

Rateau Dominique, (2001), « Les livres d'images : un genre littéraire à part entière ! » in *Des livres d'images, pour tous les âges*, [pp 19 à 28].

Sandy, Cœur-Joly, (2012), *Le rôle et la place de la littérature de jeunesse. En quoi la littérature de jeunesse joue-t-elle un rôle essentiel dans l'accès à la culture ? Comment sensibiliser l'enfant à cette culture ?*, « mémoire de Master métiers d'éducatrices, de l'enseignement, de la formation et de l'accompagnement », Université d'Orléans.

Tan Shaun, (2006), *Là où vont nos pères*, Paris, Éditions Dargaud.

Timma Olivier, (2017), *Le serpent magique*, Yaoundé, Éditions Akoma-Mba.

Uhl Magali, « La narration visuelle, une pensée en présence » in *journals.openedition.org*, (2015), n°54, [pp 21-30]. URL : <https://journals.openedition.org/revss/2247>.

Umberto Eco :

a) (1976), *La production des signes*, Paris, Éditions Livre de Poche.

b) (1985), *Lector in fabula*, Paris, Éditions Grasset.

c) (1988), *Le signe*, Bruxelles, Éditions Labor.

d) (1990), *Les limites de l'interprétation*, Paris, Éditions Grasset.

Van Linden Sophie, (2008), l'album, le texte et l'image in *dans le français aujourd'hui*, n°161, [PP 51-58].

Wolfgang Iser, (1976), *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Traduit de l'allemand sous le titre : *Der Akt des Lesens*, Bruxelles, P. Mardaga (1985).