

Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement, Élisabeth Piot, Justin Wadlow, Céline Goubet et Guillaume Magni, pour leur accompagnement et leur bienveillance tout au long de ces deux années de Master.

Un grand merci également aux auteurices, professeureuses, chercheureuses en bande dessinée, et travailleureuses de l'art et de la culture, dont les savoirs, les luttes et les pratiques m'ont profondément inspiré.

Merci à mes camarades de promo pour tous les moments exceptionnels partagés à leur compagnie : du Chaï Latte de Côté Jardin, jusqu'à la raclette d'Angoulême.

Un immense merci à Greg Blondin, qui m'a donné envie de devenir auteur et sans qui rien de tout cela ne serait arrivé.

Merci à mes amis de l'Otacrew qui m'ont ramassé à la petite cuillère à chacun de mes burn out durant ce travail de mémoire.

Merci aussi à mes deux petits chats, Chicha et Chakira, pour leur patience face à mes longues heures d'écran et leurs ronrons réconfortants.

Enfin, merci à vous, qui accordez du temps et de l'attention à ce mémoire.

Je vous souhaite une agréable lecture !

Sommaire

Introduction.....	5
I. Comment le regard du lecteur parcourt-il les planches de bande dessinée ?.....	10
1. L'image zéro.....	11
1.1. Voir avant de lire.....	12
1.2. Préparer le parcours de lecture.....	22
1.3. De l'image zéro à l'image une.....	32
Conclusion 1.....	36
2. Suivre la disposition des images.....	38
2.1. Les sens de la bande.....	39
A. Échelonnage et Règle des "T".....	43
B. Blocage et fragmentation.....	46
C. Le mouvement de retour.....	53
2.2. De la bande au ruban.....	54
A. Principes de notation du ruban.....	58
B. Les types de pli.....	59
C. Les images rubans.....	63
2.3. Les dispositions chaotiques.....	64
A. Les limites de la bande et du ruban.....	65
B. L'éparpillement.....	68
C. L'encadrement.....	71
2.4. Les images dissimulées.....	74
A. Le cas des bulles.....	74
B. Les fausses gouttières.....	77
C. Modalité de défilé et Effet De Luca.....	83
Conclusion 2.....	88
3. Autres guides de lecture.....	91
3.1. Point de focalisation.....	91
3.2. Numérotation et signalisation.....	97
3.3. Flèche directionnelle.....	106
3.4. La liaison.....	109
3.5. Le raccord.....	119
3.6. L'ordre des textes.....	123
Conclusion 3.....	125
4. Des mouvements singuliers.....	127
4.1. Passer d'une planche à une autre.....	127

4.2. Repasser par la même image.....	133
4.3. Le vas-et-vient du regard entre deux images.....	136
4.4. La bifurcation.....	145
4.5. Rattraper une image non lue.....	148
4.6. Tricherie et erreur de parcours.....	153
Conclusion 4.....	155
II. Quels sont les effets du parcours sur l'expérience de lecture ?.....	156
1. Les types de parcours de lecture.....	157
1.1. Parcours fondamentaux, en "Z", "N" et "V".....	158
1.2. Parcours en serpent, en "S".....	161
1.3. Parcours en spirale, en "⊙".....	164
1.4. Parcours en boucle, en "O".....	168
1.5. Parcours centralisé, en "*".....	172
1.6. Parcours en arborescence.....	174
Conclusion 1.....	178
2. Vectorisation du regard et narration.....	181
2.1. Dualité entre mouvement réel et mouvement fictif.....	181
2.2. Le parcours comme but méta de l'intrigue.....	193
2.3. Parcourir sans narration ?.....	194
Conclusion 2.....	206
Conclusion.....	210
Bibliographie.....	212
Livres Théoriques.....	212
Articles.....	212
Thèses et mémoires.....	213
Vidéos.....	213
Bandes dessinées.....	213
Autres :.....	216

Introduction

Une condition nécessaire pour qu'une œuvre soit considérée comme une bande dessinée, est qu'elle soit constituée d'un minimum de deux images. Dès lors qu'il y a des images, alors il se pose la question du parcours de lecture, qui est un itinéraire suivi avec plus ou moins de liberté par le regard du lecteur, passant d'une image à la suivante.

Une mise en garde s'impose quant au terme de parcours de lecture, car celui-ci à un sens différent dans le milieu éducatif, où il s'agit de permettre aux « élèves lecteurs » de créer leur parcours de lecture en tant que lecteur autonome, en fonction de leur niveau scolaire, en allant de l'apprentissage de la lecture, jusqu'à la compréhension de texte et la découverte d'œuvres littéraires.

Ici, nous reprenons le terme de parcours de lecture car il est habituellement utilisé par les auteurs, les lecteurs, et les théoriciens de la bande dessinée. Sans nécessairement avoir une définition stricte et commune pour tous, il est couramment utilisé pour parler du besoin que les images soient lues dans le bon ordre, avec fluidité, sans erreur de parcours.

Le problème du parcours de lecture en tant que procédé artistique peut sembler dérisoire face à la familiarité qu'on peut avoir avec la bd. Pourtant, cette familiarité nous dissimule des mécanismes complexes, devenus instinctifs, invisibles. C'est pour cela que les mots nous manquent parfois pour les décrire, et que la compréhension de certains de ces mécanismes de lecture nous échappe probablement. L'objectif de cette étude est de mettre en lumière ces mécanismes qui agissent sous nos yeux lorsque nous lisons et parcourons des bandes dessinées. Ainsi, nous pourrions davantage comprendre ce qu'est la bande dessinée, appréhender ses spécificités, y mettre des mots, et puisque pratique et théorie sont loin d'être en opposition, peut-être pourrions nous contribuer à stimuler la création et à ouvrir de nouvelles perspectives au sein de l'art de la bd, en explorant la question du parcours de lecture.

Avec quelle méthode ?

Les bandes dessinées elle-même seront notre terrain d'investigation principal pour identifier les mécanismes du parcours de lecture. Ces mécanismes peuvent être vus comme des codes, ou des règles du jeu, avec lesquels les auteurs s'amuse pour proposer une expérience de lecture.

Notre atout principal pour étudier ces mécanismes est l'analyse de planche. Elle nous permettra de comprendre les moyens mis en œuvre par les auteurs pour qu'ils parviennent à guider le regard vers une direction ou une autre, et à nous faire ressentir tel effet ou émotions. Ces analyses auront plus ou moins de certitude, étant donné que lorsque les auteurs n'expriment pas publiquement leurs intentions, alors ces analyses ne sont que nos idées de ce que les auteurs ont, peut être, essayé de faire. De plus, mes analyses de planche reposent sur l'expérience de lecture qu'elles m'auront procuré et comprennent donc une certaine subjectivité.

Des œuvres expérimentales seront au cœur de nos réflexions, dans la mesure où, leur nature expérimentale signifie qu'elles peuvent mettre à mal nos certitudes et définitions. Je pense notamment aux bandes dessinées abstraites, aux bandes dessinées non-narratives, aux bandes dessinées numériques, ou encore aux bandes dessinées « dont vous êtes le héros ». Notons dès à présent que les bd expérimentales mettent en exergue des mécanismes qu'on peut, une fois identifiés, retrouver dans de nombreuses bd grand public, les utilisant d'une manière plus diluée et implicite.

Certaines références culturelles, autres que la bande dessinée, doivent elles aussi nous intéresser lorsqu'elles possèdent leur propre parcours de lecture. Je pense, entre autres, aux plateaux de jeux de sociétés qui mobilisent un itinéraire allant d'une image à l'autre, comme c'est par exemple le cas pour le jeu de l'oie. Nous verrons alors si leurs mécanismes peuvent s'appliquer à la bande dessinée, ou non, ou bien s'il y sont déjà utilisés sans que nous l'ayons remarqué jusqu'à présent.

Une approche historique, qui consisterait à identifier un code de lecture et à tenir compte de son évolution, de ses premières utilisations jusqu'à nos jours, serait sans

aucun doute pertinente. De même que le serait la comparaison des codes à travers les différentes traditions de la bande dessinée à travers le monde, ou encore, la relation entre les codes de lecture et le fonctionnement du cerveau humain. Néanmoins, l'intention de cette étude est davantage d'appréhender les codes en eux-mêmes, et leur pertinence artistique, plutôt que leur engendrement historique, sociologique, ou cognitif. Ces différentes approches ne seront prises en compte que si elles nous permettent en premier lieu d'illustrer le fonctionnement des procédés artistiques.

La question du parcours de lecture et de ses codes posent également des problèmes d'ordre économique et éditorial. Même si cela sera hors de notre champ d'investigation, il n'est pas mauvais d'en rendre compte. On sait que dans certains pays la bande dessinée se lit en premier lieu de gauche à droite, alors que dans d'autres elle se lit dans le sens opposé, de droite à gauche. Benoît Peeters souligne que cette différence de sens de lecture a posé des problèmes pour faire circuler les œuvres, en particulier, lorsque les Japonais ont voulu exporter leurs productions vers L'Europe et les États-Unis. Les auteurs japonais assuraient alors eux-mêmes l'adaptation de leurs œuvres en prenant en compte cette différence de sens de lecture. Ainsi, parmi d'autres opérations, ils inversaient les pages et redessinaient les bulles et les onomatopées, afin que leur œuvre puisse maintenant être lu par un public habitué à lire de gauche à droite.¹ Benoît Peeters rappelle également que les éditeurs ont multiplié les avertissements concernant le sens de lecture, et qu'on pouvait par exemple lire sur les pages de l'édition française de *City Hunter* :

Attention ! Ce livre est publié dans le sens de lecture original, images et bulles se lisent de droite à gauche et cette histoire commence donc de l'autre côté. Vous êtes ici à la dernière page.

Les lecteurs français sont aujourd'hui plus habitués à lire des mangas dont on peut entendre dire qu'ils "se lisent à l'envers". Les lecteurs apprennent maintenant à jongler avec des protocoles de lecture différents. Les mangaka français, et même, tous les auteurs qui ont grandi avec les mangas, peuvent faire le choix de réaliser

¹ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 88.

leur bande dessinée dans un sens de lecture, ou bien dans l'autre, pour des considérations artistiques et/ou éditoriales.

Une précision s'impose concernant notre regard porté sur le parcours de lecture. Renaud Chavanne pense qu' *“il faudrait distinguer, pour mieux les articuler, le parcours de lecture au sein de la case, c'est-à-dire au cœur même de l'image, et celui qui articule les cases, c'est-à-dire les images entre elles.”*² J'ai commencé ce travail en faisant une distinction similaire entre le parcours interne aux images d'un côté et le parcours qui concerne le passage entre les images de l'autre. J'avais même envisagé de limiter ce mémoire au parcours entre les images. Or, je me suis vite heurté aux limites de cette distinction, en voyant à quel point chaque élément d'une bd étaient entremêlés, en particulier l'intérieur des images et la disposition des images sur la page, afin d'aboutir à un parcours de lecture global.

Enfin, le sujet de parcours de lecture m'a fait tomber dans la « *tentation structuraliste* » dont nous met en garde Benoît Peeters, dans *Lire la bande dessinée*, et pour qui : *“À mettre constamment l'accent sur les relations qui unissent les cases au sein d'une page (ou les plans dans une séquence cinématographique), on risque de les faire passer pour les pièces d'un puzzle ne prenant sens que dans sa totalité et donc presque insignifiants tant qu'on ne les considère individuellement. Le danger n'est pas mince : c'est celui d'un insidieux désinvestissement de l'image, délaissant sa force plastique au profit de la seule construction d'ensemble...”*³

Ainsi, il est primordial de se souvenir que, combien même les problématiques liées à l'organisation des images entre elles, dont le sujet du parcours de lecture fait partie, sont importantes, la bande dessinée possède d'autres outils artistiques, et notamment, la force de l'image unique en elle-même. Et que le parcours de lecture n'est pas le seul facteur artistique à prendre en compte pour appréhender une bande dessinée.

² Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010. p. ??

³ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 43 - 44.

Les termes que j'ai utilisés pour désigner chaque procédés artistiques ont changé de nombreuses fois au cours de ce travail et les mots que j'ai finalement choisi de garder sont ceux que je trouve les plus simples, faciles à comprendre et à utiliser. Ils sont généralement ceux qui explicitent le plus directement possible ce que je pense.

Plan du mémoire :

Ce mémoire est organisé en deux parties. Nous analyserons dans la première partie comment le regard du lecteur parcourt les planches de bande dessinée, que ce soit grâce à la disposition des images, à des guides de lecture spécifiques, ou encore en effectuant des mouvements singuliers.

Dans la seconde partie, nous examinerons les effets du parcours sur l'expérience de lecture, que ce soit par le biais de différents types de parcours de lecture, ou du lien entre la vectorisation du regard et le contenu d'une bd, qu'elle soit narrative ou non.

En conclusion, nous reviendrons sur les résultats de cette étude pour comprendre toute l'étendue de ce que signifie : parcourir la bande dessinée.

I. Comment le regard du lecteur parcourt-il les planches de bande dessinée ?

Dans cette partie, nous allons identifier, analyser, et classer tous les outils permettant de guider le regard du lecteur en bd. Cette classification n'a pas valeur de hiérarchisation ou de jugement sur les outils qui sont analysés. Je les ai seulement rangés dans l'ordre qui m'a semblé permettre le discours le plus clair et fluide possible.

Nous commencerons par nous intéresser au cours lapse de temps entre le moment où le lecteur découvre une planche et celui où il entre dans la lecture de la première image de cette même planche. Car d'une certaine manière, le lecteur voit la planche dans son entièreté avant de lire chaque image l'un après l'autre.

Ensuite, nous verrons comment la disposition des images permet, en fonction du protocole de lecture utilisé, de conférer un ordre de lecture aux images. Nous tenterons de classer les différentes dispositions d'images en fonction du parcours qu'elles mettent en place.

Puis, comment des guides de lecture, comme des flèches ou des numéros, permettent d'orienter le parcours de lecture, en suivant ou non l'ordre donné par la disposition des images. Ces guides de lecture peuvent être vus comme des panneaux de circulation indiquant au lecteur comment circuler sur un réseau de route qui serait la disposition des images.

Et enfin, nous examinerons des mouvements singuliers pouvant être effectués lors du parcours de lecture. Ils peuvent être amenés par la disposition des images ou bien par des guides de lecture, mais aussi par des règles de lecture spécifique à des bd particulière.

1. L'image zéro

En bande dessinée, plusieurs images peuvent être regroupées dans un même espace de composition. Cet espace de composition peut être une page, une double page, ou bien un mur, une nappe, un slide sur un écran numérique, etc. On pourrait numéroter les images qui partagent un même espace de composition en fonction de leur ordre de lecture, néanmoins, la première image que voit le lecteur n'est pas forcément celle qu'on croit. En fait, avant de scanner l'espace de composition d'image en image dans le bon ordre de lecture, le lecteur voit d'abord l'espace de composition dans sa globalité, comme un tout unifié. C'est ce tout unifié que je propose d'appeler "image zéro". Image, car elle forme une unité visuelle, et zéro, car elle se lit, ou se voit, avant la première image.

Cet idée d'unité et de vision d'ensemble de l'espace de composition rejoint certaines théories déjà formulées. Andrei Molotiu utilise le terme d'iconostase pour désigner la perception de la mise en page d'une planche de bande dessinée comme un tout unifié. Perception qui ne pousse pas tant à balayer la planche d'image en image, mais à l'appréhender d'un seul coup d'œil.⁴ Et pour Benoît Peeters, la bande dessinée joue de deux paramètres différents, la linéarité (la lecture des images progressivement dévoilées) et la tabularité (la vision d'ensemble de la mise en page).⁵ Il illustre cela par une planche de Fred, dans laquelle une image semble fragmentée en huit cases. Le lecteur voit d'abord la planche dans son entièreté, comme un tableau, avant de se rendre compte du dispositif de la bande dessinée, et de passer du tableau à la planche afin de lire chaque image successivement. Cela rejoint l'idée de Kim Jooha pour qui il y a relation dialectique (une relation conflictuelle ou paradoxale) entre la planche et les images, qui fait qu'on "voit" la planche dans son ensemble puis qu'on "lit" les images.⁶

⁴ Andrei Molotiu, ABSTRACT FORM Sequential Dynamism and Iconostasis in Abstract Comics and in Steve Ditko's Amazing Spider-Man Andrei Molotiu, dans *Critical Approaches to Comics*, Matthew J. Smith et Randy Duncan, Routledge, 2012.

⁵ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 49.

⁶ Kim Jooha, *A Dialectic Approach to Comics Form*, *The Comics Journal*, <https://www.tcj.com/>, May 22, 2019. <https://www.tcj.com/a-dialectic-approach-to-comics-form/>



Fred, *Philémon - Tome 6, Simbabbad de Batbad*, Dargaud, octobre 2003. p. 27.

L'opportunité d'une première vue globalisante de l'ensemble de la planche avant d'entrer dans la première image est un moment où le lecteur peut survoler la planche du regard, s'imprégner de son ambiance, y glaner volontairement, ou non, des informations, ou bien l'observer plus longuement, avant d'identifier et d'entrer dans la première image et d'être pris dans la lecture d'image en image successives.

Dans les trois sous parties qui vont suivre, nous verrons quels effets peuvent être engendré par le fait de voir l'image zéro avant de lire la suite des images successives, puis plus spécifiquement, comment l'image zéro peut permettre au lecteur de préparer la suite de son parcours de lecture, et enfin comment s'effectue le passage entre l'image zéro et la première image d'une planche.

1.1. Voir avant de lire

Le lecteur peut dès le premier coup d'œil sur l'image zéro y acquérir un vaste panel d'informations qui peuvent influencer son expérience de lecture. Cette prise d'information peut être consciente, par exemple, fasse à une planche complexe, ou de belles images qui attirent l'œil, le lecteur peut vouloir passer un temps à observer avant de se lancer vers la première image. Ou bien elle peut être involontaire, lorsque le lecteur voit sans le vouloir des images qu'il est censé voir plus tard dans le flux de sa lecture, ou bien qu'une particularité visuelle retient son attention.

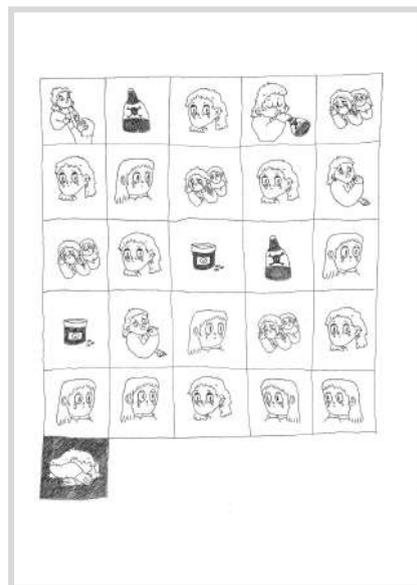


Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, New York, 2012.

Cette double planche tirée de *Building Stories* de Chris Ware, est un merveilleux exemple d'image zéro. La grande densité d'information est relative au gigantesque format de cette double page qui est de 55,5x81cm. L'œil du lecteur est directement focalisé par le bébé occupant le centre de l'espace de composition. Notons que ce dessin représente un bébé de taille réelle, si ce n'est plus grand encore, puisqu'il mesure 51,5 cm de haut. Puis le lecteur peut ensuite être tenté d'errer et de picorer la planche avant d'entrer dans la première image. Il peut y voir les grandes cases dédiés aux plans d'ensemble sur la maison de nuit, puis de jour, les quelques images rondes qui dénotent des images carrées, ou bien y voir des visages et autres informations comme la récurrence des objets roses faisant écho avec le pyjama du bébé. Cet état des lieux de l'image zéro peut permettre de dépasser l'appréhension que peut susciter une double page aussi riche que celle-ci, et dont la densité peut être perçue comme trop imposante et intimider le lecteur. Ainsi, le lecteur est préparé émotionnellement et mobilise toute son attention lorsqu'il se lance dans la lecture de cette double planche d'image en image.

La place qu'occupe ce bébé sur l'image zéro nous montre son importance dans la vie de Suzanne, la jeune maman dont Chris Ware nous raconte ici l'histoire. Il occupe une si grande place que le lecteur est amené à le voir du coin de l'œil pendant toute sa lecture. De plus, il est représenté à nouveau à deux reprises, dans cette même position, et du même point de vue, dans deux petites images. On remarque alors que lorsqu'il est dans cette position, le bébé est allongé dans son

L'inconfort et l'appréhension suscités chez le lecteur par la vision de ces nombreuses bulles peuvent être assimilés à la perturbation ressentie par les personnages face à ce qu'elles contiennent. Ces bulles nuageuses sont des cris, des hurlements du Roi Morphée dû à la souffrance que lui inflige sa maladie. Elles n'impactent pas les personnages par le fait qu'elles occupent physiquement l'espace de la page, cependant, la colonisation de l'espace de la page représente la pollution sonore perçue par les personnages. Plus les bulles de hurlement occupent d'espace, plus les cris sont perçus comme puissants et dérangeants. Cet effet fonctionne d'abord lorsque le lecteur découvre la page, puis tout au long de sa lecture de la planche. Sa lecture est non seulement dérangée par les hurlements de l'image qui est en train de lire, mais aussi, par toutes les autres bulles présentes dans les images adjacentes qu'il continue de voir du coin de l'œil, grâce à sa vision périphérique. Les personnages subissent ces hurlements tout le long de l'histoire, c'est aussi le cas du lecteur qui voit toutes les bulles de hurlement en simultanément.



Victo, *Hell Cry*, 2025.

Lorsque le lecteur découvre l'image zéro dans son ensemble, il est possible qu'il voit des images avant de les lire et que des effets de surprises ou de révélation soient désamorçés. C'est pourquoi les moments inattendus d'un récit sont couramment placés en première image d'une double page. Cependant, les auteurs peuvent s'amuser à attirer volontairement l'attention du lecteur vers une image à venir. Si cela amoindrit l'effet de surprise, cela peut toutefois engendrer un effet d'anticipation.

Dans cette planche de Victo, le regard du lecteur est directement happé par la dernière image, de par son fond noir qui contraste avec l'ensemble de la planche et sa position qui perturbe l'équilibre du parfait grauffrier. Voir cette image finale en premier conditionne la lecture à venir, car le lecteur sait déjà à l'avance que quoi qu'il arrive ou qu'il espère lors de sa lecture, l'histoire finira mal.



Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 1.

C'est également le cas dans ces deux pages en vis à vis où le personnage de Dick Grayson, qui est la véritable identité du héros Nightwing, fait un discours pour inaugurer la construction d'un refuge destiné à accueillir des jeunes orphelins. On sait déjà à ce stade du récit que Dick Grayson est en grand danger car il a une prime sur sa tête et que des assassins l'ont pris pour cible. Dès le premier coup d'œil sur cette double page, on remarque la dernière image dont les couleurs chaudes contrastent avec le reste de l'image zéro. En la voyant, même du coin de l'œil, on sait avant même de commencer la lecture que le sniper va réussir à tirer. Cela nous conditionne et engendre un stress qui perdurera pendant toute la lecture de cette double page, jusqu'à savoir ce qu'il se passe dans la page suivante.

La démarche est similaire dans certaines planches du manga *Les Liens Du Sang*, lorsque Oshimi Shuzo place des pleines pages à gauche plutôt qu'à droite. Ainsi, c'est l'effet d'appréhension de ce qu'il va arriver, puisqu'on sait que ça va arriver, qui

est recherché plus qu'un effet de surprise. On a l'impression d'inéluctabilité et de stress qui monte au fur et à mesure qu'on se rapproche d'une grande image qu'on a déjà vu du coin de l'œil avant de commencer notre lecture. Le manga *Les Liens du Sang* a brillamment été analysé sur la chaîne youtube de Bédémancie.⁷

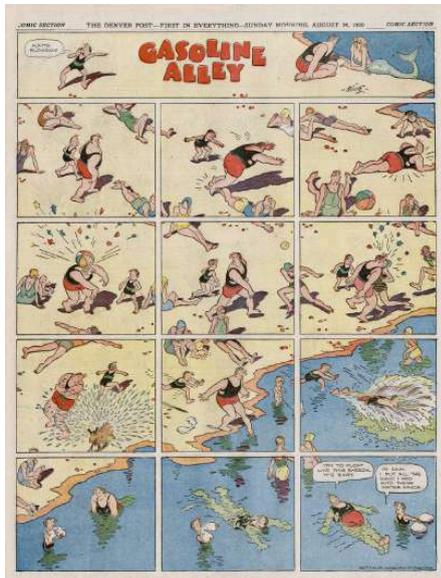


Oshimi Shuzo, *Les Liens Du Sang*, Shōgakukan (ja) Ki-oon (fr), 24 février 2017 au 8 septembre 2023.
Tome 2, p. 48 et 49.

Dans cet exemple, la pleine page de gauche attire directement le regard. L'attention du lecteur est spécifiquement focalisée dans le coin supérieur gauche par l'effet lumineux qui attire le regard, puis par le visage de la mère de Seiichi. Ensuite, pour reprendre sa lecture image par image (qui est censé débiter dans le coin supérieur droit) le lecteur survole la bulle de texte dont il peut voir le contenu : "Au secours". Le lecteur lit ensuite la page de droite, image par image, en interprétant les émotions de Seiichi comme une réaction à l'appel à l'aide de sa mère. Puis, le lecteur arrive de nouveau sur la page de gauche. Il la lit cette fois-ci avec plus d'assiduité et peut maintenant y voir le signe de la main qu'effectue la mère, en bas à gauche de la page. Elle fait signe à son fils qu'elle va lui couper la tête s'il ne lui vient pas en aide. Cette image est donc vue une première fois comme un appel à l'aide qui conditionne la lecture, puis elle est lue une seconde fois comme une menace. On découvre alors que Seiichi n'était pas en empathie pour ce qui arrive à sa mère, mais est en fait terrifié par elle. Attirer notre regard vers une partie d'une image

⁷ Bédémancie, *LES LIENS DU SANG - Analyse de mise en scène ft. Dramsss*
<https://www.youtube.com/watch?v=Me59afxDTbM&t=118s>

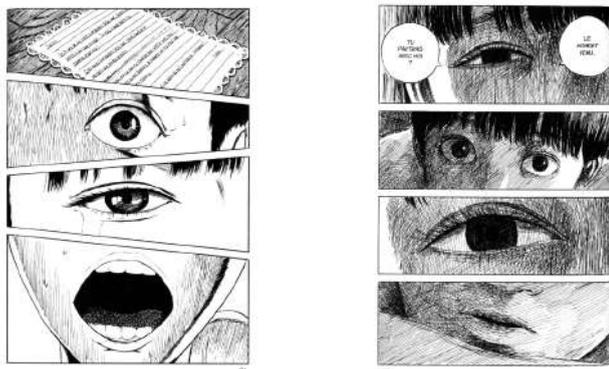
qu'on relira plus tard sert ici à nous donner une fausse piste. Le lecteur se retrouve trompé et désorienté, tout comme Seiichi.



Frank King, *Gasoline Alley*, Sunday Page, The Denver Post, Août 24, 1930.

Chris Ware, *Jimmy Corrigan*, Pantheon Books, 2000.

Comme dans la planche de Fred que nous avons vu précédemment, l'image zéro peut être une seule grande image fragmentée en petits morceaux raccords entre eux. Ce procédé est couramment utilisé dans *Gasoline Alley* de Frank King, et en forme certaines des planches les plus connues. Nous étudierons l'impact des raccords entre les images dans une partie spécifique. Pour le moment, retenons seulement que le lecteur profite de l'image zéro comme d'une seule grande image en soi, avant de débiter la lecture image par image. Il est en capacité de remarquer comme chez *Gasoline Alley* si l'ensemble des images sont raccords entre elles ou bien si certaines images transgressent l'unité de l'image zéro. Ainsi, la plage de *Gasoline Alley* semble à première vue former une seule unité de temps et d'espace, puisqu'il semble nous être montré le même lieu au même moment. Tandis que dans cet exemple tiré de *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, les images ne sont pas toutes raccords entre elles. Puisque sur certaines images le bâtiment n'a pas encore été construit, ou bien qu'il est en train de l'être, on comprend dès le premier coup d'œil sur l'image zéro que les images qui la composent partagent une même unité de d'espace, mais pas une même unité de temps.



Oshimi Shuzo, *Les Liens Du Sang*, Shōgakukan (ja) Ki-oon (fr), 24 février 2017 au 8 septembre 2023. Tome 1. p. 172. Tome 2. p. 174. et Tome 3. p. 183.

Le procédé est inversé dans *Les Liens du Sang*, puisqu'à de multiples reprises, l'image zéro forme des visages ou des corps monstrueux, faisant ressentir un sentiment de malaise intense, relatif au quotidien horrible que subit Seiichi. Ces morceaux de visages et de corps sont des images se déroulant au même moment, mais dont les gros plans sont réalisés sur des espaces différents (un œil, une bouche, un autre œil, etc). L'impression d'un dessin d'ensemble formant des monstruosité est dû à des faux raccords entre les images, comme par exemple le faux raccord entre le col du polo de Seiichi qui semble être raccordé à son sourcil de l'image juste en dessous, ainsi qu'à d'ingénieux placement des images sur l'espace de composition.



Gō Fujio, *Le bateau-usine*, AKATA, 8 sept. 2016. Adaptation du roman de KOBAYASHI Takiji, 1929.

Dans la gestion du récit, l'image zéro peut indiquer un changement de tons, d'ambiance, ou de régime d'énonciation. Il est courant par exemple de changer la couleur des marges en noir afin de signifier la présence d'un flashback ou bien celle de la nuit. Dans le manga *Le Bateau Usine*, qui adapte le roman du même nom de Kobayashi Takiji, les deux premières et les deux dernières planches du manga parlent de l'auteur du livre d'origine et de sa mort soudaine, on est dans le registre biographique, tandis que tout le reste du manga est consacré à l'adaptation du livre, dans une sorte de méta-récit, d'oeuvre dans une oeuvre. Ce changement de régime de récit est compréhensible dès le premier coup d'œil sur les planches par un code graphique. C'est-à-dire que les marges sont grises dans la réalité, et blanches dans la fiction. Néanmoins, certaines planches racontant le roman comprennent des photos en nuance de gris, faisant ressentir que le sujet de la lutte des classes abordé par l'oeuvre originale et retranscrit dans l'adaptation, ainsi que l'exploitation que subissent les personnages est quelque chose de bien réel.



Winchluss, *Pinocchio*, Les Requins Marteaux, collection Tête Creuse, Janvier 2009. p. 14. p. 28. et p. 58.

La multiplicité graphique est particulièrement poussée dans le *Pinocchio* de Winchluss. Si la majorité des planches sont à l'encre noire et aux couleurs à l'aquarelle, d'autres passages relatifs au fait de raconter une autre histoire ou bien d'adopter un nouveau point de vue sont représentés dans d'autres styles. Le point de vue de Jiminy est par exemple encré en noir et blanc, tandis qu'un flashback sur un enfant sans abri devenu ami de Pinocchio est dessiné au crayon de papier. Il arrive fréquemment au cours de la bande dessinée que les différents styles graphiques, et donc régime de récit, soit présent sur une même planche. Le lecteur

comprend donc dès le premier coup d'œil sur l'image zéro que la planche qu'il s'apprête à lire contient plusieurs histoires et à propos de quel personnage sont ces histoires. On retrouve cette idée dans *La mort de Spirou*, lorsque Spip vie sa propre aventure en bas de page avant de retrouver Spirou dans la trame principale. Les deux histoires se déroulant au même moment, elles partagent alors les mêmes pages, mais les deux trames sont distinctes de par les gouttières noires qui englobent l'aventure de Spip.



Abitan, Guerrive, Schwartz, *Spirou et Fantasio, Tome 56 - La mort de Spirou*, Dupuis, 26/08/2022.

L'idée d'indiquer un changement de régime d'énonciation est similaire dans la bande dessinée *Lou*, de Julien Neel, puisque chaque chapitre commence et se conclut par une double page représentant le journal intime de Lou, l'héroïne dont on suit les aventures. Ces pages de journal intime permettent de résumer où en est l'histoire en plus de donner au lecteur tout un tas de petits détails sur la vie de Lou. Le changement de régime de récit, entre la vie de Lou et son journal intime, est visible dès le premier coup d'œil puisqu'on passe des planches organisées par bande à la représentation du journal en lui-même. En plus du style graphique, c'est la façon de disposer les images qui change, ce qui permet de profiter de l'image zéro pour se préparer à un autre type de parcours de lecture.

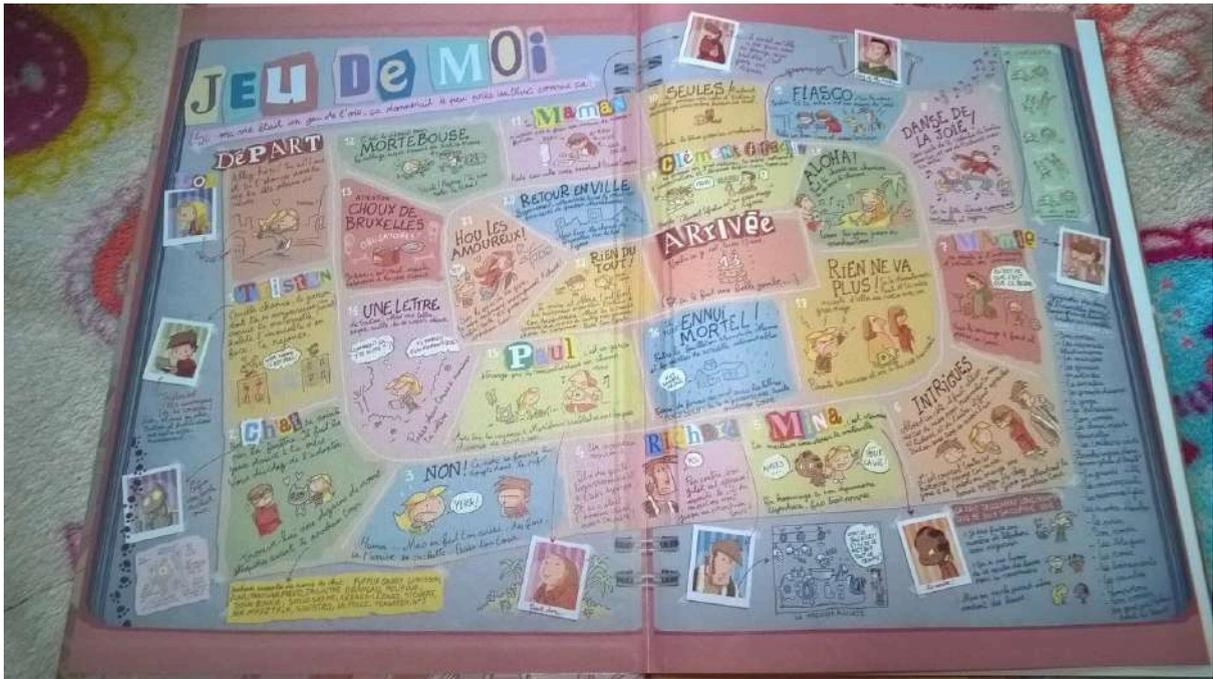
1.2. Préparer le parcours de lecture

En plus des effets instantanément engendrés par l'image zéro, sa découverte est aussi le moment d'identifier le dispositif de la bande dessinée et de se préparer à son parcours de lecture. Pour Thierry Groensteen : *“Cette perception instantanée lui (le lecteur) permet d'estimer deux choses : le temps (approximatif) qu'en prendra la lecture (il voit si c'est une page sur laquelle l'œil glissera rapidement ou s'il sera nécessaire de s'y arrêter plus ou moins longuement) et le rythme auquel cette lecture, découpée, phasée, sera soumise. »*⁸ On peut également repérer du premier coup d'œil des dispositions d'images inhabituelles, pouvant indiquer un moment particulier de la bande dessinée ou bien alerter d'un futur parcours de lecture difficile et donc y prêter davantage d'attention. Lors de cette vision d'ensemble, le lecteur peut y repérer des guides de lecture comme des flèches ou des numéros, repérer des groupes d'images, picorer des informations comme la présence de tel ou tel personnage, et ainsi, se préparer au parcours de lecture d'une planche chargée.

Nicolas Labarre souligne le fait que la vue d'ensemble de la page permet au lecteur d'identifier si la planche a un protocole de lecture particulier. Dans le cas de Labarre, il est question d'une planche ayant un parcours de lecture en forme de spirale. Selon lui, les lecteurs qui auraient lu les images dans le bon ordre sont ceux qui ont identifié la forme du parcours en amont.⁹ En fait, si la découverte de l'image zéro est le moment où le lecteur identifie le dispositif de la bande dessinée, il peut aussi identifier un dispositif relatif à des références culturelles autres que la bande dessinée et qui possèdent donc leur propre protocole de lecture.

⁸ Thierry Groensteen, *Bande Dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, première édition parue en 2011, septembre Presse universitaire de France. p. 151.

⁹ Nicolas Labarre, *Lecture en escargot ?*, Publié 12/02/2021 · Mis à jour 12/02/2021, <https://picturing.hypotheses.org/909>



Julien Neel, *Lou!, L'intégrale Saison 1*, Glénat, 27 novembre 2019.

Parmi les planches représentant le journal intime de Lou, l'une d'elle est marquante pour son parcours en spirale, rappelant directement de jeu de l'oie. En tant que lecteur, on comprend encore une fois que le protocole de lecture est inhabituel, et que l'on doit se laisser guider par la lecture en spirale, ce qui est confirmé par la numérotation des images. De plus, la référence au jeu de l'oie est explicité par le titre de la double planche "Jeu de moi" ainsi que le sous-titre "Si ma vie était un jeu de l'oie, ça donnerait à peu près un truc comme ça !". La première et la dernière image sont quant à elles indiquées comme les cases de "Départ" et "Arrivée". La lecture de ce parcours en spirale peut être effectuée sans soucis dès lors que le lecteur à identifier le jeu de l'oie grâce à tous ces indices.

C'est le même principe de reconnaissance de référence culturelle en ce qui concerne les dessins de coupe de bâtiment, dont nous parlerons plus longuement lorsque nous aborderons les cas de lecture allant de bas en haut. Pour le moment, prenons en compte que les lecteurs du XIXe siècle identifient du premier coup d'œil ces dessins de coupe de bâtiment ainsi que son protocole de lecture qui lui est spécifique, qui est de lire de bas en haut. On peut trouver d'autres exemples comme *Les Mots Croisés de Guick et Bugpke* par Blancou et Samos, parue dans le numéro

3763 de Spirou, et qui est composé de lignes et de colonnes qui se croisent, rappelant instantanément le dispositif des mots croisés.



Paul Gordeaux, *Le Film du 1/2 siècle*, France-soir, 16 novembre 1949 - 15 février 1950.
Paul Gordeaux, *Le Crime ne Paie Pas*, France-soir, France-soir, 15 février 1950 - ?
Paul Gordeaux, *Les Amours Célèbres*, France-soir, 22 novembre 1950 - ?

La découverte de l'image zéro peut aussi permettre de déterminer si la lecture sera basée sur un dispositif horizontal ou vertical. La bande dessinée *Le film du 1/2 siècle* de Paul Gordeaux, éditée dans le journal France-Soir à partir du 16 novembre 1949 est organisée par un dispositif vertical. Le mode vertical a été choisi pour imiter une pellicule cinématographique. Cette pellicule a été mise de côté pour les bandes dessinées suivantes de Paul Gordeaux, *Le crime ne paie pas*, et *Les amours Célèbres*, également parus dans France-Soir, mais ces dernières ont tout de même conservé leur disposition verticale. Dans cet exemple, l'image zéro permet autant de voir la bande comme une unité parmi d'autres sur la page du journal, d'identifier la référence culturelle de la pellicule cinématographique, et de se préparer à un parcours de lecture basé sur le dispositif vertical.



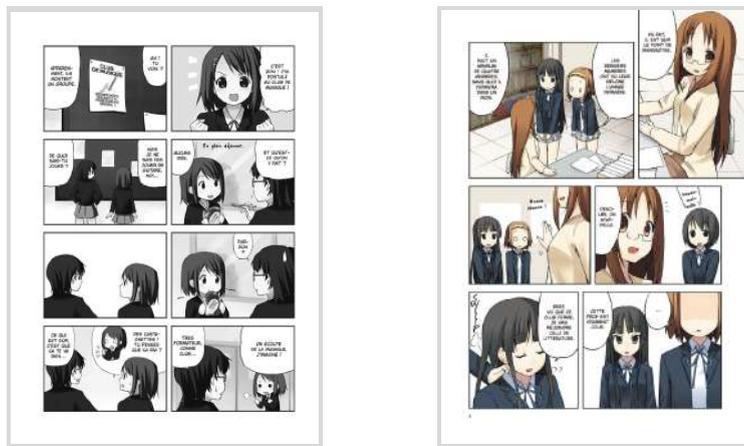
Catel Muller, José-Louis Bocquet, *Alice Guy*, Casterman, 22/09/2021.

Le visuel de la pellicule est repris dans la bande dessinée dédiée à Alice Guy, une des pionnières du cinéma. Dans ces deux exemples, l'identification de la pellicule prépare le lecteur à une lecture basée sur le modèle vertical, d'autant plus que les planches semblent divisées en deux blocs qui devraient être lus les uns à la suite des autres. C'est le cas du premier extrait, mais pas du second, puisqu'on remarque à la lecture que ce n'est pas la pellicule verticale qui détermine l'ordre de lecture. Les images de gauche, représentant le film, se passent au même moment que les images de droite, représentant les spectateurs qui réagissent à leur visionnage. On lit donc, alternativement, une image de la pellicule à gauche, puis une image des spectateurs à droite. L'image zéro prépare notre lecture mais cette dernière peut ne pas correspondre à certaines de nos attentes.



Machiko Hasegawa, *Sazae-san*, Asahi Shimbun (ja), 22 avril 1946 – 21 février 1974.
 Hisaichi Ishii, *Mes voisins les Yamada*, Asahi Shimbun (ja), Tokyo Sogensha (en), Shampooing(fr), 1^{er} octobre 1991 – 31 mars 1997.

Au Japon, les yonkoma, un type de manga de quatre cases disposées verticalement, et à l'origine publié dans la presse et ensuite en tome relié, compte des œuvres très connues comme, notamment, *Les Voisins de Yamada*, ou *Sazae-san*, ce dernier étant entré en 2004 dans le *Livre Guinness des records* en tant que « série animée encore en cours la plus longue du monde ». On retrouve également des yonkoma humoristiques en bonus à la fin des tomes de certains manga. Identifier que l'on est face à un yonkoma nous prépare à une lecture verticale.



Kakifly, *K-one!*, Hōbunsha (ja), Kazé (fr), 9 avril 2007 – 9 septembre 2010. p. 10 et p.15.

Une même œuvre peut contenir des passages horizontaux et d'autres verticaux. Par exemple, le manga *K-One* qui est constitué de petites histoires courtes organisées sur le modèle du yonkoma, mais dont les premières planches de chaque tome sont quant à elles organisées sur un dispositif horizontal. On remarque du premier coup d'œil la différence de disposition et de taille des images, de plus, la distinction entre ces deux protocoles de lecture au sein d'une même œuvre est renforcée par la différence de style graphique.



Tatsuki Fujimoto, *Look Back*, Shūeisha (ja), Kazé (fr), Shōnen Jump+, 19 juillet 2021.

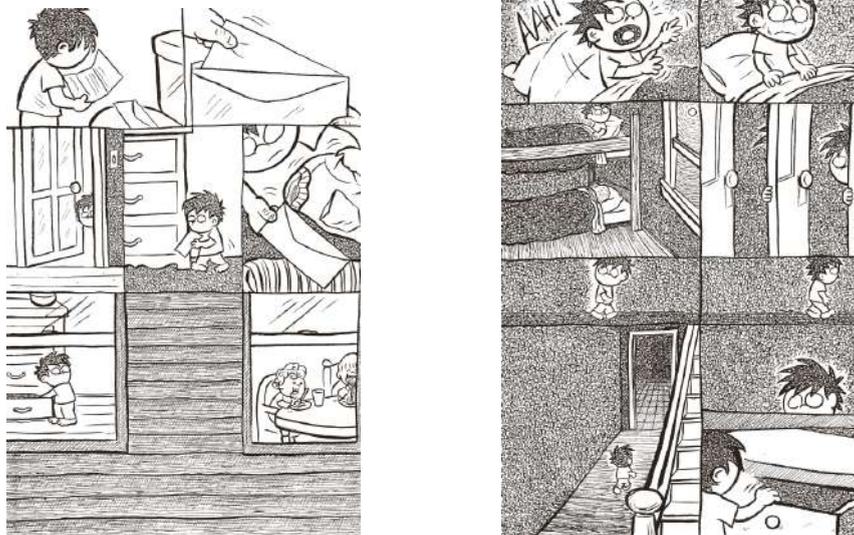
Dans *Look Back* de Fujimoto, des yonkomas dessinés par les personnages eux-mêmes sont intégrés aux planches puisque les héroïnes sont des autrices de manga qui pendant leur jeunesse ont participé au concours de yonkoma de leur école primaire. Des yonkomas dessinés par les héroïnes sont régulièrement représentés, et les cases de ces yonkomas sont intégrées au parcours de lecture de la planche.



Kiyohiko Azuma, *Azumanga daioh*, Kurokawa (fr) MediaWorks (ja), Février 1999 – juin 2002.

Dans *Azumanga daioh*, la distance entre les images nous permet dès le premier coup d'œil de comprendre qu'on a affaire à deux groupes d'images, et en l'occurrence, deux bandes verticales. Le fait de considérer que cette planche soit composé de deux groupes d'image peut être expliqué par la théorie de Gestalt, une théorie en psychologie cognitive que Neil Cohn a appliquée aux recherches sur la

bande dessinée, et qui a montré que les gens regroupent ensemble les éléments les plus proches les uns des autres. Selon Neil Cohn, le lecteur peut alors prédire que les images les plus rapprochées sont ordonnées ensemble avant celles plus éloignées. *“This dimension of proximity has been well established as an organizational principle by Gestalt psychologist (e.g. Wertheimer, 1923), who showed that people perceptually group items that are nearest to each other. We might predict, then, that closely grouped panels would be ordered together before those that are further apart.”*¹⁰ P93

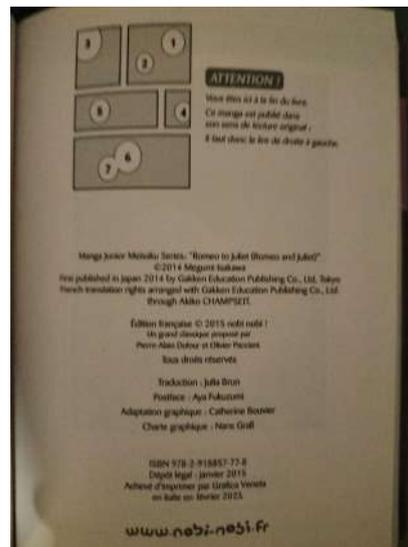
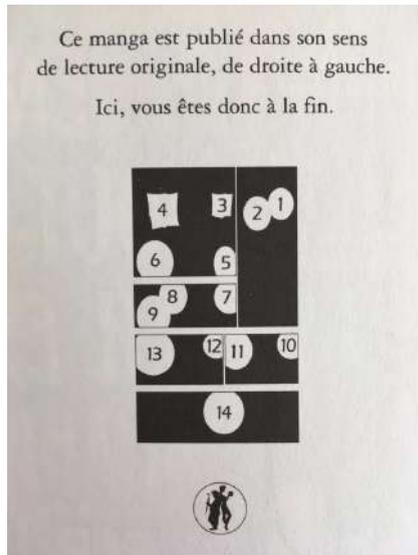


Travis Dandro, *Mon père, cet enfer*, Gallimard BD, 26/08/2020.

Dans certains cas, il peut être presque impossible d'anticiper le parcours de lecture à venir pendant la découverte de l'image zéro. Notamment lorsque les images ne sont pas strictement encadrées et/ou délimitées les unes des autres. Le lecteur commence alors sa lecture sans avoir d'idée très précise de la disposition des images. Cela peut, comme dans la bande dessinée *Mon père, cet enfer*, permettre de créer de l'insécurité et de l'anxiété chez le lecteur, qui doit se lancer dans la lecture sans n'avoir aucune idée de quel en sera le parcours. Le lecteur doit alors être particulièrement attentif pour ne pas lire les images dans le mauvais ordre. Cela est exacerbé dans *Mon père, cet enfer*, par le fait que les images sont seulement séparées par un trait fin. En plus de ne laisser aucun espace entre les images, on peut être amené à prendre des simples traits contenus dans les dessins comme des

¹⁰ Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013. p. 93.

gouttières, ou bien à prendre le trait d'une gouttière pour le trait d'un dessin, et donc à nous emmêler les pinceaux lors de la lecture image par image car nous n'avons pas une idée claire de comment est organisé la planche dans son ensemble. Nous y reviendrons dans une partie dédiée aux fausses gouttières.



Mode d'emploi d'un manga chez Kana
Megumi Isakawa, *Roméo et Juliette*, Nobi Nobi (fr) 2015. page d'avertissement.

Enfin, certaines bandes dessinées doivent se munir d'un mode d'emploi pour expliciter leur protocole de lecture. Cela peut concerner des bandes dessinées exportées dans des pays ayant d'autres conventions de lecture, comme les mangas japonais exportés en occident. Notons que ces modes d'emploi peuvent faire l'objet de pages mises à part. Ces pages d'avertissement sont composées de texte et/ou de schéma explicatif. Ces schéma sont souvent des multicadres accompagnés de bulles dont l'ordre de lecture est numéroté. L'adaptation en manga de *Roméo et Juliette* par Yumiko Igarashi, comprend d'un côté l'adaptation en manga dans le sens de lecture japonais, et de l'autre l'œuvre originale de Shakespeare dont le sens de lecture Français. Ce double sens de lecture est donc spécifié côté manga du livre par le texte suivant :

Dans ce sens, vous lisez le manga.

Pour lire le roman, ouvrez votre livre dans le sens de lecture français.

Certains mangaka Japonais peuvent créer leur manga directement dans un cadre d'édition européen. Ce qui pose la question du sens de lecture de leur bande dessinée. Par exemple, l'auteur Japonais, Shintaro Kago, a réalisé pour l'éditeur Italien Hollow Press le manga *La Princesse du Château sans fin*, qui se lit dans le sens de lecture occidental. Ainsi, l'édition française contient ce texte d'avertissement sur une page blanche qui lui est entièrement dédié :

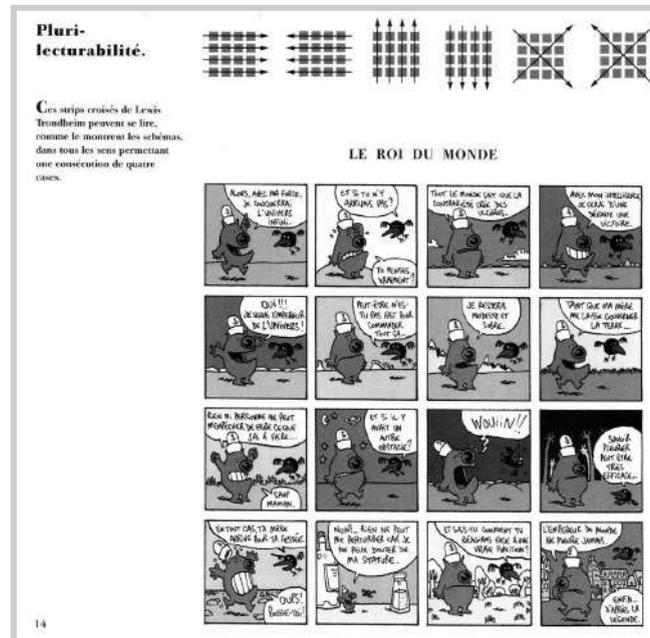
Contrairement à de très nombreux mangas publiés en France, la version française de "LA PRINCESSE DU CHÂTEAU SANS FIN" est publiée dans le sens de lecture occidental. Cette œuvre a été réalisée en premier lieu pour l'éditeur Italien Hollow Press. Notre édition suit donc le sens de lecture original, fidèlement à la création artistique de l'auteur.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. page d'avertissement et quatrième de couverture.

Des œuvres au protocole de lecture expérimental peuvent avoir des pages d'avertissement plus précises qui font réellement office de mode d'emploi de la lecture. Dans *Vanille ou Chocolat ?* le parcours de lecture ne dépend pas de la disposition des images mais par le fait que les images qui se suivent sont reliées entre elles par des passages. Ce protocole est mis en place afin de pouvoir représenter des bifurcations, c'est-à-dire des choix dans l'ordre de lecture des images. Les termes de passages et de bifurcations sont utilisés dans le mode

d'emploi. Le caractère expérimental de l'œuvre est même annoncé sur la quatrième de couverture : “CECI N'EST PAS UNE BANDE DESSINÉE COMME LES AUTRES !”



Lewis Trondheim, *Le Roi du Monde*, Oupus2, L'Association, 04/2003.

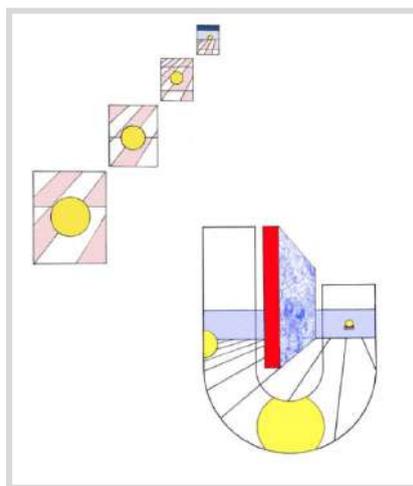
Pour revenir à l'image zéro, le mode d'emploi d'une bande dessinée peut être disposé sur les planches directement. C'est le cas dans certaines planches expérimentales de l'Oubapo, dans lesquelles sont mises en avant les contraintes de création et de lecture de l'œuvre. Voici un exemple d'expérimentation de plurilecturabilité de l'Oubapo, *Le Roi du Monde* de Lewis Trondheim. Les images sont disposées en un gaufrier des 4x4. Et comme l'indiquent les schémas, ainsi que le texte explicatif, ces bandes peuvent se lire dans tous les sens tant qu'on peut obtenir une succession de quatre cases. Vers la droite, vers la gauche, vers le bas et vers le haut, et puis, en diagonales. Dans d'autres planches de l'Oubapo, les modes d'emplois indiquent des manipulations particulières comme par exemple de retourner la page, ou bien la découper d'une certaine façon, afin d'avoir accès à l'entièreté de l'histoire. La lecture de ces modes d'emploi ou bien a minima un coup d'œil sur les schémas est absolument nécessaire pour savoir que le protocole de lecture sort du carcan habituel.

1.3. De l'image zéro à l'image une

Avant de commencer la lecture image par image, le lecteur doit identifier la première image de la planche. Cet instant s'agit d'une certaine façon d'un passage entre l'image zéro et l'image une.

En général, dans le cas d'une bande dessinée qui se lit de gauche à droite, et de haut en bas, le lecteur cherche systématiquement une image positionnée dans le coin supérieur gauche de la planche. Et lorsqu'il n'y en a pas, il identifie la première image en fonction d'un ratio entre l'image qui sera le plus à gauche et le plus en hauteur en termes de positionnement sur l'espace de composition.

C'est ce que Neil Cohn exprime avec les termes de "contraintes d'entrée", qui sont les règles de lectures qui permettent de trouver le "point d'entrée" de la planche.¹¹



Antoine Orand, *Relatives*, 2016, Bronze Age Editions

Dans cette planche de *Relatives* de Antoine Orand, il n'y a pas d'image dans le coin supérieur gauche, c'est pourquoi on cherche la première image ailleurs, en l'occurrence, la première image est celle la plus en hauteur. Dans *Relatives*, la disposition des images est relative aux mouvements d'une balle jaune sur l'espace des pages. Ici, le mouvement de la balle allant vers nous (vers le bas de la page) et

¹¹ Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013. p. 97.

vers la marge de gauche, explique la nécessité de positionner en hauteur et vers la droite la première image. L'aplatissement bleu foncé en haut de la première image participe à focaliser le regard et à préciser que cette image est bien la première à lire.

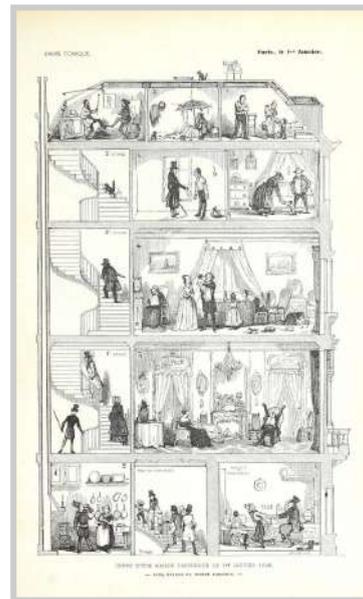


Winchluss, *Pinocchio*, Les Requins Marteaux, collection Tête Creuse, Janvier 2009. p. 99.

On peut considérer que la lecture d'une planche commence par son titre, si celle-ci en possède un. Hors, le titre n'est pas toujours positionné en haut à gauche de la page. Ainsi, dans cette planche de *Pinocchio* de Winchluss, le titre est positionné au centre de la composition. Il focalise le regard de par son lettrage et est lu d'abord comme tout bon titre. De plus, certaines gouttières sont mises en biais, comme pour vectoriser le regard vers le titre au centre de la planche. Puis, le lecteur reprend sa lecture par l'image en haut à gauche d'après les contraintes d'entrées dont nous avons parlé précédemment. Lors de la lecture image par image, nous repassons par ce titre, puis nous remarquons qu'il divise la composition en deux séquences. C'est-à-dire que les images avant celle du titre sont dédiées à une séquence où Jiminy qui tente d'écrire son roman mais bien qu'il ne trouve pas l'inspiration, tandis que les images qui suivent celle du titre sont dédiées à une séquence au Jiminy est interviewé pour son roman. Positionner le titre au centre de la planche permet de marquer une séparation entre ces deux séquences.

Dans certains cas plus inhabituels, trouver la première image dépend d'autres mécanismes. Dans son mémoire sur l'ordre de lecture en bande dessinée, Miju

YOH¹² s'intéresse à d'autres références culturelles parfois considérées comme "des ancêtres de la bande dessinée" afin d'analyser des codes de lecture en image présent dans d'autres contextes sociaux et historiques. Parmi ces exemples on retrouve des histoires en images qui se lisent du bas vers le haut et dont la première image et l'image la plus basse. C'est par exemple le cas de la Colonne Trajane, un monument de l'Antiquité qui se situe au Forum de Trajan à Rome. "Cette caractéristique se manifeste dans les autres bas-reliefs des colonnes historiées romaines, comme la colonne de Marc-Aurèle, et d'Arcadius. Par ailleurs, ce style d'ordre de lecture qui commence depuis le bas existe aussi dans d'autres images narratives médiévales. Par exemple, les anecdotes sur les vitraux verticaux dans la cathédrale de Saint Gatien à Tours, et les diptyques Scènes de la vie du Christ et de la Vierge exposés (vers 1370 – 1380) au Musée du Louvre, etc."¹³. Dans le cas des monuments comme la Colonne Trajane, on peut faire l'hypothèse que si la première image est la plus basse, c'est parce que les images sont sculptées au fur et à mesure de l'avancée des travaux, et que ces travaux commencent par le bas.



Blanchet-Magon, *La semaine humoristique*, La Chronique amusante, 23/11/1899.

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k868316t/f2.item>

Bertall, *Coupe d'une maison parisienne - cinq étages du monde parisien*, L'Illustration, 11/01/1845.

¹² Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues.

¹³ idem, p. 16.

Miju YOH étudie également les formes de l’histoire en images du XIXe siècle, et certains exemples cités sont des planches particulièrement étonnantes puisque leur première image ne se situe pas en haut à gauche. Par exemple, une planche composée de neuf vignettes était publiée en 1889 dans *La Chronique amusante*, et offre un ordre de lecture fixe grâce à la numérotation et dont la première image se situe en haut au centre de la première bande. Miju YOH s’intéresse aussi très spécifiquement au dessin de coupe de bâtiment. Un style de dessin à l’origine d’architecture, qui intègre la presse et qui s’hybride avec la caricature, pour devenir à partir des années 1840 un type d’histoire en image avec ces propres codes de composition qui furent nommé “la coupe de Bertall”. Parmi ces codes, celui que la lecture va du bas vers le haut, en ayant sa première image en bas de la page, à l’entrée du bâtiment.



Étienne Lécroart, ?, OuPus 1, L’Association, 02/1997.

La première image d’une planche peut être désignée par une flèche ou une signalétique diverse. C’est souvent le cas lorsqu’une planche propose plusieurs premières images possibles. C’est le cas de *Les Mots Croisés de Guick et Bugpke* par Blancou et Samos, où le début de chaque bande est désigné par une flèche accompagné d’un chiffre allant de 1 à 7 pour les lignes ou d’une lettre allant de A à F pour les colonnes, ou encore de *Le Roi du Monde* de Lewis Trondheim que nous avons vu précédemment et dont la lecture peut débuter de plusieurs façon.

Dans cette planche d'Etienne Lécroart publiée dans *OuPus 1*, un gaufrier de 4x4 propose la lecture de huit bandes, dont quatre allant de gauche à droite et quatre autres allant de haut en bas. Le point de départ de chaque bande est indiquée par un panneau triangulaire, comme une flèche, et sur lequel il est écrit le thème ou le genre de l'histoire de la bande, "*science-fiction*", "*philosophie*", "*flirt*", etc. Ici, le lecteur choisit la première image ainsi que le contenu de sa lecture en fonction de ces mots clés.

La première image d'une planche peut également être indiquée par des dispositions d'images particulières ainsi que par des guides de lecture que nous verrons par la suite, notamment dans une partie dédiée à certaines spécificités des passages entre les planches.

Conclusion 1.

Le passage par l'image zéro est une étape à part entière du parcours de lecture. L'œil du lecteur peut s'y balader, volontairement ou non, avec attention ou non, avant de lire la première image de la planche, double planche, ou de l'espace de composition quel qu'il soit. Ce qu'il y voit peut lui permettre de s'imprégner de l'ambiance du récit, et conditionne la suite de sa lecture. C'est aussi à la découverte de l'image zéro que le lecteur identifie le dispositif de la bande dessinée, ou le dispositif d'autres références culturelles semblables, comme le jeu de l'oie, le mot croisé, la coupe de bâtiment, etc, pouvant lui indiquer sur quel protocole de lecture se baser pour appréhender la suite du parcours de lecture.

Le passage de l'image zéro à la première image à lire dans l'espace de composition est un moment déterminant pour la réussite de l'expérience de lecture. Identifier la première image dépend la majorité du temps d'une question de positionnement, puisqu'il s'agira de voir si une image se trouve dans le coin en haut à gauche, ou bien de choisir une image proche de cette position (et inversement dans le cas d'une oeuvre de lisant de la droite vers la gauche). Dans d'autres circonstance, la première

image peut être désignée par des guides de lecture, comme des numéros ou des flèches. Et certaines planches de bande dessinée proposent même plusieurs première image possible, offrant ainsi le choix au lecteur de débiter sa lecture où il le souhaite.

Puis, pendant toute la lecture image par image, aucune image n'est vraiment lue seule à seule, car d'une certaine façon toute l'image zéro est toujours là, et toutes les autres images qui la composent sont visibles du coin de l'œil. La vision périphérique du lecteur fait qu'il y a toujours une relation paradoxale entre le tout de la planche et les fragments de la planche que sont des images.

L'impact de l'image zéro dépend du format et du support de l'œuvre. Des grands formats comme ceux privilégiés par Chris Ware ont davantage le potentiel d'englober le lecteur, et de lui proposer une grande densité d'information, tandis qu'un plus petit format favorise un coup d'œil très rapide sur l'image zéro avant de passer directement à la première image. Elle dépend aussi des conditions de perception, étant donné que la lecture par téléphone ou tablette donne une possibilité de zoomer qui peut amoindrir la force de la vision d'ensemble de l'image zéro.

Notons que toutes les bandes dessinées ne mettent pas en avant l'image zéro. Lorsque la fluidité de la lecture est une priorité, alors il peut être pertinent de faire en sorte que le lecteur passe le plus rapidement possible à la première image sans s'arrêter sur l'image zéro, et ainsi favoriser la frénésie de la lecture. Cela peut se faire en gardant constant la densité d'information, la disposition des images et le style des planches d'une même œuvre afin que le lecteur ne s'attarde pas à chaque nouvelle planche à devoir identifier un nouveau protocole de lecture. Enfin, le concept d'image zéro ne semble pas concerner les bandes dessinées qui n'ont qu'une image par espace de composition, comme ça peut être le cas de bande dessinée publiée en slide sur un interface numérique.

2. Suivre la disposition des images

Une fois passé de l'image zéro à l'image une, le regard du lecteur est pris dans un mouvement, une force d'aspiration¹⁴, qui le fait passer d'une image à l'autre. La question est de savoir comment l'ordre de lecture des images est déterminé et par quels mécanismes le regard du lecteur est vectorisé.

Pour répondre à ces interrogations, nous prendrons pour le moment en compte uniquement la disposition des images, c'est-à-dire leur emplacement sur les planches, ainsi que leur forme et leur dimension. J'utilise ici le terme de "disposition" plutôt que celui de "composition" qui englobe davantage d'éléments, notamment des flèches, des liaisons entre les images, leur contenu, etc. Nous étudierons comment ces autres guides de lecture fonctionnent dans la partie suivante de ce mémoire.

Dans *Composition de la Bande Dessinée*,¹⁵ Renaud Chavanne propose une théorie qui considère la bande comme un *"espace de composition primordial, au sein duquel s'organise principalement le parcours de lecture."*¹⁶ Chavanne y étudie un large éventail de procédés artistiques liés à la bande, y compris des compositions qui vont "au-delà de la bande". Son travail sur la composition et le parcours de lecture qui en découle nous sera précieux et sera amplement cité dans cette partie. Notons que ce qui va différencier notre approche du sujet, sera notre rapport aux bandes verticales, puisque la théorie de Renaud Chavanne adopte comme axiome de base le fait de mettre les bandes verticales de côté pour analyser les planches par le prisme du modèle horizontal.

"l'horizontalité primordiale de la bande n'est pas un caractère naturel, pas plus qu'une propriété acquise depuis toujours et définitivement. Il est possible de composer des bandes verticales, et l'on peut relever des exemples d'œuvres ou de fragments où la colonne prend le pas sur la ligne et s'impose comme la direction principale de lecture et d'organisation des cases. La dominante horizontale paraît

¹⁴ Thierry Groensteen, *Bande Dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, première édition parue en 2011, septembre Presse universitaire de France. p. 151.

¹⁵ Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010.

¹⁶ Idem, p. ?

*donc bien d'ordre conventionnel. Toujours est-il qu'au vu de la relative rareté des structures principalement verticales, nous les laisserons de côté.*¹⁷

Or, je crois qu'il existe bien des cas où il n'est pas si évident de déterminer si une planche est composée de lignes (bandes horizontales) ou bien de colonnes (bandes verticales), et que même si les lignes semblent plus courantes, les colonnes ne sont pas si rares pour autant. Nous avons déjà remarqué, que dès le premier coup d'œil porté par le lecteur sur l'image zéro, celui-ci peut parfois identifier immédiatement s'il a sous les yeux des bandes horizontales ou verticales, et que dans le cas d'un webtoon ou d'un yonkoma, il semblerait que la directionnalité implicite de l'œuvre soit d'abord verticale plutôt que horizontale.

Nous verrons plusieurs manières de disposer les images, chacune comprenant des variantes et des spécificités dans leur façon de guider le regard. Nous étudierons d'abord comment se lit la bande, puis le ruban, et enfin des dispositions dites "chaotiques", qui ont la particularité de ne pas imposer un ordre de lecture clair. Enfin, puisque les images sont en quelque sorte les étapes du parcours de lecture, nous prendrons en compte des procédés artistiques qui rendent ambiguë la distinction entre les images elles-mêmes, perturbant ainsi notre vision du parcours de lecture.

Enfin, précisons que les possibilités de dispositions d'images sont infinies et que notre but n'est pas d'analyser chaque disposition possible en soi. Ce ne serait de toute évidence pas possible. Le but est plutôt de comprendre des principes généraux de la disposition, dont pourra ensuite découler n'importe quelle disposition d'image.

¹⁷ Idem, p. ?

2.1. Les sens de la bande

La bande peut être définie comme une succession d'images guidant le regard d'une marge à la marge opposée.



Bill Watterson, *Calvin et Hobbes*, 18 novembre 1985 - 31 décembre 1995.

Cette bande de quatre cases de *Calvin et Hobbes* a été créée et publiée aux États-Unis. Elle se lit donc de la gauche vers la droite, comme en témoigne la signature de Bill Watterson dans le coin inférieur gauche de la quatrième image. On remarque que Calvin marche vers la droite, suivant ainsi le sens de la lecture de la bande, ce qui permet de la rendre la lecture plus fluide.



Étienne Lécroart, X75, journal de Spirou n°3914, 2013.

Ouvrons une courte parenthèse pour mentionner la possibilité qu'une bande puisse se lire dans les deux sens inverses. C'est le cas de X75, une bande d'Étienne Lécroart qui comprend deux lectures croisées : occidentale et japonaise. Dans le sens de lecture occidental, Spirou devient un personnage de manga après avoir bu du "X75", une concoction capable de japoniser n'importe quoi. En plus de gagner en puissance et en vitesse, il se transforme en personnage de shonen qui parle et "vit" de la droite vers la gauche. Ensuite, la bande peut être lue à nouveau dans le sens opposé, révélant une nouvelle scène dans laquelle Spirou redevient un personnage

de bande dessinée franco-belge qui est affaibli et presque malade. Cette double lecture permet une expérimentation sur le sens de lecture des textes, puisque lorsque Spirou est un personnage de manga, ses dialogues, bien qu'écrits en français (dans l'œuvre originale, et en Anglais dans cette version), se lisent de la droite vers la gauche.

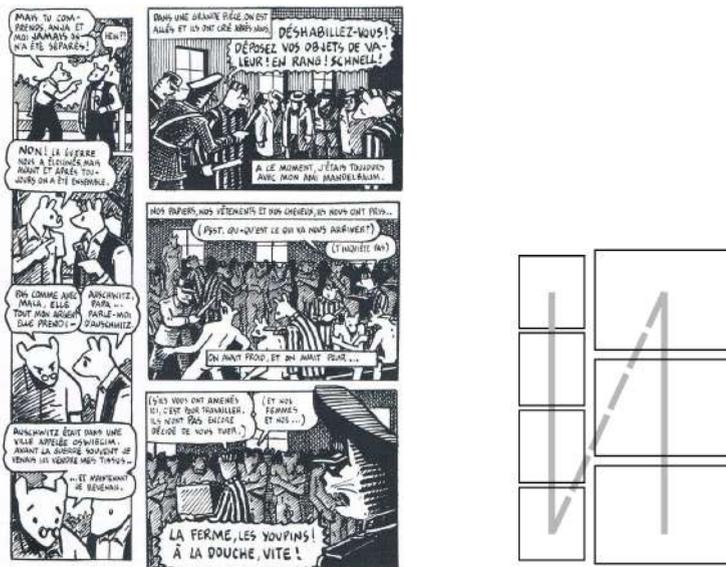
Le fait qu'une même disposition d'image puisse être lue dans des sens différents nous renvoie à la planche *Le Roi du Monde* de Lewis Trondheim, que nous avons vue précédemment, et dont le gaufrier de 4x4 peut être lu vers la droite, vers la gauche, vers le haut, le bas, ou encore en diagonale. Néanmoins, ni la disposition des images ni le contexte de création et de publication d'une œuvre ne permettent d'indiquer que plusieurs lectures puissent se croiser de cette façon. Pour cela, il est nécessaire de prendre en compte comme dans *X75* le contenu des images, ou bien comme dans *Le Roi du Monde* un mode d'emploi qui indique un protocole de lecture spécifique à l'œuvre. Cette parenthèse nous permet de constater que, sans parler de relecture d'une même image, les images d'une bande peuvent se succéder et se lire dans toutes les directions possibles.

Plusieurs bandes peuvent se succéder au sein d'un même espace de composition. Dans certaines œuvres, l'espace qui sépare les bandes entre elles est plus grand que l'espace qui sépare les cases d'une même bande. Cela donne davantage l'impression que chaque bande est une unité à part entière. Ainsi, le lecteur comprend qu'il est préférable de lire toutes les images d'une bande avant de passer à la bande suivante.



Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 47.

Dans les mangas, il est courant que toutes les gouttières horizontales soient plus larges que les gouttières verticales. C'est un point qui est abordé par Akira Toriyama, pour qui cette astuce rend la planche plus "agréable à regarder et plus facile à suivre".¹⁸ Cela rejoint l'idée de marquer la bande comme une unité de lecture, ou un groupe d'image distinct des autres.

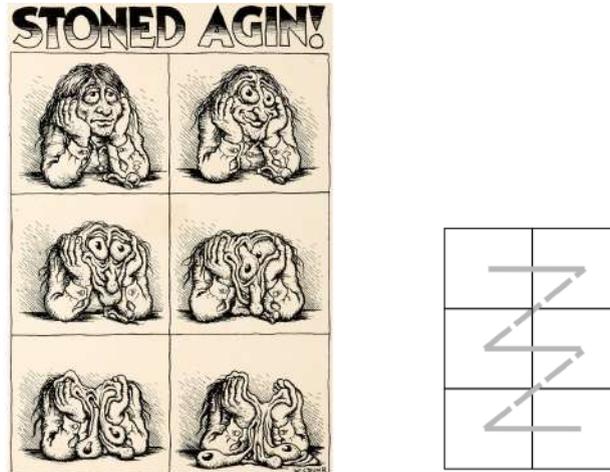


Art Spiegelman, *Maus*, Pantheon Books (US) Flammarion (Fr) Première publication Septembre 1986 (tome 1) et 1991 (tome 2), prépublication dans *RAW*, 1980 à 1991.

Maus, de Art Spiegelman, est une bande dessinée majoritairement organisée en bandes horizontales mais certaines planches échappent à cette norme. C'est le cas de la planche présentée ci-dessus qui est structurée en deux bandes verticales. Pour marquer cette exception, la taille des gouttières varie, alors que dans le reste de l'album la taille des gouttières reste la même qu'elles soient horizontales ou verticales. On remarque qu'ici, la gouttière qui sépare les deux bandes verticales est extrêmement épaisse, et que les gouttières horizontales qui séparent les images de la seconde bande le sont légèrement moins (elles le sont tout de même plus que sur les autres planches). Enfin les gouttières qui sépare les images de la première bande sont toutes recouvertes par des bulles de dialogues, permettant ainsi de guider le regard d'une image à celle d'en dessous sans que la lecture verticale ne rende hésitant un lecteur qui n'y serait pas familier. Seulement la première gouttière de cette bande est légèrement visible. De plus, elle est extrêmement fine comparée

¹⁸ Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 47.

aux autres. Cette planche montre que la taille des gouttières est un puissant indice pour signifier des regroupements d'images, et ainsi délimiter les bandes des autres, ici pour indiquer qu'elles sont verticales dans une œuvre où elles le sont rarement.



Robert Crumb, *Stoned Agin*, 1971.

Dans cette planche de Crumb, les gouttières sont toutes identiques. Elles sont un simple trait extrêmement fin, ce qui donne l'impression que les images sont collées entre elles et forment un tout. Ainsi, la quatrième image, par exemple, est aussi proche de la seconde que la troisième ou de la sixième. Deux de ses coins touchent même la première et la cinquième image. Puisque chaque image représente un moment différent, c'est comme si tous ces moments n'en formaient plus qu'un. Cette forme, induisant un paradoxe temporel, correspond au contenu de la scène, puisque la séquence représente un personnage vivant un trip hallucinogène dont on peut imaginer que la perception du temps est altérée. Pour en revenir à la question de la bande, la taille des gouttières n'indique donc pas si la lecture des bandes est horizontale ou verticale. Seul le contexte de création de l'œuvre nous indique que celle-ci se lit de la gauche vers la droite. On peut imaginer que cette même disposition, formant une grille de six images, pourrait être lue à la verticale si elle était réalisée dans un contexte social qui favorise ce mode de lecture. C'est du moins ce qu'avance la règle des "T".

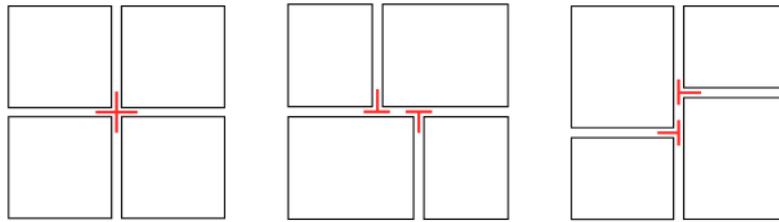
A. Échelonnage et Règle des “T”

La règle des “T” est une théorie de Rachel Thorn¹⁹ qui aborde le rapport à la lecture verticale dans les mangas japonais. Selon cette théorie, lorsque des gouttières sont parfaitement alignées, au point de former des croisements que l’on peut représenter par des “+”, alors il n’est pas évident pour le lectorat japonais de savoir s’il doit lire ces images en horizontale ou en verticale. Cela peut être dû au fait qu’au Japon, la lecture de texte soit aussi courante à l’horizontale qu’à la verticale, et que le lectorat serait donc habitué à ces deux modes de lecture. Les auteurs ont donc adapté leur composition afin d’éviter ces intersections en “+” en privilégiant des intersections en forme de “T”, ce qui implique de désaligner les gouttières des différentes bandes. On peut résumer la règle des “T” par l’idée de passer par le grand segment du “T” avant de passer par les petits.

Avant de montrer des exemples visuels, notons que la théorie du “T” peut faire écho au concept d’échelonnement (staggering) proposé par Neil Cohn²⁰, qui désigne des dispositions d’images où les gouttières d’une bande à une autre sont désalignées. Ce désalignement permet, comme dans la règle des “T”, d’indiquer que le sens de lecture soit horizontal ou vertical. Par la suite, plutôt que de désigner un type de disposition spécifique, j’utiliserai le terme “d’échelonnage” pour désigner plus largement le fait que les gouttières soient disposées à une certaine distance les unes des autres. Pour mémoriser le concept d’échelonnage, j’utilise un moyen mnémotechnique : la bande évoque une échelle dont les gouttières seraient les échelons. L’échelonnage consiste donc à varier la distance entre les échelons de l’échelle.

¹⁹ Anthropologue culturel et membre du corps professoral de la Faculté de culture mondiale de l’Université Seika de Kyoto, spécialiste du manga shojo.

²⁰ Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013. p. ?

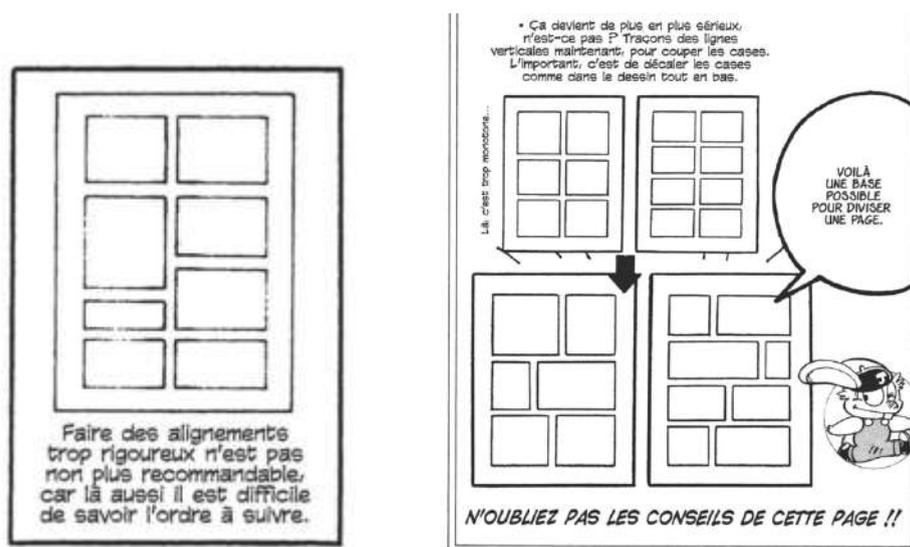


L'échelonnement peut modifier la perception qu'on a d'une disposition en accentuant l'horizontalité ou la verticalité des bandes. Voici un exemple d'échelonnement basé sur une grille de quatre images.

Dans le premier cas de figure, les gouttières sont alignées et l'intersection des gouttières forme un "+". Selon la règle des "T", on ne peut pas être certain que la lecture soit horizontale ou bien verticale pour un lectorat japonais qui est habitué à lire aussi bien dans un sens que dans l'autre.

Dans le second cas, les gouttières sont légèrement décalées horizontalement. On parle alors d'échelonnage horizontal. Les gouttières ne sont plus alignées d'une bande à une autre et les intersections forment alors des "T". D'après la règle des "T", si l'on passe d'abord par le grand segment du "T" puis par les petits, la lecture semble être horizontale.

À l'inverse, dans le troisième exemple, l'échelonnage est vertical. Si on passe d'abord par le grand segment du "T" puis par les petits, alors la lecture est verticale.



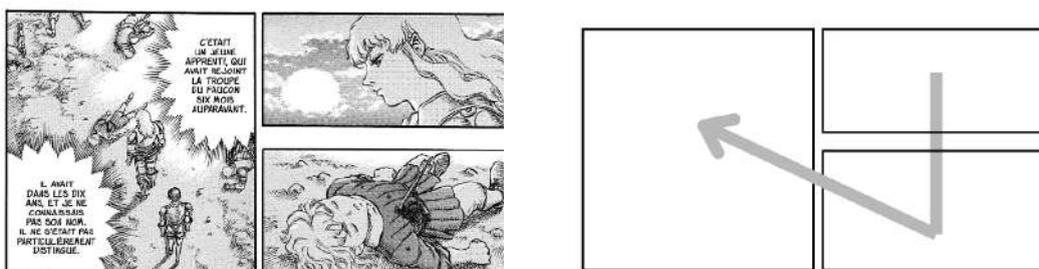
Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 47 et p. 113.

Pour appuyer l'usage courant de cette méthode, on remarque qu'elle rejoint les conseils de composition d'Akira Toriyama dans *L'apprenti Mangaka*. L'un de ces conseils souligne que l'alignement trop rigoureux des gouttières peut rendre difficile l'ordre de lecture : *“Faire des alignements trop rigoureux n'est pas non plus recommandable, car là aussi il est difficile de savoir l'ordre à suivre.”*²¹ Plus tard, Toriyama insiste sur ce point en répétant que *“l'important c'est de décaler les dessins”*.²² Il s'agit donc, une fois encore, mais avec d'autres mots, de privilégier les intersections en “T” plutôt qu'en “+”, en réalisant un échelonnement.

L'échelonnement, en tant qu'action de disposer les gouttières à une certaine distance les unes des autres, permet donc d'infléchir la lecture et de rendre les bandes horizontales dans le cas d'un échelonnement horizontal, ou verticales dans le cas d'un échelonnement vertical. Nous allons maintenant voir qu'il est possible, grâce aux concepts de blocage et de fragmentation, d'aller plus loin et de complexifier le parcours de lecture en jonglant entre horizontalité et verticalité au sein d'une même bande.

B. Blocage et fragmentation

Pour Renaud Chavanne, les bandes peuvent être fragmentées, c'est-à-dire que des images sont placées les unes sous les autres dans une bande horizontale (ou bien les unes à côté des autres dans une bande verticale). La fragmentation complexifie grandement le parcours de lecture en imbriquant des colonnes dans des lignes (ou inversement).

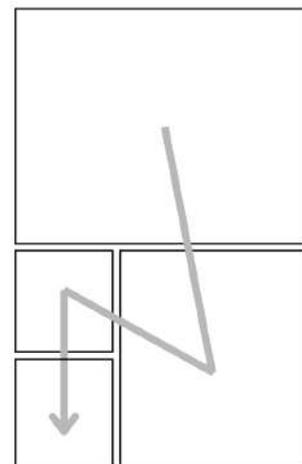


²¹ Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 47.

²² Idem, p. 113.

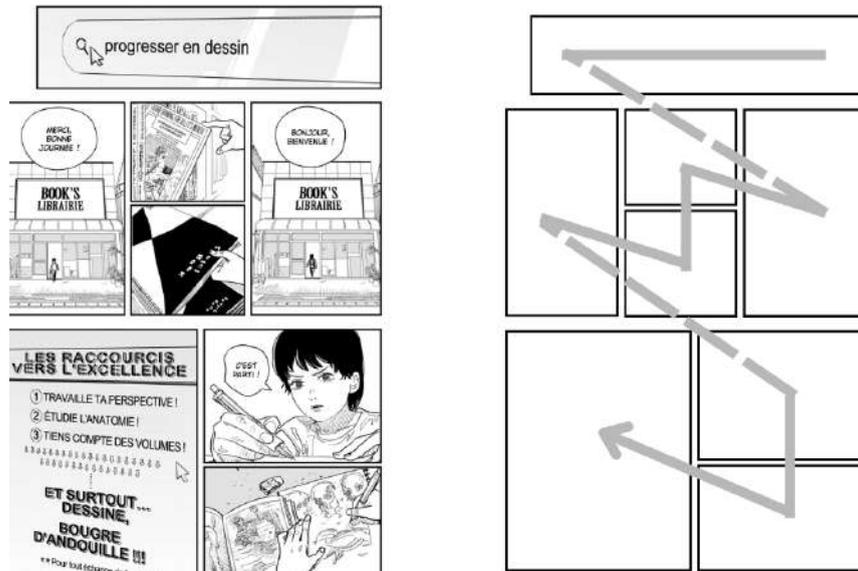
Cette bande extraite d'une planche de *Berserk* est une bande fragmentée de type 2/1. Si la lecture de l'œuvre est d'abord horizontale, la fragmentation la rend verticale pendant un instant. La fragmentation permet ici de jouer avec la taille et le positionnement des images. Ainsi, les petites images contiennent des gros plans sur les personnages tandis que la grande image représente la scène dans son ensemble. Griffith observe le corps sans vie d'une jeune membre de sa troupe, la Troupe du Faucon. Par analogie spatiale entre l'espace de la page et l'espace fictif dans lequel vivent les personnages, Griffith est placé dans l'image du haut, tandis que le corps de la jeune apprentie est au sol et donc dans l'image du bas. Notons que le soleil à l'horizon dans la première image de la bande est placé juste au-dessus du visage de la jeune apprentie décédée. On ne saurait dire si Griffith regarde vers l'image du bas, et donc vers le corps, ou bien s'il regarde ce soleil. Il ne verrait donc pas un corps sans vie, mais juste un soldat qu'il a sacrifié pour réaliser son rêve de devenir Roi.

Dans la même idée, on peut penser à la planche de *Pinocchio* que nous avons vue dans la première partie, qui utilise une bande de type 1/5, et dont la grande image permet de montrer l'immensité de Pinocchio du point de vue de Jiminy. Les cinq petites images, disposées les unes sous les autres, servent quant à elle à contenir les actions du petit Jiminy. Une telle bande peut remettre en question le fait de voir la planche par le prisme du modèle horizontal plutôt que par celui du modèle vertical.



La fragmentation est une technique pratique pour décomposer des actions avec précision. Ainsi, dans *Gantz*, on peut voir les mécanismes des armes mis en scène dans des bandes fragmentés. Dans ces deux exemples, la première image de la planche est une grande image représentant la scène ou au moins un personnage dans son ensemble. Nous avons ensuite une bande de type 1/2, dans laquelle la grande image est un gros plan sur le visage du personnage qui vise avec son arme, puis les petites images montrent de très gros plans sur l'activation de la gâchette de l'arme qui s'effectue en deux temps. La planche est donc divisée en deux bandes, puis la bande du bas est divisée une seconde fois. Plus on avance dans la fragmentation, plus des détails de la scène sont montrés, et en l'occurrence le mécanisme des armes qui sont des éléments majeurs de l'identité de l'œuvre.

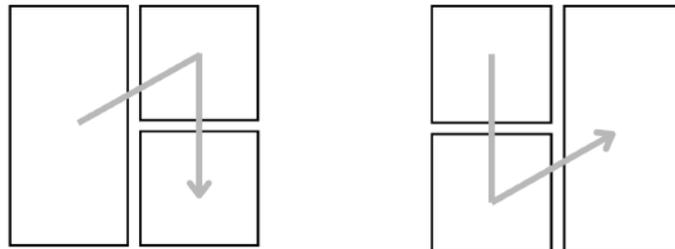
Comme nous l'avons vu au début de cette partie sur la bande, il est courant que les gouttières horizontales soient plus larges que les gouttières verticales, notamment dans les mangas. Cela s'applique même au sein d'une bande fragmentée. C'est le cas de l'exemple de fragmentation que nous avons vu dans *Berserk* que nous avons vu précédemment, ainsi que dans *Gantz*, même si l'écart de taille entre les gouttières est minime. Cela peut sembler paradoxal puisque cela donne des dispositions dans lesquelles l'image suivante dans l'ordre de lecture peut donc être la plus éloignée. Fujimoto, quant à lui, est un mangaka qui manipule différemment la taille des gouttières au sein d'une bande fragmentée. Ainsi, on remarque que les gouttières sont plus grandes entre les bandes qu'entre les images d'une même bande, puis que la distance diminue progressivement à chaque fragmentation.



Tatsuki Fujimoto, *Look Back*, Shūeisha (ja), Kazé (fr), Shōnen Jump+, 19 juillet 2021.p. 11.

Chez Fujimoto, la fragmentation de l'espace de la page correspond à la fragmentation du récit. On pourrait schématiser cette relation de la manière suivante : chaque planche est une étape de récit ; chaque bande est une sous-étape du récit ; chaque image d'une bande est une sous-sous-étape du récit ; puis les images fragmentées sont des sous-sous-sous-étapes du récit. Cette planche est par exemple dédiée à l'entraînement au dessin du personnage de Fujino, une jeune fille qui rêve de devenir autrice de manga. La planche est divisée en trois bandes qui concernent respectivement : bande n°1, la recherche de conseils sur Internet pour savoir comment progresser en dessin ; bande n°2, l'achat du matériel de dessin ; et bande n°3, la pratique, l'entraînement en lui-même. Les deux dernières bandes sont fragmentés. La seconde est de type 1/2/1. Les deux grandes images, qui sont la première et dernière de la bande, sont une vue d'ensemble sur l'entrée du magasin. On y voit d'abord Fujino y entrer puis en ressortir. Tandis que les deux petites images entre les grandes sont dédiées aux achats de Fujino dans le magasin. La bande est donc bien vue comme une unité à part entière. La dernière bande est de type 2/1. Les deux premières petites images montrent Fujino dessinant tandis que la grande image montre son programme d'entraînement. La partie fragmenté de la bande et la grande image sont deux parties distinctes de la bande. Elle est comme confrontée à son programme d'entraînement. Les images disposées en colonne permettent à nouveau une analogie spatiale, étant donné que Fujino est représentée

dans l'image supérieure, tandis que son carnet de dessin est montré dans l'image inférieure. En regardant vers son carnet, Fujino regarde vers le bas, et donc vers l'image d'en dessous représentant son carnet. Notons le carnet nous est montré du point de vue de Fujino.



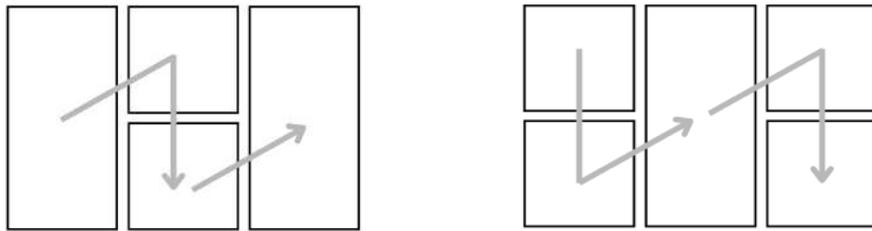
Une bande de type 1/2, dites "blocage inversé"

Une bande de type 2/1, dites "blocage"

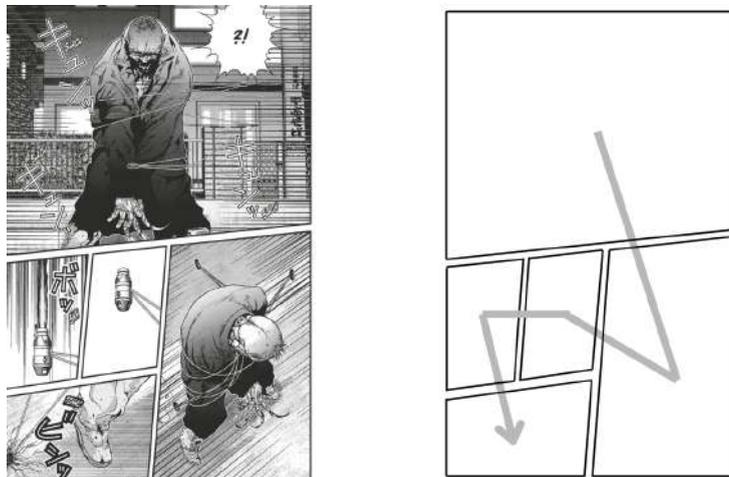
En termes de parcours de lecture, on peut considérer que les bandes fragmentées se lisent en "V", mais dont l'angle et l'orientation des segments restent à déterminer. Voici un exemple de bande fragmentée de type 1/2 puis un exemple de bande de type 2/1. Neil Cohn utilise le terme de "blocage" pour décrire les dispositions où les petites images précèdent la grande, comme les bandes de type 2/1 (puis par extension, tous les types de bandes fragmentés dont la grande image est disposée après la colonne de petites images, comme les bandes de type 3/1, 4/1, etc.) dans l'idée que la grande image "bloque" la lecture horizontale. Il utilise le terme de "blocage inversé" pour les dispositions où la grande image précède les petites, comme pour une bande de type 1/2 par exemple. Personnellement, je me représente mieux le concept de blocage en me disant que la gouttière verticale bloque la gouttière horizontale.

La disposition du blocage a fait l'objet de nombreuses discussions concernant l'ordre de lecture. Si, pour certains, cette disposition peut rendre l'ordre de lecture ambigu, puisque le lecteur ne s'aurait pas qu'elle est la seconde entre la petite image en dessous de la première, ou bien la grande image à droite, pour d'autres, le fait que cette disposition engendre ordre de lecture clair ne fait aucun doute. Neil Cohn a étudié quelles étaient les préférences d'ordre de lecture en équipant des lecteurs de "eye trackers" pour observer quel parcours ils suivaient dans différentes dispositions.

Il en a conclu que dans le cas d'un blocage de type 1/2, les lecteurs privilégient la lecture verticale à 91%. Il obtient un résultat similaire pour la lecture horizontale d'un gaufrier. Cela voudrait dire qu'il y a autant de chances de lire un blocage verticalement que de lire un gaufrier horizontalement, et donc que la lecture du blocage ne pose pas de réelle difficulté.²³



Une fois le parcours des bandes 1/2 et 2/1 obtenu, il est possible de disposer successivement ces dispositions pour produire, par exemple, des bandes de type 1/2/1 ou 2/1/2. Ainsi, en termes de représentation du parcours, les “V” se succèdent également.

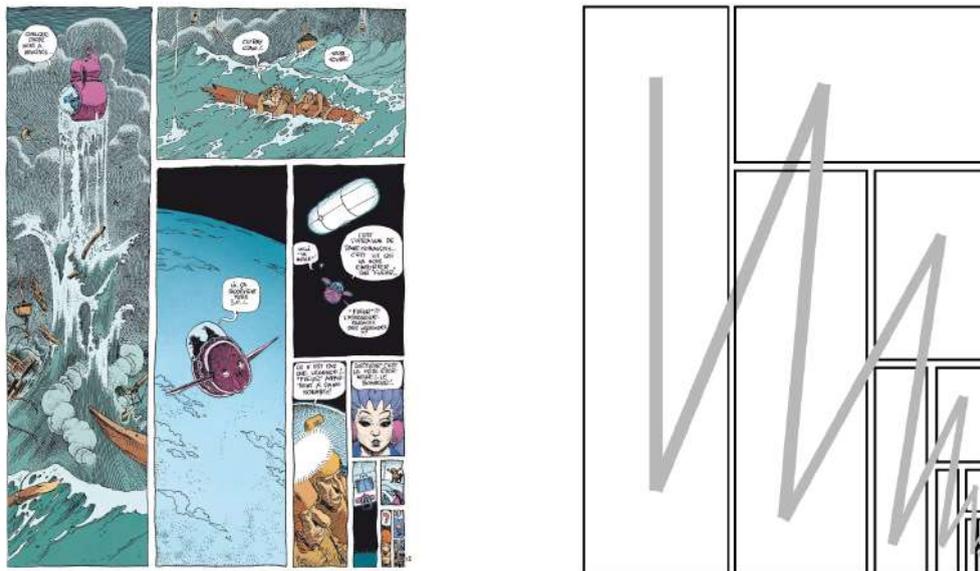


Hiroya Oku, *Gantz*, Shūeisha (ja), Delcourt (fr), Collection Seinen Tonkam, Perfect Edition, 05/07/2017. Tome 1. p. 329.

Une même bande peut être fragmentée à de multiples reprises. Dans cette planche de *Gantz*, la fragmentation sert de nouveau à montrer les mécanismes étapes par étapes d'une arme, mais la bande est davantage fragmentée que dans les exemples

²³ Neil Cohn, *Dispelling myths about comics page layout*, <https://www.visuallanguagelab.com/> 30 Août, 2016. <https://www.visuallanguagelab.com/2016/08/dispelling-myths-about-comics-page-layout.html>

précédents. Le mécanisme de l'arme est également plus complexe. C'est un canon qui tire une sorte de filet pourvu de têtes qui s'activent pour s'enfoncer dans le sol et immobiliser la cible. Si, dans la première image de la planche, le filet atteint sa cible, c'est dans la seconde bande que le mécanisme de l'arme s'active. Cette bande est de type 1/2 mais dont la seconde image a été fragmentée à nouveau. Dans la grande image, les têtes du filet semblent tourner autour de la cible. Le point de vue en plongée permet déjà de faire entrer le sol dans l'équation. Dans les deux petites cases suivantes, on voit une tête qui s'active en deux temps comme pour la mise en scène des gâchettes que nous avons vues précédemment. La tête fonce vers le bas, elle descend d'une image à une autre, en même temps que le regard du lecteur passe dans l'image du dessous, dans laquelle la tête s'enfonce dans le sol. Dans ce cas, multiplier la fragmentation permet d'aller toujours plus loin de la précision des mécanismes des armes de *Gantz*, et ajoute d'autres possibilités d'analogies de placement entre des images disposées à côté ou en dessous les unes des autres.



Moebius, *Le Bandard fou*, 1974. p.12.

Comme bande hyper-fragmentée, Chavanne cite, entre autres, cette planche de Moebius, comportant une série de blagues et de références (les pirates de la seconde case sont tirés de *Astérix* d'Uderzo et Goscinny, le vaisseau de la troisième image est un clin d'oeil à *Dambo*, de plus, le texte présente un humour auto-réflexif "*Là, ça devient très S.F.*") Puis la fragmentation se poursuit jusqu'à l'infini, jusqu'à

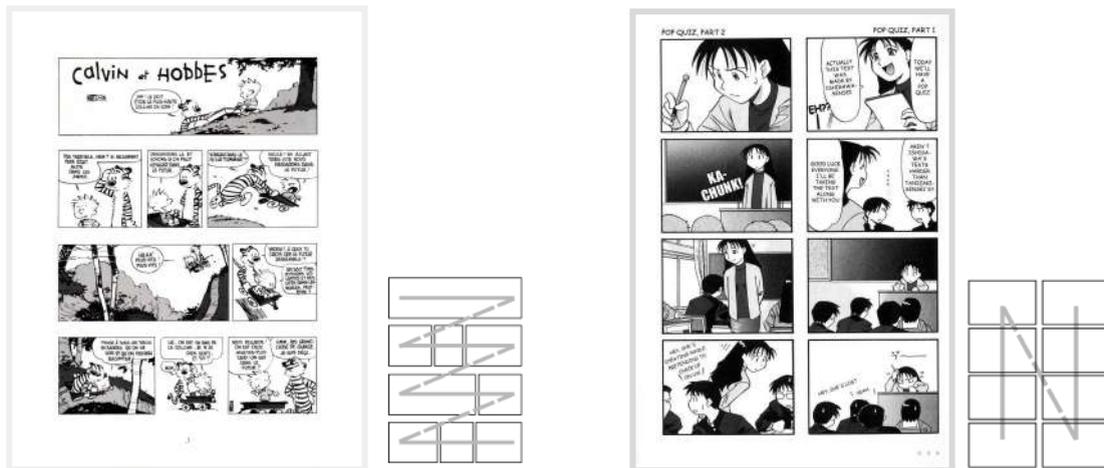
devenir illisible, comme étant la chute finale et le dernier ressort humoristique de la planche. La vectorisation du regard, résultant de cette hyper-fragmentation, est une succession de “V” allant vers l’infiniment petit.

D’après la grille de lecture de Renaud Chavanne, bien que fragmentée, la bande est toujours considérée comme telle. C’est parce que même fragmentée, et comprenant des passages horizontaux et verticaux, la bande fragmentée entre toujours dans notre définition de la bande qui est une succession d’images guidant le regard d’une marge jusqu’à la marge opposée. La bande peut alors contenir des lignes et des colonnes d’images.

Précisons qu’ici, puisque nous n’écartons pas de notre grille de lecture l’existence de bandes verticales, il n’est pas évident de déterminer si nous devons considérer ces dispositions comme étant des bandes fragmentées ou bien des bandes verticales qui se succèdent. Une bande de type 2/1 pourrait après tout être considérée comme deux bandes verticales de deux et une image. En fait, on pourrait aussi bien analyser n’importe quelle disposition à travers le prisme du modèle horizontal que du modèle vertical. Il nous revient de déterminer quel modèle sera le plus adapté à chaque œuvre ou partie d’œuvre spécifiquement.

C. Le mouvement de retour

Lorsque plusieurs bandes se succèdent, le lecteur doit passer d’une bande à l’autre en effectuant un mouvement de retour. Ce mouvement de retour à la bande peut être vu comme l’équivalent d’un mouvement de retour à la ligne lors de la lecture d’un texte. Il fait passer le regard du lecteur à un niveau plus bas et d’une marge à la marge opposée. C’est de ce mouvement de lecture que provient ce qui est couramment appelé la lecture en “Z”. Les segments horizontaux du “Z” correspondent alors aux bandes, tandis que le segment en diagonale correspond au mouvement de retour à la bande. Lorsque les bandes sont verticales, le mouvement de retour l’est également, on peut alors parler de lecture en “N”.



Bill Watterson, *Calvin et Hobbes*, 18 novembre 1985 - 31 décembre 1995.

Kiyohiko Azuma, *Azumanga daioh*, Kurokawa (fr) MediaWorks (ja), Février 1999 – juin 2002.

Le mouvement de retour n'est pas de la même nature que les autres mouvements de passage entre les images. Comme pour un mouvement de retour à la ligne dans un texte, il s'agit d'un mouvement de survol, dans lequel la focalisation du lecteur sur le contenu (textes ou images) est moindre. En effet, soucieux de lire les images dans le bon ordre de lecture, il est nécessaire, pour le lecteur, de pouvoir ignorer les images de la bande inférieure pendant qu'il effectue son mouvement de retour. Sans cela, sa vision de la séquence serait perturbée par la vision d'autres images qu'il ne devrait pas voir à ce moment-là du parcours. Cette volonté de lire chaque image une à une et dans le bon ordre peut cependant entrer en paradoxe avec le fait que le lecteur ait une vision d'ensemble lui permettant de percevoir les autres images du coin de l'œil.

En ce qui concerne la distance entre les bandes et les images, dans cette planche de *Calvin et Hobbes*, on observe que l'espace entre les bandes est presque trois fois plus grand que celui entre les images d'une même bande. Il en va de même dans *Azumanga Daioh*, à la différence que c'est la gouttière verticale qui est plus épaisse afin de marquer la verticalité des bandes.

Précisons que le mouvement de retour peut être remis en cause lorsque le regard descend d'un niveau, sans pour autant aller d'une marge à la marge opposée. Cela peut être rendu possible par d'autres dispositions d'images, mais aussi par d'autres guides de lecture que nous découvrirons dans leurs parties respectives. Lorsque le

mouvement de retour est remis en cause, la lecture passe alors de la bande au ruban.

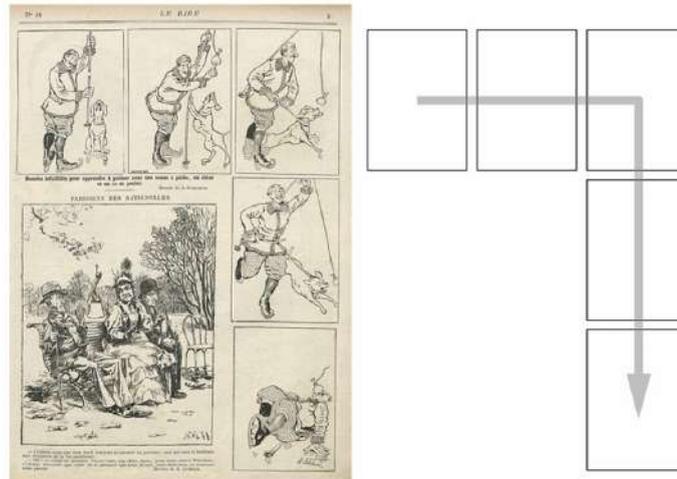
2.2. De la bande au ruban

Les images peuvent être disposées et lues autrement qu'en bande. On le remarque notamment lorsqu'il est possible de parcourir toutes les images d'une planche sans effectuer de mouvement de retour. Comme l'explique Renaud Chavanne, le mouvement de retour est constitutif de la bande, et remettre en cause ce mouvement c'est remettre en cause la bande elle-même :

“Ce mouvement de retour est un puissant facteur d'identification de la bande dans un environnement où plusieurs d'entre elles se succèdent. En effet, la bande existe telle que nous l'avons définie, c'est-à-dire comme ensemble d'images qu'il faut parcourir avant d'atteindre l'extrémité de la marge de droite. Mais ce faisant, elle existe aussi en tant qu'ensemble de cases réunies par une portion de lecture dénuée de ce mouvement particulier de retour. Pour le dire plus trivialement : c'est parce qu'on passe de bande en bande qu'il y a des bandes. Si toutes les images de la zone de composition, toutes les cases qui les hébergent, peuvent se traverser les unes après les autres sans qu'on ait à faire ce mouvement de retour, alors de deux choses l'une : soit il n'y a qu'une seule bande sur la zone de composition, soit il n'y en a pas.”²⁴

Il est alors possible de distinguer la bande d'une autre catégorie de disposition et de lecture des images. Ainsi, je propose de différencier le concept de bande de celui de “ruban”. Le ruban peut être défini comme une succession d'images dont la lecture comprend au moins un changement de direction qui ne résulte ni d'un mouvement de retour, ni d'une fragmentation, ni d'une relecture des images une seconde fois dans le sens inverse. Pour donner du sens à cette définition, voici quelques premiers exemples de ce qu'on peut considérer comme des rubans.

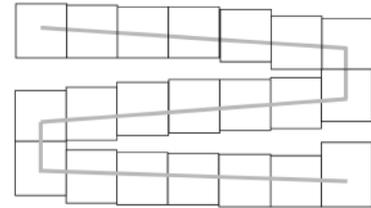
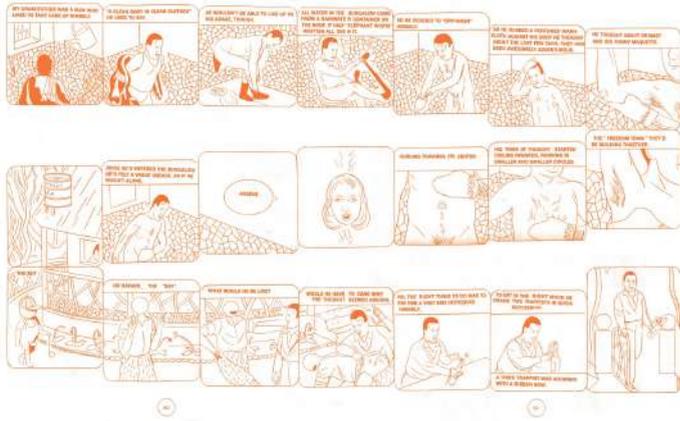
²⁴ Renaud Chavanne, Composition de la bande dessinée, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010. p. 201.



A. Schlaich, *Recette infallible pour apprendre à patiner avec une canne à pêche, un chien et un os de poulet*. Le Rire, 09/02/1895.

Cet exemple de ruban provient d'une image illustrée du XIXe siècle, que Miju Yoh met en avant dans son mémoire pour sa remarquable composition.²⁵ Étant donné que les images de bande dessinée devaient s'insérer dans les pages de journaux qui comprenaient d'autres unités de lecture comme les images et textes des articles de presse, l'espace de composition dédiée aux bandes dessinées pouvait ne pas être un quadrilatère. Ainsi, on retrouve des bandes dessinées aux dispositions inhabituelles. Ici, une histoire en cinq images disposées en "L" inversés et séparés d'une illustration. Les trois premières images se lisent horizontalement, puis la lecture change de direction et devient verticale. L'histoire racontée joue de ce changement de directionnalité de la lecture puisque le passage à lecture verticale correspond à la chute du personnage. Ce qui empêche de considérer cela comme deux bandes qui se suivent, et dont l'une serait horizontale et l'autre verticale, est qu'il n'y a pas de mouvement de retour entre les bandes. Nous pouvons alors la considérer comme un ruban.

²⁵ Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues.



Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025.

La lecture de cette double page d'*Arsène Schrauwen* débute par l'image en haut à gauche, puis les images suivantes se succèdent en se touchant par leurs bords. Après avoir lu vers la droite les sept premières images, plutôt que d'effectuer un mouvement de retour pour descendre d'un cran jusqu'à la marge opposée comme c'est habituellement le cas lors de la lecture d'une bande, ici, le lecteur descend d'un cran directement d'un cran sans effectuer ce mouvement de retour. La lecture continue donc mais cette fois-ci en allant de la droite vers la gauche. Le sens de la lecture a changé, sans qu'il n'y ait eu de mouvement de retour, de fragmentation, ou de relecture d'une image. Après avoir lu sept nouvelles images vers la gauche, ce procédé se répète : le lecteur descend d'un cran avant de voir le parcours s'inverser pour aller de nouveau vers la droite. Nous ne sommes donc pas face à trois bandes, puisqu'il n'y a pas de mouvement de retour, en tant que mouvement de survol allant d'une marge à une autre. Il s'agit plutôt d'un ruban de vingt-et-une images, changeant de direction à quatre reprises, puisque sa lecture va vers la droite, puis descend d'un cran (lecture verticale), puis va vers la gauche, descend de nouveau d'un cran, et reprend une lecture vers la droite. À la vue d'ensemble de la planche, la disposition des images peut évoquer un parcours en "Z", et fait également écho à l'angoisse du personnage d'Arsène Schrauwen, qui, à ce moment du récit, a peur d'avoir un ver solitaire.

Pour poursuivre l'analyse des rubans, nous allons d'abord convenir d'une méthode pour notation afin de les décrire facilement. Ensuite, nous examinerons comment divers procédés permettent de créer un ruban en modifiant la direction de la lecture.

Nous désignerons par le terme de “pli” ces changements de direction au sein d’un ruban. Ce terme évoque l’idée que le ruban se replie sur lui-même pour changer de direction.

A. Principes de notation du ruban

Nous tenons de Renaud Chavanne un principe de notation des bandes particulièrement efficace pour décrire des bandes fragmentées. Ces principes de notation appliqués à la bande peuvent être légèrement détournés pour s’adapter au ruban.

La notation du ruban consiste à distinguer, de la première à la dernière image du ruban, le nombre de plis du ruban (c’est-à-dire les changements de direction), puis le nombre d’images entre chaque pli. Ainsi, le nombre d’images peut être désigné par son chiffre : 1, ou 2, 3, 4, etc. Puis le signe “/”, qui sépare chaque chiffre, correspond au(x) pli(s) du ruban. Par exemple, la notation 3/3/3 permet de désigner un ruban de neuf images et contenant deux plis, et ayant trois images entre chaque pli.

Ainsi, pour les exemples que nous avons vus précédemment, le ruban d’A. Schlaich peut être désigné comme un ruban de type 3/2, étant donné que les trois premières images se lisent en allant vers la droite, puis qu’un pli change la direction de la lecture, faisant en sorte que les deux dernières images se lisent vers le bas. Pour la planche d’Olivier Schrauwen, le ruban est de type 7/1/6/1/6. C’est-à-dire que la lecture des sept premières images se fait vers la droite puis le passage à l’image suivante se fait verticalement, la lecture change de sens et se poursuit vers la gauche pendant six images, puis va vers le bas pendant une image, avant de repartir vers la droite pour les six dernières images.

Précisons que ce type de notation est imparfait et ne reflète pas parfaitement la réalité. C’est un outil de travail qui permet de décrire facilement certains procédés d’organisation des images mais qui laisse de côté de nombreux aspects, comme la direction de la lecture du ruban, changeant à chaque pli, ainsi que d’autres caractéristiques telles que la taille et la forme des images, ou encore l’espace qui les

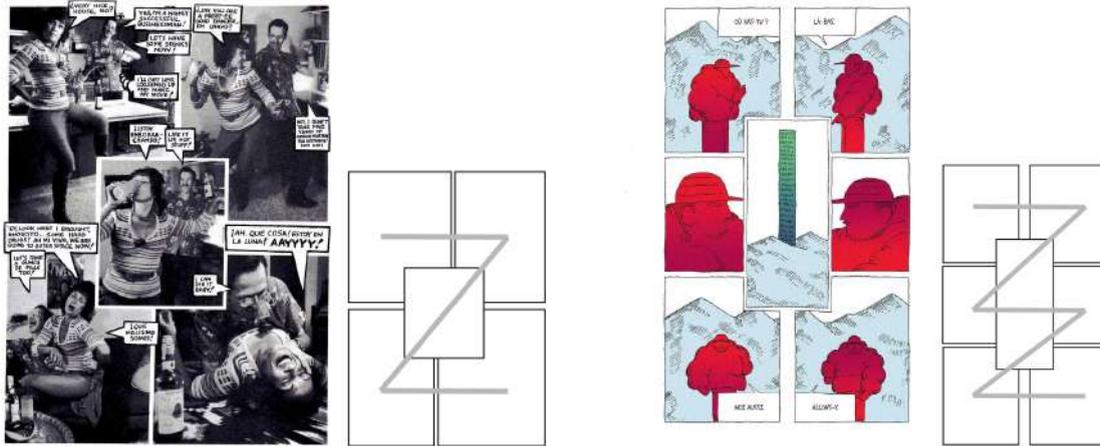
séparés. Comme l'indique Chavanne à propos des principes de notations de la bande, il serait possible d'ajouter plus de précision à ces notations en ajoutant des symboles désignant davantage de particularités de la composition. Cela améliorerait la précision, mais pas nécessairement l'utilité de ce type de notation. Pour évoquer des organisations complexes, un commentaire dépassant la notation est souvent nécessaire.

Pour en revenir à la notation des rubans, nous pourrions sans trop de difficulté indiquer la direction de la lecture à l'aide de flèches directionnelles. Voici ce que cela donnerait pour les exemples vus précédemment : $3 \rightarrow 2 \downarrow$; ou encore $7 \rightarrow 1 \downarrow 6 \leftarrow 1 \downarrow 6 \rightarrow$

La réelle difficulté de cette notation réside dans la nature des plis du ruban lorsque le pli n'est pas entre les images, mais dans les images elles-mêmes, comme nous allons le voir.

B. Les types de pli

Un pli est un changement de direction de la lecture au sein d'un ruban. Le concept de ruban peut inclure plusieurs types de composition de Chavanne, tels que celles comportant une image centrale qui investit le parcours de la lecture, les boustrophédons, les constructions centripètes, ainsi que les compositions dites contiguës. Or, certaines de ces compositions sont qualifiées comme mettant en cause la bande tandis que d'autres sont dites "au-delà de la bande". Dans la grille de lecture que je propose, chacune de ces compositions est une façon de plier le ruban. Notons qu'il est également possible de créer un pli grâce à d'autres guides de lecture que nous examinerons dans la troisième partie de ce mémoire. Nous nous limitons pour l'instant aux questions de placement d'image.



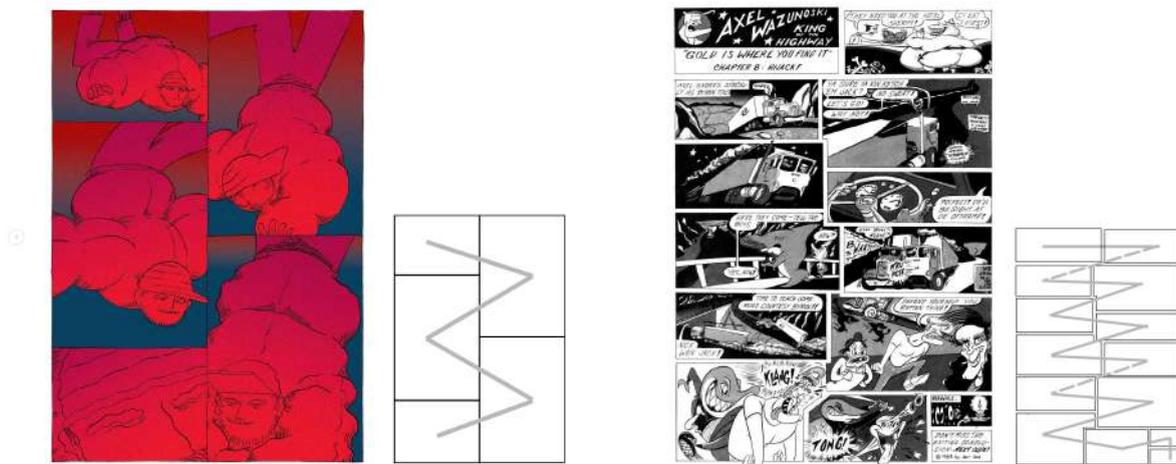
Robert Crumb, Peter Bagge, Aline Kominsky-Crumb, *Weirdo*, 1981 à 1993. Numéro 4.
Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.

La première façon de plier un ruban est de disposer une image au centre de la composition, de sorte que cette image vienne réinvestir le mouvement de retour. Autrement dit, le mouvement de retour n'existe plus en tant que mouvement de survol, mais que sa trajectoire fait désormais partie de la lecture "active".

Dans cet extrait tiré du magazine *Weirdo*, Robert Crumb et Aline Kominsky-Crumb se mettent en scène dans une histoire courte, dans laquelle les images, qui sont cette fois des photographies, sont organisées en ruban. Cette planche est composée d'une image centrale imbriquée entre les images du haut et celles du bas. Le parcours de lecture forme un "Z" mais dont le mouvement de retour est réinvesti en passant par l'image centrale.

Dans cette planche de *Loop Pool* de Maxelhi, le parcours de lecture prend la forme de deux "Z" qui se succèdent. Mais les mouvements de retour sont réinvestis en passant par l'image centrale de la disposition. Cela est rendu possible car l'image centrale est imbriquée dans les deux premières images et que sa verticalité suggère de la lire pendant le mouvement de retour. Cette planche a de particulier que l'image centrale est lue plusieurs fois car elle est imbriquée dans trois niveaux d'image. Elle est donc lue pendant les mouvements de retour réinvestis, ainsi que pendant le passage entre les gros plans sur le visage des personnages à gauche et à droite de la planche. Cette étrange composition est liée à l'intrigue dans laquelle des clones du même personnage ont tous le même but : entrer dans cette tour qui est

représentée dans l'image centrale. Mais les clones se méfient les uns des autres et prennent le temps de s'observer. Ces dispositions permettent de mettre en avant ces jeux de regard entre chaque clone, ainsi que les regards entre les clones et la tour qu'ils veulent atteindre. Notons que lorsque le clone représenté dans l'image en haut à droite parle de la tour en la désignant du doigt, il désigne en réalité l'image dans laquelle la tour est représentée. Son geste indique, d'une certaine manière, le parcours de lecture à suivre.



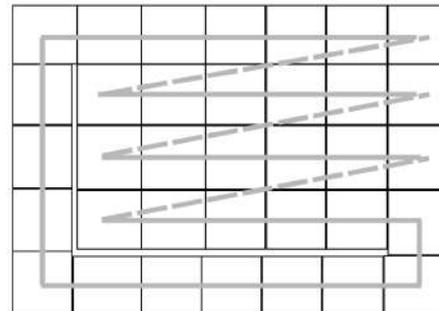
Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.

Robert Crumb, Peter Bagge, Aline Kominsky-Crumb, *Weirdo*, 1981 à 1993. Numéro 7.

L'échelonnage est un excellent moyen de créer des plis et de passer de la bande au ruban. Pour ce faire, il faut que les gouttières soient désalignées afin que le regard puisse directement passer d'image en image sans effectuer de mouvement de retour. Dans la planche de *Loop Pool* ci-dessus, la variation de la hauteur des gouttières fait alterner la direction de la lecture, d'abord vers la droite, puis vers la gauche, et ainsi de suite, en même temps que le regard descend au rythme de la chute des clones.

Le principe est similaire dans *Axel Wazunoski King of the Highway*, publié dans le magazine *Weirdo*. L'échelonnage est utilisé dans toutes les planches de la série et permet de varier les bandes et les rubans. Cette planche, par exemple, est composée d'une bande et de deux rubans. La première bande contient deux images. Après un mouvement de retour, on entre dans un ruban de six images permis grâce à un échelonnage. Puis, après un nouveau mouvement de retour, on

passé à l'image suivante. On entre alors dans un second ruban de six cases. Des bandes et des rubans peuvent donc se succéder au sein d'un même espace de composition. Le mouvement de retour peut même séparer deux rubans entre eux.



Jean-Christophe Menu, dans *Opus 3, Les vacances de l'Oubapo*, (ouvrage collectif) L'Association, 2000.

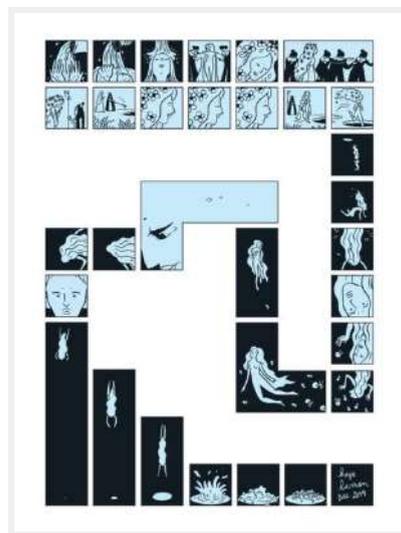
La dernière partie du livre *Composition de la Bande Dessinée* de Renaud Chavanne, est consacrée à des compositions qui vont “au-delà de la bande”. L'une d'elles est basée l'analyse des compositions “contiguës” qui prend comme exemple des planches d'Alex Baladi qui mettent en exergue ce principe. Dans une composition contiguë, la succession des cases est déterminée par les bords qui se touchent, c'est-à-dire souvent par les images qui s'interpénètrent.²⁶ C'était le cas dans la planche d'*Arsène Schrauwen* que nous avons vue plus haut, puisque les images qui se suivent ont leur bord qui se touchent. Ce même principe de contiguïté est utilisé dans cette planche de Jean-Christophe Menu, réalisée à l'occasion des Vacances de l'Oubapo. Cette bande dessinée est un “morlaque”. C'est-à-dire, une histoire où la dernière image est reliée à la première de sorte à pouvoir être lue à l'infini. Nous y reviendrons lorsque nous étudierons chaque forme de parcours de lecture. Retenons qu'ici, la dernière image est reliée à la première par le moyen d'un ruban. En effet, si les vingt-cinq premières images sont organisées en bande, les suivantes sont organisées en ruban, dont la forme en “L” est visible lorsqu'on voit la planche dans son ensemble. Les images se lisant vers la gauche puis vers le haut sont en effet encadrées par un épais contour noir. La distinction entre les bandes et le ruban est permise par l'écart entre certaines images, car une gouttière plus épaisse sépare le ruban du reste de la composition. Les seules images du “L” qui sont reliées au

²⁶ Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010. p. 265.

reste des images sont la première et la dernière image de ce “L”. De plus, les oreilles du personnage vont jusqu’à se superposer avec les images d’en dessus, ce qui appuie leur proximité et leur lien pendant le parcours de lecture.

C. Les images rubans

Des images aux formes particulières peuvent se plier elles-mêmes. Ce type de pli est un cas particulier qui peut remettre en cause notre principe de notation du ruban. Ce procédé pourrait même permettre de construire des rubans d’une seule image.



Hope Larson, *Splat*, ?.

Cette planche de Hope Larson contient une bande suivie d’un ruban. Les six premières images forment une bande horizontale puisqu’un mouvement de retour permet de passer à la marge opposée au niveau inférieur. Puis, la suite de la lecture est organisée en un ruban de vingt-six images. Ce ruban comporte huit plis. La particularité majeure est ici que deux images en forme de “L” contiennent elles-mêmes des plis du ruban. Ces plis en “L” rendent la notation particulièrement difficile. On pourrait dire que le ruban est de type 7/6/5/2/6 en précisant que la première image de la troisième partie contient un pli, et que la troisième image de la troisième partie contient trois plis.



Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce*, [Un grand cortège historique](#), 17/01/19.
Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.

Cette célèbre planche de *Zig et Puce* présente un merveilleux exemple d'image pliée. Un ruban de quatre images contient en effet une image pliée huit fois. Cette image comprend tous les plis du ruban. Elle permet de représenter un grand défilé qui épouse la forme de l'image et de l'adapter à l'espace restreint de la page, malgré sa longueur.

Dans un nouvel exemple tiré de *Loop Pool*, un ruban permet une lecture en spirale grâce à une image comportant sept plis. Le huitième et dernier pli du ruban relie l'image pliée à l'image centrale.

En prenant en compte ce type de pli, on peut imaginer qu'une seule image, lorsqu'elle contient des plis en "L" qui imposent des changements de direction du regard lors de la lecture, puisse suffire à créer un ruban. Bien que je n'aie pas trouvé d'exemple de cela, on pourrait appeler ce type de configuration une "image ruban". L'exemple du défilé de *Zig et Puce* est celui qui s'en rapproche le plus, car on peut imaginer isoler l'image pliée huit fois pour en faire un ruban d'une seule image.

2.3. Les dispositions chaotiques

Il existe des dispositions d'images qui ne permettent pas de déterminer l'ordre de la lecture. Je les ai regroupées sous l'appellation de "dispositions chaotiques", non pas parce qu'elles transmettent nécessairement une sensation de chaos, certaines dispositions paraissent au contraire très harmonieuses, mais parce qu'elles engendrent une absence d'ordre de lecture.

Dans certaines dispositions chaotiques, la bande et le ruban ne disparaissent pas totalement, mais leur organisation brouille l'ordre de lecture. Nous avons vu, par exemple, dans la partie sur les sens de la bande que selon la théorie des "T", l'ordre de lecture d'un gaufrier peut paraître chaotique pour le lectorat japonais qui ne sait pas nécessairement si la lecture doit être horizontale ou verticale. Cela peut toutefois être nuancé par le fait que le public japonais peut s'être progressivement adapté au protocole de lecture du gaufrier en ayant de plus en plus accès à des œuvres occidentales dont certaines sont organisées ainsi. Une disposition peut donc sembler chaotique en fonction des règles de lecture propres à un contexte donné.

Ensuite, nous verrons des cas de disposition allant au-delà de la bande et du ruban, et qui semblent guider le regard d'une manière totalement différente. Ce sont des dispositions qui, en plus de ne pas imposer d'ordre clair, dépassent la bande et le ruban car elles peuvent notamment inciter fortement à la relecture d'une même image, ou bien rendre impossible l'identification d'un potentiel mouvement de retour.

A. Les limites de la bande et du ruban

Dans cette partie, la bande et le ruban ne disparaissent pas totalement, mais la disposition des images explore les limites de leurs règles de lecture.



Julien Neel, *Lou!*, *L'intégrale Saison 1*, Glénat, 27 novembre 2019.

Dans cette double page de *Lou*, tous les protagonistes sont rassemblés autour d'un projet commun : construire une cabane dans les bois. Loin de toute connexion Internet et totalement investis dans leur activité, le temps semble s'être arrêté. Il y a une correspondance entre ce moment particulier du récit, et le bouleversement des règles de lecture. Si *Lou* est habituellement organisée en bandes, cette double page préserve l'aspect de la bande mais s'affranchit de ses règles de lecture, incitant davantage le regard du lecteur à errer.

Premièrement, les gouttières horizontales sont alignées d'une page à l'autre. Les deux images en haut de chaque planche semblent donc former une bande. Après la lecture des deux premières images, on se sait donc pas si on doit lire les images d'en dessous, ou bien passer directement à la page de droite pour lire les deux images en haut de celle-ci.

Ensuite, bien que le point d'entrée de la planche doit se situer en haut à gauche, le regard peut être immédiatement attiré par l'étrangeté de la structure arrondie en bas de la page, d'autant plus qu'elle occupe un grand espace et que les gouttières des images qui l'entourent semblent la désigner comme des lignes directrices. De plus, une fois le regard tombé dans cette structure arrondie, il semble coincé et n'a nul part où aller, si ce n'est effectuer des allers-retours entre les deux images arrondies.

Enfin, lorsque le lecteur veut passer aux petites images qui encadrent les images arrondies, il fait face à une difficulté pour en trouver le point d'entrée. Ce groupe d'image ne possède pas de point d'entrée clair étant donné que les gouttières se perdent dans les coins supérieurs gauche et droit. On ne sait pas sur laquelle de ces huit images poser le regard. Lorsqu'il se posera arbitrairement sur l'une d'elles, il

fera face aux problèmes que nous verrons par la suite lors de ce genre de disposition dites “d’encadrement”. C’est-à-dire qu’après avoir posé le regard sur une petite image qui encadre les deux images arrondies, le regard aura envie d’aller vers les grandes images plutôt que de lire les autres images d’encadrement.

La disposition, même si elle ne s’éloigne pas totalement de la bande visuellement, est pensée pour ne pas avoir d’ordre de lecture clair. C’est donc une disposition chaotique, même si, par ailleurs, l’alignement des gouttières, la forme des images et l’encadrement de la structure arrondie en font une disposition harmonieuse et agréable au regard. Le lecteur, en cherchant des règles pour lire la double page, est invité à l’errance et au lâcher prise, tout comme le font les personnages construisant leur cabane dans un arbre.



Stan Lee, Jim Steranko, Joe Sinnott, *Captain America* #111, 1969.

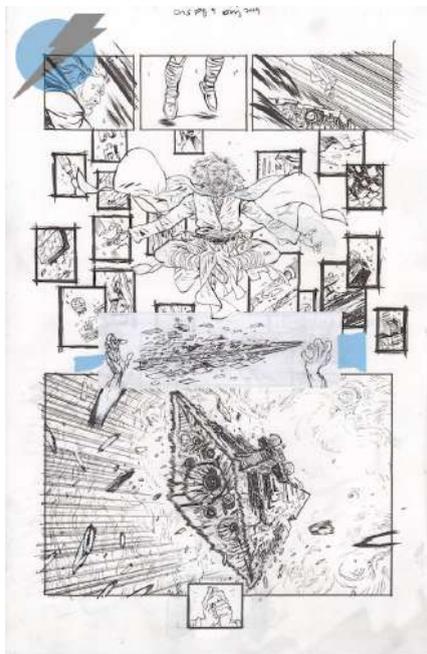
Dans cette planche, les notions de bande et de ruban ne semblent pas totalement perdues, mais sont largement poussées dans leurs retranchements. La lecture commence en haut à gauche, puis les cinq premières images forment le début d’un ruban organisé autour d’une image centrale. Néanmoins, on ne saurait dire si la deuxième image est celle à droite ou bien celle juste en dessous de la première. L’ordre de lecture devient ainsi chaotique. La lecture de ces images peut alors suivre un parcours en “Z” ou en “N”. Puis elle se poursuit, attirée par la longue image verte à droite de la disposition. Sa verticalité conduit le regard vers le bas. Par un jeu d’échelonnage, cette image semble autant appartenir à la partie du haut que nous venons de lire qu’à la partie du bas de la page. Plutôt que d’effectuer un mouvement

de retour jusqu'à la marge de gauche, la lecture change de direction pour se lire de la droite vers la gauche. Elle passe ensuite par une nouvelle image verticale, puis par deux images fragmentés, pour devoir faire machine arrière et repasser par cette image verticale.

C'est ainsi que je rationalise le parcours de cette planche après l'avoir lu, mais l'expérience de lecture réelle est beaucoup plus trouble et donne le sentiment d'être dépourvue de règle claire et d'un ordre de lecture compréhensible. La disposition pousse à nouveau à l'errance, une errance qui peut nous amener à voir une image non lue, dans le coin supérieur droit de la page.

B. L'éparpillement

Les images peuvent être éparpillées de telle sorte qu'il est impossible d'identifier clairement des bandes ou des rubans. On ne peut alors ni déterminer clairement un ordre de lecture, ni savoir comment passer d'une image à l'autre.



Daniel Warren Johnson, *OLD MAN SKYWALKER*. p.9.
<https://www.felixcomicart.com/gallerypiece.asp?piece=22774>

Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.

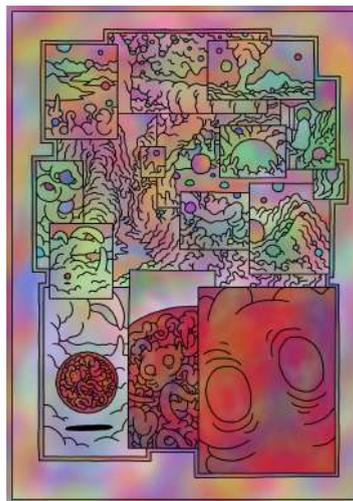
Le comics *Old Man Skywalker* est organisé en bandes, à l'exception de ce passage où Luke, combattant Dark Vador, utilise la Force pour réunir toutes les pièces d'un vaisseau détruit afin de le reconstruire et de le projeter sur son ennemi. Les pièces du vaisseau, alors éparpillées dans l'espace, sont toutes représentées dans de petites images, elles-mêmes éparpillées sur la planche. Ces petites images ne sont pas régies par des règles indiquant un ordre de lecture clair. Il est d'ailleurs probable que le lecteur privilégie le fait de voir toutes ces petites images comme un ensemble sans les considérer toutes comme une étape du parcours de lecture. D'autant plus que son regard est fortement attiré par le personnage de Luke, positionné par-dessus les petites images éparpillées.

Le principe est similaire dans cette planche de *Loop Pool* de Maxelhi où tous les clones tombent dans un lac de lave. Au moment de leur chute, ils sont représentés individuellement dans des petites images éparpillées. Dans un premier temps, on peut être tenté de lire les deux images superposées à celle du haut, mais puisque celles-ci se situent à l'opposé l'une de l'autre, à gauche et à droite de la planche, cela nécessite de passer par-dessus toutes les autres images du même niveau. Ce choix de lecture peut être renforcé par le fait que ces deux images soient presque disposées symétriquement et ont des dimensions similaires. On pourrait ainsi les considérer comme une unité de lecture. On peut aussi être tenté de lire toutes les petites images du premier niveau de la gauche vers la droite, puis de descendre d'un niveau, comme pour la lecture d'un ruban. Mais ce mode de lecture est vite abandonné au profit d'une errance du regard, qui ne sait pas sur quelle règle de lecture s'appuyer. Notons que la forme de la disposition peut évoquer le symbole de l'infini, faisant écho à la fois à l'infinité de clones qui tombent dans la lave, à l'errance du regard à ce moment de la lecture, et à l'ensemble de la bande dessinée *Loop Pool* basé sur le recommencement et la répétition.



Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 2

Dans cette double page, des malfrats viennent saccager le refuge que Nightwing a fondé pour recueillir de jeunes orphelins. Différentes actions de leur opération (mettre le feu, détruire les tentes, donner des coups de pied, taguer des slogans anti-refuge, verser de l'essence, etc.) sont toutes représentées dans des images éparpillées. Ces dernières s'enchevêtrent et certaines sont totalement cachées sous d'autres images, devenant à peine visibles. Il n'y a pas d'ordre de lecture clair. Le regard survole cette masse d'images à sa guise. Ce chaos de la lecture est à mettre en parallèle avec le chaos de leur action.



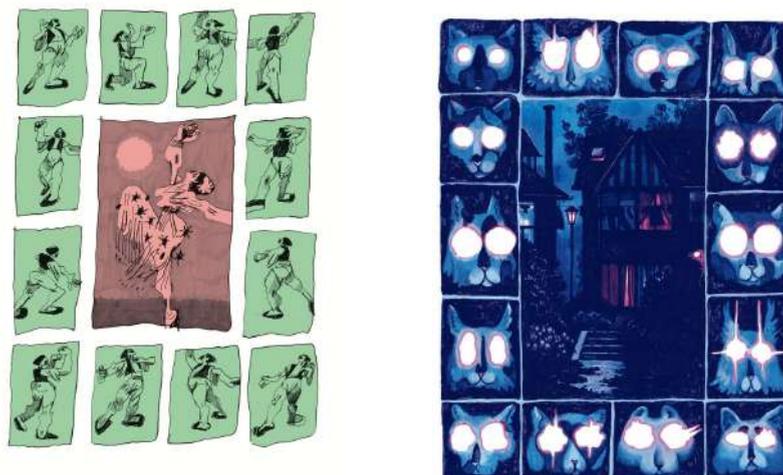
Dxxdle, *Angel Eggs Valley*, 2025. p.1.

J'ai personnellement utilisé cette idée d'éparpillement pour suggérer la contemplation des paysages d'un monde alien éloigné du nôtre. Des superpositions successives d'images et la variation de leurs dimensions m'ont permis de rendre

possible cet éparpillement sur les deux tiers supérieurs de la planche. La lecture débute en haut à gauche avant d'errer sans règles de lecture à travers les différents décors qui se superposent. Puis, la linéarité reprend lors des trois dernières images. On se rapproche alors progressivement d'un personnage facilement distinguable par sa couleur rouge qui contraste avec le reste de la planche. Le fait de représenter ces décors dans de multiples petites images m'a permis de créer un contraste avec la dernière image de cette histoire courte, qui est une pleine page sur un seul grand décor au moment où ce personnage, après être sorti de son espace de placenta rouge, prend son envol.

C. L'encadrement

Des images peuvent être disposées tout autour d'une image centrale, comme pour l'encadrer. Cette disposition perturbe grandement le parcours de la lecture par le chaos de lecture qu'elle engendre. On pourrait penser qu'il faille d'abord lire les petites images puis l'image centrale, sauf que le regard est si attiré par l'image centrale que cela l'en empêche. Il semblerait plutôt que le regard alterne entre petite image et image centrale.

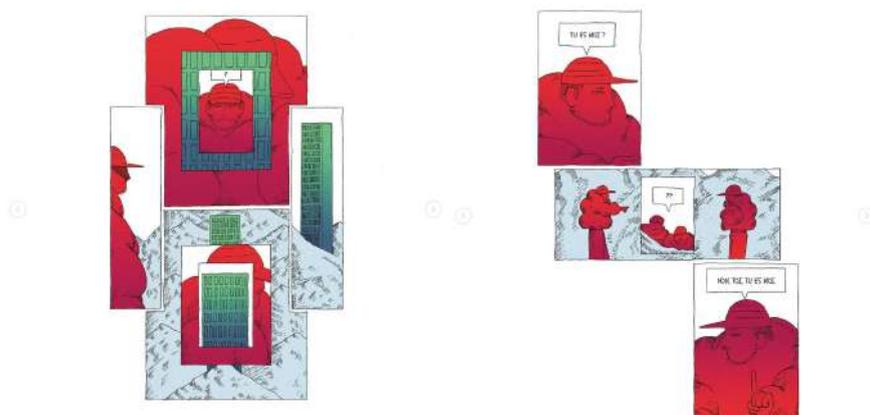


Ale Martoz, *Generic Comics*, 2019.
Sean Lewis, *Lights on Bain*, ?.

Voici deux planches mobilisant un encadrement pour représenter des scènes bien différentes. La première représente une scène de danse. Le fait que les images

satellites forment un ensemble séparé de l'image centrale est visible du premier coup d'œil. D'abord par la taille des images, mais aussi par le fait que l'image centrale se distingue des images satellites par leurs couleurs, la centrale étant rouge et contrastant avec les images vertes qui l'encadrent. L'image centrale représente la danse d'un personnage, en une seule et unique pose, tandis que dans les images satellites représente la danse d'un autre personnage, montré à différents moments de sa chorégraphie, dans des points de vue variés. Les images satellites dansent autour de l'image centrale, comme prises dans une valse.

Le second exemple représente une maison de nuit. Les images satellites se distinguent par les yeux brillants des chats qui nous regardent, ou qui regardent avec nous cette image centrale. Encore une fois, le fait que les images satellites soient directement identifiables comme telle est marquant. Dans les deux cas, les images satellites visent à représenter un visuel similaire plusieurs fois mais avec des variations. Le lecteur les comprend toutes du coin de l'œil, sans avoir à faire passer son regard spécifiquement sur chaque image satellite.

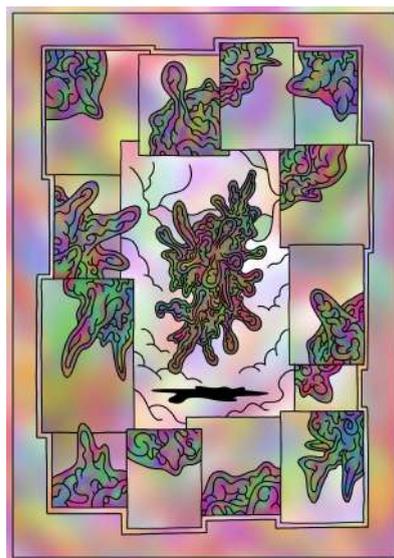


Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.

Ces deux planches de *Loop Pool* peuvent nous permettre de distinguer d'un côté ; un encadrement, et de l'autre ; un jeu de superposition qui préserve le parcours de lecture de la bande. Dans la première planche, deux images possèdent chacune un double encadrement. Le regard tombe alors dans l'image centrale du premier encadrement, puis effectue une sorte de lecture par couches, ou le regard fait des

allers et retours entre l'image centrale et les différents niveaux d'encadrement. Le regard passe ensuite par les deux images verticales à gauche et à droite avant de replonger dans un nouveau système d'encadrement. Ce qui rend l'encadrement si spécial, c'est de voir seulement le haut de l'encadrement, puis l'image centrale, sans avoir pu voir l'entièreté de l'image qui encadre, notamment sa partie la plus basse. Le regard peut alors se mettre à errer à la recherche de la partie basse de l'encadrement qu'il a manquée.

Ce mode de lecture est bien distinct du second exemple, où une image est superposée sur une autre. Bien que cette image soit englobée comme l'image centrale d'un encadrement, la lecture est vers la droite, et passe d'une image à l'autre sans aucune difficulté. La lecture de la bande est préservée. On peut la considérer comme une bande horizontale de trois images. Tel n'est pas le cas lors d'un encadrement.



Dxxdle, *Angel Eggs Valley*, 2025. p.2.

J'ai moi-même essayé ce type de disposition. Il m'a permis de représenter l'instant où une créature tente de percer une sorte de placenta afin d'en sortir. L'image centrale représente le placenta en entier, en train d'être déformé par la créature qui tente de s'en extirper, tandis que les images satellites montrent des gros plans de ce même moment. Aucun ordre de lecture n'est indiqué, le lecteur peut errer, ce qui laisse une grande marge d'interprétation quant à la force et au rythme donné par les coups de la créature. Le lecteur peut effectuer des allers et retours du regard entre

les petites images et l'image centrale. Son regard virevolte dans toutes les directions comme les coups de la créature qui tente de percer son placenta par tous les moyens.

2.4. Les images dissimulées

Nous avons jusqu'à présent parlé de la disposition des images sans dire précisément ce qu'est une image, où une image commence, où elle se termine ? Distinguer une image d'une autre peut paraître aller de soi, pourtant, bien des cas de figure portent à confusion. Soit parce que certains éléments de la planche que nous n'avons pas considéré jusqu'ici comme des images pourraient l'être. Soit parce que ce l'on considère comme une seule image peut en contenir plusieurs lorsque l'on s'intéresse à son contenu avec plus d'attention, un aspect que nous avons mis en retrait jusqu'ici. Cette partie sera donc dédiée aux images dissimulées, c'est-à-dire, aux images qui ne sont pas toujours perçues comme telles. Nous aborderons le cas des bulles, puis ce que je nomme les "fausses gouttières", pour terminer avec le fascinant "effet de Luca".

Précisons que distinguer les images les unes des autres peut être primordial car elles constituent des étapes du parcours de lecture, la perception de ce parcours peut alors varier selon ce que l'on considère comme une image ou non.

A. Le cas des bulles

Il est courant de distinguer les images et les bulles lorsqu'on parle de mise en scène, et de vouloir mettre les bulles de côté lorsqu'on pense au parcours de lecture. Or, il n'y a que peu de distinction entre les bulles et les images en ce qui concerne les règles de parcours de lecture. Au final, il s'agit dans les deux cas d'encadrer ou de délimiter une zone de l'espace de la planche. Ces espaces délimités sont ensuite soumis à des règles de lecture similaires, car ils peuvent être disposés en bande, en ruban, ou de façon chaotique. Ce qui distingue la bulle est qu'elle indique que son

contenu peut être du son ou de la pensée. L'ordre de lecture des bulles peut donc être étudié à l'aide de ces mêmes concepts que ceux utilisés pour l'ordre des images. On pourrait ainsi appréhender l'ordre et le parcours de lecture en tenant compte de toutes les images, y compris les bulles.



Morris, *Lucky Luke - Tome 38, Ma Dalton*, Dargaud, 03.07.2005, p. 44.

Chuck Palahniuk, Cameron Stewart, David W. Mack, *Fight Club 3*, Dark Horse Books, 14 avril 2020, chapitre 8, p. 16.

Dans *Lucky Luke*, l'ordre des bulles dépend des mêmes mécanismes que nous avons précédemment étudiés pour l'ordre des images. Le lecteur cherche une bulle en haut à gauche de la case. S'il n'y en a pas, il se dirige vers la bulle la plus proche. Puis, soit les bulles se succèdent d'une gouttière à une autre, formant une bande de bulles, soit il faut aller vers la prochaine bulle la plus proche qui n'a pas encore été lue. Une question plus difficile serait de déterminer si le regard passe de bulle en bulle avant de voir le dessin, ou s'il alterne entre bulle et dessin, ou bien s'il ne lit que le texte en ne percevant le dessin que du coin de l'œil. Nous aborderons cette question dans une partie dédiée à la continuité textuelle.

Dans cette planche de *Fight Club 3*, Tyler Durden parle du monde dont il rêve. Ses paroles sont représentées dans des bulles contenant des dessins. Chaque bulle est positionnée en haut d'une image tandis que Tyler Durden occupe l'espace restant de la case. On pourrait finalement considérer que cette planche est composée de huit images, dont quatre bulles.



Touis, Friedman, *Sergent Laterreur*, Pilote, février 1971 - décembre 1973, réédité par l'Association, 2006, p. 16.

Dans *Sergent Laterreur*, les tiges des bulles relatives aux cris du Sergent relient systématiquement les bulles directement au gosier du Sergent. Dans la planche numéro 16b de *Sergent Laterreur*, la bulle finale a les mêmes dimensions et le même emplacement qu'une image. On y voit un dessin du seul et unique soldat de l'infanterie, en prison. Un gag récurrent dans *Sergent Laterreur*. Positionner cette bulle comme une image permet de flouter la frontière entre image et bulle. Cela rend tangible le contenu de l'image et montre que les paroles du Sergent se transforment en acte.



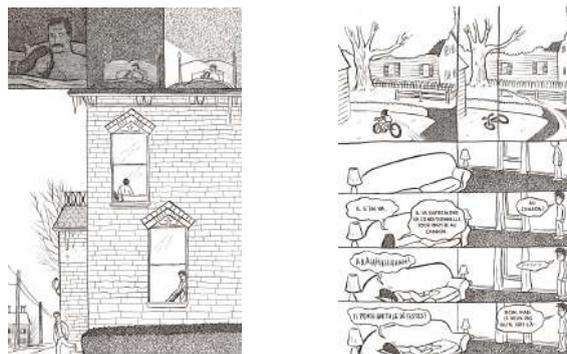
Flore Vesco, Mayalen Goust, *D'or et d'oreillers*, Rue de Sèvres, 2024.

Lorsque les personnages parcourent les recoins du sinistre château de la bd *D'or et d'oreillers*, en plus du fait que leurs silhouettes ne soient plus séparées les unes des autres par des gouttières et que l'architecture du château se déforme au point d'en

être impossible physiquement, Les planches ne sont plus organisées de la même façon. Si elles sont habituellement organisées en bande dans laquelle chaque image contient des bulles, les planches sont ici constituées d'une seule grande image dans laquelle le regard du lecteur passe de bulle en bulle. On laisse donc tomber la succession des images par la succession des bulles. C'est comme si les personnages, une fois perdus dans cet étrange château, devaient compter sur d'autres sens et d'autres perceptions de l'espace et de temps pour trouver leur chemin.

B. Les fausses gouttières

Nous avons jusqu'ici parlé de la disposition des images en écartant au maximum leur contenu. Nous ferons une courte exception en abordant le contenu des images lorsque celui-ci semble diviser une image en plusieurs "sous-images". Cela peut par exemple être le cas d'une fenêtre passant pour un contour d'image, ou bien d'un objet quelconque, comme un lampadaire, qui pourrait diviser l'image en deux et être ainsi perçu comme une gouttière. Ces faux cadres et fausses gouttières reconfigurent le multcadre en y ajoutant des images, et donc des étapes au parcours de lecture.

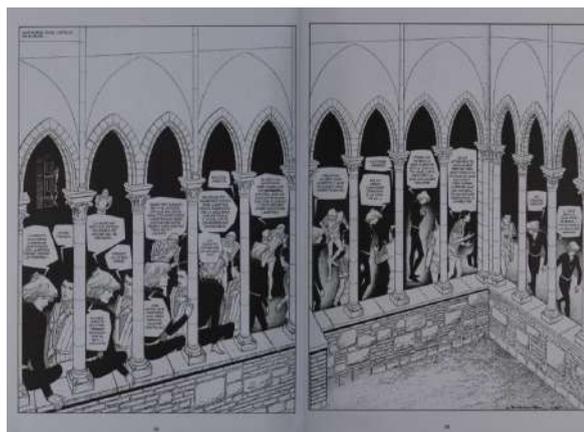


Travis Dandro, *Mon père, cet enfer*, Gallimard BD, 26/08/2020.

Mon Père, cet Enfer contient de nombreuses de fausses gouttières, étant donné que les images ne sont séparées que par un trait fin, et que tous les traits des dessins peuvent être confondus avec une gouttière. De plus, l'auteur sème volontairement et très régulièrement, le doute entre les traits qui sont de véritables gouttières et ceux qui ne le sont pas vraiment.

Dans cette première planche de *Mon Père, cet Enfer*, une grande image occupant les trois quarts de la planche représente un bâtiment dont les fenêtres peuvent être perçues comme des cadres. Ces fenêtres sont des fausses images, ou bien des images dans l'image. L'ordre de ces fausses images peut être déterminé par les mêmes mécanismes que ceux utilisés pour les images conventionnelles. De plus, l'angle du mur de la maison est parfaitement aligné avec une gouttière de la bande juste au-dessus, donnant l'impression que cet angle de mur est lui-même une gouttière et qu'il divise l'image en deux. Cela renforce la distinction entre le bâtiment et l'extérieur, accentuant ainsi le départ du personnage en donnant l'impression qu'il passe d'un monde à un autre.

Dans cette seconde planche, on pourrait d'abord croire qu'une gouttière traverse verticalement le centre de la planche et la divise en deux. Pourtant, on s'aperçoit vite que pour les quatre dernières bandes il ne s'agit pas d'une vraie gouttière, mais en réalité du trait formé par l'angle de la pièce. Cet effet est renforcé par le fait que la fausse gouttière soit alignée avec la vraie gouttière de la première bande. Cela a pour effet de séparer la pièce en deux, permettant de positionner d'un côté le fils, et de l'autre sa mère soulignant ainsi leur incompréhension et leur éloignement. La fausse gouttière disparaîtra dans les pages suivantes, précisément lorsque le fils sera touché par la détresse de sa mère.



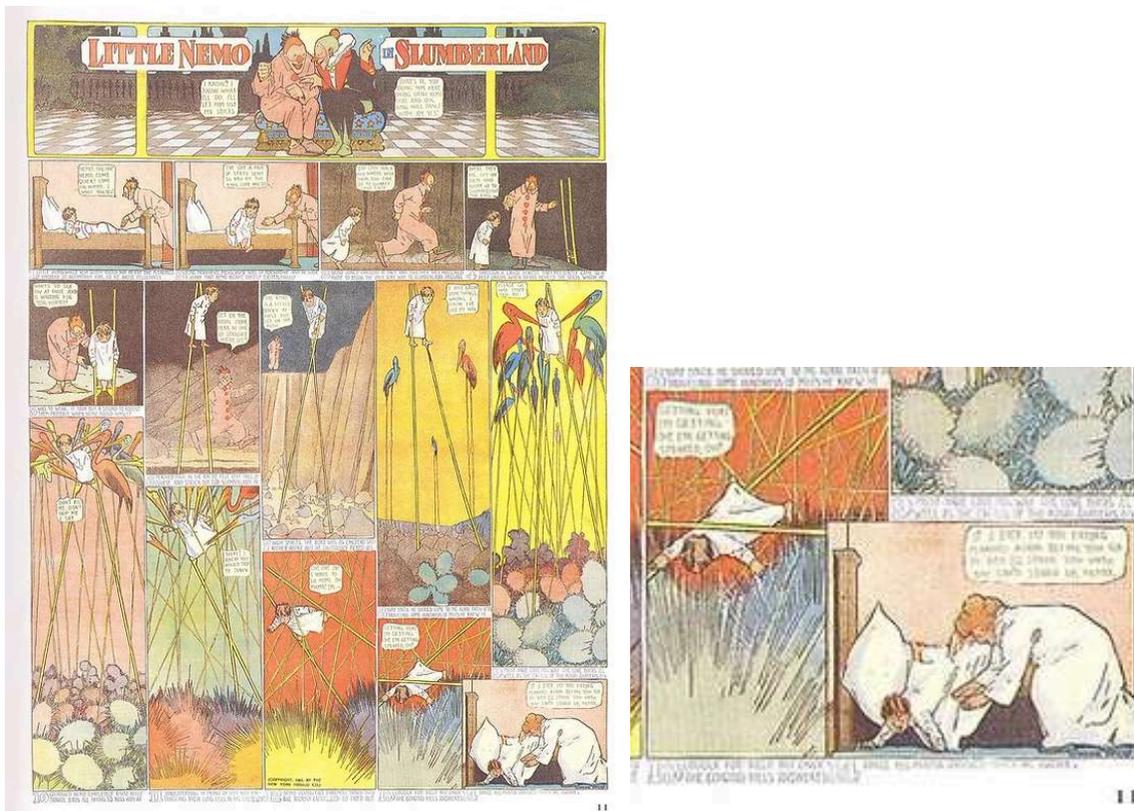
Hiroya Oku, *Gantz*, Shūeisha (ja), Delcourt (fr), Collection Seinen Tonkam, Perfect Edition, 05/07/2017. tome 1 p. 171.

Gianni De Luca, *Hamlet*, 001 Edizioni (esp), 2012.

Dans cette scène de *Gantz*, les personnages ont réalisé leur première mission en tuant un alien. Ils n'étaient absolument pas préparés à vivre une telle violence et

sont sous le choc vis-à-vis du meurtre qu'ils ont commis. Dans la troisième image de cette planche, un poteau lumineux semble diviser l'image en deux et ainsi séparer d'un côté les personnages humains et de l'autre l'alien. Cela marque leur séparation en tant qu'espèces mais aussi en tant qu'agents moraux, l'alien ayant été très gentil avant d'être tué par les humains.

Cette idée d'utiliser des poteaux est similaire à cette double page de *Hamlet* de Gianni de Luca, qui utilise une succession de colonnes pour diviser une image en plusieurs images. On lit alors le contenu de chaque fenêtre comme si chacune d'elles était une image à part entière. C'est comme si l'on avait un bande de douze images.



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1905 à 1914.

Ce rêve Little Nemo propose une fausse gouttière assez remarquable. Little Nemo marche avec des échasses, puis des flamants roses aux longues pattes le font tomber et il se réveille de son rêve en chutant de son lit. Durant toute cette séquence, les échasses et les longues pattes des flamants roses sont de la même épaisseur que les gouttières. Lorsque Little Nemo chute, ses échasses tombent et se confondent avec les pattes de flamants roses. Puis, dans l'avant dernière case,

l'une de ces échasses se retrouvent parfaitement à l'horizontale, et semble diviser l'image en deux parties. La partie du bas est de la même hauteur que la dernière case, celle où Little Nemo se réveille. L'analogie spatiale est assez simple mais grandement ingénieuse, puisque la chute de Little Nemo correspond à son positionnement dans la page. Plus il tombe, plus les images de cette dernière bande sont petites et plus il est positionné vers le bas de la page. Dans cette avant-dernière image, qui est divisée en deux, Little Nemo se trouve lui aussi scindé en deux par l'échasse. Le bas de son corps est dans la partie haute de l'image et le haut de son corps dans la partie basse. À ce moment précis, il est entre le rêve et la réalité, car il est sur le point de se réveiller. Enfin, il tombe entièrement dans le bas de la planche et se réveille dans l'image finale.

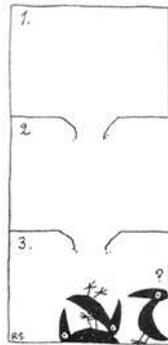


Hiroya Oku, *Gantz*, Shūeisha (ja), Delcourt (fr), Collection Seinen Tonkam, Perfect Edition, 05/07/2017. Tome 2 p. 55.

Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 2

À nouveau dans *Gantz*, la seconde image de cette planche est marquante pour son point de vue, qui montre l'appartement vu d'en haut. Chaque pièce semble diviser l'image en sous-image. L'espace entre les pièces est aussi épais que l'espace entre les images. Ce plan nous permet de réaliser à quel point les personnages, dont la tension se développe, sont si proches tout en étant séparés à la fois. Il est assez difficile de déterminer si les sous images sont régies par les mêmes mécanismes qui structurent l'ordre de lecture des images, ou si le regard du lecteur tend davantage à errer sur l'espace de composition.

Ce type de fausse image peut évoquer les dessins de coupe de bâtiments dans lesquels chaque pièce d'un bâtiment est considérée comme une image. C'est le cas dans cette planche de *Nightwing Infinite*, où Dick Grayson a déclenché l'alarme à incendie pour faire évacuer le bâtiment, menacé par un missile. Il descend alors à toute vitesse les étages de son bâtiment. L'épaisseur du sol semble alors servir de fausse gouttière permettant à chaque étage d'être perçu comme une image à part entière.



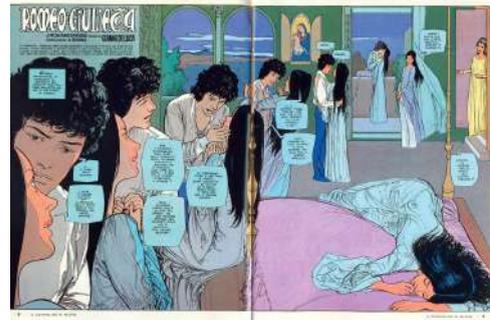
Rolf Sandqvist, strip reproduced in *Nya Argus*, Vol 105 (2012), no 10-11, page 279 © 2015 Tom Sandqvist

Les gouttières cassées sont un cas assez intrigant. On reconnaît facilement l'espace dédié à chaque image, bien que les gouttières, étant ouvertes, ne séparent pas complètement ces espaces.

Dans cet exemple humoristique, les gouttières qui séparent les trois images sont cassées et l'espace des deux premières images est vide. Le regard se dirige très vite dans la troisième et dernière image dans laquelle on voit trois oiseaux, dont deux couchés par terre. On comprend alors que ces deux oiseaux sont ceux qui devaient se trouver dans les images vides, mais qu'ils sont tombés d'image en image car les gouttières étaient cassées. L'espace de chaque image est en plus numéroté, comme pour souligner le fait que cette bande était bien de trois images.

La pliure au centre d'une double page entretient un lien particulier avec la gouttière. Dans la majorité des cas, la pliure permet de distinguer la page de gauche et la page de droite, faisant en sorte que chaque page soit lue l'une après l'autre. De fait, la reliure agit comme une gouttière séparant les pages. Il est cependant possible d'amoinrir cette séparation. Un dessin peut s'étendre sur la pliure et ainsi permettre

à une bande de s'étendre d'une page à l'autre. Le mouvement de retour à l'image suivante survole alors la double-page en passant de la marge droite de la page de droite à la marge gauche de la page de gauche. Aligner les gouttières de deux pages, comme c'était le cas dans la planche de *Lou* que nous avons analysée pour sa disposition chaotique, permet également d'étendre une bande sur deux pages.



Gianni de Luca, *Roméo et Juliette*, Les Humanoïdes Associés, 1 janvier 1981.

À l'inverse, la pliure est parfois l'endroit idéal pour placer une fausse gouttière au centre d'une double page. C'est le cas de la bande dessinée *Here* de Richard McGuire, qui positionne l'angle de la pièce au niveau de la pliure afin de démarquer les deux côtés de la pièce. On retrouve également ce procédé dans certaines planches de *Roméo et Juliette* de Gianni de Luca dont nous parlerons plus en détail pour son utilisation des silhouettes des personnages. Gianni De Luca positionne ainsi fréquemment un élément servant de fausse gouttière au niveau de la reliure, comme des colonnes, le poteau d'un lit à baldaquin ou encore le coin d'un bâtiment. Le besoin de diviser la double page en deux sans couper littéralement le dessin est satisfait par l'ajout d'une fausse gouttière au centre de la double page.



Oshimi Shuzo, *Les Liens Du Sang*, Shōgakukan (ja) Ki-oon (fr), 24 février 2017 au 8 septembre 2023.
Tome 1, p. 83 et 166. Tome 2 p. 186-187.

Au-delà du parcours de lecture, la pliure peut être utilisée, à la manière d'une gouttière, pour diviser volontairement une image en deux. On retrouve cette technique dans *Les Liens du Sang* pour créer un sentiment d'horreur en disposant des visages au niveau de la pliure. Elle permet notamment de montrer le désarroi de Seiichi ou, au contraire, de déshumaniser sa terrible mère.

C. Modalité de défilé et Effet De Luca

En passant d'image en image, le regard suit également la succession des silhouettes d'un, ou des mêmes personnages tout au long de la lecture. Or, ce passage du regard entre les silhouettes persiste même lorsque les images ne sont pas parfaitement encadrées dans des cases. Plusieurs poses d'un même personnage peuvent d'ailleurs être dessinées à l'intérieur d'une seule image. Chaque silhouette pourrait-elle alors être considérée comme une image à part entière et, par conséquent, être soumise aux mêmes mécanismes de parcours de lecture ?

Miju Yoh parle de modalité d'alignement, ou de défilé, qui serait courant dans les images du XIXe siècle. La séquentialité y est construite par l'alignement des figures dans l'espace de l'image, qui peut amener le regard du lecteur à les suivre.²⁷ Miju Yoh ajoute que “ *Selon le défilé des figures, nos yeux se déplacent. Dans certaines histoires en images, le défilé fait fonction de vignettes locales qui divisent des images et déroulent l'histoire. C'est une « bande » (de personnages) mise en « bande » (strip) dessinée.*”²⁸

²⁷ Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues. p. 64.

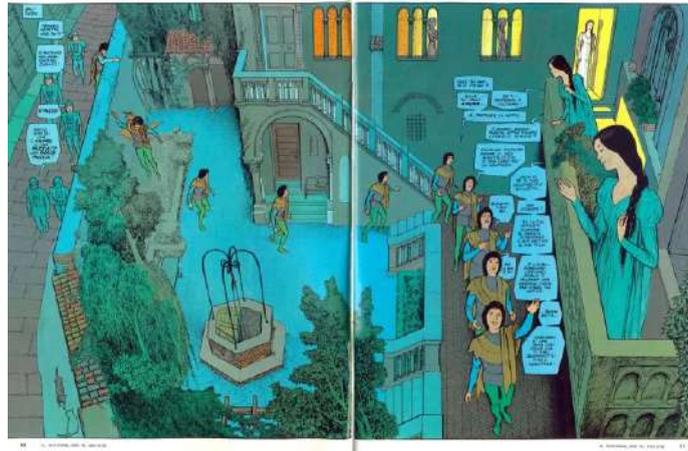
²⁸ idem, p. 67.



Gustave Doré, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, Aubert et Cie. Collection des Jabots, 1851.
p.8.

Dans cet extrait de *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, le regard est vectorisé par la succession des personnages. Le regard peut sembler suivre un parcours en "Z" sans mouvement de retour puisque le regard ne quitte pas le défilé des yeux. Aucun mouvement de survol n'est effectué. Ces silhouettes forment alors, non pas une bande de personnages, mais un ruban de personnages. Ce ruban change trois fois de direction. Chaque silhouette pourrait être perçue comme une image, bien qu'il incombe au lecteur de déterminer l'attention qu'il porte à regarder, ou à simplement voir chaque silhouette du coin de l'œil.

Si, dans cette idée de défilé, les figures sont des personnages différents, il est également possible de répéter le dessin d'un même personnage afin de représenter son mouvement dans l'espace de la page. Ce phénomène est couramment désigné sous le nom d'"Effet De Luca", en hommage à Gianni De Luca, un célèbre auteur italien ayant mis ce procédé en exergue. Il a ainsi expérimenté ce procédé sur plusieurs albums, adaptant les pièces de Shakespeare en bande dessinée, cet effet étant parfaitement approprié pour retranscrire en bd le jeu des acteurs sur scène. Ce qui est remarquable, c'est que loin de l'utiliser avec parcimonie, il a décidé de faire de ce procédé le mode d'organisation principal de ses œuvres. Voici, par exemple, sa version de la scène mythique du balcon de *Roméo et Juliette*.

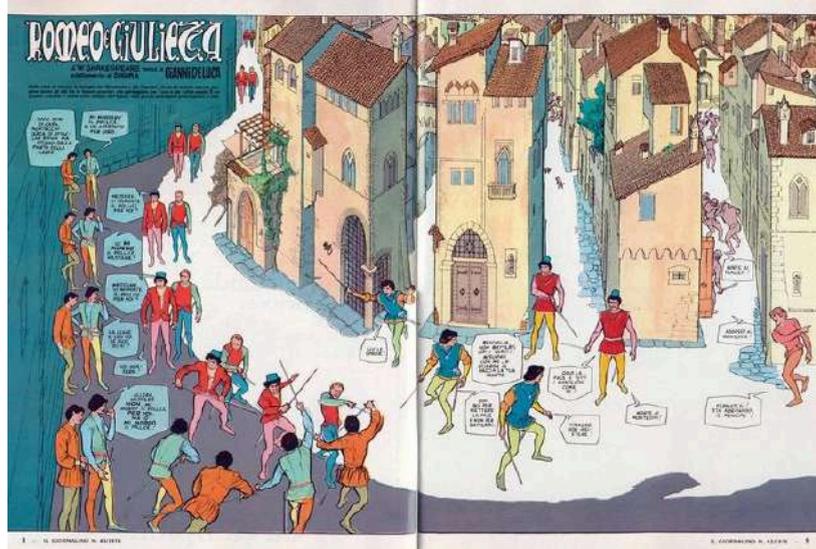


Gianni de Luca, *Roméo et Juliette*, Les Humanoïdes Associés, 1 janvier 1981

Dans cette double planche, on voit Roméo pénétrer dans le jardin des Capulets pour rejoindre Juliette dont il est fou amoureux. En visualisant du premier coup d'œil l'ensemble de la double page, dès l'image zéro, nous appréhendons la succession des silhouettes du personnage de Roméo, qui nous permet de reconstituer l'ensemble de la trajectoire de Roméo, du mur du jardin jusqu'au balcon de Juliette. On visualise également les silhouettes de Juliette, et leur trajectoire, que ce soit dès le premier coup d'œil, ou bien plus tard, lorsque notre lecture se rapproche de la page de droite. Ces silhouettes sont d'abord encadrées par les fenêtres et la porte donnant sur le balcon. Cette idée de trajectoire donnée par une succession de silhouettes se rapproche de la modalité d'alignement, ou de défilé, que nous avons vue précédemment.

Après avoir lu les dialogues dans les quelques bulles en haut à gauche, ce sont les silhouettes de Roméo qui vectorisent le regard du lecteur. En se concentrant sur chaque silhouette comme si elles étaient chacune une image à part entière et une étape dans le parcours de lecture, on se rend compte des poses que l'auteur a choisies de représenter. Ces dernières ne sont pas tant une décomposition réaliste d'un mouvement, mais plutôt une série de postures théâtrales et surjouées. Elles visent davantage à représenter l'idée du jeu théâtral sur scène plutôt qu'un mouvement réel et non joué, si bien qu'il ne semble pas nécessaire de voir chaque silhouette avec précision afin de recomposer un mouvement dans son entièreté. Comprendre quelques-unes d'entre elles permet en soi de comprendre le sens de la scène. Toutes les silhouettes ne constituent donc pas nécessairement des étapes du

parcours de lecture. De plus, la lecture est souvent happée par la continuité des bulles de texte qui accaparent l'attention.



Gianni de Luca, *Roméo et Juliette*, Les Humanoïdes Associés, 1 janvier 1981

Dans la première double page de l'album, les silhouettes influencent davantage le parcours de lecture. Après avoir lu le titre et un bloc de texte narratif en haut à gauche, le regard est directement vectorisé par les silhouettes de deux Montaigus qui arrivent à l'horizon. On suit cette succession de silhouettes avant d'être interrompu par les bulles de texte d'un second duo, en l'occurrence des Capulets. Ces derniers provoquent les Montaigus. Le regard alterne entre la lecture des bulles de texte et la visualisation de la silhouette qui s'exprime. Puis, les personnages sortent leurs armes et la rixe commence. Le regard se porte sur chaque silhouette, quel que soit l'ordre de lecture, l'essentiel est alors d'appréhender chaque pose pour reconstituer dans son imagination l'ensemble de la scène. Ici, la lecture de chaque silhouette a son importance pour la compréhension de la scène. Notons que les bâtiments en arrière-plan sont extrêmement petits par rapport à la taille des personnages, bien que cela ne soit pas forcément visible à la première lecture puisque nous sommes davantage concentrés sur les personnages et les dialogues. Ce jeu sur l'échelle des décors peut être une façon de représenter la facticité du décors de théâtre. Les poses des personnages de la page de droite sont plus particulières. Les poses qu'ils effectuent nécessitent qu'ils restent fixes, or ils sont tout de même représentés à différents endroits sur la page. Leur déplacement dans

l'espace de la page ne correspond pas aux mouvements qu'ils effectuent dans le récit. Ici, comme pour les autres poses, leur déplacement dans l'espace équivaut à un déplacement dans le temps.



Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 1 et 2.

Le dessinateur Bruno Redondo utilise fréquemment l'effet de Luca pour décomposer les mouvements de ses super-héros. Le premier chapitre du tome 2 a d'ailleurs été nommé aux Eisner Awards pour sa prouesse de mise en scène. Ce chapitre est en effet composé d'une seule image s'étendant sur vingt-deux pages, toutes organisées avec l'effet de Luca.

Dans cette double page, on a à cœur de s'attarder sur chaque silhouette de Nightwing afin de pouvoir reconstituer l'ensemble de son action héroïque, bien que le coup de poing final soit déjà visible. C'est un exemple qui souligne à quel point l'organisation des planches et des images de bande dessinée dépend du sens de lecture de l'œuvre, car ici, on remarque que la succession de silhouettes doit impérativement débiter dans le coin supérieur gauche de la double page. Dans le second exemple, la décomposition du mouvement met en évidence la dextérité de Nightwing alors qu'il effectue une cascade pour atteindre le toit d'un bâtiment. La succession des silhouettes permet alors une lecture verticale, du bas vers le haut, qui correspond au mouvement du personnage.



Hergé, *Tintin au pays de l'or noir*, Casterman, 1950.

On retrouve l'Effet De Luca dans une image de *Tintin au pays de l'or noir* où des hommes armés se lèvent et prennent la fuite à l'arrivée du Capitaine Haddock. Ces silhouettes se succèdent dans le sens de lecture de la gauche vers la droite, et bien qu'il s'agisse de personnages différents, elles représentent la décomposition d'un même mouvement effectué par chacun.

Pour approfondir cette idée de multiplication de personnages, je vous renvoie à la vidéo "*LES PERSONNAGES MULTIPLES DANS LA BD - Théorie BD*" de Bédémancie²⁹, qui aborde de nombreux exemples de personnages multiples, comme les Schtroumpf, les Dalton, ou encore Naruto lorsqu'il utilise la technique du multiclone, ainsi que l'impact de cette multiplication dans la mise en scène en bande dessinée.

Conclusion 2.

Nous pouvons soutenir que la disposition des images permet à elle seule de vectoriser le regard du lecteur dans toutes les directions possibles et d'instaurer des parcours de lecture variés.

²⁹ Bédémancie, *LES PERSONNAGES MULTIPLES DANS LA BD - Théorie BD*
<https://www.youtube.com/watch?v=BeDucQ6il5o>

Cette étude de la vectorisation du regard par la disposition des images fait écho aux théories d'Andrei Molotiu, pour qui la planche de bande dessinée n'est pas un champ plat, mais un espace vectoriel. C'est-à-dire qu'elle est investie d'un mouvement, d'une directionnalité de lecture préexistante et implicite. *"Any comics page begins not as a flat field but as a vector space controlled by a preexisting, implicit directionality of reading..."*³⁰ Ainsi, nous avons vu qu'une fois les images disposées sur cet espace vectoriel, elles ne sont plus des images fixes, car elles sont prises dans un mouvement, une force qui les précède, qui est la directionnalité implicite de l'espace vectoriel, autrement dit, le sens de lecture de l'œuvre.

Ainsi, une même disposition d'image n'engendrera pas le même parcours de lecture selon la directionnalité implicite de son espace vectoriel. Par exemple, l'espace vectoriel des bandes dessinées occidentales et des mangas sont différents, autant sur le sens de lecture (vers la droite ou vers la gauche) que sur leur relation à la verticalité. La vectorisation verticale est marquée dans le manga. Cela impacte la disposition des images, puisque celle-ci ne sont pas prise dans la même directionnalité implicite. Si les sens de lecture (vers la gauche ou la droite) sont simplement inversés, un rapport différent à la verticalité nécessite de repenser totalement autrement certaines dispositions d'images, comme l'illustre la Théorie des "T" de Rachel Thorn ainsi que la rareté des gaufriers dans les mangas Japonais.

Andrei Molotiu ajoute que le parcours de lecture doit soit suivre, soit lutter d'une manière ou d'une autre avec cette directionnalité. *"...and the narration or flow of the page has to either follow or somehow contend with that directionality."*³¹ Comme nous l'avons observé à plusieurs reprises, les dispositions peuvent instaurer un sens de lecture différent de celui dicté par l'espace vectoriel, notamment en changeant brutalement le sens de la lecture. Cela peut être rendu possible en jonglant entre horizontalité et verticalité, que ce soit par la fragmentation d'une bande, une disposition en ruban ou encore une disposition chaotique.

³⁰ Andrei Molotiu, *On Universe A and Abstract Comics*, [Shenandoah](https://shenandoahliterary.org), Volume 71, Number 2 · Spring 2022, <https://shenandoahliterary.org/712/preface-to-universe-a/>

³¹ Idem

Le concept de ruban permet de regrouper de nombreuses dispositions d'images qui vont au-delà de la bande et qui sont pourtant largement utilisées. Les dispositions chaotiques sont quant à elles plus rares, bien qu'on puisse en retrouver dans des œuvres destinées à un large public. Notons que ces disposition chaotiques poussent à l'errance du regard sur la planche. Cette absence d'itinéraire peut frôler les limites de ce qu'on considère comme un parcours de lecture.

Enfin, nous avons examiné quelques cas qui rendent difficile la distinction entre ce qui est, ou n'est pas, perçu comme une image. Néanmoins, l'ordre de lecture de ces éléments que sont les bulles, les fausses gouttières, et la succession de silhouettes, peuvent être analysés à l'aide des mêmes mécanismes utilisés pour l'ordre des images, dès lors qu'on les considère comme une étape à part entière du parcours de lecture.

3. Autres guides de lecture

D'autres guides de lecture peuvent s'ajouter à la disposition des images pour vectoriser le regard du lecteur. Ils peuvent être, entre autres, des points de focalisation, des lignes directrices, des jeux de contrastes, des flèches, des numéros, etc. Le but de cette partie est d'identifier et d'isoler chacun de ces guides afin d'analyser leur impact sur le parcours de lecture.

Notons que lors de la création du parcours de lecture, et d'une bd de manière générale, l'agencement de ces guides ne vient pas nécessairement après la disposition des images. Au contraire, il se peut que ce soit leur utilisation, ou leur prise en compte, qui permette à l'auteur de disposer les images d'une certaine façon tout en assurant le parcours de lecture qu'il veut mettre en place.

3.1. Point de focalisation

Le lecteur analyse rapidement les images afin d'en extraire toutes les informations utiles à la compréhension de l'œuvre. Les informations étant plus ou moins importantes, elles seront autant mises en avant par l'auteur et recherchées par le lecteur durant son parcours de lecture. Si des informations secondaires peuvent se contenter d'être observées du coin de l'œil, les informations les plus importantes attirent l'attention du lecteur jusqu'à marquer une étape dans le parcours de lecture. On peut les appeler des points de focalisation.

Les images et les bulles dont nous avons déjà étudié la disposition peuvent être considérées comme des points de focalisation, mais tous les points de focalisation ne sont pas des images et des bulles. En effet, parmi les informations indispensables à la compréhension de l'œuvre, le lecteur sera particulièrement attiré par les personnages, par ce qui les caractérise, par leurs mouvements, actions, gestes, expression faciale, etc.

Parmi les théories de l'attention (une branche des sciences cognitives qui visent à comprendre le fonctionnement du cerveau en matière d'attention) la théorie de l'intégration des traits (ou des caractéristiques) peut particulièrement nous intéresser, puisqu'elle analyse les processus mis en jeu dans l'analyse visuelle et l'identification des caractéristiques d'un objet perçu. D'après cette théorie :

Lorsqu'on doit trouver une cible complexe dans un environnement chargé en stimuli différents, repérer un visage sur un quai de gare par exemple, on recherche le visage attendu en le comparant aux autres, de façon successive ou sérielle. Plus les voyageurs sont nombreux (distracteurs), plus cela prend de temps. ³²

Elle fait ensuite mention de l'effet pop-up et de l'effet de taille :

On parle alors de l'effet de taille : le temps mis pour détecter une cible que l'on cherche dans un environnement chargé en distracteurs est en relation avec le nombre de distracteurs présents. Cet effet de taille n'est cependant pas toujours observé... Si la personne recherchée porte une perruque rouge, (et qu'elle est la seule à la porter), alors il est facile de la repérer, cela « saute aux yeux ». On parle d'effet « pop-out ». ³³

L'effet pop-up peut rappeler certaines astuces mises en avant par les auteurs de bande dessinée pour créer des personnages immédiatement reconnaissables en leur attribuant des attributs uniques. Ainsi, la mèche de Tintin ou celle de Titeuf, la forme de la tête de Mickey, le chapeau de paille de Luffy, ou encore les variations de corpulence et de silhouette, rendent les personnages identifiables au premier coup d'œil.

Le lecteur est alors conditionné à repérer des stimuli visuels particuliers au sein d'une œuvre donnée, en l'occurrence ici les attributs uniques des personnages qu'il doit retrouver tout le long de la lecture. Ainsi, dans l'album Où est Charlie ? Ce sont

³² Bénédicte Dubois - Quelques références théoriques sur l'attention, en lien avec ATOLE/ADOLE, INSERM Lyon- MAJ 2019.

³³ Idem

les rayures rouges et blanches qui ont été mémorisées et jugées pertinentes à analyser par le cerveau. ³⁴

Lorsqu'une multitude de personnages ne sont pas organisés en défilé, ou par l'Effet De Luca, comme nous l'avons vu précédemment, mais qu'ils forment une foule, alors le lecteur repèrera plus facilement un personnage qu'il connaît déjà et qui possède des attributs particuliers qu'il est habitué à retrouver. Ce personnage devient alors un point de focalisation et constitue une étape dans le parcours de lecture.



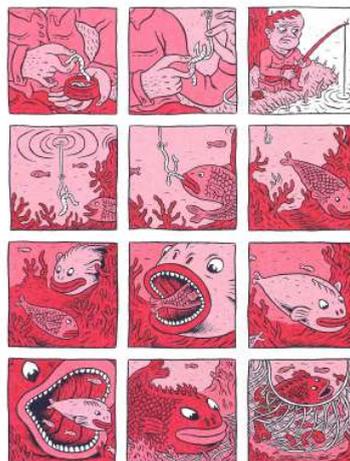
Crumb, *Weirdo*, 1981 à 1993. Numéro 26.

Dans une histoire courte de trois pages, dont voici les deux premières en vis à vis, Crumb exprime son caractère anti-social en dessinant une foule de corps nus dont il marque la chair, les ossements, les rides, la pilosité, avec la prouesse technique qu'on lui connaît. Chaque image représente des personnages différents à l'exception d'un gaillard qui cherche à se battre et de Crumb lui-même qui se dessine asphyxié par cette foule compacte où les corps s'agglutinent les uns contre les autres. Puisque Crumb est le personnage à suivre dans cette foule, il devient un point de focalisation important pour la compréhension du récit. Notons qu'on reconnaît facilement son visage puisqu'une grande partie de son travail est autobiographique, son visage n'a pas besoin d'un traitement graphique différent pour être reconnaissable au milieu de la foule. Les autres silhouettes qui ressortent sont celles

³⁴ Idem

qui ont des traits caractéristiques particulièrement marqués, comme ceux portant des casquettes à slogan ou bien des casques de police ainsi que, bien entendu, le gaillard au corps massif qui cherche à se battre. Ces silhouettes bénéficient davantage que les autres de “l’effet pop-up” et constituent ainsi des étapes clés du parcours de lecture. Il est bien entendu possible de profiter de la profusion de détails et d’errer sur les planches à la recherche des moindres signes. De plus, bien que le contenu de chaque image ne soit pas raccord entre eux, notons que la vue d’ensemble de l’image zéro renforce l’effet de masse de la foule car elle semble s’étendre sur l’ensemble de la double page. On n’aurait pas la même expérience de lecture en découvrant chaque image isolément, dans un ordre successif.

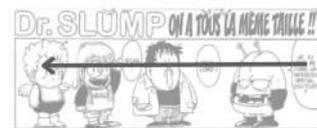
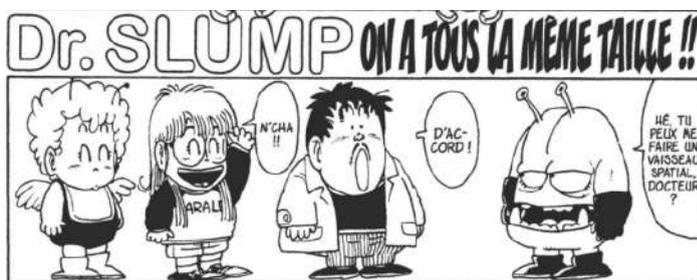
Les effets de contraste, comme une source de lumière sur un fond sombre, un point bleu parmi des points rouges, ou encore personnage qui se tient différemment des autres, peuvent servir à focaliser l’attention sur un objet spécifique. De plus, tous les autres guides de lecture que nous allons étudier par la suite (flèches, numérotation, etc) deviennent des points de focalisation d’autant plus saillants selon leur fréquence d’apparition et leur importance dans une œuvre donnée.



Blanquet, *Le Lombric*, dans le recueil *Guimauves*, Cornélius, 01/06/2017.

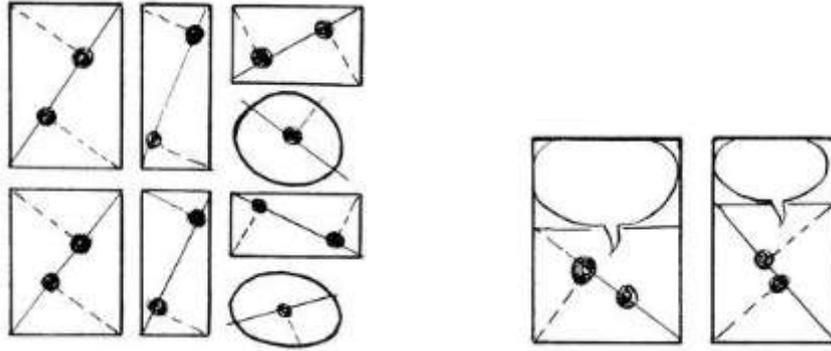
Blanquet, dans sa bande dessinée *Le Lombric*, joue parfaitement bien de ces contrastes de couleurs pour créer des points de focalisation. Nous suivons comme

personnage un simple ver, dont nous observons le voyage de la première à la dernière case. Les points de focalisation sont souvent blanc ou rose, et contrastent avec les aplats de rouge plus foncé. Par exemple, dans cette première planche, le ver est directement et facilement identifiable puisqu'il est l'élément le plus clair de l'image. C'est également le cas pour les mains, les yeux des personnages, l'hameçon, les dents des poissons, ainsi que le filet de pêche. Tous ces éléments plus clairs se détachent nettement et sont immédiatement identifiables, guidant ainsi le regard du lecteur.



Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 10 et p. 11.

Les points de focalisation peuvent être disposés à des endroits spécifiques afin d'enrichir le parcours de lecture. Dans *L'apprenti Mangaka*, Akira Toriyama donne comme conseil de varier la taille des personnages. En plus de varier les designs, les caractères et les gestuelles des personnages, on remarque que la différence de tailles entre les personnages permet de disposer les points de focalisation à des hauteurs différentes, ce qui permet un parcours moins rectiligne, et potentiellement moins monotone.

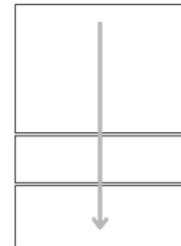
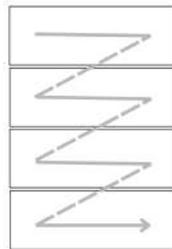
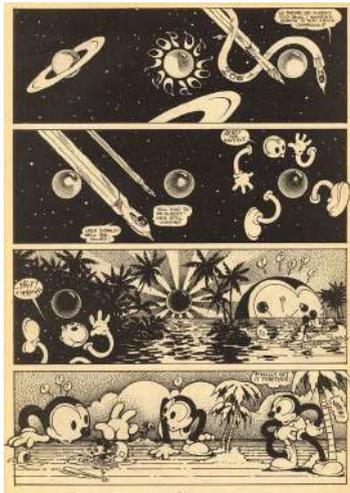


Will Eisner, *Theory of Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, United States, 1985; 1990, (expanded edition).

Dans *Theory of Comics and sequential art*, Will Eisner parle de point de focalisation, en tant que zone de l'espace de composition propice à la disposition d'une information importante. Will Eisner décrit ainsi la technique qu'il utilise afin d'identifier l'emplacement idéal des points focaux : *“Les POINTS FOCALUX dans un panneau donné se situent au point où une ligne perpendiculaire partant des coins opposés coupe une diagonale partant des coins restants. Ces zones peuvent être utilisées efficacement pour positionner un objet ou une action vitale.”* *“The FOCAL POINTS in any given panel occur at the point where a perpendicular line from opposite corners intersects with a diagonal from the remaining corners. These areas can be effectively used to position a vital object or action.”*³⁵

Disposer les points de focalisation au sein d'une image crée un parcours interne à l'image. Le parcours interne aux images et le parcours entre les images sont étroitement liés et s'articulent ensemble. En fait, le parcours interne aux images peut définir l'emplacement des points d'entrée et de sortie des images, modifiant ainsi le plus globalement le parcours de lecture. On peut tout de suite le remarquer en comparant deux planches ayant une disposition d'image similaire, mais dont les points de focalisation modifient le parcours de lecture.

³⁵ Will Eisner, *Theory of Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, United States, 1985; 1990, (expanded edition). p. 151.



Victor Moscoso, Loop De Loop. Zap Comix No. 6, Apex Novelties, January, 1973.
1977 Paul Pope THB: Comics from Mars

Dans cette planche de quatre images de Victor Moscoso, la longueur des images et les points de focalisation, comme les astres et les visages des personnages, guident le regard horizontalement, de la marge de gauche à la marge de droite. Cela rend nécessaire un mouvement de retour entre les bandes. La lecture suit donc un parcours en forme de “Z”.

Dans *THB : Comics from Mars*, la date “1977” sert de titre et de point d'entrée en haut au centre de la planche. Ensuite, les autres points de focalisation (la maison, le centre du disque vu de dessus, et le personnage qui écoute de la musique) sont tous disposés au centre de chaque bande. Ainsi, la lecture n'a pas besoin de traverser la planche horizontalement, et les points d'entrée et de sortie des images restent au centre de la planche, formant une lecture strictement verticale.

3.2. Numérotation et signalisation

La numérotation des images est un guide de lecture extrêmement fiable, qui laisse peu de place à l'erreur de parcours étant donné que l'ordre des images est clairement indiqué par le numéro attribué à chaque image.

Selon Miju Yoh, l'usage de la numérotation, que les chiffres soient placés dans l'image ou au début du texte (ou légende qui accompagnant le dessin), était couramment utilisé dans les images narratives du XIXe siècle, pour proposer au lecteur d'autres parcours de lecture que celui en "Z" (des parcours verticaux en "N", par exemple). Puis, la fréquence d'utilisation de la numérotation a augmenté à la fin du XIXe siècle car les planches aux compositions libres et non régulières, difficiles à comprendre sans indication, se multipliaient dans les journaux humoristiques de l'époque. L'usage de la numérotation a ensuite progressivement diminué au tournant du XXe siècle, à mesure que les codes de lecture évoluaient et se standardisaient.³⁶

Ce déclin de l'utilisation de la numérotation rejoint l'observation de Benoît Peeters sur l'évolution de l'usage des flèches et numéros : "L'un des problèmes fondamentaux que rencontrèrent les auteurs à mesure que leurs planches se complexifient fut de dompter la successivité et de conduire le regard à travers la planche sans recourir à ces béquilles que sont le fléchage ou la numérotation des cases."³⁷

Ainsi, dans les histoires en image du XIXe jusqu'à la fin du XXe siècle, il est extrêmement courant de numéroter les images, et ce même lorsque l'ordre des images peut nous sembler évident aujourd'hui. Par exemple, les images peuvent être numérotées même lorsqu'elles sont simplement disposées en bande. C'est le cas de quelques planches de *Little Nemo* que nous avons vues précédemment. Néanmoins, la valeur indicative des numéros permet des ordres de lecture variés et créatifs. Nous avons précédemment cité l'exemple d'une planche de Blanchet-Magon, *La semaine humoristique*, où la première image se trouve au centre de la première bande. *Ma semaine* par E. Thélon propose également une première image disposée en haut au centre, et dont le parcours de lecture est entièrement modifié par rapport à ce que suggérerait la seule disposition des images sans l'ajout de la numérotation.

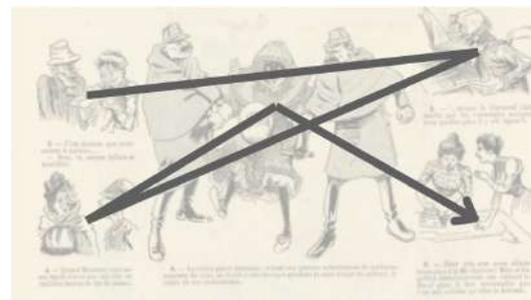
³⁶ Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues. p. 60 - 61.

³⁷ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p.84.

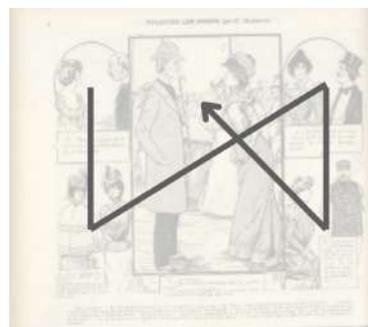


E. Thélem, *Ma semaine*, La Chronique amusante, 06 juillet 1899.

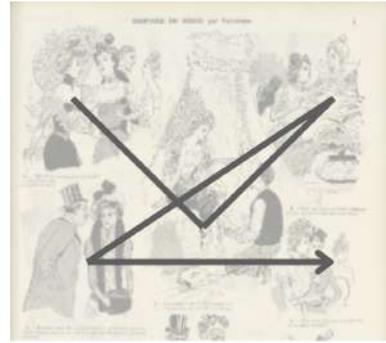
Pour montrer l'effet des numéros sur le parcours de lecture, on peut comparer une même disposition d'image, mais dont la numérotation induit des ordres de lecture différents. Voici, par exemple, des extraits de trois planches différentes présentant des bandes de type 2/1/2, dont les images sont numérotées, ce qui modifie complètement la vectorisation du regard. Selon l'ordre des images, le regard peut être amené à survoler plusieurs fois la grande image centrale de la bande.



Blanchet-Magon, *La semaine humoristique*, La Chronique amusante, 23 février 1899. p. 2.



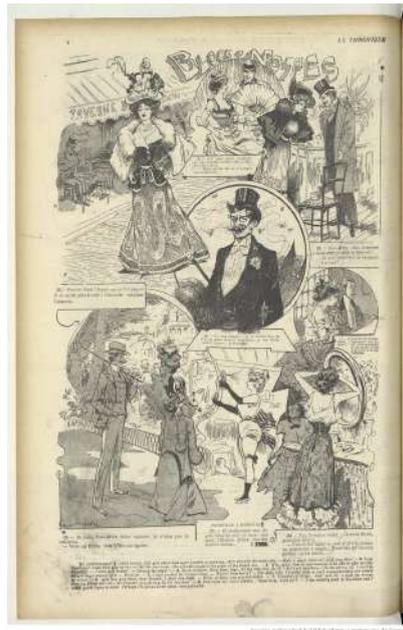
G. Chamoin, *Toujours les mêmes*, La Chronique amusante, 13 avril 1899. p. 8.



Valverane, *Rentrée en seine*, La Chronique amusante, 19 octobre 1899.

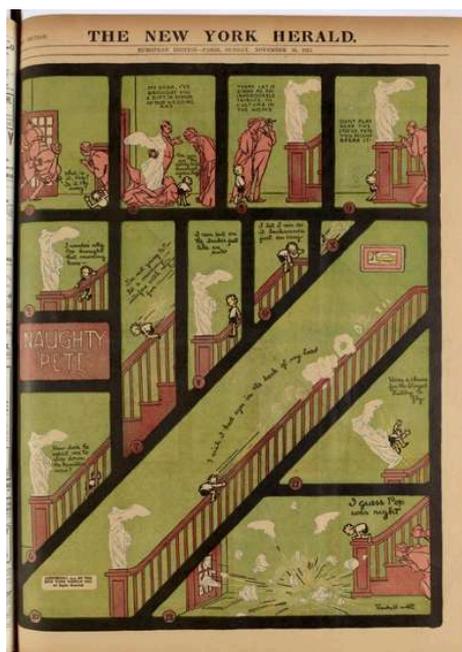
Les parcours de lecture qui résultent de ces exemples peuvent paraître déroutants, principalement parce que le regard peut être amené à repasser plusieurs fois par la grande image centrale de la bande. Le troisième exemple pourrait ne pas être considéré comme une bande de type 2/1/2 mais comme deux bandes composées respectivement de trois et de deux images. Néanmoins, le caractère vertical de la seconde image et que sa légende soit presque au même niveau que les légendes des deux dernières images m'encourage à la considérer comme une bande de type 2/1/2.

Bien que dans certains cas la numérotation puisse être perçue comme une béquille ou une facilité, je trouve qu'elle permet également d'offrir une expérience de lecture radicalement différente. Dans ce type de planche, la numérotation est un guide indispensable afin de pouvoir suivre l'ordre de lecture, au point que la seule disposition des images ne suffit plus à établir un ordre de lecture en lui-même. Les numéros deviennent un point de focalisation particulièrement saillant, et le lecteur est à l'affût pour trouver les numéros dans le bon ordre. Il peut parfois errer un instant sans repérer le bon numéro, ou bien se diriger vers un bloc de texte qui n'est pas le bon avant de trouver le numéro qu'il cherchait. Au-delà de cette recherche des numéros, ces derniers ouvrent la voie à des parcours de lecture originaux et divertissants.

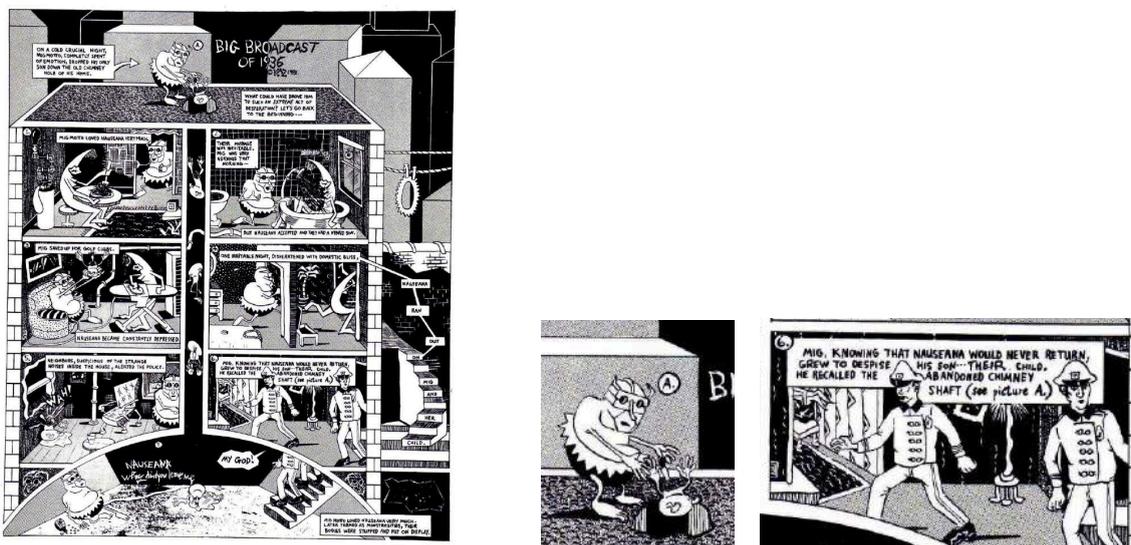


?, *La Chronique*, La Chronique amusante, 25 mai 1899.

Certains auteurs s’amusent à détourner les codes de la numérotation. Par exemple, il arrive que la numérotation soit utilisée tout en laissant certaines images sans numéro, bien qu’elles s’inscrivent pleinement dans le parcours de lecture. Dans cette planche, huit blocs de texte sont numérotés. Si les deux premiers sont les numéros “1” et “2”, la suite de la numérotation est plus étonnante, puisque les quatres blocs de texte suivants portent tous le numéro “3” et que les deux derniers blocs de texte portent le numéro “7”.



Certains auteurs remplacent les numéros par d'autres signes. Dans cette planche de Charles Forbell, entre les images numérotées "9" et "10", une image est marquée d'un "X". Selon Miju Yoh, cela s'explique par le fait que cette image serait trop petite pour contenir une histoire suffisante qui mérite l'attention.³⁸ On peut aussi penser que ce pas de côté puisse être justifié par le fait que cette image précède le climax de la planche, elle représente alors un moment disruptif, ou qu'un point de non retour a été franchi à ce moment précis où le jeune Naughty Pete s'élançe à toute vitesse dans l'escalier.



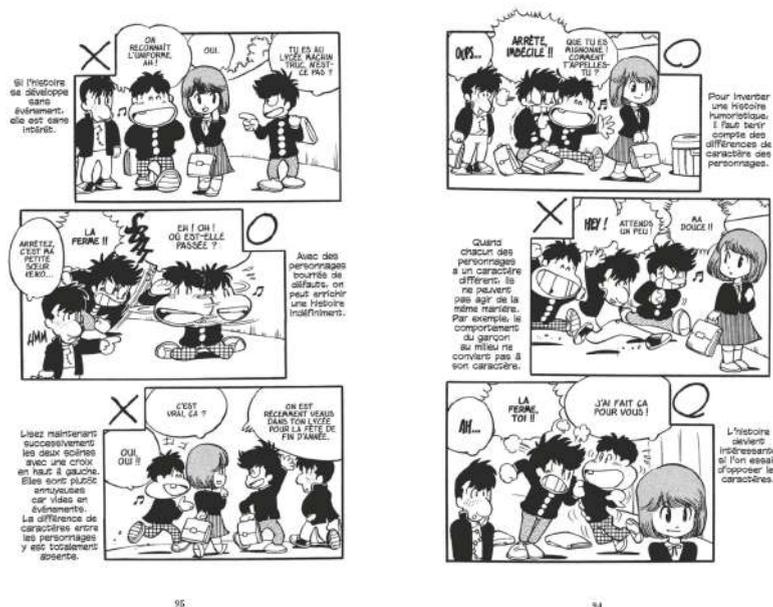
Weirdo, 1981 à 1993. Numéro 4

Dans cette histoire en une planche tirée du magazine *Weirdo*, l'utilisation de la lettre "A" vient s'ajouter à celle des numéros. Elle apparaît dès le début du récit, lorsqu'est introduit le personnage de Mig Motto, qui jette son enfant dans la cheminée. La suite du récit est un flashback révélant les raisons de cet acte à travers la visite des différentes pièces du bâtiment. Chaque pièce correspond ainsi à une image numérotée. Les pièces situées à gauche de la page sont les numéros impairs, tandis que celles de droite sont les numéros pairs, ce qui induit une lecture horizontale et qui fait que le regard traverse la cheminée dans laquelle l'enfant a été jeté entre

³⁸ Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues. p. 100.

chaque passage d'une image à la suivante. Ainsi, la vision de sa chute ne nous quitte pas un seul instant durant toute la lecture du flashback. Plus tard, au moment où l'on découvre les raisons de son geste et que la police arrive sur les lieux du drame, le narrateur nous renvoie à l'image "A" en précisant entre parenthèses : "(see picture A)", nous remémorant ainsi l'acte de Mig Motto. Après cela, on découvre dans l'image finale que Mig Motto s'est également jeté dans la cheminée. Ce n'est donc pas, comme on pouvait le croire, un acte de vengeance, mais bien que toujours aussi immoral, un acte de tristesse. Ainsi, numéro et lettre sont mélangés sur une même planche, chacun orientant des mouvements de lecture distincts. Les numéros servent aux simples passages entre images qui se succèdent tandis que la lettre "A" déclenche un retour ciblé vers une image antérieure.

Le parcours peut alors se reposer sur d'autres types de signes que les numéros. On pourrait alors parler de "signalisation". En voici quelques exemples :



Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997. p. 94 et 95.

Dans les planches 94 et 95 de *L'Apprenti Mangaka* de Akira Toriyama, aucun numéro n'est utilisé, mais uniquement des signes, en l'occurrence : des cercles et des croix. Cette leçon de Toriyama vise à montrer qu'une histoire est plus divertissante lorsque les personnages ont des caractères différents et des défauts qui font vivre une scène. Les cercles indiquent qu'une scène est réussie, tandis que

les croix soulignent l'inverse. Au-delà de cette signification, ces symboles influencent également le parcours de lecture. La première lecture se fait conventionnellement de textes en images successives. Lors de cette première lecture, on remarque que les scènes marquées par des cercles sont bonnes tandis que celles avec des croix sont mauvaises. Puis, le dernier bloc de texte invite le lecteur à ne lire que les scènes marquées d'une croix. Le lecteur est alors amené à lire séparément les images ayant des croix, puis celles ayant des cercles.

Une autre approche de la numérotation et de la signalisation consiste à placer des notes de bas de page. Dans certaines planches de *La Chronique amusante*, les numéros des blocs de texte renvoient à leur traduction en anglais en note de bas de page. Les notes de bas de page peuvent également être indiquées par le signe astérisque "*". Les astérisques permettent de renvoyer le lecteur à des traductions, notamment pour éviter d'avoir à retoucher des éléments typographiques intégrés aux images, tels que des onomatopées ou des inscriptions sur des bâtiments. Bien que ces notes puissent ne pas être prises en compte par les lecteurs, ou bien être survolées, elles peuvent aussi devenir une étape à part entière du parcours de lecture pour un lecteur désireux de les lire.

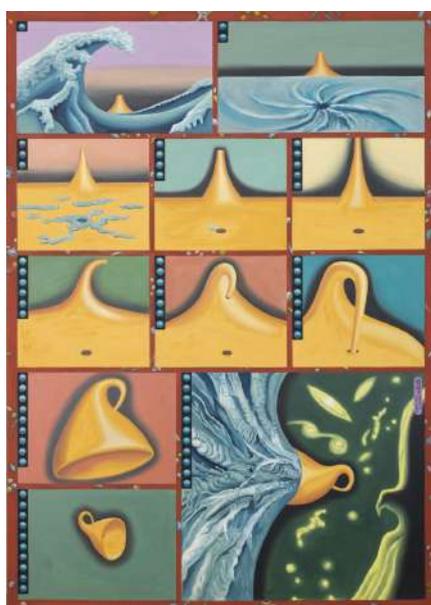
Les notes de bas de page occupent une place importante dans le manga *Ghost In The Shell* en permettant à son auteur d'expliquer son univers dans les moindres détails. Ces notes sont souvent placées en bas de page, mais pas uniquement, elles sont parfois positionnées dans d'autres marges et gouttières.

Enfin, l'usage des astérisques est aussi répandu dans les comics de super-héros pour permettre au lecteur de se repérer dans l'univers étendu des comics. Ainsi, le narrateur met en parenthèse le récit afin de guider le lecteur vers une note ou une bulle spéciale, qui lui indique une référence d'un autre ouvrage pour comprendre où se situe sa lecture par rapport à des événements ayant eu lieu dans d'autres albums.



Jarvin, Ottami, *Calie et Kasskoo*, Makaka Éditions 2021.

Notons qu'en plus de leur impact sur le parcours de lecture, les signes et numéros peuvent être personnalisés pour renforcer l'ambiance à la bd et devenir des éléments essentiels de son univers graphique. C'est le cas, par exemple, de la bande dessinée *Calie et Kasskoo*, une bd dont vous êtes le héros qui utilise une numérotation très stylisée, puisque chaque numéro semble accompagné d'un motif unique.



Tiger Tateishi, *Pot Fuji*, 1991, huile sur toile, 227.3 x 161.9 cm, The Rachofsky Collection.

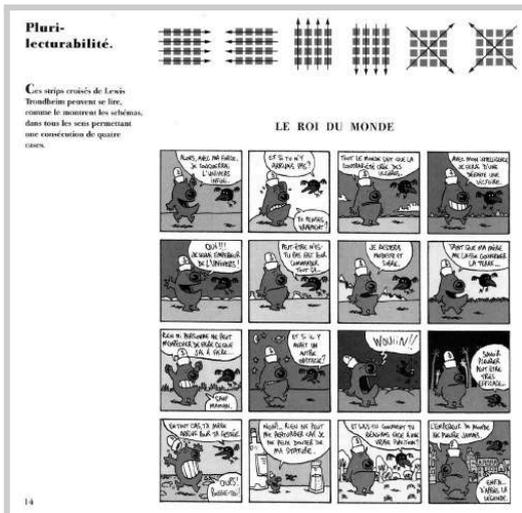
Tiger Tateishi, *Revolving Fuji*, 1991, huile sur toile, 227.3 x 160 cm.

Dans ces huiles sur toiles, Tiger Tateishi indique l'ordre des images par un nombre de sphères correspondant. Dans *Pot Fuji*, les sphères bleues sont placées sur une barrette noire dans le coin supérieur gauche de chaque image. Tandis que dans

Revolving Fuji, chaque image est numérotée deux fois : une fois dans le coin supérieur gauche, l'autre dans le coin inférieur droit. Cela permet à la toile d'être retournée en faisant en sorte que la première image puisse devenir la dernière et inversement. Cela correspond au sujet de la toile, qui représente un tableau du Mont Fuji qui se retournant dans une pièce où le mobilier du sol échange sa place avec le mobilier du plafond. Cette signalisation aide le public à comprendre que la toile comporte une séquence et un protocole de lecture de bande dessinée, dans un contexte d'exposition davantage habitué à des œuvres à image unique. Elle donne ainsi à voir le dispositif de la bande dessinée.

3.3. Flèche directionnelle

Des flèches peuvent être utilisées de différentes façons. Ici, nous allons examiner les flèches directionnelles qui, comme leur nom l'indique, servent à indiquer une direction, qu'il s'agisse de celle du sens de lecture de l'œuvre ou d'un chemin à suivre à un moment précis. Dans la partie suivante, qui sera dédiée aux "liaisons", nous nous pencherons plus spécifiquement sur les flèches qui relient deux images entre elles. Je fais cette distinction entre flèche directionnelle et flèche de liaison, car comme nous le verrons, d'autres éléments que les flèches peuvent également faire office de liaison entre deux images, ce qui me conduit à considérer les liaisons comme un guide à part entière.



Lewis Trondheim, *Le Roi du Monde*, Oupus 2, L'Association, 04/2003.
 Killoffer, *Bande dessinée en Tripoutre*, Oupus 1, L'Association, 02/1997.

Les flèches directionnelles peuvent expliciter au lecteur la directionnalité de l'espace vectoriel, à l'aide d'une flèche ou d'un schéma fléché, agissant comme un panneau de signalisation. Le besoin d'expliquer ainsi le sens de lecture d'une œuvre peut se retrouver dans des œuvres expérimentales, notamment dans le cadre de l'OuBaPo lorsque les planches proposent plusieurs sens de lecture ou des dispositions non conventionnelles. Nous avons déjà pu voir dans la partie dédiée à l'image zéro que des planches comme *Le Roi du Monde* utilisent un mode d'emploi pour expliciter le protocole de lecture. Il en va de même pour la planche *Bande Dessinée en Tripoutre* dans laquelle la disposition des images reprend la forme géométrique impossible d'un Triangle de Penrose.



Etienne Lécroart, *Compte et décompte*, L'Association, Collection Éperluette & Oubapo, 02/2012.
 Etienne Lécroart, *La planche Quatre-vingt-quinze*, (parue dans Bang n°4), ?

Chez Etienne Lécroart, les flèches directionnelles sont stylisées. Dans *Quatre-vingt-quinze*, un symbole constitué de trois flèches est placé à chaque croisement de gouttières, indiquant que le lecteur peut poursuivre sa lecture horizontalement ou bifurquer en diagonale dans la bande située au-dessus ou en dessous, permettant au lecteur de découvrir plusieurs histoires possibles. Tandis que dans une autre planche, cette fois extraite de *Compte et Décompte*, les flèches forment une étoile de David. Les flèches disposées sur les branches de l'étoile tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que celles placées sur le cercle tournent dans le sens inverse. Ce symbole, composé de flèches directionnelles, organise la lecture qui illustre un débat théologique tournant en rond.



Jean-Christophe Menu, dans *Opus 3, Les vacances de l'Oubapo*, (ouvrage collectif) L'Association, 2000.

Stan Lee, Jim Steranko, Joe Sinnott, *Captain America #111*, 1969.

Jeff Zenick, *Because, ?*.

Dans ces exemples, les flèches directionnelles sont davantage intégrées à la planche que dans les précédents où elles relèvent d'un mode d'emploi qu'on peut voir comme étant qu'on peut considérer comme extérieur à l'œuvre en elle-même. Dans d'autres cas de figure, elles peuvent faire partie intégrante des images elles-mêmes. Nous avons déjà mentionné la planche *J-C Menu fait son morlaque* publiée dans *Les vacances de l'Oubapo*, dont la première bulle de cette bd muette contient une flèche indiquant le sens de lecture vers la droite. De même, un écriteau

en forme de flèche apparaît dans une planche de Capitaine Amérique et indique le point de focalisation de l'image. Dans *Because* de Jeff Zenick, les images sont composées d'une multitude d'objets différents qui errent dans l'espace de la page, et parmi eux, des flèches qui vectorisent le regard du lecteur, malgré l'absence de récit. La troisième image de cette planche est marquante pour sa spirale de flèche dont on peut se demander à quel point elle aspire le mouvement de la lecture.

3.4. La liaison

Je propose d'utiliser le terme de "liaison" pour désigner tout élément qui sert à relier des images. En termes de parcours de lecture, une liaison peut créer un passage entre des images éloignées sur l'espace de composition, et constituer un motif que le lecteur suit du regard.

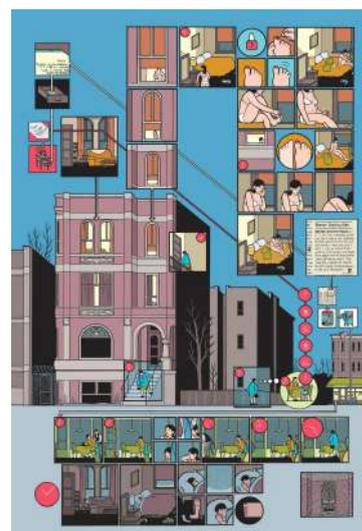
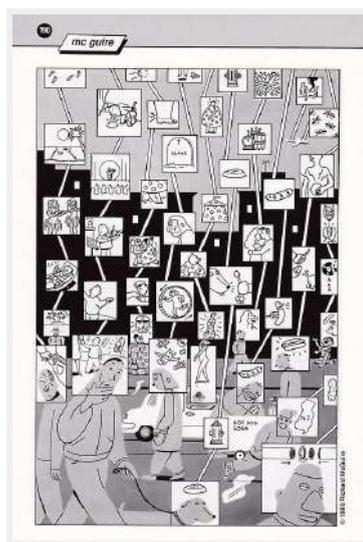
Neil Cohn a mentionné une idée similaire par le terme de piste "trails"³⁹ qui permet de connecter les images entre elles. Il résume le fonctionnement de ce concept par une règle simple "*Suivez la piste*". Néanmoins, il semble restreindre l'utilisation de ce guide de lecture aux bandes dessinées numériques, probablement parce qu'au moment de son analyse, il a identifié ce procédé dans une bande dessinée numérique de McCloud (qu'il cite) où les images sont toutes reliées par un trait que le lecteur doit suivre. Ce concept ne semble pas avoir fait l'objet d'une analyse approfondie ni d'une théorie spécifique. Hormis chez Neil Cohn, on retrouve parfois l'idée de liaison dans les théories de la bd, mais majoritairement lorsqu'il s'agit d'images reliées par des flèches. Or, bien que les flèches puissent se révéler très efficaces, comme le montre les planches suivantes de *Blueberry*, nous verrons que les éléments pouvant servir de liaisons sont variés.

³⁹ Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013. p. 105.



Moebius, *Blueberry 21*, *Nez Cassé*, Dargaud, 1980.

Moebius utilise fréquemment des flèches de liaison dans *Blueberry*. Dans cette planche, elles permettent un ordre de lecture différent de celui qui résulte de la disposition des images. Si l'on ne prend pas en compte les liaisons, les six premières images formeraient un ruban grâce à un échelonnement vertical et la lecture serait d'abord horizontale. Tandis qu'en suivant les liaisons, les six premières images se lisent comme deux bandes verticales, la première bande étant de trois images les unes sous les autres et la seconde étant de type 1/2. Une même disposition d'image peut donc se lire totalement différemment lorsqu'on y ajoute d'autres guides de lecture comme celui de la liaison.



Richard McGuire, ?, magazine RAW Vol.2, 1990.

Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, New York, 2012.

Les images sont éparpillées dans cette planche de Richard McGuire. La disposition semble chaotique et ne suggère aucun ordre de lecture tant qu'on ne prend pas en compte les liaisons qui ordonnent les images. Les liaisons sont ici des traits ayant l'apparence de gouttière qui, plutôt que d'être perçues comme des espaces vides, ressemblent à des tubes solides. La découverte de cette planche peut être assez perturbante dans un premier temps car son organisation est inhabituelle. Mais tout s'éclaircit dès lors qu'on comprend que les passages entre images sont régis par des liaisons. Elles forment des successions d'images se lisant simplement comme des bandes verticales. Puisqu'il n'y a pas de point d'entrée clair dans la planche, on peut commencer la lecture par n'importe quelle bande, aller d'une image à l'autre en suivant les liaisons, puis lorsqu'on comprend que les images sont des chaînes de pensée des personnages, ces derniers servent de point d'entrée pour chaque bande. La lecture de chacune d'entre elles commence donc par l'image représentant le personnage qui pense la suite de la bande. Cette organisation vise à représenter un réseau de pensée complexe, dont le lecteur peut percevoir l'existence tangible grâce au dispositif de la bd.

Les liaisons sont couramment utilisées chez Chris Ware. Dans cette planche de *Building Stories*, les liaisons sont des traits ressemblant, comme chez McGuire, à des gouttières, à l'exception qu'ici, des flèches se retrouvent à certaines de leurs extrémités. Fait remarquable : certaines liaisons passent par dessus ou par dessous des images sans que cela ne nous fasse perdre leur piste. Elles peuvent ainsi relier des images d'un bout à l'autre de la planche, indiquant un ordre de lecture radicalement distinct de celui suggéré par la simple disposition des images.



Terry Boice, *Weirdo*, 1981 à 1993. Numéro 6.

Rick Griffin, Rory Hayes, ?, extraite du dernier numéro du magazine *Bogeyman*, 1969.

Dans cette planche extraite du magazine *Weirdo*, le parcours de lecture est organisé par des liaisons étant des traits blanc, qui commencent et se terminent dans des espace blancs des images. L'organisation de la planche peut nous rappeler certains jeux que l'on trouve sur les boîtes de céréales consistant à partir d'un point de départ et de suivre les liaisons jusqu'à atteindre des images. Le parcours de lecture est littéralement un chemin à parcourir en suivant des liaisons.

Dans cet extrait de *Bogeyman*, les silhouettes des personnages dépassent de leurs images respectives pour relier les images entre elles. Ainsi, les pieds du personnage de la première image touchent la seconde, puis le bras d'un personnage de la seconde image touche la troisième. Une bulle relie également ces deux images de la même façon. Dans cette planche, contrairement aux exemples précédents, les liaisons indiquent le même ordre de lecture que celui induit par la disposition des images. On peut dire qu'elles accompagnent l'ordre de la disposition, plutôt que d'aller contre. Bien que l'ordre de lecture ne soit pas perturbé, les points d'entrées et de sorties des images changent. Le point de sortie de la première image est à gauche plutôt qu'à droite, ce qui fait que le lecteur n'effectue pas réellement de mouvement de retour d'une marge à l'autre. Le passage entre la première et la seconde image s'effectue donc directement. C'est comme si, à partir d'une disposition qui se lit en bande, la prise en compte des liaisons nous la faisait lire comme un ruban, puisqu'il n'y a plus de mouvement de retour. Le fait que les

passages entre les images soient tous direct correspond au fait que le sujet de la planche soit cette porte perdue dans l'espace que les personnages cherchent à atteindre. Notons que les personnages désignent des points de focalisation, comme les pieds du premier personnage qui désigne la porte de la seconde image, puis la porte de la troisième image qui est désigné du doigt par le personnage de l'image précédente, et enfin dans la dernière image, un soleil que le personnage ayant franchi la porte s'apprête à saisir entre ses mains.

Ces premiers exemples nous permettent de discerner trois types de liaison :

1. les liaisons constituées d'éléments à part entière comme les flèches dans *Blueberry*.
2. les liaisons qui prolongent les contours des images comme les traits ayant l'apparence de gouttières chez McGuire ou Chris Ware
3. les liaisons qui sont le contenu des images elle-même comme dans *Bogeyman*

Comme nous allons le voir avec un exemple tiré de la bande dessinée *Scalp*, le troisième type de liaison nous interroge sur les limites mêmes du concept de liaison.



Hugues Micol, *Scalp*, Futuropolis, 03/01/2017. p. 16.

Dans *Scalp*, aucune image n'est délimitée par des contours précis. Les images peuvent donc se toucher, se superposer, et se confondre les unes avec les autres.

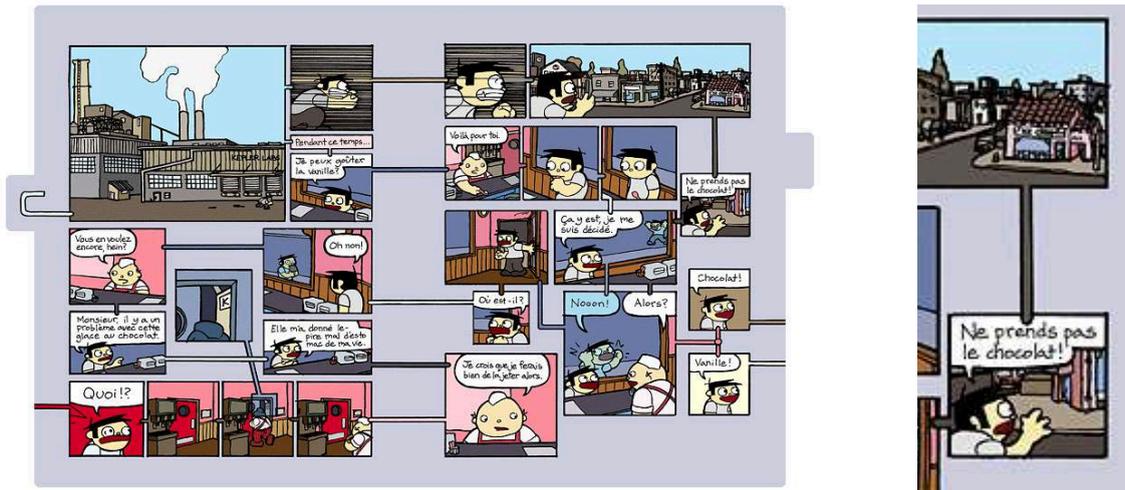
Dans cette planche, Glanton, le personnage principal, tranche au couteau la gorge d'un joueur de poker. Glanton est dessiné dans la deuxième bande lorsqu'il attaque, tandis que sa cible reçoit le coup dans la troisième bande. On peut dire que son coup réinvestit le mouvement de retour à la bande. C'est comme si Glanton était capable d'attaquer d'une bande à l'autre.

C'est un cas de figure qui interroge les limites du principe de liaison, car :

- D'un côté, le coup porté par Glanton peut être considéré comme une liaison, puisqu'il relie deux images.
- De l'autre, le fait que Hugues Micol joue avec la distance qui sépare ou rapproche les images, en allant jusqu'à les superposer, renvoie plutôt à des questions de disposition et de distance entre les images.

Comment trancher entre l'usage de liaisons, ou la gestion de la disposition des images, lorsque c'est le contenu des images lui-même qui assure la fonction de liaison ? De façon plus générale, on pourrait considérer que les liaisons identifiées dans les exemples précédents ne sont qu'un moyen de rapprocher deux images l'une de l'autre et que les questions soulevées par les liaisons relèvent de la disposition des images. Néanmoins, on discerne bien une différence entre un jeu sur la distance dans une planche de Olivier Schrauwen d'un côté, et l'utilisation des flèches chez Chris Ware de l'autre. Ces deux travaux nécessitent chacun un vocabulaire spécifique pour en distinguer les spécificités, et je crois qu'il nous revient de choisir pour chaque œuvre ou fragment d'une œuvre spécifique qu'elle est la grille de lecture la plus appropriée.

Pour revenir à l'analyse des liaisons, on peut constater qu'une liaison possède deux extrémités. On peut les appeler "extrémité entrante" ou "extrémité sortante" selon la fonction qu'elles effectuent lors du passage d'une image à l'autre. Puisqu'elles remplissent des fonctions différentes, les auteurs peuvent chercher à les distinguer visuellement afin de fluidifier la lecture.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p. 6 et 7.
Zoom sur une liaison.

C'est le cas dans la bande dessinée *Vanille ou Chocolat ?* de Jason Shiga, où les liaisons, que l'auteur nomme "passages", possèdent des extrémités visuellement distinctes. Les extrémités sortantes prennent la forme de traits tubiques prolongeant les contours des images, tandis que les extrémités entrantes passent par-dessus les images dans lesquelles elles entrent, à la manière de languettes.



Zoom sur les SP pour distinguer les extrémités entrantes et sortantes
Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, New York, 2012.
Richard McGuire, ?, magazine RAW Vol.2, 1990.

Voici des zooms sur des liaisons de *Building Stories* et de la planche de Richard McGuire que nous avons vues précédemment. Chez McGuire, les extrémités entrante et sortante ne se distinguent pas par leur design. Elles n'imposent donc pas de sens de lecture. Tandis que chez Chris Ware, les extrémités sont soit des prolongement des contours des images, soit des flèches. Ces flèches servent à

indiquer, non pas tant un sens de lecture, mais plutôt le fait que le contenu d'une image soit un gros plan d'un détail d'une autre image. Les flèches désignent alors le détail en question.

Les bulles peuvent également jouer le rôle de liaisons, produisant ainsi des effets spécifiques. Une bulle désigne par un appendice la source du son ou de la pensée dont elle provient. L'appendice peut être une tige pour bulle de parole, des petits nuages pour une bulle de pensée, mais aussi d'autres d'éléments pour représenter différents types de communication. De manière générale, l'appendice fait office de liaison entre la bulle et sa source.



Maki Sasaki, *Un rêve au Paradis*, Garo, 1967.

Dans ces deux exemples, des bulles occupent l'emplacement et ont les mêmes dimensions que des images. Dans l'histoire courte *Un rêve au Paradis*, de Maki Sasaki, images et bulles se ressemblent visuellement, et ces dernières contiennent davantage de dessins que de texte. Dans la dernière page, la première image s'avère être une bulle, qui a les mêmes dimensions et le même emplacement qu'une image. Le son de cette bulle provient de l'image suivante, comme l'indique l'appendice, la tige, qui désigne le personnage qui parle depuis la prochaine image.

Les bulles peuvent être des éléments de liaison, à condition de ne pas les considérer elles-mêmes comme des images. Dans le cas contraire, on pourrait considérer que les bulles observées dans les exemples suivants sont en réalité des bulles superposées sur des images. Qu'on les perçoive comme des bulles de

liaisons ou bien des images superposées, cela permet d'aboutir aux mêmes effets particuliers.

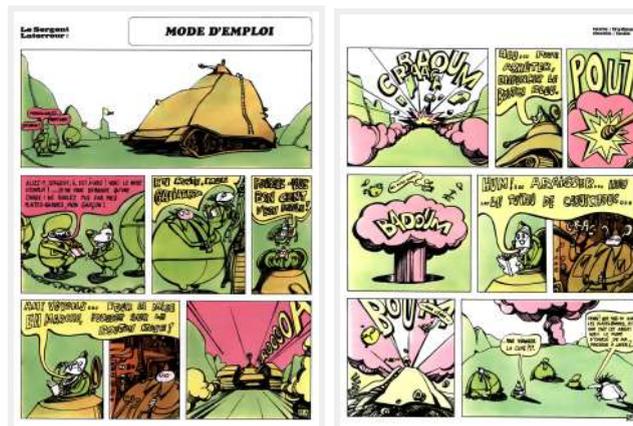


Touis, Friedman, *Sergent Laterreur*, Pilote, février 1971 - décembre 1973, réédité par l'Association, 2006, p.29.

Tatsuki Fujimoto, *Look Back*, Shūeisha (ja), Kazé (fr), Shōnen Jump+, 19 juillet 2021. p. 34.

Dans la planche 29A de *Sergent Laterreur*, un hurlement réveille le soldat. Dans la seconde bande, ce hurlement relie les trois images de la bande, où l'on voit le soldat se réveiller et s'habiller en vitesse. On ne sait pas précisément le temps que le soldat met à se réveiller puis à s'habiller, mais puisque la bulle de hurlement relie les trois images, on en déduit que le cri dure tout le long de cette séquence. Une bulle de liaison peut donc permettre d'étirer le contenu de la bulle pendant plusieurs images. Dans la troisième bande, une bulle de hurlement relie les deux dernières images. Pendant ce hurlement, le soldat a donc eu le temps de sursauter puis de se mettre au garde à vous. Soit le hurlement est très long, soit le soldat est extrêmement rapide. La bulle de liaison peut donc étirer la durée d'un son sur plusieurs images, ou montrer la rapidité de l'enchaînement des images.

Dans la page 34 de *Look Back*, le personnage de Kyomoto court vers l'extérieur pour rattraper Fujino. Des bulles de liaison relient trois images successives. Dans les images, Kyomoto tente de rappeler Fujino, mais le contenu des bulles indique qu'elle est trop essoufflée. Les bulles de liaison montrent que cet essoufflement s'étire le temps des trois images qu'elles relient.



Touis, Friedman, *Sergent Laterreur*, Pilote, février 1971 - décembre 1973, réédité par l'Association, 2006, p. 35 et 36.

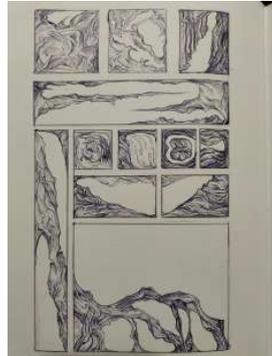
Les bulles de liaison sont utilisées différemment dans les planches 36A (troisième bande) et 36B (seconde bande). Le Sergent donne des instructions à son soldat en étant à l'extérieur du char, tandis que le soldat est à l'intérieur pour le piloter. Les instructions du Sergent sont alors placées dans une bulle qui relie deux images qui se succèdent, la première image montrant le Sergent à l'extérieur et la seconde montrant le soldat à l'intérieur. Cette bulle reliant les deux images permet de signifier que le Sergent s'adresse bien au soldat malgré qu'ils soient à des endroits, et donc dans des images différentes.

Nous verrons par la suite, dans une partie dédiée à l'analyse de mouvements singuliers pendant le parcours de lecture, qu'une même liaison peut relier plus de deux images à la fois, créant ainsi des bifurcations, et que les liaisons peuvent relier des images situées sur des pages différentes, créant des passages intrigants entre les planches.

3.5. Le raccord

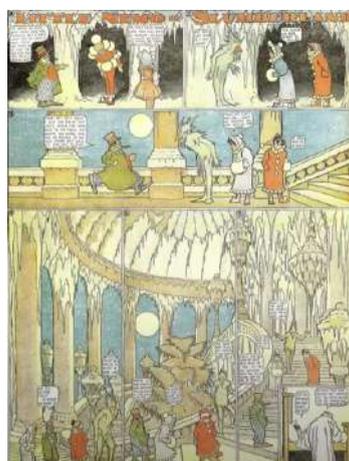
Un raccord est un contenu qui s'étend sur deux images, ou plus, en passant par dessous les gouttières. Un raccord peut concerner le contenu d'une image dans son intégralité, comme un seul élément d'une image, voire seulement quelques traits.

Lorsqu'il attire assez l'attention du lecteur, un raccord crée un semblant d'unité entre les images raccordées, ce qui suggère de lire ces images ensemble avant de sortir de cette unité.



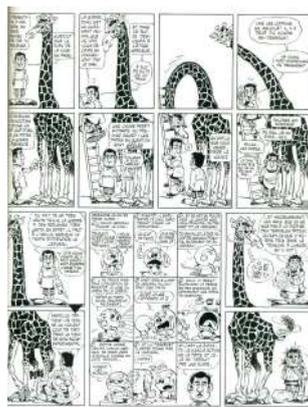
Anders Pearson, ?.

Dans cette planche de bande dessinée abstraite de Anders Pearson, une forme abstraite guide le regard directement de la cinquième à la douzième et dernière image de la planche. Précisons que la disposition des images n'indique pas du tout un tel passage entre ces images. On peut considérer ce dessin comme un raccord qui infléchit le parcours de lecture. L'élément de raccord contraste énormément avec le vide blanc du papier. Notons que dans la cinquième image, dont part le raccord, une petite forme dans le coin supérieur droit de l'image semble empêcher le regard de passer à la sixième image. Une fois arrivé à la dernière image de la planche, le lecteur doit revenir en arrière pour rattraper les images non lues ; il reprend alors sa lecture à la sixième image. Ce déplacement du regard correspond à un mouvement de rattrapage, dont cette partie est consacrée.



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1905 à 1914.

Cette planche de *Little Nemo* propose un sublime décor qui est raccord entre trois images de la dernière bande. Un groupe de personnages dont fait partie Little Nemo discutent en se déplaçant dans ce décor par un escalier qui part du coin inférieur gauche de la planche pour monter progressivement à travers les trois images raccordées. Ce raccord ne modifie pas l'ordre des images, comme c'est le cas dans la planche précédente, mais impacte le parcours de lecture en changeant les points d'entrée et de sortie des images. En effet, plutôt que de lire ces images verticalement, comme leur format pourrait l'encourager, le passage entre les images s'effectue en bas des images, en suivant la succession des silhouettes et des bulles à travers le décor. Le regard est donc vectorisé horizontalement alors que la verticalité des images aurait pu suggérer l'inverse.



Gotlib, René Goscinny, *Les Dingodossiers*, Pilote, 1963 - 1967.

Dans cette planche de Gotlib, le corps de la girafe sert de raccord entre les images. Elle est comme coupée en deux par les gouttières. Lorsque le lecteur a le regard dans une case représentant le visage de la girafe, plutôt que de passer vers la case de droite, son regard suit le corps de la girafe et descend d'un cran. Cette vectorisation verticale de la lecture est centrale dans le gag de cette planche. Le personnage porte dès la première image un discours méta : *“La représentation d'une girafe en bande dessinée pose problème.”* *“Surtout sur le plan de la mise en page.”* La lecture se complexifie, lorsque le personnage humain descend d'une bande à la suivante juste en dessous. Son corps, ainsi que l'échelle qui lui sert à descendre, forment un raccord entre les images. Seulement, le lecteur peut ne pas avoir lu les

bulles situées dans le coin supérieur droit de la case du haut. Un vas et viens entre les deux cases superposées peut être nécessaire afin de lire toutes les bulles. Ensuite, la girafe bouge, et son corps est raccord dans trois images différentes. Enfin, Gotlib utilise des flèches et des numéros comme guide de lecture. La flèche est utilisée afin de préserver la lecture verticale dans la seconde moitié de la planche, tandis que les numéros sont utilisés afin de rendre horizontale la lecture dans un gaufrier de neuf images. Une fois que le lecteur est arrivé jusqu'ici dans la lecture de la planche, on peut imaginer que ce dernier se soit habitué à la lecture verticale et ait lu ce gaufrier sur un modèle vertical si les numéros n'indiquaient pas l'inverse.



Eiichirō Oda, *One piece*, Shūeisha (ja) Glénat (fr), pré publiée dans le Weekly Shōnen Jump depuis le 22 juillet 1997. Chapitre 1121, p.10.

Dans cette planche de *One Piece*, la défaite d'un ennemi paraît d'autant plus violente que son corps semble déchiqueté par la gouttière elle-même, formant ainsi un raccord entre les deux images. Les bouts de son corps de part et d'autre de la gouttière sont parfaitement raccord, néanmoins on peut remarquer une sorte d'amalgame étrange : la première image est un gros plan sur le visage de l'ennemi tandis que la deuxième image est un plan d'ensemble, ce qui veut dire que ce qui est raccord d'une image à l'autre ne sont pas les mêmes éléments de raccords. Son corps semble d'autant plus déchiqueté qu'on ne peut pas appréhender son corps en entier, en un seul morceau cohérent. Comme chez *Little Nemo*, le raccord ne modifie

pas l'ordre de lecture des images, mais affecte le parcours en changeant les points d'entrées et de sorties des images. Ici, plutôt que d'effectuer un mouvement de retour, le passage entre les deux images s'effectue au niveau du raccord à droite entre les images. Cet énorme raccord focalise d'autant plus le regard qu'il est tramé et contraste fortement avec le fond blanc qu'il surplombe.



Frank King, Gasoline Alley, Sunday Page, The Denver Post, Août 24, 1930, et 22 Avril, 1934.

Enfin, rappelons que nous avons pu voir dans la partie dédiée à l'image zéro des planches dont toutes les images sont raccords, comme c'est le cas notamment dans certaines planches de *Gasoline Alley*. Je peux vous renvoyer à la vidéo *Le plus beau comics ne parle pas de super-héros*, de Le Fils de Bulle⁴⁰, qui analyse *Gasoline Alley*, et notamment les paradoxes spatio-temporels qu'engendre ces raccords.

⁴⁰ Le Fils De Bulle - LISEZ des BD!, *Le plus beau comics ne parle pas de super-héros*, <https://www.youtube.com/watch?v=w6Smu42vSXU>

3.6. L'ordre des textes

Il arrive que les blocs de textes guident davantage l'ordre de lecture que les dessins. C'est en particulier le cas lorsque la compréhension d'une œuvre passe par celle des textes et que ces derniers doivent être lus dans un ordre strict.

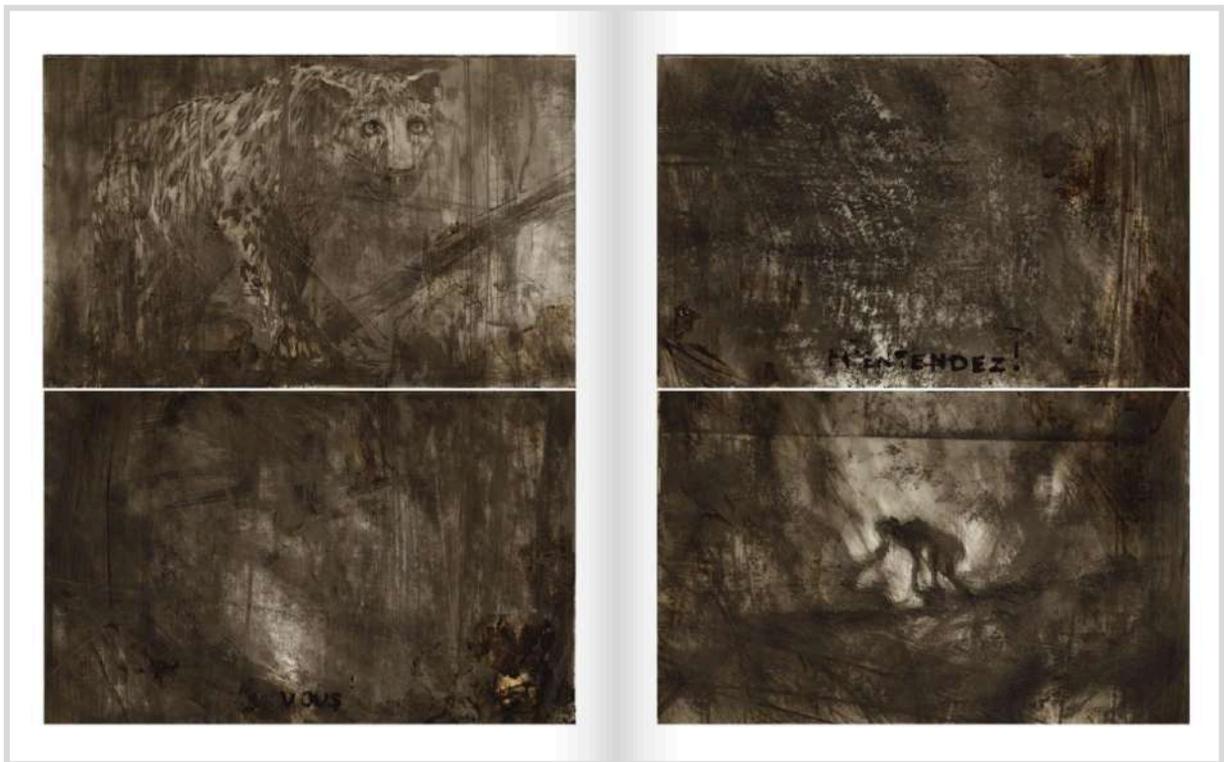
Lorsque les blocs de textes sont superposés aux images, l'attention du lecteur peut se concentrer uniquement sur le texte, reléguant les dessins à une perception périphérique. Le parcours de lecture suit alors principalement l'ordre des textes, plutôt que les images. Pour pouvoir évaluer où va l'attention du lecteur et avec quelle intensité, il faudrait mettre davantage en relation les théories de la bande dessinée avec les sciences de l'attention. Par ailleurs, un même lecteur peut, indépendamment de l'œuvre, moduler son niveau d'attention porté aux images et autres éléments de la bande dessinée selon son intention. Et peut décider lui-même de mettre son attention uniquement sur la continuité textuelle ou d'accorder davantage d'attention aux images.



Alex Baladi, *Renégat*, The Hoochie Coochie, 2021.

Dans la bande dessinée *Renégat* de Alex Baladi, la lecture semble principalement guidée par la continuité du texte. Les blocs de texte sont insérés dans des bulles, dont les appendices forment des liaisons entre chaque bulle. L'attention se porte d'autant plus sur le texte que celui-ci forme une sorte de chaîne continue, un collier

textuel occupant massivement l'espace des planches. Les images, en fonction de l'attention et de l'intention du lecteur, peuvent être survolées du regard, notamment lorsqu'on y identifie facilement du coin de l'œil des personnages qu'on connaît déjà. Par économie de l'attention, le lecteur peut privilégier l'information nouvelle : le texte, et parcourir la planche en suivant sa continuité.



Michaël Matthys, *Kurtz*, FRMK, 2024.

Dans *Kurtz*, de Michaël Matthys, la continuité des images est très floue, et si l'on ne considérait que les images, rien ne garantirait que le lecteur les lise dans l'ordre de leur disposition. Il pourrait les explorer librement, dans l'ordre qu'il souhaite, sans que cela n'altère sa compréhension de l'œuvre. Néanmoins, des phrases sont disséminées, petit bout par petit bout, quelques mots par quelques mots, au bas de certaines images. Pour pouvoir reconstituer les phrases, il faut lire les morceaux de phrases dans l'ordre, et donc lire les images dans l'ordre convenablement. Cette posture vaut même pour les images qui n'ont pas de texte, tant celles qui en ont peuvent avoir des textes flous ou discrets. Il faut par conséquent apporter une grande attention à chaque image pour voir si elle contient ou non du texte. Cela nous incite alors à lire chaque image dans l'ordre, au cas où l'une d'elles contiendrait

un texte passé inaperçu lors d'une première vision globale de la double page . C'est donc grâce à la continuité textuelle que le parcours de lecture est guidé.

Conclusion 3.

Les procédés artistiques qui permettent de guider la lecture sont nombreux. Bien que, lors de la lecture, ces procédés ne soient pas distingués de manière aussi nette et puissent s'imbriquer les uns dans les autres, je trouve que les catégoriser de cette façon permet de rendre compte des spécificités de chacun.

Je pense qu'il est possible d'ajouter des guides de lecture à ceux que j'ai analysés, comme isoler l'impact de la couleur ou celui des lignes directrices sur le parcours de lecture, sans nécessairement les traiter dans la même section que les points de focalisation. Il est également possible d'étudier davantage des éléments dont la contribution à la vectorisation du regard semble minime, mais pourrait nous surprendre, comme lorsque les personnages désignent un élément du doigt, ou que la direction de leur regard suggère celle du lecteur.

Nous avons vu que les guides de lecture peuvent donner des ordres de lecture totalement différents à une même disposition d'image. L'ordre de lecture peut ainsi s'affranchir de celui induit par la disposition. À l'inverse, les guides peuvent aussi venir le confirmer plutôt que le contrecarrer. Ils peuvent néanmoins, sans changer l'ordre de lecture, modifier le parcours en changeant le positionnement des points d'entrées et de sorties de chaque image. Cela peut supprimer le mouvement de retour, ou verticaliser la lecture d'images horizontales (et inversement).

Plus un type de guide de lecture influence le parcours d'une œuvre, plus il capte l'attention du lecteur, qui doit pouvoir l'identifier pour naviguer correctement dans la bd. De plus, les guides peuvent être plus ou moins intervenir dans le parcours en fonction de l'usage spécifique qu'en fait une bd. Ainsi, les liaisons et les raccords,

par exemple, peuvent guider totalement le parcours de lecture dans certaines bd, et ne pas intervenir dans le parcours dans d'autres.

Au-delà du parcours de lecture, chacun de ces guides ont visuellement du potentiel et peuvent être stylisés pour imprégner l'œuvre d'une ambiance et d'une identité forte. Je pense notamment aux numéros, signalétiques et liaisons, qui sont des éléments pouvant être pris comme "à part" des images dont elles guident le parcours, mais auxquels on peut conférer une identité graphique qui influe sur notre perception d'une œuvre.

4. Des mouvements singuliers

Lors de son parcours d'une bd, le lecteur effectue une succession de mouvements du regard dont certains méritent une attention particulière pour leurs mécanismes singuliers. Il peut s'agir, entre autres, de mouvements de va-et-vient entre deux images, de retours en arrière pour rattraper une image non lue, ou encore de déplacements nécessitant de briser les règles de lecture établies par l'œuvre.

Le mouvement de retour à la bande trouve pleinement sa place dans cette catégorie de mouvements singuliers, bien qu'il ait été nécessaire de l'aborder plus tôt, puisqu'il constitue un élément fondamental de la disposition en bande. Rappelons seulement que ce mouvement de retour, plutôt qu'un passage direct entre deux images, est un mouvement de survol qui fait passer le regard du lecteur d'une marge à la marge opposée et d'un niveau plus bas, comme lors d'un mouvement de retour à la ligne dans un texte. Il permet de séparer non seulement les bandes entre elles, mais aussi les rubans ou encore les agencements plus chaotiques. En fait, il permet le passage d'un groupe d'images à un autre plutôt que simplement d'une image à une autre.

Comme nous le verrons, ces mouvements singuliers peuvent dépendre de la disposition des images et des guides de lecture, mais aussi d'autres facteurs tels que le récit de la bande dessinée ou la ressemblance graphique entre certaines images.

Les mouvements singuliers sont par la suite abordés dans l'ordre qui m'a paru permettre le plus de clarté, sans hiérarchie ou jugement de valeur.

4.1. Passer d'une planche à une autre

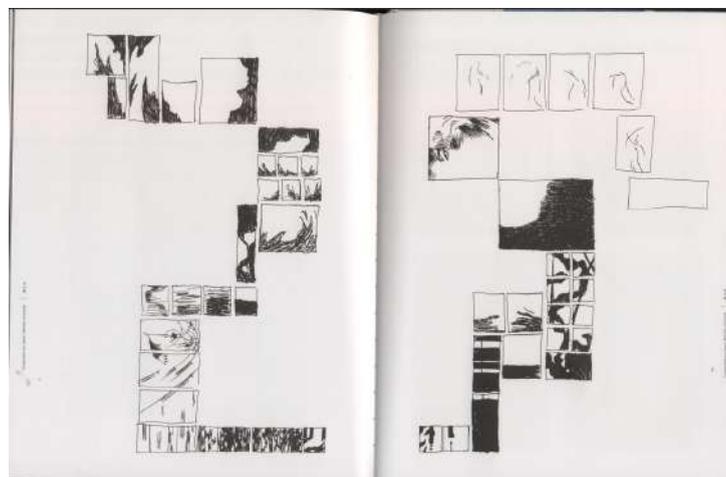
La parcours de lecture s'effectue d'image en image, mais aussi de planche en planche. On peut distinguer quatre cas de passage entre deux planches :

1. passer d'une planche à l'autre lorsqu'elles sont en vis-à-vis
2. passer d'une planche à l'autre lorsqu'elles sont au recto et au verso d'une même page
3. passer d'une planche à une autre qui ne se suivent pas
4. survoler une planche sans y lire d'image

Le plus souvent, le premier cas nécessite un mouvement de survol allant de la dernière image d'une page à la première de la suivante, d'après les mécanismes que nous avons pu examiner dans la partie dédiée à l'image zéro lorsqu'il s'agit d'identifier la première image d'une planche. Le second cas nécessite de manipuler la bd elle-même, de tourner la page lorsqu'elle est contenu dans un livre ou de passer d'une slide à une slide comme dans un diaporama lorsqu'elle est publié sur un écran.

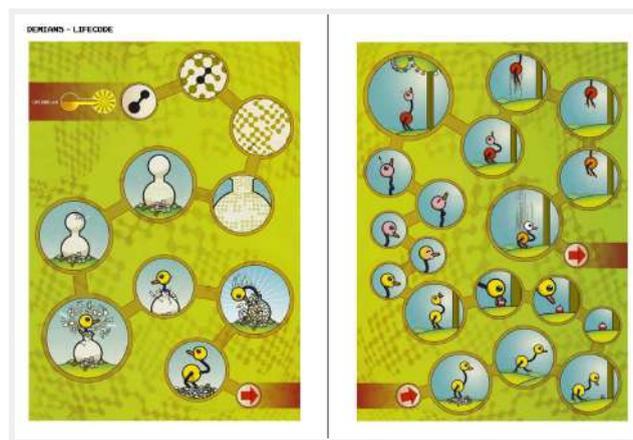
Nous allons ici observer des passages entre planches qui dépendent davantage de dispositions particulières et de l'usage de guides comme les liaisons.

Concernant la disposition des images, nous avons déjà vu l'exemple de la double page chaotique de *Lou*, où une bande s'étend sur deux planches en vis à vis, ou encore certaines utilisations de l'Effet De Luca, où les silhouettes se succèdent sur les deux planches. Dans de nombreuses bd de Chris Ware, il est fréquent qu'une bande s'étende sur les deux pages en vis à vis, quitte à ce qu'une image de cette bande soit placée sur la reliure, au risque d'être pliée.



Bruno Schaub, *Inseparable but apart*, Abstract Comics

Dans ces deux planches de Bruno Schaub, les images sont disposées comme un ruban qui s'étend sur les deux pages en vis à vis. Plutôt que d'effectuer un mouvement de survol et de rechercher une image dans le coin supérieur gauche de la seconde planche, le lecteur suit la succession des images du ruban. Le point d'entrée de la seconde planche se situe donc en bas à gauche, et la suite de la lecture s'effectue donc verticalement, de bas en haut. Ce qui permet ce passage, c'est la taille et la disposition des images, qui les placent au même niveau, créant une continuité malgré la reliure. De plus, le mode de lecture du ruban, qui s'organise en passage direct entre image proche les unes des autres, favorise ce passage entre les pages car le lecteur a pris l'habitude de ne plus effectuer de mouvement de survol.



Demian5, *Lifecode*, Néant Horizon Numéro 1, décembre 2010. p.1 et 2.

Dans la bande dessinée *Lifecode*, des images de planches différentes sont reliées par des liaisons et des flèches, qui nous indiquent le point d'entrée et de sortie des planches. Dans ces deux premières planches en vis à vis, le point d'entrée est situé comme habituellement, dans le coin supérieur gauche. La dernière image de la première planche est reliée par une liaison à l'image suivante. Cette liaison permet d'effectuer un passage direct entre deux images disposées sur des planches en vis à vis. Le passage s'effectue alors en bas des pages. Ensuite, on passe d'image en image en suivant les liaisons, pour arriver à la dernière image de cette planche, qui indique que son point de sortie se trouve au milieu de la marge de droite, plutôt que dans le coin inférieur droit comme on peut en avoir l'habitude.

On remarque que dans le cas de *Lifecode*, les liaisons reliant des images disposées sur une même planche, et les liaisons qui créent un passage entre deux planches, n'ont pas la même apparence. Les liaisons reliant les images d'une même planche sont un trait qui reprend le graphisme des contours des images. Tandis que les liaisons reliant des images de planche différentes sont plus épaisses, n'ont pas de trait de contour, sont colorées avec un dégradé de plus en plus rouge à mesure qu'elles se rapprochent du blanc de la marge, et elles ont une mini case avec une flèche rouge à chacune de leurs extrémités, indiquant la direction à suivre.



Zoom sur les points d'entrée et de sortie dont il est question

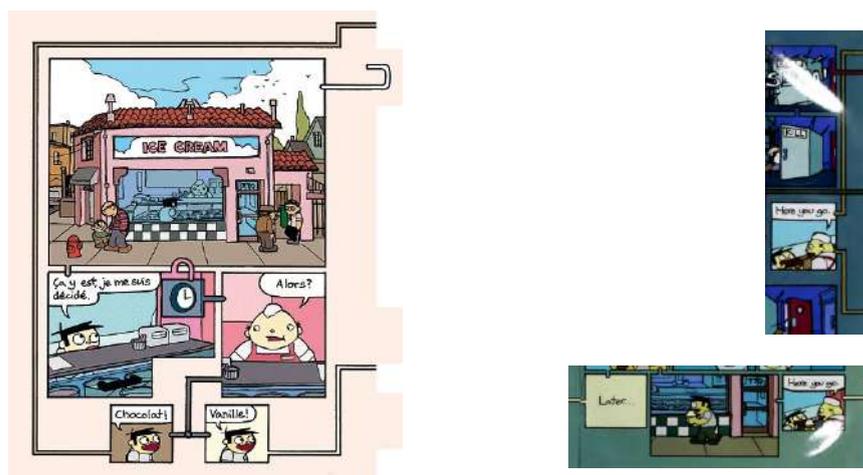
Demian5, *Lifecode*, Néant Horizon Numéro 1, décembre 2010. p. 2 et 3.

Le passage entre deux planches recto verso repose sur un mécanisme similaire à celui des planches en vis-à-vis, néanmoins, plutôt que de passer par-dessus la reliure au centre de la double page, il s'agit de tourner la page. Cela fait comme si ces images disposées au recto et au verso d'une page étaient directement reliées, le lecteur ne les voit pas simultanément. Les auteurs peuvent alors vouloir marquer différemment ces passages entre planche recto et verso. Dans *Lifecode*, comme le montre l'exemple ci-dessous qui correspond aux planches deux et trois qui sont le recto et le verso d'une même page, et où les liaisons entrantes et sortantes sont marquées par de petits points d'exclamation orange. Cela peut permettre d'appuyer la proximité entre les deux points d'entrée et de sortie, malgré qu'ils soient sur des pages qui ne se voient pas simultanément.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p. 8 et 9.

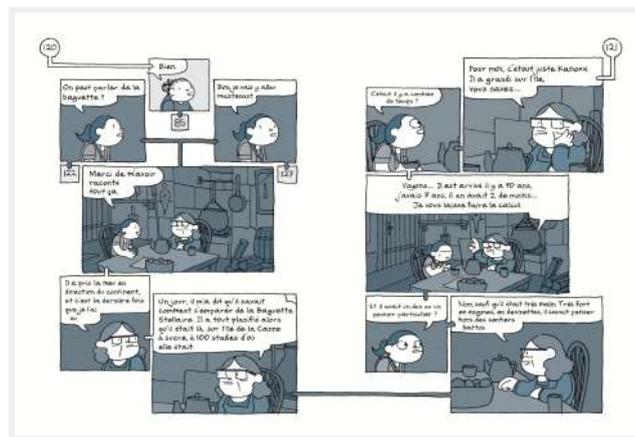
Dans ces deux planches de *Vanille ou Chocolat?* cinq liaisons relient des images disposées sur deux planches en vis à vis. Le lecteur doit donc faire un mouvement de vas-et-vient du regard entre les deux pages en vis à vis. Contrairement à *Lifecode*, les liaisons de *Vanille ou Chocolat?* ont le même visuel, peu importe qu'elles relient des images d'une même planche ou des images disposées sur des planches en vis à vis. Les liaisons ont cependant des extrémités différentes lorsqu'elles sont des points d'entrée et de sortie de la double page.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p. 3 et 15.

Les liaisons sortantes des planches de *Vanille ou Chocolat?*, dirigent le lecteur jusqu'à un onglet qui lui permet sélectionner n'importe quelle planche de l'album et

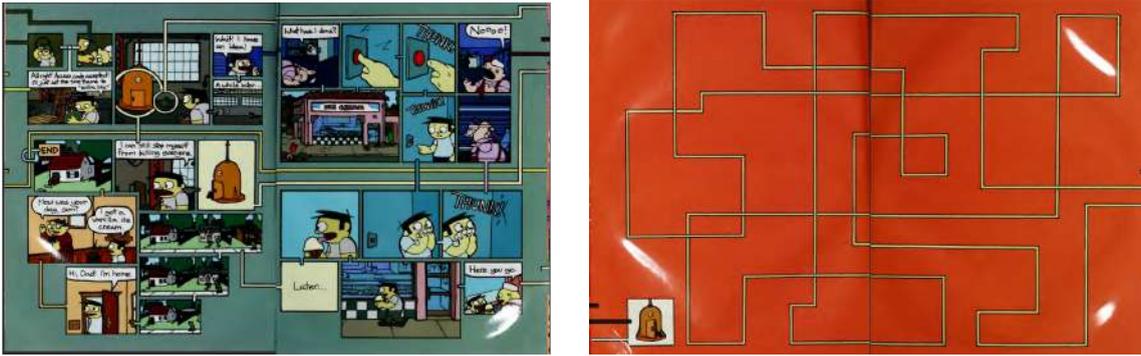
de s’y rendre. Par exemple, à la fin de la première planche de la bd, le lecteur peut choisir entre deux chemins. Les deux passages conduisent à des onglets différents, menant chacun à une page distincte. Ainsi, si le lecteur choisit chocolat, il ira directement à la troisième planche, tandis que s’il choisit vanille, il passe directement à la quinzième.



Jason Shiga, *Léviathan*, Cambourakis, 2022. p 120 et 121.

Dans *Leviathan*, une autre “bande dessinée dont vous êtes le héros” de Jason Shiga, les passages de pages en pages qui ne se suivent pas sont mis en place par des numéros qui correspondent au numéro de la planche de l’album à laquelle doit se rendre le lecteur. Les numéros des planches sont ainsi notés dans des cercles positionnés dans les coins supérieurs gauche ou droit, selon que la planche se trouve à gauche ou à droite. Ces cercles sont les points d’entrées des planches. Tandis que les points de sorties sont des numéros de planche dans des carrés, qu’on retrouve à divers endroit sur les planches. Ces numéros indiquent donc vers quelle page se rendre pour continuer la lecture.

Notons que, comme dans cet exemple, des liaisons permettent également des passages direct entre des planches en vis à vis.



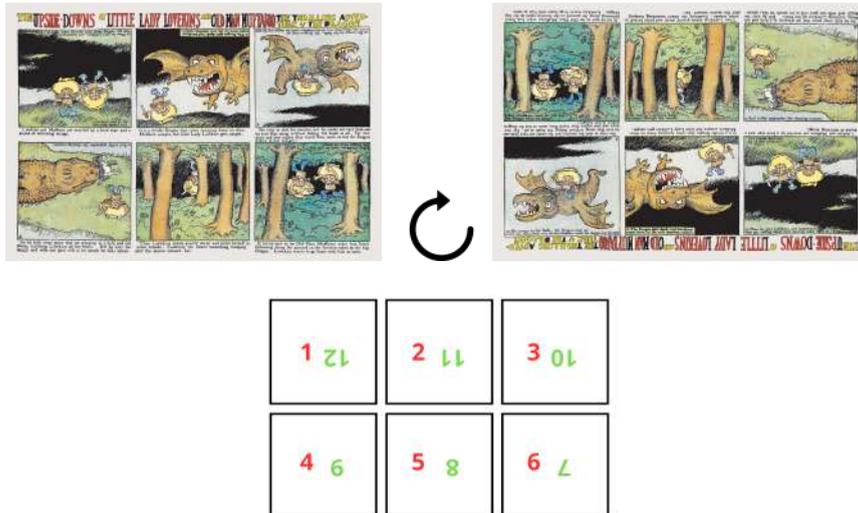
Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p. 14 et 15, et 34 et 35.

Il est envisageable, bien que rare, de survoler des pages sans y lire la moindre image. Ainsi, dans les planches quatorze et quinze de *Vanille ou Chocolat ?*, une liaison jaune entre dans et ressort des deux planches en vis-à-vis sans relier aucune image. Elle ne fait que traverser les deux planches en vis à vis sans ne relier aucune image dans ces pages-ci. Le lecteur la suit alors en ne faisant que voir les autres images du coin de l'œil, ce qui peut être un moment de révélation, si le lecteur "triche" en regardant des images auxquelles il n'est pas censé avoir accès. Notons ce cas extrême des planches trente-quatre et trente-cinq dans lesquelles une immense liaison jaune prend l'ensemble d'une double page sans n'y relier aucune image. Lors de la lecture, on peut se surprendre à suivre la liaison dans toutes les directions qu'elle indique, tout en sachant qu'elle ne mène à rien d'autre qu'à la sortie de la double page.

4.2. Repasser par la même image

L'une des contraintes iconiques des expérimentations de l'OuBaPo est celle de la pluri-lecturabilité, qui désigne le fait de devoir lire plusieurs fois une même image et d'en produire des séquences différentes. Nous avons vu précédemment la bande X75 d'Étienne Lécroart pouvant se lire vers la droite puis se relire vers la gauche, la relecture de chaque image leur conférant une nouvelle interprétation, ainsi que la planche *Le Roi du Monde* de Lewis Trondheim dont chaque image peut être lue et relue dans tous les sens de lecture. Ainsi, "un dessin n'a pas besoin d'être répété

pour être vu ou lu plusieurs fois. Il suffit que le lecteur soit invité à suivre des yeux un parcours qui l'amène à passer plus d'une fois par la même vignette, ou que plusieurs parcours concurrents lui soient proposés, une même vignette participant alors de différentes séquences et s'offrant à autant de lectures".⁴¹



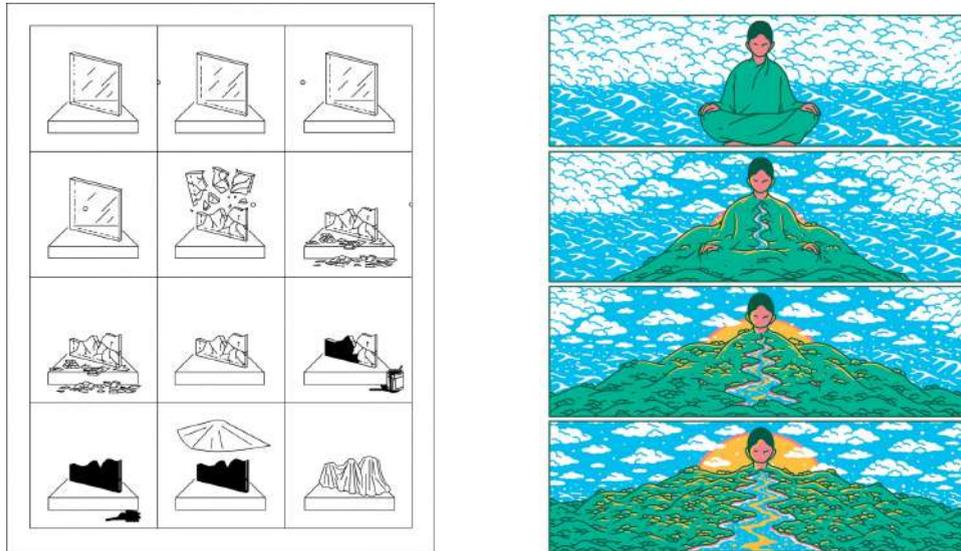
Gustave Verbeek, *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, New York Herald, du 11 octobre 1903 au 15 janvier 1905.

Une façon de créer une image qui doit être relue est de faire des images réversibles. L'exemple le plus connu est sans nul doute celui de l'*Upside Down* de Gustave Verbeek. Les planches sont composées de six images de même taille, initialement disposées au format à l'italienne puis transposées en format portrait pour leur publication en France. Après avoir lu toutes les images normalement, il faut tourner la planche (et donc le livre) à 180° afin d'avoir la suite de l'histoire. Les images prennent alors un nouveau sens, et la lecture reprend son cours, seulement, la sixième image est devenue la septième, la cinquième est devenue la huitième, et ainsi de suite jusqu'à la première image qui est devenue la dernière. La lecture passe donc deux fois par image. Sans compter le fait que le lecteur peut tenter de retourner et de relire la planche pour observer les images et leur renversement autant de fois qu'il le souhaite.

Nous verrons par la suite des bandes dessinées organisées en morlaque, c'est-à-dire en bande dont la dernière image est reliée à la première de sorte à créer

⁴¹ OuBaPo, Oupus 1, L'Association, Paris, 1997. p. 26.

une séquence qui se lit à l'infini. Les images peuvent alors être lues et relues jusqu'à ce que le lecteur lui-même décide de sortir de la boucle. La nouvelle signification de chaque relecture peut alors émerger de l'accumulation même de ces passages répétés, générant une impression de répétition et de lassitude.



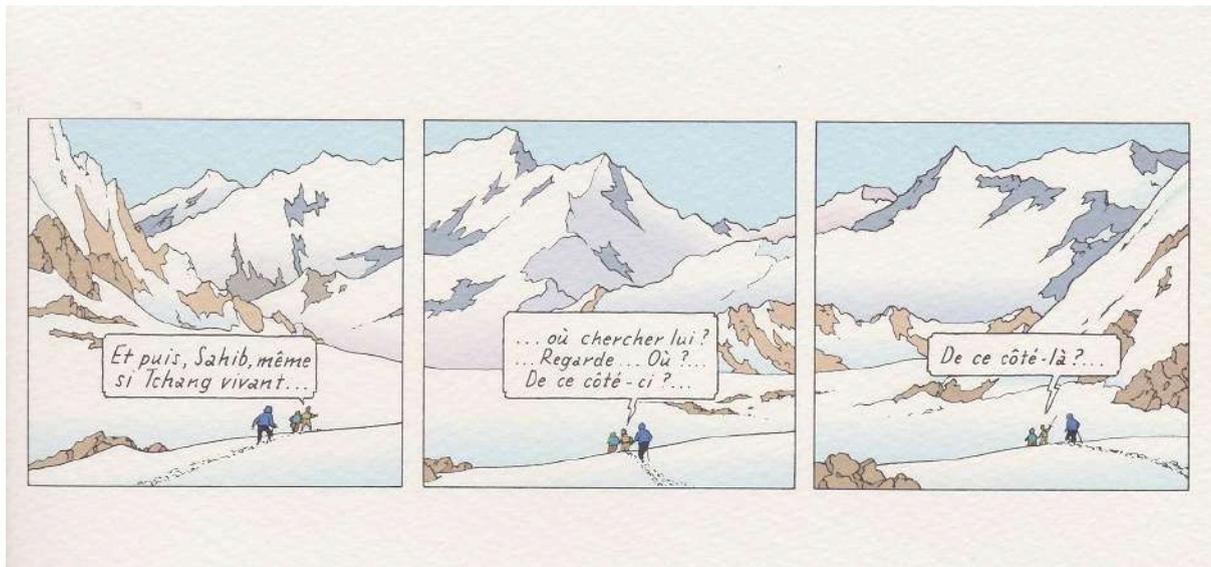
Sammy Stein, <https://sammyste.tumblr.com/post/140266135686/sammy-stein>
Evan McCohen, *Drift*, 2025.

Les planches de métamorphose, représentant la transformation étape par étape d'un élément, peuvent selon moi donner l'envie d'être lues et relues, afin de pouvoir, à partir d'une même séquence d'images, percevoir différemment la métamorphose. C'est-à-dire, de pouvoir l'imaginer avec des intensités et des temporalités variées. Ainsi, en relisant ces planches de métamorphose de Sammy Stein et de Evan McCohen, on perçoit la métamorphose avec des intensités, des temporalités, et des effets variés. La relecture des images leur confère donc une nouvelle interprétation, même si la pluri-lecturabilité n'est pas ici au cœur du dispositif, contrairement aux exemples précédents.

Dans la partie suivante, nous verrons qu'une autre manière d'avoir à relire une image consiste à effectuer un mouvement de vas-et-vient du regard entre deux images, souvent dans le but de les comparer. J'ai préféré mettre ce type de relecture à part, car il me semble qu'il mobilise des mécanismes qui lui sont spécifiques.

4.3. Le vas-et-vient du regard entre deux images

Benoît Peeters constate dans cette bande de *Tintin au Tibet* que la composition des images pousse le lecteur à effectuer un mouvement de va-et-vient du regard entre les images, le plongeant dans l'immensité de ce décor montagneux.

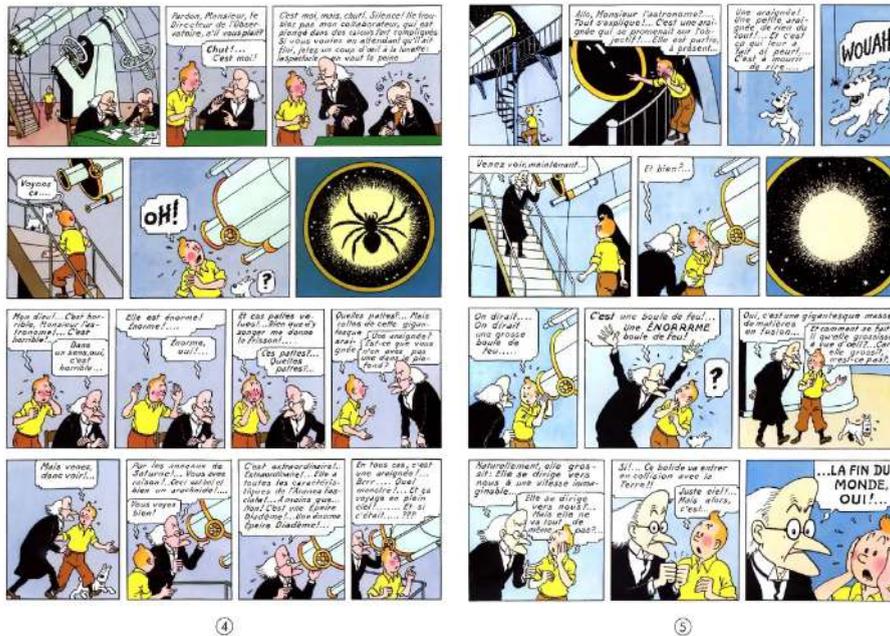


Hergé, *Tintin au Tibet*, Casterman, 1960.

“Examinons enfin ce panoramique sur les hauteurs de l’Himalaya. Bien au-delà d’un raccord des lignes du décor souvent repris par d’autres auteurs comme un simple gadget, ces trois cases proposent une double lecture. Car si l’arrière-plan est strictement continu, les avant-plans soulignent au contraire la différence entre les vignettes. Et si les trois traces laissées par les marcheurs semblent converger vers le centre de la bande, n’est-ce pas pour accentuer le va-et-vient du regard, perdu dans ce labyrinthe de blancheur...”⁴²

Plus généralement, ce mouvement de va-et-vient du regard peut être engendré par d’autres mécanisme que le raccord, ainsi, la ressemblance entre des images, leur dimension et position, sont autant de caractéristiques qui peuvent pousser à vouloir comparer des images entre elles, et donc à faire faire au lecteur un mouvement de vas-et-vient du regard entre les images.

⁴² Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 41.



Hergé, *Tintin, L'Étoile mystérieuse*, Casterman, 1942.

Ainsi, toujours dans les aventures de Tintin, ici, dans les planches quatre et cinq de *L'Étoile Mystérieuse*, Tintin observe la lune au télescope, et il y voit une araignée qu'il croit géante, mais qui est en fait seulement posé sur la lentille du télescope. Alors que Tintin voit cette araignée sur la quatrième page, cette dernière disparaît sur la cinquième. Or, ces deux pages sont en vis-à-vis, ce qui permet facilement d'effectuer un mouvement de va-et-vient entre les deux images, afin de constater par comparaison que l'araignée a disparue. Le contenu de ces deux images poussent à la comparaison, tant elles sont proches graphiquement, mais aussi et sorties parce qu'elles partagent les mêmes dimensions et le même positionnement sur leur page respective. La rondeur du télescope, créant une case ronde dans la case carré, ainsi que l'aspect graphique de l'araignée et la lune détachent ces deux cases de l'ensemble de la double page. Que ces deux images soient des points de focalisation facilement identifiable les rend plus à même d'être comparer et d'être propice à ce mouvement de vas-et-vient du regard.



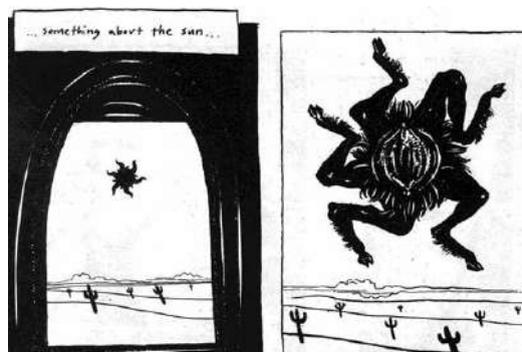
Eiichirō Oda, *One piece*, Shūeisha (ja) Glénat (fr), pré publiée dans le Weekly Shōnen Jump depuis le 22 juillet 1997. p. 7 et 8.

On retrouve une mécanique similaire dans ces deux planches en vis à vis du chapitre 1120 de *One Piece*. Un des cinq doyen attaque le navire de l'équipage de Luffy. A ce stade, il se dirige vers le navire, et le personnage d'Atlas lui barre le chemin. La dernière image de chacune de ces deux pages est assez similaire. Elles occupent le même espace de leur page respective, ont à peu près les mêmes dimensions, et leur contenu représente le même point de vue. Seulement, on constate à partir de ce même point de vue que l'histoire a évolué. Ainsi, si dans la première image, le doyen fonce sur le navire, c'est dans la seconde que Atlas lui barre la route. Le lecteur qui, de part la similarité visuel entre les deux cases, fera un mouvement de vas-et-vient pour les comparer, pourra constater cette évolution, en voyant que la seconde image n'a plus de ligne de vitesse comme la première, et que le navire de l'équipage n'y est plus représenté. Ce qui montre bien que le doyen est coupé dans son élan et que le navire est hors d'atteinte.



Vannila Chi, *Inside, Outside*, 2020.

Dans la bande dessinée *Inside, Outside* de Vannila Chi, chaque planche est composée d'une histoire courte en deux images. Le positionnement et la dimension des images ne varie jamais, mettant l'accent sur le contenu des images. Il n'y a qu'en faisant un vas-et-vient du regard entre les deux images, dans le but de les comparer, ou de les assembler comme les deux pièces d'un puzzle, que le sens de ces bandes dessinées à deux images peut émerger. La lecture de la seconde image donne un sens nouveau à la première, que cette dernière ne pouvait pas avoir prise individuellement. C'est pourquoi, une fois la seconde case lue, le regard revient presque instantanément vers la première, afin de compléter le puzzle, et que, parfois, plusieurs aller et retour entre les deux images s'effectuent sans souci. Dans ces deux premières planches, l'association des images permet de ressentir quelque chose de l'ordre de la métaphore. Dans la troisième planche, la comparaison entre les deux images permet d'identifier que la seconde image est un pommeau de douche, montré d'un point de vue qui le rend méconnaissable sans les indices donnés par la première image.



Al Columbia, *The Biologic Show #0*, Fantagraphics Books, 1994.

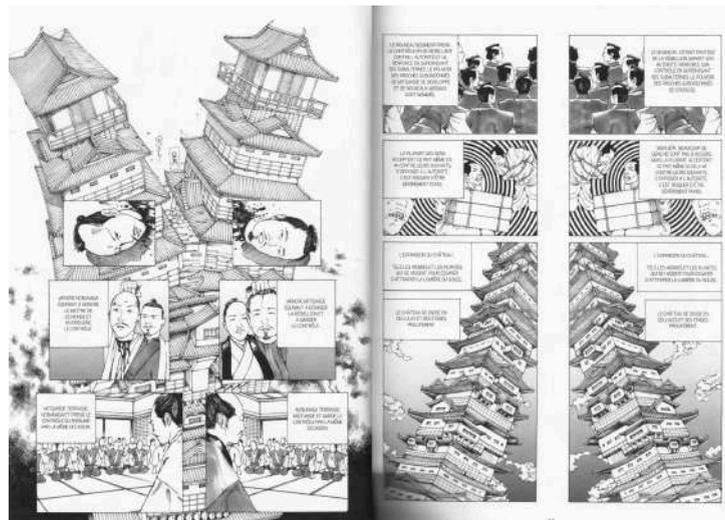
Un tel mécanisme où le mouvement de vas-et-vient permet d'accéder à la compréhension d'un duo d'images est similaire dans ces deux images de Al Columbia. La première image représente un soleil noir à l'horizon, tandis que la seconde nous montre que ce soleil est en réalité un monstre. Cette correspondance entre ces deux formes, celle du soleil et celle du monstre, pousse le lecteur à comparer les deux cases entre elles afin d'attester qu'elles représentent bel et bien la même entité.



Shintaro Kago, *La Princesse du Château sans fin*, Huber Éditions, 2022. p. 12 et 13.

Le mouvement de via et via du regard entre les images est un procédé artistique central dans *La princesse du château sans fin*, de Shintaro Kago. Une révolte a lieu et Akechi Mitsuhide tranche la tête Oda Nobunaga, le seigneur du château. Sauf qu'à la page en vis à vis, c'est la tête de Mitsuhide qui est au sol. Pour comprendre cette situation paradoxale, le lecteur est amené à comparer les images entre elles. Cela est encouragé par l'auteur qui a choisi de positionner en haut des deux planches en vis à vis une image presque similaire (cases de même dimension, même emplacement, même plan, même instant) sauf que les personnages sont intervertis. On les différencie principalement par la calvitie de Oda et la couleur de leur kimono. Le lecteur comprend ainsi que dans une image c'est Oda qui a la tête tranchée, et que c'est bien Mitsuhide dans la seconde. La dernière bande de cette planche contient également deux images miroir que le lecteur peut être amené à comparer. Le fait que ces deux images soit sur la même bande, et pas sur deux

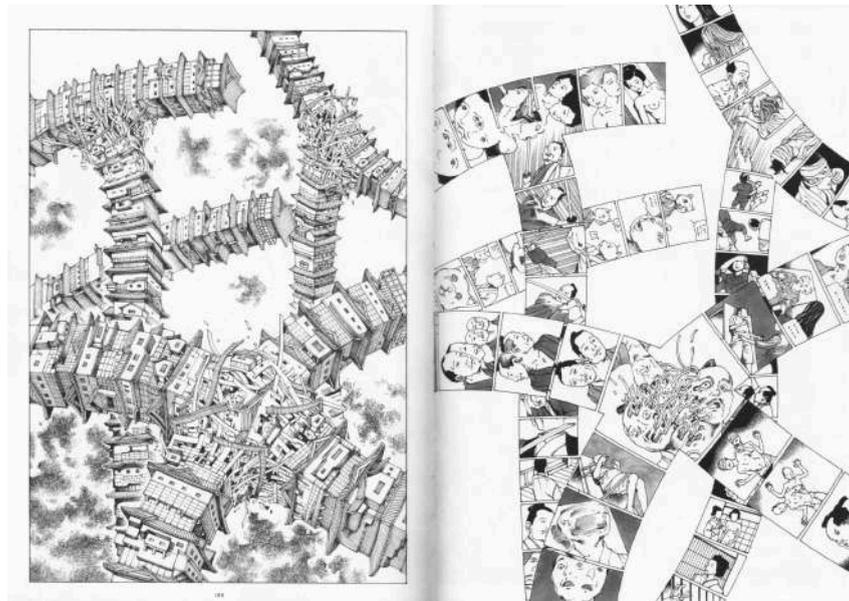
planches séparées, indique que ces moments sont simultanés, comme l'indique le narrateur *"immédiatement après leur confrontation..."* *"...il y a eu deux alternatives potentielles au même moment."* Notons que dans ces deux exemples d'images miroirs, les placements des bulles sont également similaires. Dans le second cas, les bulles ont également la même taille. La gestion des bulles permet donc également de créer de la similitude entre deux images et d'inciter à les comparer.



Shintaro Kago, *La Princesse du Château sans fin*, Huber Éditions, 2022. p. 28 et 29.

Dans les planches suivantes, 19 et 20, d'autres duels ont lieu et les deux fins potentielles de chaque duel continuent d'être représentées par des images miroirs, montrant comme seules différences de reflet que ce n'est pas la même personne qui a la tête de tranchée. A chaque duel, lorsque deux potentialités émergent, la tour se divise en deux embranchements. La planche 28 est alors composée en deux colonnes, chaque colonne symbolisant une tour. Le contenu des images d'une colonne correspond à ce qu'il se passe dans une tour. Le fait d'avoir deux colonnes sur une même page permet de comparer les images de même niveau en hauteur, et ainsi de voir ce qu'il se passe dans deux tours différentes. A ce stade du récit, les images sont similaires d'une colonne à l'autre, bien que inversées comme un reflet dans un miroir, seuls les textes comportent de légères différences qui sont la raison pour laquelle le lecteur peut être poussé à regarder toutes les images, bien qu'elles soient presque identiques. Plus tard, planche 77, le but de la comparaison entre les colonnes se trouve dans les dessins, puisque l'auteur nous montre des tours ayant eu des évolutions techniques différentes, certaines étant restées au stade des armes

traditionnelles, d'autres ayant inventé les armes à feu. La distance entre les images d'une même colonne est plus petite que celle entre les colonnes, ce qui pourrait pousser à lire en verticale. Mais le mouvement de vas et vient devient une mécanique si importante et régulière dans l'œuvre qu'elle prend le pas sur l'envie de lire les images en fonction de la distance qui les sépare.



Shintaro Kago, *La Princesse du Château sans fin*, Huber Éditions, 2022. p.188 et 189.

Plus tard dans le récit, les tours sont amenées à se rapprocher jusqu'à se percuter. Les colonnes représentant les tours se percutent également. Afin de maintenir l'analogie entre les colonnes et les tours, Shintaro Kago réutilise le vis à vis entre les pages afin de mettre les tours d'un côté, et le château de l'autre. Le vas et vient du regard entre les deux pages en vis-à-vis permet à nouveau la comparaison et la compréhension de la scène.



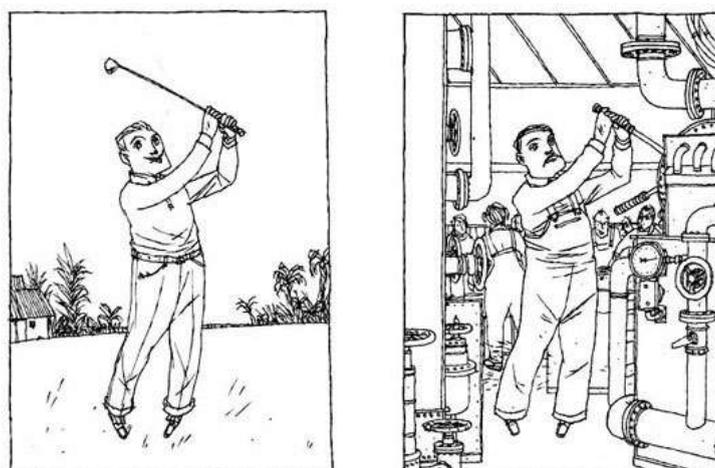
Pascal Jusselin, *Imbattable*, Dupuis, 2013.

Dans la bande dessinée *Imbattable*, ce dernier est le héros de la bande dessinée, son pouvoir étant de pouvoir passer d'image en image, ce qui lui permet de sauter ou remonter dans le temps, et ainsi de résoudre des situations périlleuses. Les images sont disposées en bande. Le regard est grandement encouragé à suivre l'ordre de la bande, et son sens de lecture allant vers la droite, accompagné de mouvements de retour entre les bandes. Cependant, le pouvoir d'Imbattable se manifeste par des liaisons ou des raccords entre les images de bandes différentes. Le lecteur va suivre la liaison ou le raccord le temps d'une image, pour revenir en arrière et reprendre sa lecture d'après l'ordre de la bande. Perturbé par les actions d'Imbattable, le lecteur va toutefois pour sa première lecture arriver jusqu'à la dernière case de la planche en étant régulièrement happé par des comparaisons entre des images adjacentes. On a là un premier phénomène de vas-et-vient. Mais le lecteur va très vite faire face aux paradoxes temporels causés par Imbattable. Paradoxes temporels qui, pour être compris, nécessite d'effectuer des comparaisons entre toutes les images entre elles afin de reconstituer l'ensemble de la scène. Dans ce jeu de comparaison à l'échelle de toutes images de la planche, le lecteur n'a plus d'ordre de lecture à suivre en particulier.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p 1.
Et zoom sur la bifurcation et le choix à réaliser

La comparaison des images fait partie intégrante des bandes dessinées dont vous êtes le héros. Simplement parce que lorsque le lecteur fait face à une bifurcation et à un choix à faire, il effectue des mouvements de vas-et-vient entre les images représentant chacune un choix possible, et les comparer afin de déterminer dans quelle direction continuer sa lecture. Par exemple, dans la première planche de *Vanille ou Chocolat?* Le lecteur va dans un premier temps lire une fois ces deux possibilités de choix, puis tatonner et faire autant d'aller retour qu'il faut entre les deux avant de choisir, en particulier lors d'une première lecture, où la découverte nécessite des temps de réflexion.



François Ayroles, *Jean Qui Rit Et Jean Qui Pleure*, L'Association, coll. Patte de mouche, 1995.

La comparaison entre les images qui engendre ce mouvement de vas-et-vient peut être une contrainte que peut s'imposer un auteur. La bd *Jean Qui Rit Et Jean Qui*

Pleure est ainsi construite sur ce procédé. Chaque page contient une seule image, et les pages disposées en vis à vis représentent le même personnage dans une même position, mais n'ayant pas la même vie et les mêmes émotions. Chaque double page est donc l'occasion d'une comparaison entre les deux images et les deux Jean.

4.4. La bifurcation

Une bifurcation est un moment où le parcours de lecture se divise en deux (ou plus), ce qui permet au lecteur de choisir le chemin qu'il veut emprunter. Elles peuvent donc être utilisées pour faire faire des choix aux lecteurs, comme c'est le cas dans certaines bd dont vous êtes le héros, mais aussi d'autres bd désireuses d'accorder de la liberté dans le parcours de lecture. Les bifurcations peuvent être mises en place par certaines dispositions d'image ou bien par des guides de lecture comme la liaison, le raccord, et la numérotation.



Chrisostome, *Nage Libre*, Sarbacane, 2000.

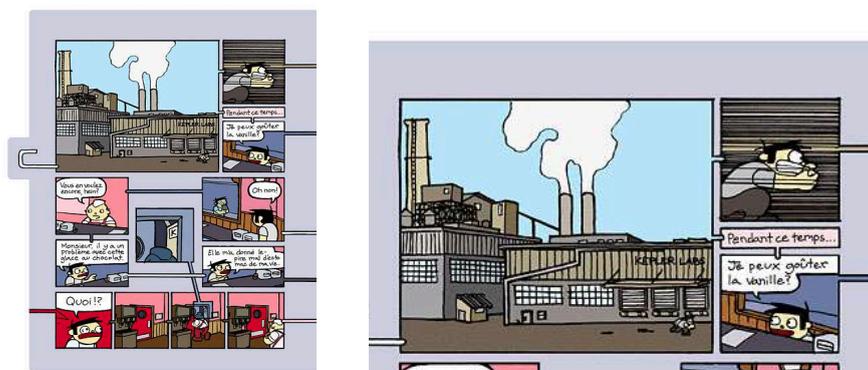
Nous avons pu voir que selon la règle des “T” de Rachel Thorn, lorsque les images sont disposées en gaufrier dont les gouttières sont parfaitement alignées, le lectorat japonais peut hésiter entre la lecture horizontale et la lecture verticale. Or, certains auteurs, même ayant un public non japonais, utilisent ce type de disposition pour permettre au lecteur de choisir entre la lecture horizontale et verticale. C’est le cas dans la bd *Nage Libre*, lorsque les intersections des gouttières forment des “+”, alors

la lecture peut aussi bien être horizontale que verticale. Les images et les textes sont pensés pour que le sens du récit soit le même peu importe la lecture choisie.



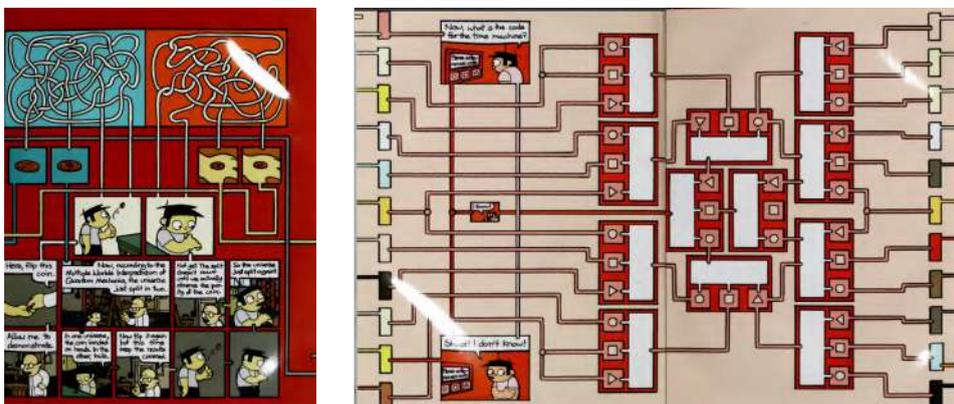
Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p 1.
 Jason Shiga, *Léviathan*, Cambourakis, 2022. p. 70 et 71.
 Zoom sur la bifurcation et le choix à réaliser

Une liaison peut former des bifurcations lorsqu'elle se divise en deux branches (ou plus). Notons que le terme de bifurcation est utilisé par l'auteur Jason Shiga, dans ses bandes dessinées dont vous êtes le héros. Voici des exemples d'utilisation de bifurcation dans son travail : dans la première planche de *Vanille ou Chocolat ?*, lorsque la liaison se divise en deux branches et que le lecteur fait face à une première bifurcation, et donc à un premier choix, entre acheter une glace à la vanille ou une glace en chocolat ; puis dans la bande dessinée *Leviathan*, un personnage pose une question au héros, et que lecteur peut choisir parmi trois réponses, qui le feront aller sur trois parcours de lecture différents. C'est donc une liaison qui possède trois extrémités sortantes.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p 6 et 7.

Une bifurcation peut aussi apparaître lorsqu'une image possède plusieurs liaisons sortantes qui forment des passages vers des images différentes. Dans cette planche, le personnage principal, Jimmy, remonte dans le temps pour tenter d'empêcher son soi du passé de manger de la glace au chocolat. Le lecteur fait face à une bifurcation à partir d'une image en haut à gauche qui possède deux liaisons sortantes, et donc deux points de sorties possibles menant à des parcours différents. Le premier point de sortie guide vers le point de vue du Jimmy du futur, et le second, vers le point de vue du Jimmy du passé. En passant d'image en image selon les liaisons, les deux parcours culminent vers une même image où sont présents les deux Jimmy, mais où ils échouent à se rencontrer. Cette image possède elle aussi deux liaisons sortantes, les deux Jimmy s'éloignent donc à nouveau.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012. p. 26, et 24-25.

Dans d'autres cas de figure, les liaisons et bifurcations peuvent être organisées de manière à supprimer le choix et laisser place au hasard. C'est le cas dans la planche vingt-six où Jimmy tire à pile ou face. Pour voir le résultat, le lecteur doit choisir entre deux chemins, l'un menant à pile, l'autre à face. Les liaisons sont utilisées de telle manière à ce que le lecteur ne puisse pas savoir quel chemin mène à quel résultat. Le hasard devient donc total.

A contrario, une autre double page de *Vanille ou Chocolat ?* est un merveilleux exemple de bifurcation multiple. Jimmy doit saisir le code de la machine à remonter dans le temps, en fonction du code donné, il peut être guidé vers vingt points de sorties et donc vers autant de planches différentes.

4.5. Rattraper une image non lue

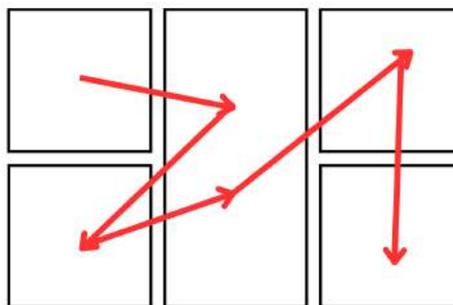
Le lecteur est parfois contraint de revenir en arrière afin de rattraper une image non lue. Il peut avoir oublié une image durant son parcours de lecture, soit en ayant mal lu, soit parce que l'auteur a organisé sa planche de telle sorte qu'une image soit sautée durant l'ordre de lecture. Le lecteur peut ainsi s'en rendre compte directement, et revenir instantanément en arrière pour rattraper l'image non lue, ou bien il peut ne pas s'en rendre compte et arriver à la dernière image de la planche en s'apercevant qu'il ne l'a pas parcourue intégralement. Il doit ainsi revenir en arrière pour reprendre la lecture des images qui n'a pas parcouru. Ainsi, comme nous le verrons, le mouvement de rattrapage est un mouvement qui fait partie intégrante du parcours de lecture.



Stan Lee, Jim Steranko, Joe Sinnott, *Captain America* #111, 1969.
Anders Pearson, ?.

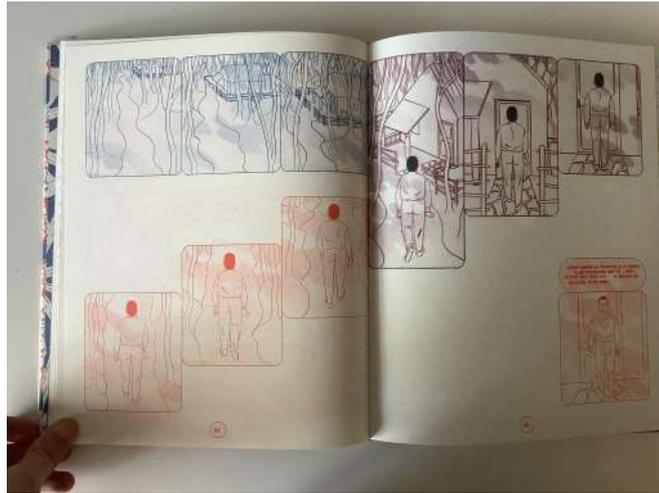
Nous avons déjà pu voir quelques exemples de mouvements de rattrapage. Chez Anders Pearson, nous avons vu que le lecteur passait directement de la cinquième à la douzième et dernière image de la planche. Le lecteur n'ayant pas tout lu mais voyant la planche dans son ensemble remarque directement que le fait de suivre ce raccord lui a fait sauter des images. Il effectue donc un mouvement de rattrapage de la dernière à la sixième image, puis découvre les six images qu'il n'avait pas encore parcourues. À l'inverse, dans *Captain America*, la disposition est chaotique et peut nous amener à ne pas voir la petite image disposée dans le coin supérieur droit. Même en voyant la planche dans son ensemble, on peut ne pas remarquer cette

petite image. Le lecteur pourrait ne pas la voir du tout, sauf s'il décide d'errer librement sur la page.



Coline Hegron, *Sans panique*, Delcourt, 2023.

Dans cette planche de *Sans Panique*, la première bande est de type 2/1/2, mais une liaison fait directement passer le regard de la première à la troisième image, sautant ici la seconde image de l'ordre de lecture. La liaison qui permet cela est une bulle et sa tige, qui amène le regard vers l'enfant de la seconde image. La deuxième image est manquée, et la suite du parcours de lecture ne prévoit pas de repasser par cette image, sauf s'il revient en arrière en faisant un mouvement de rattrapage. Dans cette image rattrapée, il y voit une des deux héroïnes de l'histoire, qui a pour particularité de ne pas exprimer ses émotions, si ce n'est de ne pas en avoir du tout. Elle regarde ainsi passivement la scène représentée dans la troisième image. Le fait d'avoir, dans un premier temps, écarté cette image du parcours de lecture, montre à quel point ce personnage se fait oublier et reste dans son coin. Elle est en retrait, comme l'image dans laquelle elle est représentée et qui est oubliée durant le parcours de lecture. Le parcours continue et le lecteur passe une seconde fois dans la troisième image. Cette fois, il la revoit du point de vue de l'héroïne. Cette scène de vie toute simple entre son père et son fils devient alors un mystère pour ce personnage désireux de mieux comprendre les relations sociales.



Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025. p. 82 et 83.

Dans cette double planche d'*Arsène Schrauwen*, le personnage d'Arsène, un colon belge vivant au Congo, est déterminé à aller toquer chez son "boy", c'est-à-dire son domestique indigène. Il est déterminé à faire sa rencontre, mais au dernier moment, il décide de faire demi-tour. L'espace de la page correspond à l'environnement des personnages. C'est-à-dire que la maison du boy est située à l'horizon, dans la partie haute de la page, et que Arsène vient du bas de la page et se rapproche de la partie haute de la page au fur et à mesure qu'il se rapproche de la maison du boy. Dans la partie du haut, les plans sur la maison sont de plus en plus rapprochés au fur et à mesure que Arsène s'en rapproche. Comme si on voyait la maison de plus en plus près. L'enjeu de cette mise en scène est que les images du haut et celles du bas puissent s'atteindre, et par extension que Arsène et le boy parviennent à se rencontrer. Mais cela ne se passe pas comme prévu, puisqu'au moment où Arsène arrive devant la maison, les images fusionnent difficilement. La case est doublée. C'est comme si deux cases devaient partager le même espace sur la page, créant un trouble visuel. Les cases suivantes deviennent grises et ternes, jusqu'à ce que Arsène décide de faire demi-tour.

Pour revenir au parcours de lecture, celui-ci débute en haut à gauche, puis va vers la droite jusqu'à la reliure de la double page que le lecteur doit franchir pour arriver à la fameuse "case doublée". Ce qui trouble la lecture, c'est d'abord d'être arrivé à la page de droite sans avoir lu toutes les images de la page de gauche, puis de se rendre compte qu'aucun passage n'est prévu entre là où l'on se trouve, et les images qu'on n'a pas lues. On doit alors revenir en arrière afin de reprendre la lecture

dans le coin inférieur gauche. Ce mouvement de lecture est en quelque sorte prémonitoire, puisque quelque image plus tard, le personnage décide de laisser tomber et de retourner chez lui sans avoir rencontré son boy. Il y a une analogie entre le parcours de lecture et spécifiquement ce mouvement qui fait revenir le lecteur en arrière, et ce que vit également le personnage.

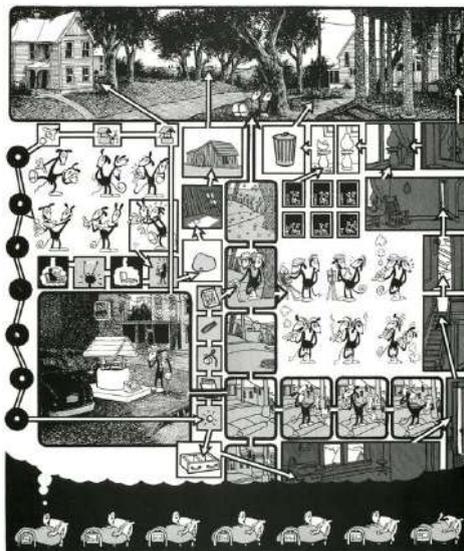


Hugues Micol, *Scalp*, Futuropolis, 03/01/2017. p. 85.

La disposition de cette planche de *Scalp* engendre un parcours de lecture imprévisible lorsqu'on voit la planche dans son ensemble, ce qui correspond parfaitement à l'affrontement délirant entre Glanton et ses compagnons d'un côté, et des apaches de l'autre. Ce qui sème le chaos dans le parcours de lecture, c'est que deux Indiens semblent sauter de bande en bande. Si le premier saut n'impacte pas l'ordre de lecture, puisqu'il va de la première à la seconde image et qu'il investit le mouvement de retour à la bande, le second saut, lui, sème du désordre, puisqu'il impose de passer directement de la deuxième à la cinquième et dernière image de la planche. Puisque le lecteur arrive à la dernière image de la planche en ayant manqué de lire la troisième et la quatrième image, alors il doit revenir en arrière.

Personnellement, j'ai repris ma lecture en effectuant à nouveau le passage entre la deuxième et la cinquième image, pour comprendre comment j'avais pu atterrir à la dernière image d'un coup. Ensuite, la lecture reprend en passant de la cinquième à

la troisième image car elles sont presque superposées l'une sur l'autre. Puis on passe à la quatrième image en effectuant un mouvement de retour à la bande, et enfin à la cinquième et dernière image afin d'y arriver cette fois en ayant tout lu. Ce parcours alambiqué correspond au chaos de la scène, d'autant plus qu'en sautant des images nous sommes amenés à les parcourir dans le désordre. Ainsi, on voit un compagnon de Glanton se prendre une flèche dans la dernière image avant de voir le reste de la scène dont un indigène sortant les flèches avec lequel il a tiré sur cet homme.



Chris Ware, *Quimby The Mouse*, L'Association, 2005

Une telle complexité de parcours de lecture accentuée par des mouvements destinés à rattraper des images non lues se retrouvent dans *Quimby The Mouse* de Chris Ware. Dans cette planche, le lecteur peut être tenté de trouver un point d'entrée dans l'image qui occupe toute la partie supérieure de la page. Or, cette image ne possède pas de point de sortie, puisqu'elle est reliée par des flèches aux images d'en dessous, et que celle-ci se dirigent toutes vers elle. De fait, ces flèches venant vers nous indiquent que nous irions contre le sens de lecture si nous sortions de cette image vers le bas. Le regard du lecteur est alors condamné à errer sur

l'ensemble de l'image zéro, afin de trouver un nouveau point d'entrée. Sauf qu'aucune entrée ne lui est indiquée. Il doit donc choisir lui-même où commencer la lecture. En fonction, il aura affaire à un parcours de lecture qui le guidera vers l'image du haut. Il devra alors de nouveau trouver un nouveau point d'entrée afin de lire les images qu'il n'a pas encore lues, et répéter l'opération jusqu'à les avoir toutes lues.

4.6. Tricherie et erreur de parcours

Puisque le parcours de lecture d'une bd dépend d'un protocole, qui dicte des codes ou des règles de lecture, il est envisageable que le lecteur passe outre ce protocole, soit par erreur, soit par tricherie.



Kakifly, *K-one!*, Hōbunsha (ja), Kazé (fr), 9 avril 2007 – 9 septembre 2010.

Dans *K-One*, les gouttières horizontales sont plus épaisses que les gouttières verticales. On est donc tenté, dans un premier temps, de lire les bandes horizontalement. En le faisant, on s'aperçoit très vite en lisant les dialogues que l'ordre de lecture est incorrect, car les échanges ne s'enchaînent pas logiquement. On se rend compte en essayant d'après un autre ordre de lecture que les bandes sont verticales et que la distance entre les images nous a induits en erreur.

Je crois que l'erreur de parcours lors de la lecture d'une bd n'est pas forcément à condamner. Elle peut faire partie intégrante du parcours si on la prend en compte comme une étape pour comprendre et appréhender un protocole de lecture complexe. Le cas de *Vanille ou Chocolat ?* en est un bon exemple, car le protocole de lecture est si singulier qu'il nécessite un temps d'adaptation pour être maîtrisé. Et quand on y pense, dans le cas de *Vanille ou Chocolat ?* qui raconte un récit de voyages dans le temps et de multivers, les erreurs dans le parcours de lecture qui nous font lire les images dans le désordre prennent un sens méta ; on peut les interpréter comme des sauts dans l'espace-temps.



Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012.

Vanille ou Chocolat ? entretient un rapport particulier à la tricherie, puisque l'auteur précise lui-même dans le mode d'emploi de la bande dessinée que les tricheurs ne seront pas récompensés. Il est donc conscient que les lecteurs risquent de contourner les règles, et il s'en amuse à plusieurs reprises. Puisque l'ensemble de l'album conditionne le lecteur à suivre les liaisons, passer d'une image à une autre sans le faire peut s'apparenter à une tricherie vis-à-vis des règles imposées. Or, sur cette planche, une image n'est reliée à aucune autre. En l'occurrence, cette image isolée contient une référence cachée, dans laquelle le personnage de Jimmy évoque "Ultima", une ville utopique qu'on découvre ailleurs dans l'album, à l'occasion d'une des rares fins non tragiques. Cette image demeure donc inaccessible si l'on respecte strictement les règles de lecture de l'œuvre. Or, il est primordial de noter que cette image est située à proximité d'un parcours de lecteur en forme de boucle. Comme nous le verrons plus en détail dans une partie dédiée, un parcours en boucle est un parcours qui se referme sur lui-même, sans issue. En bref, ce type de

parcours constitue une impasse. Une fois le lecteur pris dans cette boucle, il est contraint de tricher pour s'en échapper et accéder à une image extérieure. Il a alors une faible probabilité de tomber par hasard sur cette image cachée.

Conclusion 4.

Nous avons vu que le lecteur peut effectuer des mouvements singuliers faisant partie intégrante du parcours de lecture. Certains mouvements singuliers, comme le mouvement de va-et-vient du regard entre des images, semblent être une initiative du lecteur allant au-delà de l'ordre de lecture, tandis que d'autres comme la bifurcation constituent un mouvement choisi par le lecteur qui détermine lui-même l'ordre de lecture qu'il va suivre. Cette idée de liberté du lecteur est limitée par le fait que l'œuvre dépend de la volonté de l'auteur qui pose un cadre dans lequel le lecteur peut exercer sa liberté. Bien que, en définitive, le lecteur puisse sortir de ce cadre en faisant des erreurs de parcours ou en trichant volontairement, il est finalement le seul maître à bord et décide de son parcours de lecture.

Les mouvements singuliers rejoignent donc notre boîte à outils permettant de guider le regard du lecteur, avec ceux que nous avons vus précédemment. Tous les mouvements du regard lors de la lecture, ainsi créés par ces outils et mis bout à bout, forment le parcours de lecture dans son entièreté, que nous pouvons maintenant examiner en lui-même.

II. Quels sont les effets du parcours sur l'expérience de lecture ?

Le parcours de lecture peut être perçu comme un moyen de guider le lecteur d'image en image dans le bon ordre, sans pour autant avoir d'impact en lui-même. Ainsi, une même histoire, qu'elle soit lue en "Z", en "N", ou selon d'autres configurations, avec plus ou moins de mouvements de retour, peut produire un impact similaire, sans que le parcours de lecture ne soit mobilisé pour générer des effets spécifiques.

À ce propos, Neil Cohn fait remarquer que, dans certains cas, les bandes dessinées sont conçues de telle sorte qu'elles peuvent être organisées de différentes manières, et que la disposition des images n'a pas d'impact sur l'histoire, ni ne génère d'effet ou de ressenti particulier. Il ne parle pas ici directement du sens ou du parcours de lecture, mais l'extrait me semble pertinent, car modifier la disposition des images revient, de fait, à modifier le parcours de lecture.

While layout and content likely interface in important ways, they are ultimately different structures. This is evident because the same sequence of images can be arranged in multiple ways without impairing meaning. For instance, four-panel comic strips in newspapers commonly appear horizontally, vertically, or stacked in a 2x2 grid. In all cases, the content remains the same, while the layout changes.⁴³

À l'inverse, le parcours de lecture peut influencer l'expérience de lecture d'une bd. Nous identifierons les différentes formes de parcours et leurs représentations, issues des outils que nous avons analysés précédemment, et examinerons comment elles peuvent être corrélées à un propos ou à une vision du monde. Ensuite, nous verrons comment le parcours de lecture peut être lié au récit d'une bd. Enfin, nous envisagerons que le parcours de lecture puisse constituer un but en soi, en imaginant une catégorie de bd que l'on pourrait qualifier de "bandes dessinées de parcours".

⁴³ Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013. p. 92.

1. Les types de parcours de lecture

Le parcours de lecture peut prendre différentes formes dont découlent des représentations schématiques. La forme de parcours la plus couramment citée est le parcours en "Z", mais d'autres formes s'en rapprochent, comme la lecture en "N", davantage basée sur la verticalité. Nos précédentes analyses ont montré que d'autres formes, comme le parcours en boustrophédon, en spirale ou en boucle, pouvaient être mises en place par certaines dispositions d'images ou par l'utilisation d'autres guides de lecture. Par ailleurs, la forme du parcours de lecture se complexifie dès lors que l'on prend en compte les bifurcations. Même si, en définitive, le lecteur ne peut lire qu'une seule image à la fois, représenter en un seul visuel chaque possibilité de parcours d'une bd comportant des bifurcations peut conduire à une forme proche de l'arborescence ou du diagramme.

Ces représentations ne peuvent équivaloir au parcours de lecture réellement effectué, puisqu'elles ne prennent pas en compte les petits coups d'œil et mouvements de regard que le lecteur effectue en dehors de l'itinéraire qui lui est proposé. De plus, ces représentations varient selon que l'on choisisse d'inclure ou d'exclure certaines étapes ou guides de lecture, et elles n'indiquent pas non plus le nombre d'images composant le parcours. Par exemple, si les segments horizontaux du "Z" représentent des bandes, ils n'indiquent ni de combien d'images elles sont composées, ni si le segment en biais représentant le mouvement de retour correspond à un simple survol ou s'il est réinvesti par une image. Ces représentations traduisent néanmoins l'idée que les parcours peuvent prendre des formes diverses, chacune dotée de spécificités et d'une identité propre. Elles nous offrent un support pour approfondir le sujet, en permettant de schématiser et de synthétiser les parcours, d'y apposer des mots et d'établir un vocabulaire commun. C'est d'ailleurs grâce à ce type de représentations que je schématise le parcours de lecture de certaines planches, afin qu'il soit assimilable en un coup d'œil.

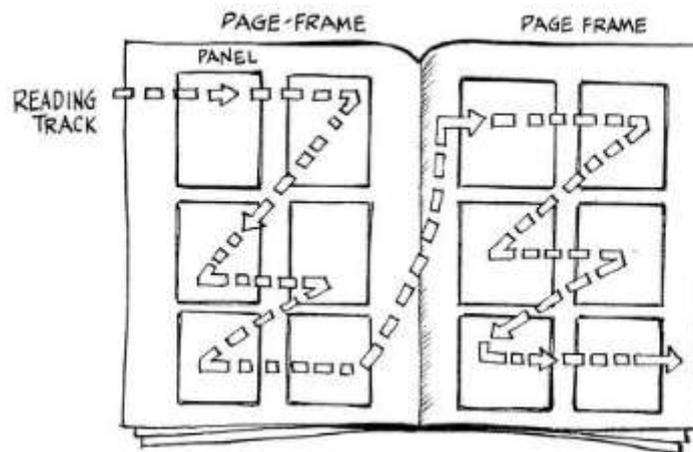
Au-delà de la représentation, nous verrons que la forme du parcours, en elle-même, s'accompagne souvent d'un propos, d'une vision du monde ou d'une expérience de

lecture particulière, que l'auteur cherche à transmettre en choisissant une forme de parcours plutôt qu'une autre.

Cette partie vise donc à étudier ces différentes formes et leurs représentations, ainsi qu'à explorer les raisons techniques et artistiques qui motivent leur utilisation.

1.1. Parcours fondamentaux, en "Z", "N" et "V"

Le parcours en "Z" est la forme de lecture la plus souvent citée et représentée. Elle renvoie à une vectorisation horizontale du regard, coupée par des mouvements de retour. Ce parcours est considéré comme le plus simple et le plus conventionnel, car il assure une bonne fluidité de lecture.



Will Eisner, *Theory of Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, United States, 1985; 1990, (expanded edition).

Sans le nommer ainsi, Will Eisner le représente à l'aide de flèches et de pointillés, et décrit ce parcours comme le mouvement normal de l'œil, bien que cela ne soit pas indépassable. *"This, ideally, is the normal flow of the reader's eye. In practice, however, this discipline is not absolute."*⁴⁴

⁴⁴ Will Eisner, *Theory of Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, United States, 1985; 1990, (expanded edition). p. 41.

Neil Cohn le nomme en anglais comme étant le “Z-path”. Selon lui, il s’agit effectivement du parcours le plus conventionnel, même si les planches de bandes dessinées cherchent souvent à le remettre en question. *“While most literate readers of English are familiar with the left-to-right and downward reading orders used in written language (the “Z-path”), comic pages often depart from simple grids in ways that challenge this Z-path of reading.”* Dans le chapitre cinq de *The Visual Language of Comics* Neil Cohn expérimente, à partir d’une grille de 2x2 images, une série de modifications de disposition afin de voir si le lecteur, face à ces changements, continue de lire en “Z” ou passe à une lecture en “N”, marquant une transition entre lecture horizontale et verticale.

La familiarité que l’on peut avoir avec cette forme de parcours de lecture correspond aux enjeux de fluidité et de clarté auxquels sont confrontés les auteurs lors de l’élaboration du parcours de lecture de leur BD, en particulier lorsqu’elle est pensée pour une lecture rapide.

Pour Rachel Thorn *“lorsqu’on pense à la mise en page des mangas on pense “dynamisme”. Le lecteur de manga sait toujours où regarder ensuite, parce que les signaux du parcours de lecture sont clairs. C’est parce que la lecture est aussi fluide qu’on peut dévorer un manga papier de 200 pages en vingt minutes”*.⁴⁵ Or, la théorie des “T” de Rachel Thorn vise justement à clarifier le fait que la lecture suit un parcours en “Z” et non en “N”.

Araki, l’auteur de *Jojo’s Bizarre Adventure*, exprime également dans ces conseils pour faire du manga cet attrait pour la frénésie de la lecture en déclarant :

*Manga is read with a certain rhythm : “Go to the left, to the left, to the left, then, when you reach the edge of the page, go down. Once more, go to the left, to the left, to the left, then, when you reach the edge of the page, turn to the next page.”*⁴⁶

⁴⁵ Rachel Thorn, *On Manga Page Layouts*, Nov 8, 2022, Updated: Nov 23, 2022, <https://www.blog.rachelthorn.net/single-post/on-manga-page-layouts#:~:text=In%20a%20nutshell%2C%20the%20rule,THEY%20KNOW%20SUCH%20A%20RULE>

⁴⁶ Hirohiko Araki, Takehiko Inoue, *Manga In Theory & Practice: The Craft of Creating*, Viz LLC, 6 juin 2017.

L'enchaînement des passages d'une image à l'autre, tel que décrit par Araki, semble frénétique, mais aussi très régulier. Il s'agit d'aller toujours vers la gauche, de passer à la bande suivante, encore à gauche, encore à gauche, puis tourner la page. On peut se demander si le parcours de lecture peut rendre celle-ci plus ou moins monotone ou dynamique, selon que l'on varie ou non la direction et la taille des vecteurs qui le composent.

Pour Léonie Koelsch, *“bouleverser les habitudes de lecture peut parfois désorienter le/la lecteur-riche, ce qui l'amènera à se focaliser plutôt sur les principes de mise en page que sur la teneur de l'histoire.”*⁴⁷ (Cet argument se concentre ici sur la bande dessinée non-linéaire, mais je trouve qu'il s'applique assez bien au parcours de lecture en lui-même). Adopter un ordre ou un parcours de lecture trop excentrique, ou du moins sortant des normes habituelles (comme les formes que nous verrons plus loin), pourrait focaliser l'attention du lecteur sur la forme, et potentiellement l'en distraire du récit. À l'inverse, un parcours de lecture conventionnel et familier, comme peut l'être le parcours en “Z”, peut fluidifier la lecture en réduisant les risques d'erreurs ou de confusion. Le lecteur a alors moins besoin de se concentrer sur la manière de lire la planche, ce qui favorise l'immersion dans le récit.

Puisque les parcours en “Z” et en “N” sont bien connus des lecteurs et facilitent la lecture, il est envisageable de les utiliser pour contrebalancer des dispositions d'images complexes. C'est le cas lorsque le mouvement de retour, représenté par le segment en biais du “Z” ou du “N”, est réinvesti par une image disposée au centre de sa trajectoire. La disposition sort alors de l'ordinaire, mais l'itinéraire suivi par le lecteur reste le même, ce qui permet de trouver un équilibre entre expérimentation et accessibilité.

D'autres principes de disposition, comme la fragmentation ou l'échelonnage, permettent d'alterner entre lecture horizontale et verticale au sein d'une même bande. J'ai choisi de représenter cette forme de parcours par la lettre “V”, ce qui souligne le changement de direction au sein d'une même bande, sans mouvement de retour — contrairement aux parcours en “Z” ou en “N”. Comme nous l'avons vu dans la partie consacrée au blocage et à la fragmentation, plusieurs parcours en “V”

⁴⁷ Léonie Koelsch, *Formes et enjeux de la bande dessinée non-linéaire*, DNSEP Didactique Visuelle Haute École des Arts du Rhin, 2017. p.31.

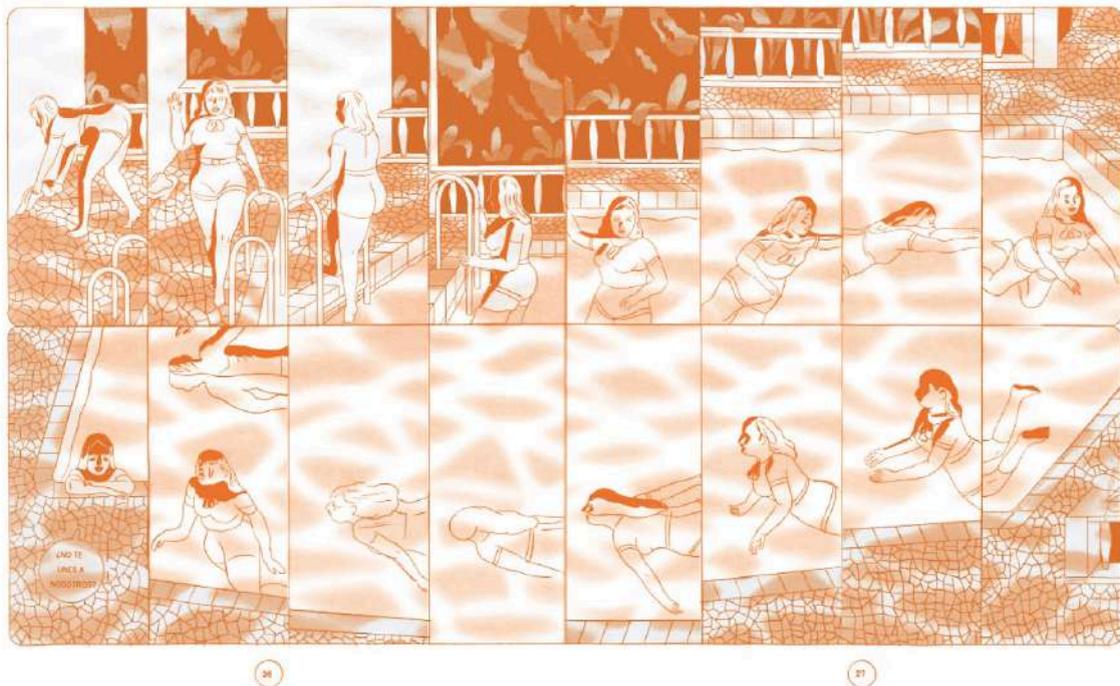
peuvent se succéder et refléter les variations de direction au sein d'une même disposition d'images.

1.2. Parcours en serpent, en "S"

Le terme boustrophédon désigne une forme d'écriture archaïque dans laquelle une ligne se lit de gauche à droite, la suivante de droite à gauche, et ainsi de suite. Son étymologie, issue des mots "bœuf" et "action de tourner", fait référence au trajet du bœuf labourant les champs en traçant des sillons. Dans un boustrophédon, le passage d'une ligne à l'autre ne se fait donc pas par un retour à la ligne classique, mais par un mouvement direct, en colonne. Cette forme n'alterne donc pas uniquement le sens de lecture, mais combine également des dimensions horizontales et verticales.

Cela dit, je préfère éviter d'exagérer les parallèles entre cette forme d'écriture, chargée d'histoire, et mes propres analyses. Je souhaite en effet qu'elles puissent se suffire à elles-mêmes, sans avoir besoin d'être légitimées par des références érudites. C'est pourquoi, lorsqu'il ne s'agira pas de textes mais de parcours de lecture en bande dessinée, j'utiliserai plutôt les termes de parcours en serpent ou en "S".

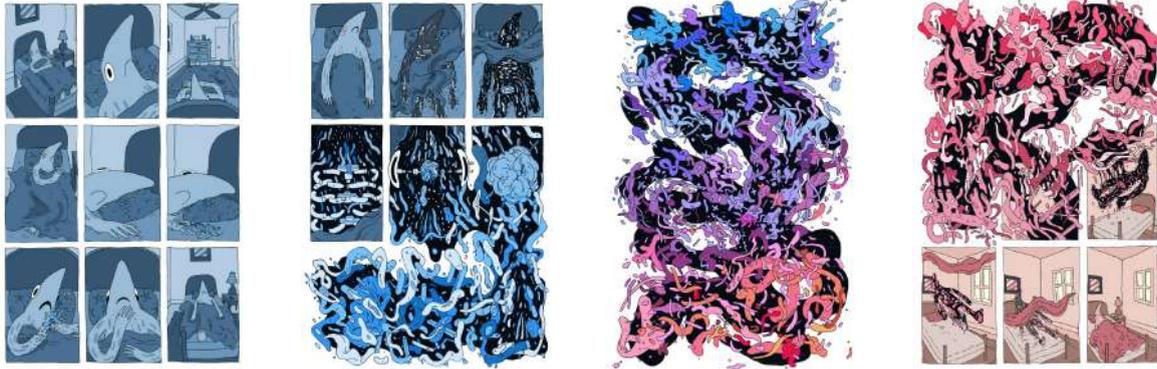
Un parcours en serpent ne prend pas nécessairement la forme complète d'un "S", mais ce motif en incarne les principes : il alterne entre horizontalité et verticalité, en effectuant uniquement des passages directs d'une image à l'autre, sans retour en arrière. Ce type de parcours peut être mis en place par la disposition des images en ruban, ou bien par l'utilisation de guides de lecture.



Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025.

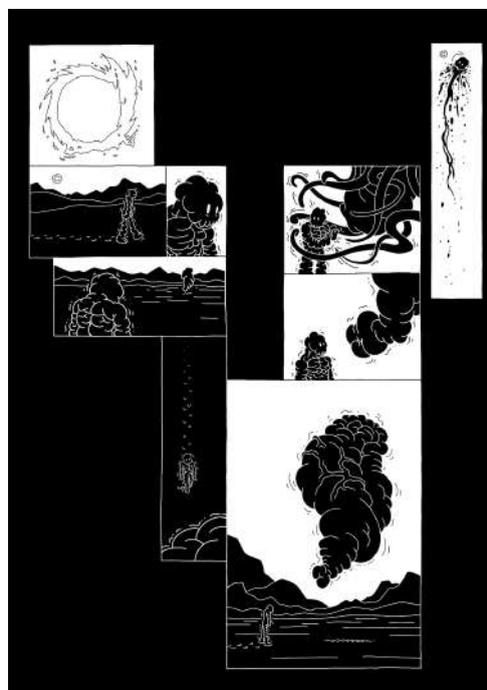
Dans cette double page d'*Arsène Schrauwen*, le personnage de Marieke fait le tour de la piscine. L'espace de la double page correspond à celui de la piscine, bien que les images soient faussement raccordées entre elles. La disposition des cases tend à suggérer un parcours de lecture en "Z", avec un mouvement de retour. Néanmoins, le fait de suivre la succession des silhouettes nous entraîne à faire, avec elles, le tour de la piscine. La première bande se lit vers la droite, la seconde vers la gauche, et le passage de l'une à l'autre s'effectue de manière directe et verticale. Les deux bandes forment ainsi un ruban lu en serpentif.

La majorité des rubans que nous avons examinés dans la partie qui leur est dédiée forment ainsi des parcours en serpentif, les courbes du "S" représentant les plis du ruban.



Joe MacCarone <https://imokcomics.tumblr.com/post/113525639394>

Dans cette histoire courte de quatre planches, le passage d'un parcours en "Z", organisé en bandes, à un parcours en "S", davantage en ruban, correspond à des étapes distinctes du récit. Ainsi, les parties qui relèvent de la situation initiale et de la situation finale sont organisées en bandes, tandis que la partie centrale, dédiée au développement ou aux péripéties, adopte une structure en ruban. Il est donc possible de changer de forme de parcours selon les étapes du récit d'une bande dessinée.



J'ai personnellement utilisé ce principe dans une histoire en une planche. La première partie du récit se lit de haut en bas et correspond au voyage d'un

personnage humanoïde dans le désert jusqu'à sa rencontre avec une créature étrange. Puis, le récit continue de bas en haut, lors de l'interaction avec cette créature. L'image la plus basse, qui est le point de bascule entre la lecture vers le bas et celle vers le haut, est le moment de la rencontre entre ces deux formes de vie. Les étapes du parcours correspondent ainsi à des moments précis du récit. Les images sont disposées en ruban, collées les unes aux autres, à l'exception de la toute dernière, dans laquelle le personnage humanoïde que l'on suivait s'est fait trancher la tête. Le sens ascendant de la lecture permet de faire ressentir le vol plané effectué par sa tête. Cette disposition permet de ne pas avoir à remplir toute la page d'image et de s'affranchir des contraintes de son format rectangulaire. Il devient ainsi aisé de disposer librement les images et de faire errer le regard du lecteur librement sur la page, en suivant le parcours du personnage, tout en facilitant des analogies spatiales. C'est par exemple le cas des deux premières et la dernière images, qui sont les seules contenant le soleil et qui sont malgré tout disposées en haut de la page.

1.3. Parcours en spirale, en “”

Le parcours en spirale a pour particularité d'alterner les sens de lecture afin de faire le tour de la planche, avant de terminer sa trajectoire en son centre. Il correspond ainsi au modèle du jeu de l'oie, une analogie astucieuse formulée par Nicolas Labarre, qui s'est intéressé à ce type de parcours qu'il nomme “lecture en escargot”.



Nicolas Labarre, <https://picturing.hypotheses.org/909>.

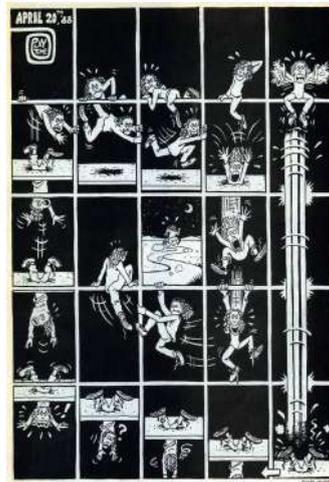
Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier, série Les jeux de la phosphatine Falières, Paris, Devambez (grav. impr.), 1906. – <https://www.mmsch.univ-aix.fr/jeudeloie/4-4.html>

Selon Nicolas Labarre, rendre identifiable le dispositif du jeu de l'oie dans une planche permet au lecteur de changer de protocole de lecture, en délaissant la lecture en "Z" au profit de la lecture en escargot. C'est pour que le lecteur puisse reconnaître le jeu de l'oie que Nicolas Labarre a choisi d'arrondir les angles de ses cases. Le passage d'une image à l'autre s'effectue alors entre les côtés formant des angles droits.

"Enfin, cette réflexion sur les protocoles – qui était nettement moins claire dans mon esprit quand j'ai dessiné la planche – m'a amené à me demander si le plus efficace pour forcer la lecture en escargot n'aurait pas été de placer toute la page sous le signe d'un protocole bien différent, celui du plateau de jeu de société. Le Jeu de l'Oie, exemple prototypique, offre un modèle culturel de lecture en ruban. Or, il me semble qu'un simple jeu sur l'arrondi des cases de bande dessinée permet précisément de déclencher ce référent culturel. Une révision de la planche en ce sens – ci-dessous – suggère que la lecture « en Z » n'est pas du tout une propriété d'un quelconque « langage visuel » mais une habitude, susceptible d'être remise en question dès qu'elle est confrontée à une concurrence culturelle sérieuse."⁴⁸

⁴⁸ Nicolas Labarre, *Lecture en escargot ?*, Publié 12/02/2021 · Mis à jour 12/02/2021, <https://picturing.hypotheses.org/909>

Dans cette planche de Nicolas Labarre, ce sont également l'espacement entre les images et l'utilisation de mèches de cheveux comme éléments de liaison qui permettent de guider le regard du lecteur selon une trajectoire en spirale.



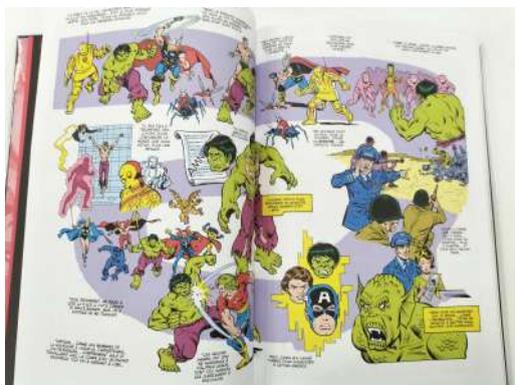
Joe Matt, *Play Time*, ?, 1988.

Plusieurs procédés sont utilisés pour mettre en place un parcours en spirale dans cette planche de Joe Matt. Les cinq premières images se lisent comme une bande ordinaire, allant vers la droite, jusqu'à la marge, à l'exception que le personnage forme de légère liaison et raccord vers les images inférieures, ce qui peut interférer dans la lecture et attirer le regard vers la bande du dessous. Cela peut faire faire un mouvement de vas-et-vient entre les images des deux premières bandes. Puis à la fin de la première bande, le personnage chute tout en bas de la page, dans la dernière case. Le lecteur peut facilement suivre sa trajectoire puisqu'elle est représentée visuellement par des traits formant une liaison jusqu'à la dernière image. Ensuite, une flèche, accompagnée de la similitude entre le contenu des cases, nous fait lire la bande du bas de la droite vers la gauche. Puis une succession de raccord et de liaison engendré par les gesticulations du personnage nous font aller du bas vers le haut, puis vers la droite, le bas, la gauche, et à nouveau le haut, pour enfin arriver à la l'image finale et au point de sortie de la planche, disposé au centre du gaufrier. On y voit alors le personnage s'évader vers l'horizon.



Frank Miller, *Elektra*, Panini, 3 décembre 2014.

Dans cette planche de Frank Miller, l'Effet de Luca oriente la lecture en spirale, d'autant plus que les silhouettes qui se succèdent se déplacent dans un escalier en colimaçon qui, vu de haut, évoque lui-même une spirale.

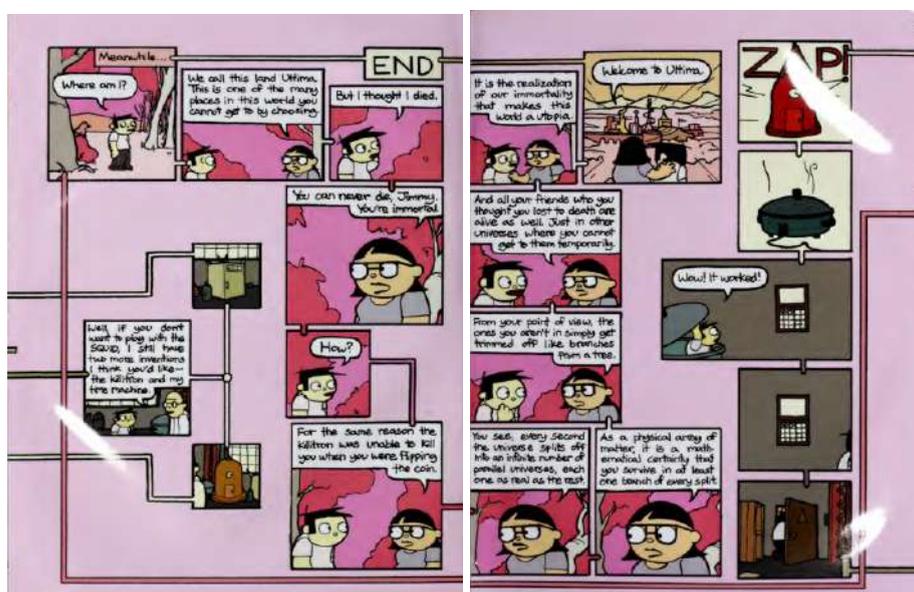


Bill Mantlo, Sal Buscema, *Today Is the First Day of the Rest of My Life ! - The Incredible Hulk*, (1968)
28 juillet 1983. p. 7 et 8.

L'ensemble des pages de cette histoire courte sur Hulk est organisé en bandes et suit un parcours en "Z", à l'exception d'une double page conçue en spirale. Celle-ci raconte l'origine du personnage ; le régime du récit y diffère donc de celui des autres planches. On change ainsi de régime narratif le temps de résumer les origines du personnage, en même temps que l'on modifie la forme du parcours de lecture. Ce parcours en spirale est rendu possible grâce à un arrière-plan bleu qui en dessine le motif, sur lequel les images sont disposées successivement, formant un ruban en spirale.

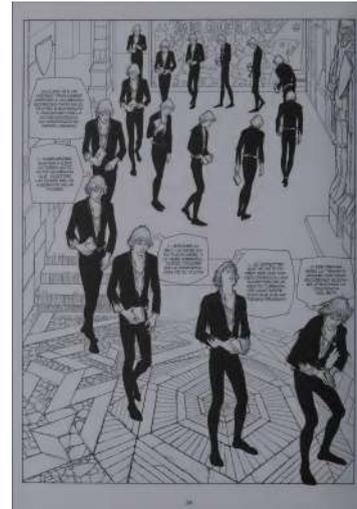
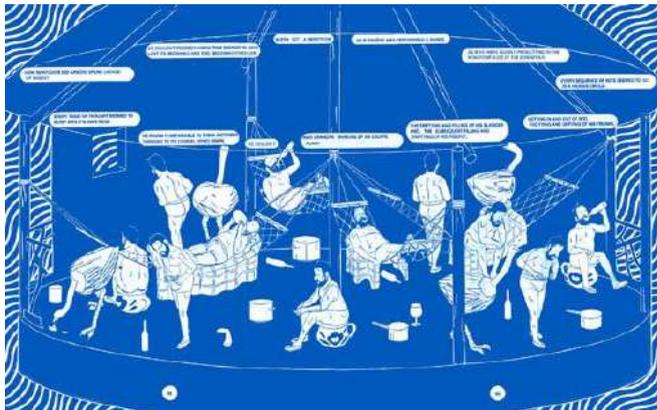
1.4. Parcours en boucle, en “O”

Le parcours en boucle se rapproche de la spirale puisqu’il jongle entre plusieurs sens de lecture afin de faire le tour de l’espace de la planche. Néanmoins, contrairement au parcours en spirale, la dernière image ne se trouve pas au centre de la composition. Dans un parcours en boucle, la dernière image est connectée à la première. Le regard peut alors passer de la dernière à la première image, ce qui permet à la lecture de se poursuivre indéfiniment, selon la volonté du lecteur.



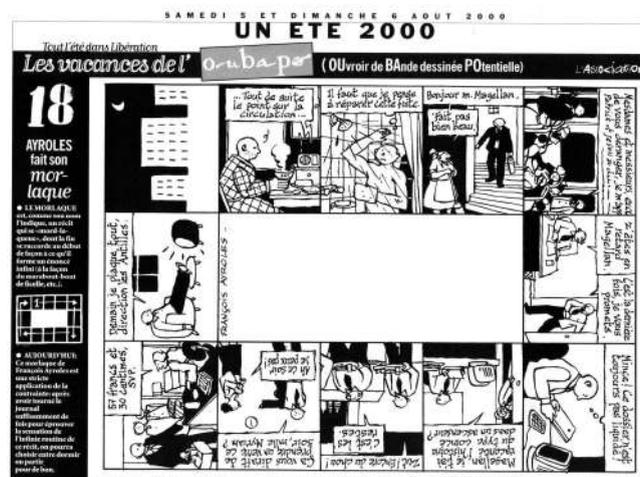
Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012.

Nous avons déjà pu observer un petit parcours en boucle de quatre images dans *Vanille ou Chocolat ?*, mais cette bd en contient au moins un autre. Ici, Jimmy découvre “Ultima”, une ville utopique, et prend ainsi conscience de sa propre immortalité. Il est pris dans un parcours en boucle de treize images, comprenant la l’image du texte de fin avec écrit “END”. La lecture ne se termine cependant pas à cette annonce de fin, puisqu’une liaison la relie à la première image de la boucle. La lecture de ces treize images peut ainsi se répéter et boucler sur elle-même indéfiniment, représentant métaphoriquement l’immortalité du personnage.



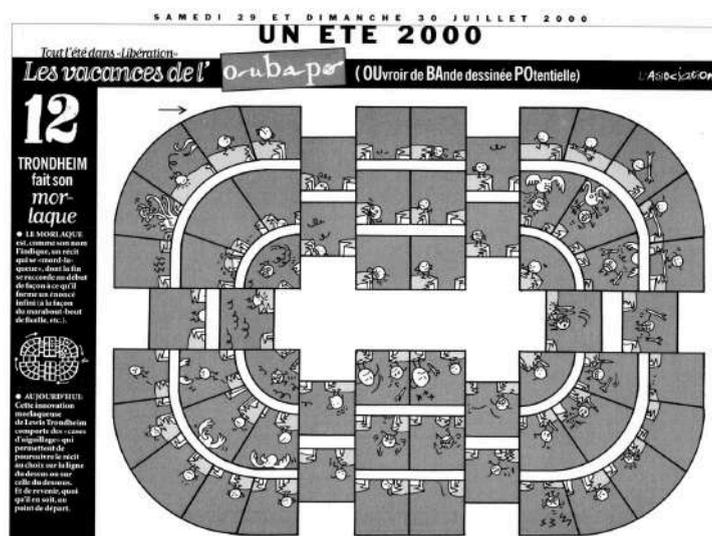
Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025. p. 98-99.
Gianni De Luca, *Hamlet*, 001 Edizioni (esp), 2012.

Nous pouvons voir comment représenter des personnages qui tournent en rond dans ces deux exemples, respectivement dans *Hamlet* de Gianni de Luca, puis dans *Arsène Schrauwen*, de Olivier Schrauwen. Dans *Hamlet*, l'Effet De Luca nous fait suivre la succession des silhouettes formant ainsi un parcours en boucle qu'effectue lui-même le personnage pendant sa marche. Tandis que dans *Arsène Schrauwen*, le parcours de lecture est plus chaotique et ouvert à l'interprétation, car les silhouettes ne se suivent pas selon un ordre précis. Il en va de même pour les textes, qui, bien que disposés en cercle, peuvent être lus dans tous les sens. Ils ne forment donc pas un véritable parcours en boucle, sauf si le lecteur choisit consciemment de les lire ainsi.



François Ayroles dans *Opus 3, Les vacances de l'Oubapo*, (ouvrage collectif) L'Association, 2000.

Le terme de “morlaque” est utilisé par le collectif de l’OuBaPo pour désigner “*comme son nom l’indique, un récit qui se “mord-la-queue”, dont la fin se raccorde au début de façon à ce qu’il forme un énoncé infini.*” Certains morlaque prennent la forme d’un parcours en boucle. Celui-ci, de François Ayroles, est utilisé pour représenter la répétition d’une même journée de travail qui se conclut chez soi devant la télé. Sa particularité est d’exiger que le lecteur retourne la planche à chaque changement de direction, car les images n’ont pas toutes la même orientation. L’histoire peut donc être lu indéfiniment, chaque relecture représentant une nouvelle journée de travail, jusqu’à ce que le lecteur lui-même décide d’en finir et d’en arrêter la lecture.

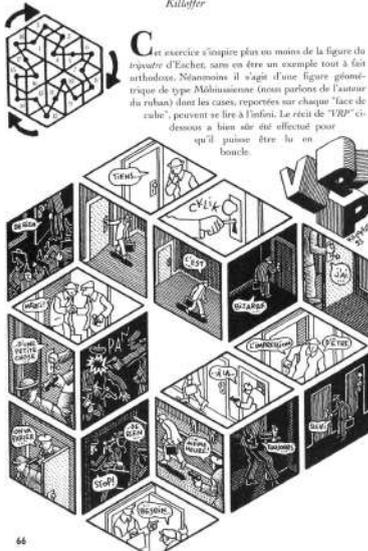


Lewis Trondheim dans *Opus 3, Les vacances de l'Oubapo*, (ouvrage collectif) L'Association, 2000.

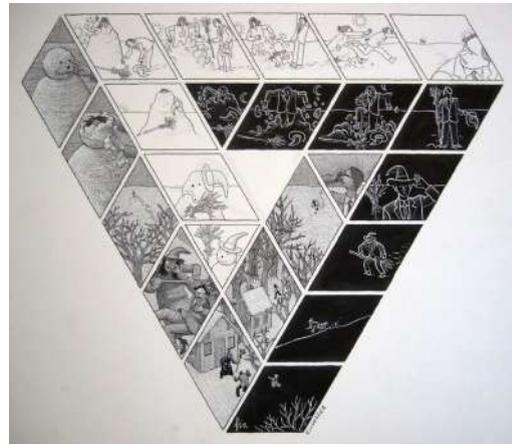
Ce morlaque de Lewis Trondheim se distingue par la présence de “cases d’aiguillage”, selon le terme employé par l’auteur, qui permettent de poursuivre le récit au choix sur la ligne supérieure ou inférieure. On y suit justement un petit personnage qui tente de passer continuellement au-dessus d’un ravin, et à qui il arrive de chuter et d’en remonter en fonction de notre choix de parcours. Ce parcours en boucle comporte donc des bifurcations, offrant une infinité de possibilités de lecture.

Bande dessinée en Tripoutre

Killoffer



Cet exercice s'inspire plus ou moins de la figure du *triangle d'Escher*, sans en être un exemple tout à fait mérité. Néanmoins il s'agit d'une figure géométrique de type Mœbiusienne (nous parlons de l'auteur du ruban) dans les cases, reportées sur chaque "face de cube", peuvent se lire à l'infini. Le récit de "TRIP" ci-dessous a bien sûr été effectué pour qu'il puisse être lu en boucle.



Killoffer, *Bande dessinée en Tripoutre*, Oopus 1, L'Association, 02/1997.
Killoffer, ?.

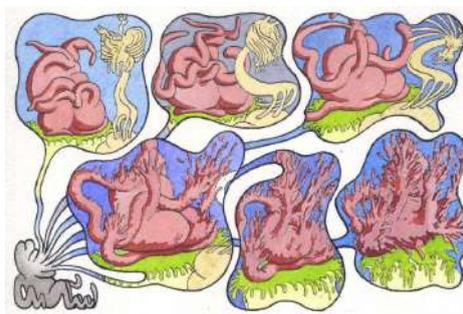
Ces deux morlaques de Killoffer reprennent la forme géométrique impossible du Triangle de Penrose. Cette figure devient alors le tracé du parcours de lecture qu'utilise Killoffer pour son récit. Le parcours est alors, d'une certaine manière, déjà existant. Ils peuvent ainsi être lus indéfiniment.

Le second exemple comprend trois rubans de huit images chacun, tous de type 4/4. Le point d'entrée de chaque ruban est une image triangulaire se trouvant proche du centre de la figure. On peut facilement distinguer les trois rubans par leur valeur de noir et de blanc. Chaque ruban constitue une étape d'un récit en trois parties, que le lecteur peut parcourir à volonté.

Enfin, nous pourrions aller plus loin que l'échelle de la planche pour aller à celle de l'album ou de la bd dans son entièreté. Le parcours de lecture peut ainsi être envisagé comme une boucle à l'échelle de l'album entier, lorsque la dernière image renvoie à la toute première, permettant ainsi une relecture sans fin de l'œuvre.

1.5. Parcours centralisé, en “*”

Je propose de nommer “parcours centralisé” un agencement dans lequel plusieurs images sont toutes reliées à une seule et même image, faisant systématiquement repasser la lecture par l’image centrale entre celles de deux autres images. On peut représenter ce parcours par un * dont le croisement des segment représente l’image centralisante et chaque segment représente une image “satellites”.



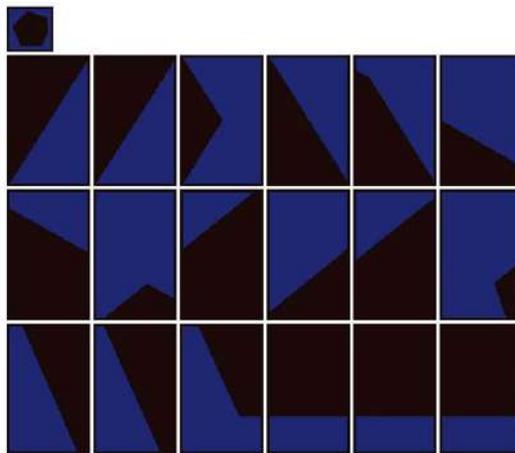
Andy Bleck, <https://www.andybleck.de/andy.bleck.abstract.html>.

Je parle d’image centralisante plutôt que d’image centrale, car elle centralise le parcours de lecture sans être nécessairement placée au centre de la planche. C’est le cas dans cette planche abstraite d’Andy Bleck, dans laquelle l’image centralisante est disposée dans le coin inférieur gauche, et est reliée à chaque image satellite par une liaison. La manière de lire cette planche peut rester subjective, notamment parce que j’accorde de l’importance aux liaisons, en particulier depuis ma lecture d’œuvres comme *Vanille ou Chocolat ?*, qui ont rendu ce principe explicite pour moi. Or, un lecteur qui aurait moins conscience des liaisons en tant que guide de lecture ne lirait peut-être pas cette planche de la même façon, et pourrait la lire comme un “Z” conventionnel.



Alex Chauvel, *Toutes les mers par temps calme*, 2015.

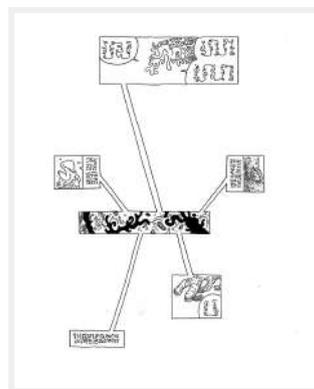
Dans chaque planche de *Toutes les mers par temps calme*, de petites images sont reliées par des tiges à une grande image, indiquant que leur contenu en est un agrandissement. Le regard du lecteur effectue donc une alternance entre la grande image qui centralise le parcours, et chaque images satellites. C'est ainsi qu'il peut comprendre où se situe le contenu de chaque image satellite dans le paysage considéré comme l'image centralisante. Le mécanisme du parcours centralisé peut donc s'appliquer à cette bd.



Jessie Bi, titre imagé, numéro 14 de la revue *Bile Noire*, juillet 2004.

Les images de cette planche abstraite de Jessie Bi sont des gros plans dérivés de la petite image en haut à gauche, représentant un hexagone noir sur fond bleu. On

peut vouloir passer d'image en image d'après leur disposition, ce qui pour l'auteur donne un récit *“rythmé par les ascendances, descendances ou horizontalités, ainsi que par l'accord des angles Logiquement, il s'achève par un horizon répété sur trois cases, montrant un calme, un retour à la normale après une succession de bouleversements”*. Une autre manière de parcourir cette planche consiste à chercher où se situe chaque image par rapport à la forme de base, visible en entier en haut à gauche en tant que “image titre”, et qui fonctionne comme une carte à suivre. Le parcours devient alors un parcours centralisé, puisqu'il s'agit de faire des aller et retour entre cette image titre qui est l'image centralisante et les autres images.



Dxxdle, sans titre, 2024.

J'ai moi-même réalisé une planche reposant sur ce type de parcours de lecture. Une image placée au centre y est reliée à toutes les autres, amenant selon moi le regard à y revenir entre la lecture de chaque image satellite. Mon objectif étant de faire ressentir l'effet que ça fait d'être les personnages aliens qui sont représentés. Opter pour un parcours non conventionnel me permet d'induire que mes aliens ont d'autres logiques et donc imposent d'autres conventions de lecture que la nôtre.

1.6. Parcours en arborescence

Narration multiple, bande dessinée dont vous êtes le héros ou bien expérimentation oubapienne : certaines bandes dessinées proposent au lecteur de choisir lui-même son propre parcours de lecture, en créant des œuvres comprenant volontairement

plusieurs possibilités de parcours. Que ce soit par l'usage de bifurcations ou par la multiplication des points d'entrée sur une même planche, pouvoir choisir un parcours de lecture parmi plusieurs possibilités offre au lecteur une expérience singulière, dont on peut interroger la finalité et les motivations, que ce soit pour le lecteur qui se dirige vers ce type de bande dessinée ou pour l'auteur qui les crée. Lorsque le parcours se divise ainsi en différentes possibilités, bien que le lecteur n'en emprunte qu'une seule, si l'on devait représenter l'entière des options de lecture, alors ce parcours pourrait avoir l'apparence d'un arbre généalogique, voire d'un diagramme.

Léonie Koelsch a consacré son mémoire à la bande dessinée non linéaire, qui propose plusieurs possibilités d'agencement des images et de parcours de lecture. Ces bandes dessinées offrent un plus haut degré de liberté au lecteur, qui peut décider lui-même de son chemin de lecture. À l'inverse du choix, il est également question de bandes dessinées dont l'ordre des images est aléatoire. Les parcours restent multiples, mais celui que suit le lecteur lui est imposé. Pour Léonie Koelsch, la bande dessinée non linéaire est une forme particulièrement adéquate pour certains récits :

Pour finir, il me semble que l'élaboration de bandes dessinées non-linéaires permet d'aborder des thématiques de manières différentes d'une bande dessinée linéaire. En effet, elles me semblent plus appropriées pour traduire la multiplicité des possibilités du destin des personnages, en laissant le/la lecteur·rice agir pour former des séquences qui pourraient changer à tout moment. Par ailleurs, elles permettent aussi simultanément de démontrer la pluralité ou la subjectivité des points de vue vis-à-vis d'une situation. Elles permettent également de montrer l'interaction entre différents personnages, situations et actions, car les fils narratifs sont interdépendants. De même, l'effet de surprise et de découverte est plus présent, en révélant des pans de l'histoire grâce à des manipulations de l'ouvrage. Enfin, son usage est particulièrement pertinent pour reconstituer les fragments d'un événement.⁴⁹

⁴⁹ idem. p. 78.

Jason Shiga est l'auteur de nombreuses bandes dessinées dont vous êtes le héros, et a d'ailleurs commencé à écrire en réalisant directement des BD à narrations multiples. Sa principale source d'inspiration lorsqu'il était jeune fut le roman dont vous êtes le héros intitulé *Choose Your Own Adventure*. Un roman dans lequel les choix du lecteur sont rendus possibles grâce à des indications du type : « pour faire ce choix, rendez-vous à la page tant ». Il s'agit donc d'un référentiel culturel autre que la bande dessinée, auquel s'ajoute un vif intérêt pour les mathématiques, les puzzles, labyrinthes et autres casse-tête, qui a initialement motivé Jason Shiga à créer des bandes dessinées interactives. Ce dernier n'a découvert certaines expérimentations oubapiennes que dans un second temps. Pourquoi alors vouloir transposer ce principe d'histoire à embranchements en bande dessinée ? Parce que Jason Shiga souhaite représenter visuellement l'idée de choix, de bifurcation et de multivers, ce qui, selon lui, n'est pas réalisable dans un roman ou un jeu vidéo, par exemple.

“Again, as much as I love these early game books, there’s something that I wanted to do with comics that I felt was missing with those game books, which was that comics is a visual medium. I wanted to present everything visually, so I wanted to present the idea of choice visibly. So you’ll notice in all of my interactive comics that choices are usually represented by a trail or a line literally branching and the readers can actually see right in front of them the universe splitting into two parts. And for me, comics is just the perfect medium to visually represent the idea of choices and choice making, the multiverse, and for me, it’s just a match made in heaven.”⁵⁰

Le parcours multiple peut également être mobilisé pour représenter des états mentaux altérés. À ce sujet, Renaud Chavanne évoque le travail de Chris Ware, qui introduit des bifurcations afin de traduire la nébuleuse de l'esprit lorsque le récit traite de souvenirs. Il s'agit alors de suggérer un état intérieur vaporeux, non linéaire, fonctionnant davantage par associations d'idées et de sentiments que selon une pensée rigoureusement articulée.

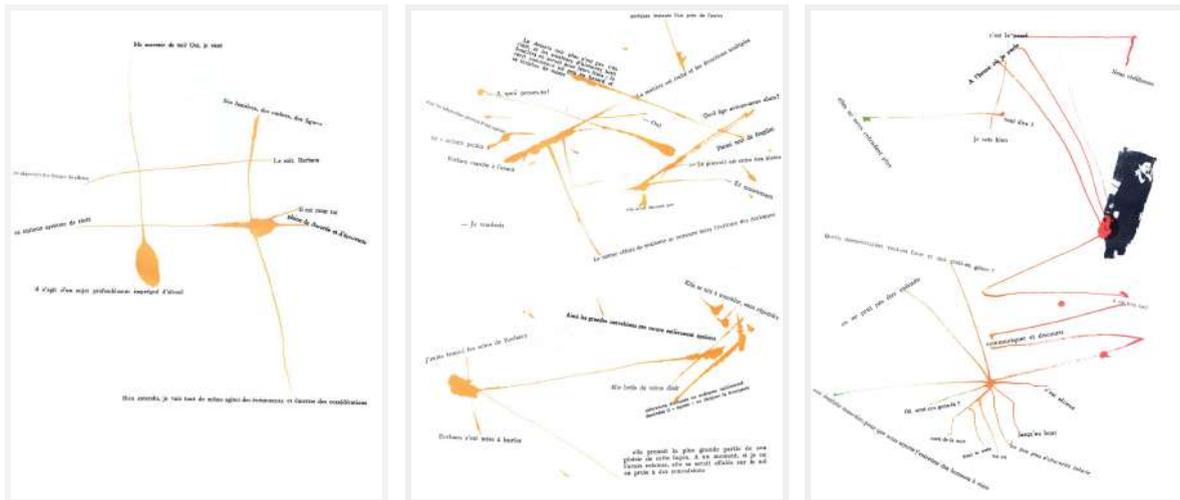
⁵⁰ Jason Shiga Interview on “Adventuregame Comics”, September 10, 2022 by [Comic Book Herald Staff](https://www.comicbookherald.com/jason-shiga-interview-on-adventuregame-comics/), <https://www.comicbookherald.com/jason-shiga-interview-on-adventuregame-comics/>

“L’état dans lequel on est lorsqu’on entre en souvenance : tout ceci est vaporeux, non linéaire, et procède plus par associations d’idées et de sentiments que par l’articulation rigoureuse de la pensée. L’enjeu est là pour le dessinateur : évoquer la venue des songes de la remembrance. Ware emploie et organise ses agrégats de cases pour faire ressentir au lecteur ce délicat désordre de l’esprit.”⁵¹

Je pense que Chris Ware propose également des planches de bande dessinée à parcours multiple, afin que chaque lecture constitue une expérience singulière, où les informations parviennent au lecteur dans un ordre unique. L’absence d’un ordre de lecture clairement établi participe ainsi à l’un des objectifs de Chris Ware, qui cherche à rendre ses planches « aussi riches que la vie ».

Une œuvre qui, bien qu’elle ne soit pas considérée comme une bande dessinée, peut nourrir la réflexion sur les mécanismes de parcours de lecture, est *Mémoires*, un livre créé et édité hors commerce par Guy Debord en 1958, avec des illustrations du peintre danois Asger Jorn. Sur le fond, *Mémoires* constitue une autobiographie centrée sur une période précise de la vie de Debord, celle où il quitte le mouvement lettriste pour fonder l’Internationale situationniste. Sur la forme, l’auteur emploie la technique du cut-up, consistant à découper des fragments de textes préexistants pour les réutiliser. Ces fragments sont disposés et collés sur les pages, puis reliés par des traits d’encre colorée et des splashes de peinture réalisés par Jorn. Ces éléments graphiques sont désignés par les auteurs comme des Structures Portantes, un terme emprunté au champ architectural. Ces traits et splashes servent d’éléments de liaison entre les blocs textuels, ainsi qu’avec quelques dessins et photographies. La composition de chaque page induit des bifurcations et permet des parcours de lecture multiples, comme en témoignent plusieurs exemples variés.

⁵¹ Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010. p. 251.



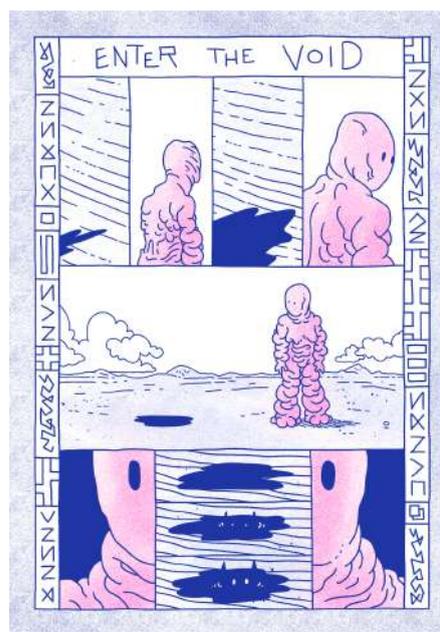
Guy Debord, Asger Jorn, *Mémoires*, auto-édition, 1959. p. 1, 4, et 17
 (avec l'ajout d'un cadre gris pour discerner les limites de la page)

La composition ne propose aucun ordre de lecture explicite. Le lecteur est libre de circuler d'un fragment à un autre et de reconstituer lui-même le fil du récit. Le contenu de l'ouvrage se prête à cette dérive, dans la mesure où chaque fragment textuel ou visuel constitue une parcelle de la mémoire de Guy Debord, qui se remémore des instants de sa vie. Ce mode de lecture cherche ainsi à retranscrire un voyage intérieur dans la mémoire, où les souvenirs émergent, disparaissent et s'enchaînent dans un ordre mouvant, subjectif, voire aléatoire.

Conclusion 1.

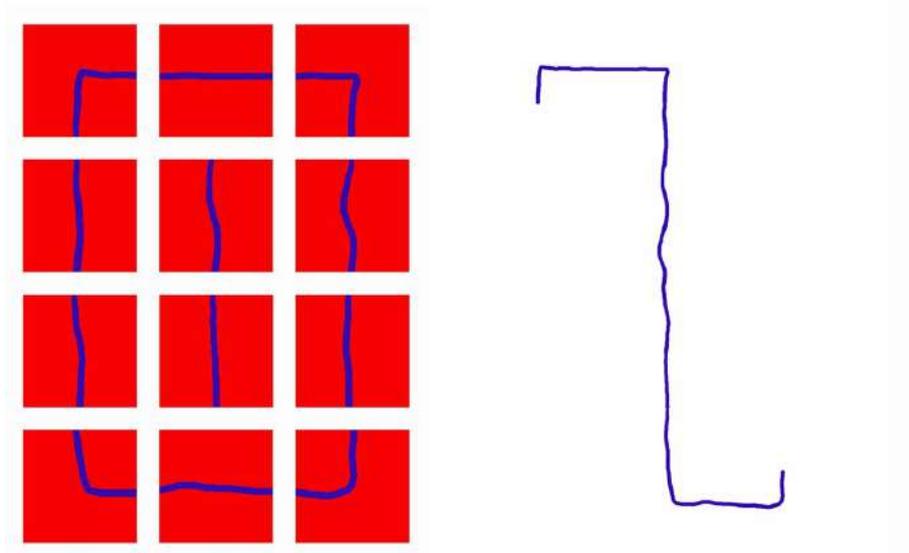
La question du parcours de lecture peut être abordée à travers les symboles que dessinent les itinéraires possibles des différents types de navigation. Certaines formes de parcours possèdent intrinsèquement le potentiel d'évoquer des thématiques particulières : ainsi, les parcours en boucle se prêtent idéalement à l'évocation de la répétition, de l'ennui ou encore de l'immortalité. Les parcours multiples peuvent quant à eux représenter la notion de choix ou de hasard, puisqu'ils offrent au lecteur plusieurs trajectoires possibles. D'autres formes plus conventionnelles favorisent, pour leur part, la fluidité de la lecture, car elles sont plus fréquentes et donc familières pour le lecteur.

Chaque forme de parcours peut engendrer des représentations ou des symboles. Bien que ceux-ci soient limités et ne puissent retranscrire toute la complexité de l'expérience de lecture, ils permettent néanmoins de classifier des parcours distincts et d'en cerner les spécificités. Par ailleurs, cette typologie constitue une véritable banque de motifs ou de symboles exploitables pour évoquer la notion de parcours de lecture. Ainsi, dans mon propre travail artistique, j'exploite les motifs issus des parcours de lecture pour représenter des langages imaginaires. Je pars de l'hypothèse que ces créatures fictives ont conscience d'exister dans un espace vectoriel, ce qui influencerait leur perception du monde, leur logique et leur langage. Ces formes de parcours deviennent alors des motifs conférant une atmosphère particulière à mon univers.



Dxxdle, *Secret Gxspel*, et *Enter the void*, 2024.

En complément de ces symboles de parcours, j'emploie d'autres signes graphiques qui renvoient aux mécanismes internes de la bande dessinée : cadres d'image, intersections de gouttières, notamment en "+" ou en "T", en lien avec la règle des T. Cette banque de motifs, constituée au fil de ce mémoire, fait désormais partie intégrante de mes créations.



Jessie Bi, titre imagé, numéro 14 de la revue Bile Noire, juillet 2004.
Planche à gauche, et titre imagé à droite.

Il est possible d'aller plus loin en intégrant les représentations du parcours de lecture directement dans les titres des œuvres. Jessie Bi, par exemple, a utilisé le schéma de lecture d'une de ses planches abstraites comme titre imagé de celle-ci. Dans la même idée, la planche *Play Time* de Joe Matt, précédemment évoquée, présente un motif en spirale intégré au titre, disposé en haut à gauche de la page, et qui annonce le parcours de lecture en spirale de la planche. Ces titres graphiques anticipent le parcours du lecteur, à la manière de cartes signalétiques indiquant la voie à suivre.

2. Vectorisation du regard et narration

Lorsque le lecteur parcourt l'espace de la planche, son regard est vectorisé, c'est-à-dire qu'il effectue une série de déplacements allant d'un point à un autre.

Nous verrons que cette vectorisation est au cœur de l'expérience de lecture, car à chaque déplacement, le regard croise des personnages ou objets qui peuvent aller dans le même sens ou dans le sens inverse, influençant ainsi le ressenti de la lecture.

Ensuite, nous examinerons le parcours de lecture comme un ressort scénaristique "méta".

Enfin, nous analyserons comment sont parcourues les bandes dessinées sans récit, et comment cette absence de narration affecte le protocole de lecture.

2.1. Dualité entre mouvement réel et mouvement fictif

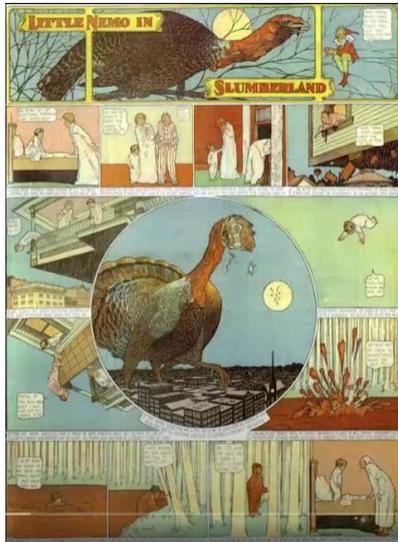
Pendant son parcours, le regard du lecteur croise des éléments qui vont dans le même sens que lui ou dans la direction opposée. Je propose de distinguer le mouvement réel (effectué par les yeux du lecteur sur la surface des planches) et le mouvement fictif (effectué dans l'univers de la bande dessinée par les personnages ou les objets eux-mêmes). Bien que de nature différente, les mouvements réels et fictifs coexistent pour produire l'expérience de lecture finale. Des exemples courants que nous allons étudier sont ceux d'un personnage courant dans le sens de la lecture, ou tombant lorsque la lecture va vers le bas.



Benoît Peeters souligne la corrélation entre le mouvement de la lecture et l'histoire racontée, en mettant en avant une planche de Töpffer reprise par Cham, qui a inversé les images par rapport à l'original, tout en maintenant la lecture de gauche à droite. Benoît Peeters exprime que *“Chez Töpffer, les trois personnages épousent parfaitement le mouvement de la lecture courant de gauche à droite avec un bel effet d'ensemble qui leur permet, en quelque sorte, d'enjamber les frontières entre les cases. Dans l'adaptation de Cham au contraire, la dynamique des acteurs se trouve contrariée et contredite par la trajectoire du regard. C'est comme s'il nous fallait, à chaque case, revenir sur nos pas.”*⁵² Benoît Peeters cite également le passage d'un entretien d'Hergé qui parle du sens de lecture : *“Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple ; et puis cela correspond à une habitude de l'œil, qui suit le mouvement et qui l'accentue : de gauche à droite, la vitesse paraît plus grande que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir*

⁵² Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 82-83.

de droite à gauche, il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même."⁵³



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1905 à 1914.

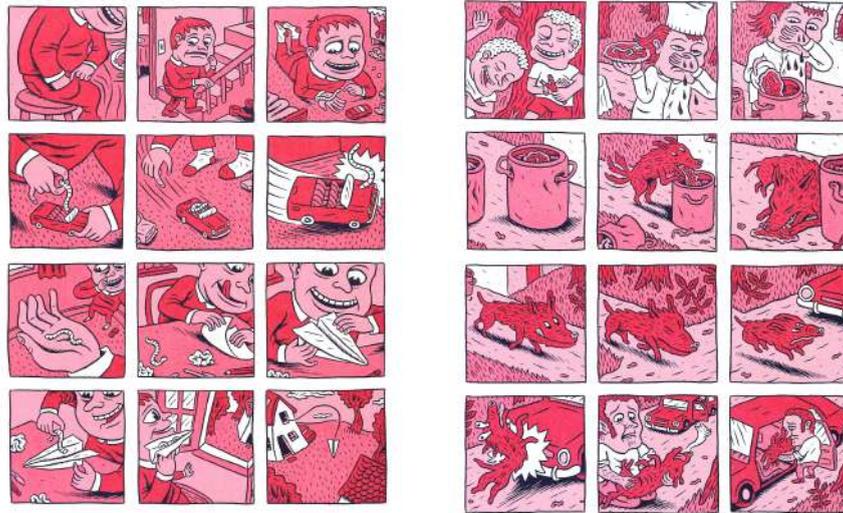
Le lecteur semble comprendre plus facilement et ressentir davantage un mouvement effectué par les personnages de la bande dessinée lorsqu'il accomplit le même mouvement en le lisant. Il peut ainsi, comme dans la planche de *Little Nemo*, mieux ressentir la chute du personnage lorsque la lecture l'accompagne, en allant vers le bas. Chez Töpffer, on peut avoir l'impression que les personnages enjambent les frontières entre les cases, tandis qu'ici, on a le sentiment que Little Nemo tombe d'une image à celle d'en dessous.

⁵³ Numa Sadoul, *Entretiens avec Hergé*, édition définitive, Casterman, <<Bibliothèque de Moulinsart>>, 1989, p. 88, cité dans Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003. p. 84. 85.



Mister Box, *Le grand retournement*, 23 novembre 2024.

Le Grand Retournement de Mister Box est un webtoon dans lequel la gravité s'inverse, faisant chuter l'humanité dans le ciel. Ce retournement de la gravité peut créer un paradoxe, car les personnages tombent dans le ciel, donc vers le haut, tandis que ce webtoon se lit vers le bas. Ce paradoxe offre d'innombrables possibilités de mise en scène. Dans ces trois extraits successifs : lorsque la chute vers le haut doit paraître invraisemblable, il est particulièrement pertinent que la chute et la lecture suivent des directions opposées pour créer une gêne. Mais lorsque cette même chute fait tomber le personnage sur le plafond, l'enjeu est de faire ressentir cet impact. Mister Box a donc choisi d'inverser l'image pour que le mouvement de la chute et celui de la lecture aillent dans la même direction. Enfin, lorsqu'il s'agit de représenter la chute de l'humanité dans le ciel, l'image est inversée afin que le ciel soit vers le bas, donc vers la fin du chapitre, vers le néant. Ces extraits permettent d'apercevoir l'enjeu des parallèles à établir entre les mouvements réels et fictifs pour proposer l'expérience de lecture désirée.



Blanquet, *Le Lombric*, dans le recueil *Guimauves*, Cornélius, 01/06/2017.

La bande dessinée *Le Lombric* contient de nombreux exemples de mouvements réels et fictifs allant dans la même direction, en l'occurrence horizontalement, vers la droite. Dans cette planche, un enfant joue avec un ver, le place dans une voiture et la lance dans le sens du parcours de lecture. Ensuite, l'enfant répète la même opération en plaçant le ver dans un avion en papier et en le lançant par la fenêtre, comme s'il le lançait d'une image à l'autre. Dans les deux cas, le parallèle entre les mouvements réels et fictifs permet de fluidifier la lecture ainsi que la compréhension des déplacements des personnages et des objets.

La seconde planche présente un exemple bien différent, puisqu'on y voit un sanglier galoper, tout content d'avoir mangé le ver, vers la droite, donc dans le sens de la lecture, tandis qu'une voiture arrive dans le sens opposé, percutant le sanglier. Toutefois, la voiture ne se contente pas d'aller vers la gauche ; elle apparaît dans la dernière image de la troisième bande et percute le sanglier dans la première image de la bande suivante. C'est comme si elle réinvestissait le mouvement de retour, en allant vers la gauche et en descendant à nouveau vers la bande suivante. Ainsi, la voiture arrive dans le sens opposé du sanglier, laissant présager la percussio à venir, puis elle suit le mouvement de retour, de la droite vers la gauche, ce qui permet une meilleure compréhension de sa trajectoire et de mieux ressentir son mouvement.



Franquin, *Spirou et Fantasio*, "La Mauvaise tête", Dupuis, 1957. p. 32.

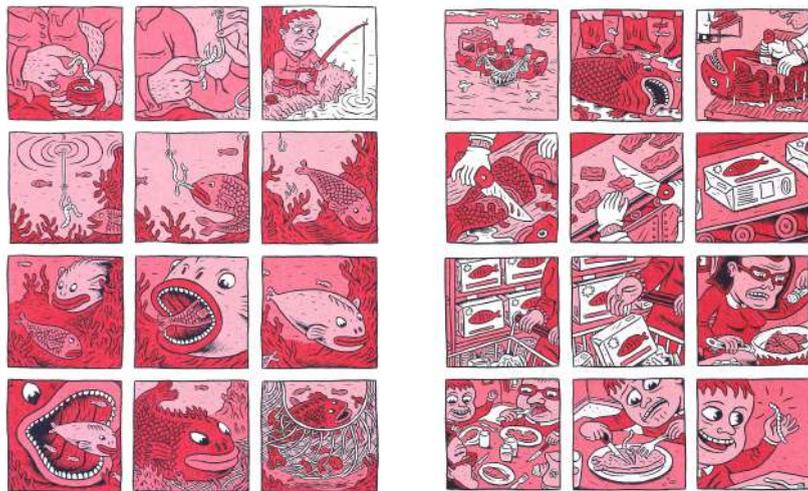
Hugues Micol, *Scalp*, Futuropolis, 03/01/2017. p. 11.

Bill Watterson, *Calvin et Hobbes*, tome 2 – *En avant, tête de thon !* 18 novembre 1985 - 31 décembre 1995.

Le mouvement de retour à la bande est un moment propice pour représenter des éléments qui réinvestissent cette trajectoire. Dans cet exemple tiré de *Spirou et Fantasio*, Fantasio dégringole une colline à vélo. Chaque fois qu'il chute d'un niveau de la montagne, il chute d'une bande. En plus d'aller vers le bas, Fantasio se déplace de la droite vers la gauche. Il accompagne donc le mouvement de retour à la bande (mouvement de haut en bas et de droite à gauche). Cela crée une correspondance entre le mouvement fictif de la chute de Fantasio et le mouvement réel effectué par le lecteur qui suit le parcours de lecture. Cela donne l'impression au lecteur d'être pris dans la chute de Fantasio. Ce sentiment peut être exacerbé par le fait que les dernières images de chaque bande soient raccordées aux premières de la bande suivante, les lignes du décor s'étendant entre ces images.

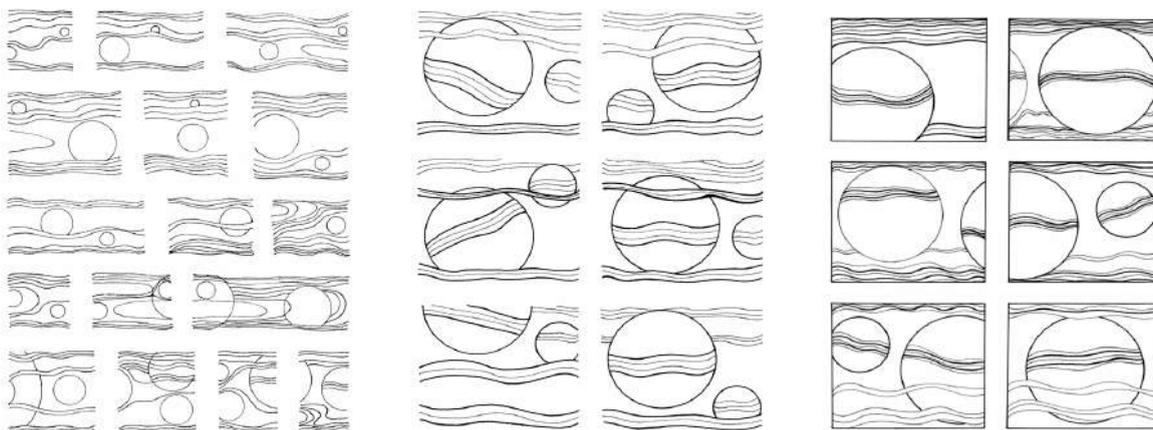
Dans *Scalp*, le déplacement de l'indien qui descend de cheval accompagne le mouvement de retour à la bande. Il serait possible de composer cette page en mettant les images deux et trois sur une même bande, mais le passage d'une bande à l'autre est un moment propice pour représenter des mouvements qui suivent cette trajectoire vers le bas et vers la gauche. Le mouvement du personnage accompagne donc le parcours de lecture. Ici, cela renforce la sensation de dextérité et l'agilité de celui-ci.

Le principe est similaire dans cette planche de *Calvin et Hobbes*, composée de quatre bandes. La première est une seule image comprenant le titre et Hobbes qui se déplace discrètement dans le sens de lecture (de gauche à droite). Dans la première image de la troisième bande, Hobbes fonce sur Calvin. Il le charge en allant de la droite vers la gauche et de haut en bas. Il accompagne donc le mouvement de retour à la bande, ce qui accentue la spontanéité de son action.



Blanquet, *Le Lombric*, dans le recueil *Guimauves*, Cornelius, 01/06/2017.

La fiction peut accompagner des mouvements singuliers, comme ce passage d'une planche à la planche voisine dans *Le Lombric*. On y voit des pêcheurs attraper un poisson dans leur filet et le remonter sur leur bateau. Ce mouvement vers le haut correspond au passage de la dernière image d'une planche à la première de la suivante. De plus, le moment où le poisson est remonté par les pêcheurs à la surface n'est pas dessiné. C'est comme si le mouvement de la lecture permettait d'imaginer le mouvement fictionnel alors que ce dernier n'est pas représenté.



Kym Tabulo, *The Drift of Impure Thoughts*, 2014. p. 25. 26. et 27.

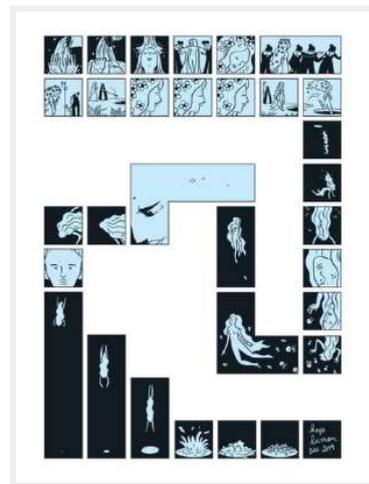
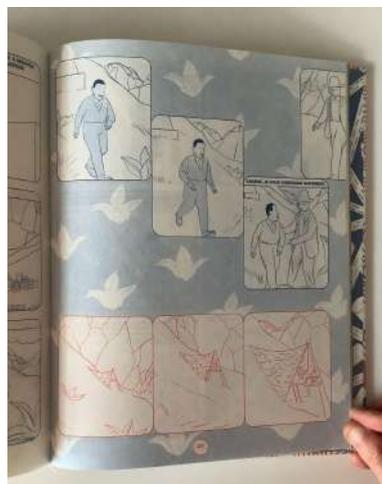
Dans la même idée, le mouvement de la lecture peut même “donner vie” à des objets inanimés. C’est le cas dans la bande dessinée abstraite *The Drift of Impure Thoughts*, de Kym Tabulo, dans laquelle des lignes et des cercles ne représentent rien d’autre que des lignes et des cercles en eux-mêmes. Le mouvement de la lecture donne parfois l’impression que ces motifs bougent aussi dans la même direction que nous, alors qu’il n’y a ni récit, ni diégèse, et s’il y en avait, rien n’indique que ces motifs ne puissent aller dans la direction opposée à la lecture. C’est donc bien le fait de la lire dans un sens qui nous donne l’impression que les motifs sont animés dans ce même sens.



Gianni de Luca, *Roméo et Juliette*, Les Humanoïdes Associés, 1 janvier 1981.

La plupart des exemples que nous avons pu voir reposent sur une analogie entre l’espace de la planche et l’espace fictif. Ainsi, lorsqu’un personnage va dans une direction, il y va à la fois dans l’espace fictif et dans l’espace de la page. Cette analogie spatiale peut être poussée à son paroxysme lorsque l’entièreté de la planche ou de la double planche correspond à un seul et même espace fictif. Gianna

De Luca met en œuvre cette idée dans ses adaptations en bande dessinée des pièces de théâtre de Shakespeare. La double page, dans son ensemble, est alors à considérer comme une scène de théâtre sur laquelle bougent les personnages. Pour permettre une compréhension chronologique des différentes silhouettes qui composent le mouvement d'un personnage, ces dernières sont souvent disposées de la gauche vers la droite, dans l'ordre chronologique, accompagnant ainsi le parcours de lecture. Cela donne l'impression que les personnages suivent le sens de la bande dessinée et peut appuyer le fait de considérer la planche de BD comme un espace vectoriel muni d'une directionnalité implicite qui s'impose au contenu de la planche. Dans ces planches de Gianni De Luca, les personnages semblent alors traverser la planche, ou la scène, en entrant par la gauche et en sortant par la droite. Notons que l'effet de profondeur de la scène est également perceptible, étant donné que les personnages sont de plus en plus grands lorsqu'ils se rapprochent de nous et du bas de la page, tandis que lorsqu'ils vont vers le haut de la planche, ils s'éloignent de nous et deviennent de plus en plus petits.



Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025. p. 82-83 et 227.
Hope Larson, ?.

Certaines planches d'*Arsène Schrauwen* reposent sur une idée similaire. Bien que dans cet exemple chaque silhouette du personnage soit dans une image délimitée, on observe qu'un seul décor s'étend jusqu'aux quatre coins de la planche, et que les déplacements du personnage d'Arsène correspondent à son déplacement dans la planche. La lecture suit également les déplacements du personnage ; ainsi, lorsqu'il

descend de la montagne, il descend dans l'espace de la planche, et le regard du lecteur va vers le bas. Dans cette planche, Arsène cherche à atteindre une tente au bas de la montagne, et donc en bas de la planche, mais il ne l'atteindra malheureusement pas, puisqu'un autre personnage lui bloque le passage. Ce dernier entre dans la planche en haut à droite et barre la route d'Arsène. Cet élément perturbateur vient du sens opposé à la lecture. On retrouve donc l'idée que ce qui est contraignant pour les personnages va dans le sens inverse du parcours de lecture.

Il en va de même pour cette planche de Hope Larson, que nous avons déjà étudiée pour la disposition de ses images. On peut ajouter que le mouvement du personnage correspond à son déplacement dans l'espace de la planche. Ainsi, la direction de sa nage suit son déplacement dans la planche ; lorsqu'elle va vers le bas, la lecture va vers le bas, lorsqu'elle se déplace vers le haut, la lecture va vers le haut, et ainsi de suite. De plus, même lorsque nous ne voyons que des gros plans sur son visage, nous comprenons tout de même le déplacement qu'elle effectue dans l'espace. En fait, ses mouvements n'ont pas toujours besoin d'être dessiné puisque nous avons compris qu'elle suivait le parcours de lecture que nous effectuons du regard. Notons que la partie de la planche dans laquelle le personnage ne se déplace pas reste blanche, sans image. C'est comme si le déplacement du personnage disséminait des images derrière lui, et qu'il nous permettait de découvrir l'espace de la page au fur et à mesure qu'il l'explorait.



Quitely, Morrison, *Pax Americana*, ?, 2014

Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 1 et 2.

Dans ces quatre planches tirées de *Pax Americana* puis de *Nightwing Infinite*, l'espace de la planche correspond au décor d'un escalier en colimaçon dans lequel les personnages se déplacent. Nous avons déjà vu cette quatrième planche, car les différents étages du bâtiment étaient séparés par de fausses gouttières. Dans les autres, la planche est divisée par des gouttières, mais les images sont raccordées entre elles. Représenter ainsi l'escalier en colimaçon en entier puis faire bouger les personnages à l'intérieur, tout en faisant en sorte que le parcours de lecture effectuée ce même mouvement, est une prouesse technique qui permet de faire comprendre au lecteur une succession de mouvements difficiles à représenter et qui, en plus de cela, ont lieu dans un environnement particulier.

Dans la planche de *Pax Americana*, le parcours de lecture en serpentin est permis par la disposition des images et par des raccords qui fluidifient les passages d'image en image. Ainsi, le premier raccord s'étend sur quatre images successives, de la deuxième à la cinquième. Détail subtil, ce raccord s'étend sur une image supplémentaire, en raccordant la quatrième et la dixième, et dernière image de la planche. Puis, un second raccord de deux images s'étend sur la septième et la huitième image. Le point commun de ces deux raccords est de guider la lecture au moment crucial du changement de niveau et de sens de la lecture typique au parcours en serpentin. Notons que ce sont tous les éléments du décor qui forment les raccords (les barreaux, les murs, l'escalier, etc.), mais que les personnages ne sont pas raccords d'une image à l'autre. On pourrait donc les considérer comme des semi-raccords, étant donné que c'est une partie, mais pas tout le contenu des images qui est raccordé.

2.2. Le parcours comme but méta de l'intrigue

Atteindre la fin du parcours de lecture peut être un objectif "méta" de la lecture d'une bd et peut accompagner le propos de l'œuvre, en particulier lorsque l'auteur prend en compte la directionnalité implicite de l'espace vectoriel dans sa narration et/ou sa mise en scène.



Boulet, *Long voyage*, 2013.

Penzilla (titre?)

Dans *Long Voyage* de Boulet, on suit un personnage qui cherche à fuir la monotonie de son quotidien, à “trouver une tangente”. Ce dernier tombe dans le trou des WC puis continue sa chute infinie en traversant égouts, océans, espaces et mondes imaginaires, en allant toujours plus vers le bas de cette bande verticale infinie. Et chez *Penzilla*, la chute est une noyade, puisque des mafieux-requins font couler leur victime, dont nous suivons la chute, cette fois-ci dans l’océan, vers les profondeurs jusqu’au bas de la bande. Dans ces deux exemples, le mouvement de la lecture est la source du récit en lui-même, et la chute des personnages est en phase avec la direction de la lecture, allant toujours vers le bas. Plutôt que de correspondre à l’espace de la page, le décor correspond à l’espace vertical du webtoon.

Ces bandes dessinées s’achèvent sur la trouvaille d’un trésor étrange chez *Penzilla* et d’un questionnement existentiel chez Boulet, tous deux trouvables en réussissant à atteindre la fin de l’œuvre et donc la fin du parcours en lui-même.

Sans forcément avoir de récompense claire, c’est également le cas de la bd *Le Lombric* dont nous avons vu quelques planches. Dans cette dernière, nous suivons le voyage d’un ver passant à travers des scènes de prédation et de crime, mais aussi d’image en image de la première jusqu’à la dernière de la bd. On suit son voyage même lorsqu’il n’est pas directement montré, mais par exemple qu’il est dans une voiture ou une boîte. Cette bd de Blanquet joue énormément avec le fait

que le ver que l'on suit ayant toujours dans le sens du parcours de lecture vers la droite, comme si son but méta était d'atteindre la dernière image de l'œuvre.

Cette idée prend une dimension toute particulière dans *La Nuit* de Philippe Druillet. Dans cette bande dessinée, nous suivons dans cette bd des gangs de motards archaïques et accro qui s'élancent dans un trip ultime en voulant affronter la mort. Ces derniers sont presque toujours représentés soit de face, soit de profil en allant vers la droite et donc dans le sens de lecture de la bd, et en particulier durant leur assaut final lorsqu'il fonce vers la mort. Or, la mort, ils la trouvent à la dernière planche de l'album, lorsqu'ils atteignent donc la fin du parcours de lecture, comme si cela avait été leur objectif depuis le début.

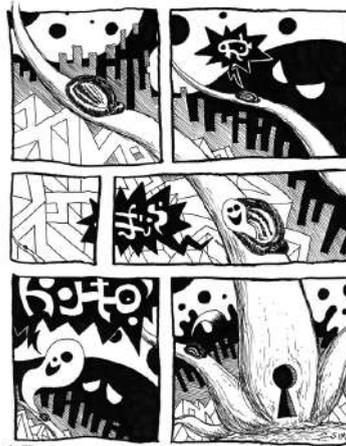
2.3. Parcourir sans narration ?

La bande dessinée est souvent perçue comme l'art de raconter des histoires en images. Pourtant, de nombreuses œuvres et théories remettent en question cette définition. Ces remises en cause se traduisent par diverses appellations : bande dessinée abstraite (où ce n'est pas forcément l'image qui est abstraite, mais la narration elle-même), bande dessinée infra-narrative, poétique, extra-terrestre, structuraliste, ou plus largement, bande dessinée non-narrative.

Dans cette partie, je propose d'analyser des bandes dessinées non narratives à l'aide des outils développés tout au long de ce mémoire autour du parcours de lecture. Nous verrons dans quelle mesure l'absence de récit permet, ou non, de les appliquer, et comment elle peut en modifier les mécanismes. L'idée de parcourir une œuvre sans narration soulève une difficulté majeure : comment focaliser et guider le regard, et ainsi instaurer un ordre et un parcours de lecture sans qu'un récit n'impose un itinéraire précis fondé sur une logique chronologique ?

Malgré l'absence de récit ou de diégèse, les auteurs peuvent chercher à faire découvrir les images de leur bande dessinée dans un ordre spécifique, afin de

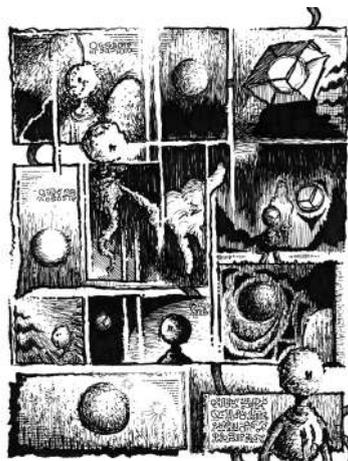
proposer une narration purement visuelle, un rythme de lecture, ou encore de guider le lecteur à travers un parcours particulier. Cela met en lumière un phénomène présent dans toute bande dessinée : la coopération entre l'auteur et le lecteur. Ce dernier a en effet la liberté de suivre, ou non, le parcours proposé par l'auteur, et de respecter, ou non, les codes et règles établis dans l'œuvre.



Joel Sim <http://joelsim.fogorasto.com/BD.htm>

Ces planches de Joel Sim offrent des pistes de réflexion intéressantes. Dans la première, l'abstraction de la narration génère un parcours de lecture totalement délirant, où l'itinéraire à suivre peut aller de n'importe quelle image à n'importe quelle autre, en pouvant repasser autant de fois par les mêmes images sans problème. Malgré ce parcours chaotique, il repose néanmoins sur une disposition précise des images et des guides de lecture particulièrement actifs. On découvre au fur et à mesure, dans un ordre de lecture étrange, une sorte de véhicule qui roule sur une tige le guidant vers un trou de serrure. Cette tige apparaît trois fois, à différentes échelles et à divers moments du trajet. Pourtant, la lecture nous conduit immédiatement de la première image en haut à gauche à la dernière en bas à droite, qui illustre la fin du parcours du véhicule. La suite de la lecture consiste alors à revenir en arrière pour reconstituer le voyage effectué par le véhicule à travers les paradoxes spatiaux et temporels de la planche. Probablement que le parcours de lecture étrange qu'on effectue correspond au voyage étrange du véhicule. Ainsi, la lecture reprend depuis la dernière image. On peut suivre un raccord qui guide vers la cinquième image juste à gauche, d'autant plus que celle-ci contraste énormément

avec le reste de la planche, ce qui en fait un point de focalisation. On y voit à nouveau le voyage du véhicule sur la tige, mais sous un autre point de vue. Puis, on effectue un mouvement de rattrapage vers le haut pour aller dans la seconde image de la planche. On peut, ou non, remarquer que le décor de ces deux images est le même, mais à un moment différent. Une nouvelle tige forme un raccord entre cette image et la quatrième. On effectue donc un nouveau mouvement de rattrapage vers la gauche pour aller vers la troisième image, qui est la dernière qu'on n'avait pas encore lue.



Joel Sim <http://joelsim.fogorasto.com/BD.htm>

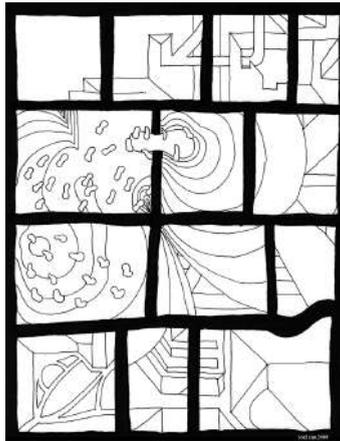
La seconde planche est tout aussi mystérieuse, puisqu'elle contient des langages abstraits, des formes difficilement identifiables et d'autres géométriques. Dès le premier coup d'œil, on identifie le motif récurrent de la sphère, d'autant plus qu'on peut avoir l'impression qu'elle est la tête d'un personnage, bien que mystérieux. Cela pousse à scanner la planche du regard en passant de sphère en sphère. Puis on entre dans la planche dans le coin supérieur gauche, et on observe très vite le fait que les images ne sont pas, ou sont peu, délimitées les unes des autres. De fausses gouttières floutent les frontières entre les images, et parfois servent de liaisons guidant le regard. À partir d'ici, on ne sait pas si la lecture se fait horizontalement d'après la disposition des images ou bien verticalement d'après les liaisons. On est vite amené, en l'absence de protocole de lecture clair, à errer sur la planche. Ce qui peut nous permettre d'identifier un câble qui passe sous les images et qui nous guide jusqu'à la dernière image, comme un passage secret. Tout cet hermétisme autour des langages et des formes abstraites s'accompagne donc d'un parcours de

lecture qui l'est tout autant. C'est comme une BD venant d'une autre dimension et dont nous ne disposons pas du protocole de lecture.



Joel Sim <http://joelsim.fogorasto.com/BD.htm>

Dans cette troisième planche, Joel Sim utilise des raccords pour guider la lecture et contrer des paradoxes spatio-temporels. Des parties du corps d'une créature, telles que des yeux, une bouche avec de grandes dents, sont raccord avec le décor, que ce soit avec le sol désertique ou bien avec des planètes lointaines. C'est d'abord la première bande qui est lue horizontalement au moyen de ces raccords. D'une image à l'autre, le paysage devient un œil, puis ce dernier semble planer dans le ciel plutôt qu'être rattaché à un corps. Puis, après mouvement de retour, un raccord vertical guide le regard entre les images quatre, huit et onze, les unes sous les autres. Ce raccord forme un œil avec en son centre une sorte de planète. Il s'agit ensuite d'effectuer un mouvement de rattrapage vers la cinquième image. On y découvre un personnage, muni d'un seul œil, effectuer des actions qui semblent incompréhensibles. Puis, à l'occasion d'un nouveau raccord, le paysage devient une bouche. Celle-ci est raccordée aux dernières images, juste en dessous, dans lesquelles l'œil semble former l'intérieur de la bouche. Après avoir lu une première fois cette planche, on peut tenter de faire des va-et-vient du regard entre les images pour y comparer les motifs, tenter d'y résoudre les raccords et de percevoir la créature entièrement, mais toutes les parties de son corps ne semblent pas représentées. Il nous est impossible de nous représenter cette créature semblant parfois être une entité à part entière, parfois être fusionnée avec le paysage. Elle semble aller au-delà de nos moyens de perception et se balader parmi les paradoxes spatio-temporels mis en œuvre par le dispositif de la bande dessinée.



Joel Sim <http://joelsim.fogorasto.com/BD.htm>

Cette quatrième planche est moins chargée. Elle contient des formes abstraites délimitées par un trait fin. La lecture suit un parcours en “S” pendant les dix premières images, en suivant les raccords et une liaison. Puis un mouvement de retour fait passer à la bande suivante contenant les trois dernières images. Ce mouvement de retour est encouragé par le fait qu’il n’y ait pas de raccord entre la dixième image et celles juste en dessous, et que la gouttière noire forme un zigzag étrange qui empêche le regard de passer par ici. Ce qui est intéressant dans cette planche est que le parcours s’effectue en “S” jusqu’au moment où l’auteur décide de modifier les règles du jeu pour revenir à une lecture en “Z”.



<https://www.andybleck.de/andy.bleck.abstract.html>

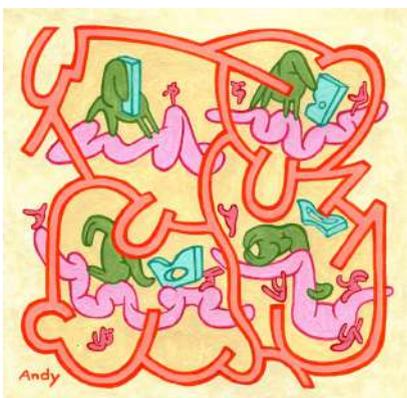
Dans un autre registre, Andy Bleck réalise des planches qu'il nomme lui-même comme étant des *séquences abstraites*. Il y représente, dans des cases aux formes bizarroïdes, des créatures tout aussi étranges. On reconnaît ces créatures d'une image à l'autre grâce à leur aplat de couleur, qui nous permet de les distinguer les unes des autres. Le fait de pouvoir les identifier d'une image à l'autre donne l'impression que leur changement de posture et leur métamorphose formelle indiquent des actions, aussi incompréhensibles soient-elles pour nous. Ces actions sont ressenties en passant d'une image à une autre. Je pense que Bleck essaie de créer une « BD alien », ou ce que serait une bande dessinée dans un univers extraterrestre. Des formes de vie alien suggèrent une bande dessinée et un dessin qui se baseraient sur d'autres principes artistiques, d'autres logiques et d'autres sens. Cela engendre ici des formes abstraites, des déformations des cases, allant jusqu'à des cases abstraites et organiques, et l'usage de couleurs très vives.

Dans cette première planche, on peut d'abord être pris par la vision d'ensemble, pour le plaisir d'observer ces formes étranges et la beauté de leurs couleurs, avant d'identifier le dispositif de la bande dessinée puis d'entrer dans la lecture. Les gouttières horizontales sont plus épaisses que les gouttières verticales, ce qui organise les images en bandes horizontales et guide ainsi la lecture. De plus, les gouttières horizontales, celles qui séparent donc les bandes, sont strictement droites, tandis que celles séparant les images d'une même bande sont ondulées. Cela renforce la distinction entre gouttières horizontales et verticales. Cette planche est donc organisée en trois bandes de trois images chacune. Le point d'entrée est situé en haut à gauche. Le fait que l'un des personnages de cette image en dépasse légèrement, contrairement aux autres images de la même bande, peut aider à y attirer le regard.



<https://www.andybleck.de/andy.bleck.abstract.html>

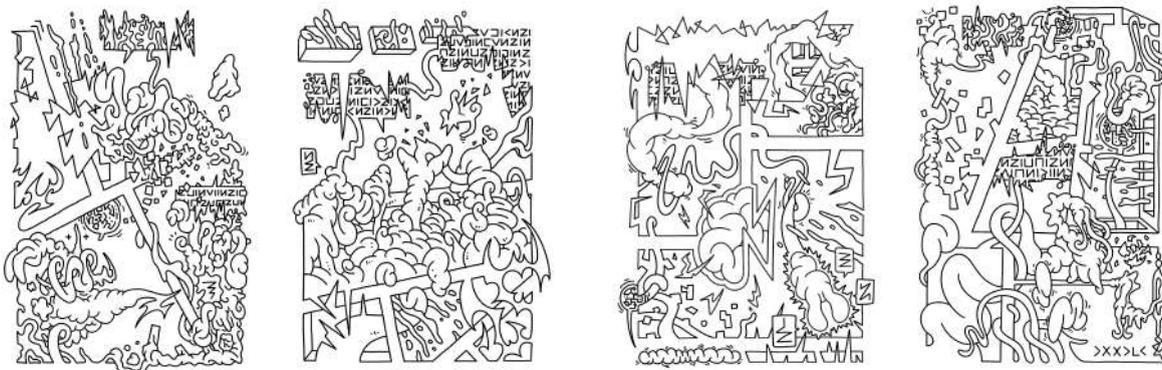
Dans ces trois planches, il y a une dialectique entre la disposition des images, qui suggère un ordre de lecture, et les liaisons, qui en indiquent un autre. Dans le premier exemple, on pourrait choisir de lire en « Z », selon la disposition des images, ou bien en « U », en suivant les liaisons. Dans le second cas, la liaison encourage fortement à passer de la première à la quatrième image, ce qui oblige ensuite à un mouvement de rattrapage vers la deuxième image, puis un passage vers la troisième ; alors que sans liaison, la lecture se ferait selon un « Z » conventionnel. L'idée est similaire dans ce troisième exemple, comprenant huit images, dans lequel les contours des cadres sont parfois reliés entre eux. J'ai ici montré des exemples mettant en avant les liaisons, mais d'autres planches d'Andy Bleck illustrent le même type de dialectique entre la disposition des images et d'autres guides de lecture, notamment les raccords.



<https://www.andybleck.de/andy.bleck.abstract.html>

La disposition des images peut faire passer de la bande au ruban. Dans ces deux premiers extraits, c'est parce que la quatrième image gagne en hauteur grâce à un échelonnage. Le regard passe alors de la deuxième à la quatrième image sans effectuer de mouvement de retour. Dans ce troisième extrait, c'est la forme de l'image elle-même qui représente un parcours de lecture sans mouvement de retour, et donc en ruban. Les silhouettes rouges s'y succèdent alors comme si l'on faisait face à un Effet De Luca.

Il est donc possible d'appliquer à ces œuvres les outils et le vocabulaire que nous avons mis en place pour analyser le parcours de lecture en bande dessinée. Mais il se peut que des éléments du dispositif de la bande dessinée soient identifiables dans un visuel, sans pour autant que ce dernier ne soit à parcourir. On pourrait, par exemple, avoir sous les yeux un magnifique papier peint, avec de beaux motifs disposés sur toute sa surface, parmi eux des bulles ou des gouttières, sans pour autant que cela n'invite à un parcours. Sans cela, le regard ne ferait donc qu'errer sur le visuel.



Dxxdle, *Randxm Line*, 2025.

J'ai moi-même été confronté à cela en voulant réaliser des planches de bande dessinée abstraite. Mes premiers essais, bien que je sois satisfait du résultat, me semblent davantage appartenir au champ de la page d'illustration qu'à celui de la planche de bande dessinée. En effet, malgré la présence d'éléments reconnaissables du dispositif de la bande dessinée, comme les gouttières ou les bulles, le regard erre sur la page sans être véritablement guidé par un itinéraire explicite.



Dxxdle, *Mercury*, 2025.

Je considère davantage cette autre expérimentation comme des planches de bande dessinée que comme des illustrations, car je les ai réalisées avec une toute autre méthode. L'idée était de donner au lecteur une raison de parcourir les visuels, plutôt que de simplement le laisser errer du regard. Pour cela, il fallait que le parcours, et le fait de suivre son itinéraire, offre quelque chose en plus au lecteur. Il fallait également que l'on ressente un ordre de lecture à respecter, et donc que chaque image apparaisse en temps voulu. Cela nécessitait une réflexion en termes de rythme. J'ai donc agencé mes planches et dessiné en écoutant un morceau de musique : *Mercury*, du rappeur américain Ghostemane. La taille des images correspond à des durées d'écoute, et leurs différentes formes évoquent des sons spécifiques, placés au rythme de la musique. La première planche, correspondant à l'entrée dans la musique, voit ses images s'agrandir progressivement, tandis que les gouttières commencent à vibrer au rythme des basses qui apparaissent. Sur la seconde planche, de petites images surgissent lorsque les paroles s'accélèrent. Puis, la troisième planche illustre en quelque sorte le climax délirant du morceau. Celui-ci est si brutal qu'on l'anticipe dès le lancement de l'écoute. C'est pourquoi je l'ai placé sur une page de droite, de façon à ce qu'il reste visible tout au long de la lecture de la page de gauche, et ainsi tenter de transcrire cette appréhension. Selon moi, l'expérience est totalement différente selon que l'on erre du regard sur ces visuels ou que l'on parcourt les planches selon l'itinéraire proposé. Lorsqu'on suit le parcours, on peut percevoir un rythme, rendu sensible par l'apparition des

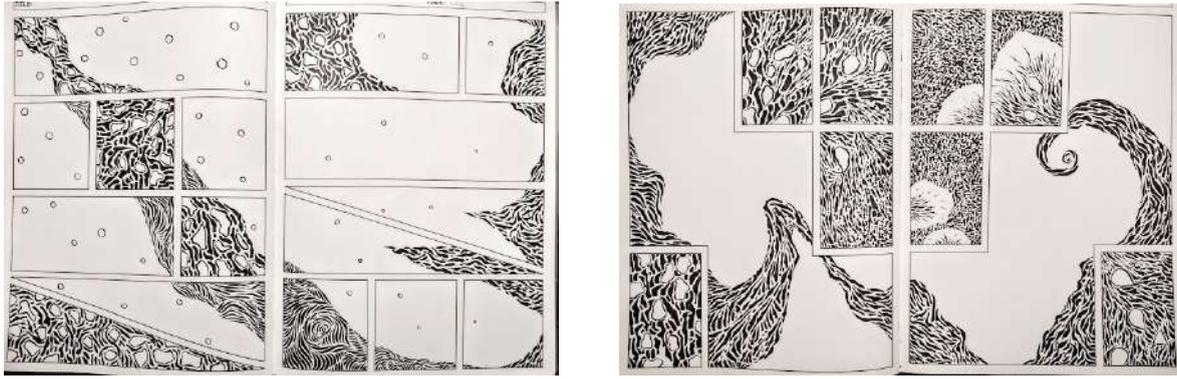
images dans l'ordre de lecture prévu. De plus, bien que les formes soient abstraites, on a davantage la sensation de leur mouvement lorsqu'on parcourt les planches étant donné que ces formes vont dans le sens du parcours de lecture. C'est pourquoi, malgré l'absence de narration, pense que ces visuels sont bel et bien à lire, ou plutôt, à parcourir, et que c'est cela qui en fait des planches de bande dessinée.

Cela peut nous renvoyer à ce qu'avance Andrei Molotiu, pour qui : *“les bandes dessinées abstraites révèlent quelque chose de fondamental sur le médium de la bande dessinée lui-même. Réduits à l'élément le plus élémentaire du médium - la grille des panneaux, les coups de pinceau ou de plume, et parfois les couleurs - ils mettent en valeur les mécanismes formels qui sous-tendent toutes les bandes dessinées, comme le dynamisme graphique qui conduit l'œil (et l'esprit) du panneau au panneau, ou l'interaction esthétiquement riche entre la séquentialité et la mise en page.”*

“Abstract comics reveal something fundamental about the comics medium itself. Reduced to the medium's most basic element ---the panel grid, brushstrokes or penstrokes, and sometimes colors--- they highlight the formal mechanisms that underlie all comics, such as the graphic dynamism that leads the eye (and the mind) from panel to panel, or the aesthetically rich interplay between sequentiality and page layout”⁵⁴

En d'autres termes, la bande dessinée abstraite, en écartant l'idée de récit, voire de diégèse, met en valeur d'autres qualités de la bande dessinée, et parmi elles, sa capacité à être parcourue.

⁵⁴ Andrei Molotiu, *Abstract Comics : the anthology: 1967-2009*, Fantagraphics Books, 11 août 2009.



Andrei Molotiu, *Universe A*, 2020.

https://abstractcomics.blogspot.com/2020/04/universe-a-sequence_19.html

C'est dans cette optique que Andrei Molotiu a réalisé une bande dessinée abstraite de plus de deux cents pages : *Universe A*. Le parcours de lecture y propose au lecteur des vectorisations du regard variées, que Molotiu décrit en termes de rythme et de musique.

Les contours des images sont parfaitement droits et d'une épaisseur constante. Ils contrastent fortement avec le contenu des dessins et des motifs qu'ils délimitent. Si les contours avaient adopté le même style graphique que les dessins, la frontière entre les deux se serait trouvée estompée. Ici, au contraire, le fait que les cadres et les dessins semblent de natures différentes permet de mieux distinguer les deux niveaux. On accorde ainsi davantage d'attention aux cadres eux-mêmes, et à leur agencement sur la page, qui devient un véritable guide de lecture , bien qu'il soit parfois remis en question. On remarque également que certaines dispositions d'images sont reprises plusieurs tout au long de la bande dessinée, ce qui contribue à rythmer l'ensemble de l'album.

Un autre aspect important de cette œuvre est qu'en plus de la disposition des Un autre aspect essentiel de cette œuvre réside dans le fait que, en plus de la disposition des images, le regard du lecteur est guidé par les motifs eux-mêmes, qui forment des itinéraires à suivre, soit à l'intérieur d'une même image, soit en créant des raccords entre différentes images. Ainsi, même lorsqu'une disposition identique est réutilisée, le parcours de lecture varie grâce au contenu des cases, qui guide lui aussi le mouvement du regard. D'autres singularités, au fil des planches, viennent également rythmer la bande dessinée et proposer de nouvelles directions au regard. C'est le cas, par exemple, de points de focalisation inédits, comme des images

rondes qui contrastent avec les quadrilatères habituels, ou encore des jeux de contraste créés par des images plus noircies que d'autres.

Pour conclure sur le sujet des bandes dessinées non narratives, j'ai eu, au fil de mes lectures, l'impression que certains aspects de leur parcours pouvaient différer de celui des bandes dessinées narratives. Il me semble, par exemple, que la lecture d'une BD non narrative favorise davantage les mouvements de va-et-vient entre des images similaires, notamment pour les comparer. L'absence de diégèse permet en effet de revenir en arrière sans risquer de perdre le fil d'une intrigue ou d'interrompre une continuité narrative. L'absence de diégèse permet en effet de revenir facilement en arrière sans perdre la continuité ou le fil de l'intrigue. Je pense également que le parcours de lecture peut parfois passer intuitivement d'un schéma en "Z" à un schéma en "S", même lorsque les images ne sont pas disposées en ruban, car en l'absence d'un ordre de lecture imposé, le lecteur peut préférer enchaîner les images rapidement, sans effectuer de retour à la ligne, économisant ainsi des mouvements du regard inutile. Enfin, j'ai l'impression que les bandes dessinées non narratives présentent un grand nombre de raccords entre les images, sans doute plus que dans les bandes dessinées narratives. Ces raccords permettent de créer une unité visuelle entre des images qui ne sont pas reliées par une continuité de récit.

Ces hypothèses dépendent en grande partie de mes lectures, qui ne sont pas nécessairement représentatives de l'ensemble de la production artistique, et reflètent une forte part de subjectivité. C'est pourquoi je pense qu'il serait pertinent d'analyser davantage de bandes dessinées sans récit, d'encourager des retours d'expérience de la part des auteurs comme des lecteurs, et de donner plus de visibilité à ce type de bande dessinée, afin de favoriser une plus grande diversité d'expérimentations.

Conclusion 2.

On peut conclure en avançant que l'expérience de lecture d'une bande dessinée dépend de l'effet que ça fait d'en parcourir les planches, et que la bande dessinée est un art qui se lit, qui se voit, mais surtout, qui se parcourt.

Au-delà d'un simple moyen d'accéder aux images dans le bon ordre de lecture, le parcours met le lecteur en mouvement. Ce mouvement conditionne la lecture, car le regard en mouvement transforme ce qu'il observe. C'est comme si le mouvement du regard ajoutait une couleur de plus à la planche de bande dessinée.

Parcourir une bande dessinée peut faire pleinement partie de sa narration. Des parallèles peuvent ainsi se tisser entre les mouvements du regard du lecteur et ceux des personnages dans la diégèse. Ces correspondances peuvent renforcer la compréhension d'un mouvement, amplifier sa traduction graphique, lui donner de l'impact, ou encore produire un sens particulier, par exemple, lorsque quelque chose de menaçant surgit dans le sens opposé à celui de la lecture. Parfois, le parcours lui-même insufflé de la vie à des objets inanimés car la vectorisation du regard suffit à leur insuffler du mouvement.

Parcourir les planches peut aussi prendre une dimension métaphorique par rapport au récit, notamment lorsqu'il s'agit d'atteindre la fin d'un parcours, et donc la fin de l'œuvre et sa résolution.

En dehors du rapport au récit, nous avons montré que le vocabulaire et les outils théoriques élaborés pour analyser le parcours de lecture peuvent aussi s'appliquer à des bandes dessinées dites non narratives, que ces dernières proposent une narration abstraite, ou qu'elles en soient totalement dépourvues.

Préserver un parcours de lecture, même en l'absence de récit, peut constituer un argument pour élargir la définition de la bande dessinée au-delà du fait de raconter une histoire. Une autre définition possible serait de considérer qu'une bande dessinée se distingue par le fait qu'elle se parcourt, là où une illustration se regarde. L'enjeu de la bande dessinée, pour être reconnue comme telle, serait alors de guider le regard et de lutter contre son errance.

Enfin, on pourrait imaginer le parcours comme étant un but en soi. Je propose donc d'appeler "bande dessinée de parcours" est un type de bande dessinée dont le but serait, en soi, de parcourir l'espace des planches, serait précisément de faire

parcourir l'espace des planches, en mobilisant tous les concepts que nous avons explorés dans ce mémoire : l'image zéro, la disposition des images, les guides de lecture, les mouvements singuliers, et les formes de parcours, afin d'instaurer différente façon de parcourir la bd tout en variant les passages entre les images, les motifs de parcours, et les rythmes de lecture.

Kim Jooha a mis en avant le concept de "Navigating Space Comics" comme étant un genre de bande dessinée qu'elle définit comme étant davantage centré sur l'exploration de l'espace que sur les personnages, les émotions ou le développement de l'intrigue. Elle ajoute que le récit est la somme des interactions avec l'espace et qu'il se développe à mesure que les personnages naviguent dans les lieux, et non à mesure que les personnages, les émotions ou l'intrigue évoluent.

*Navigating Space Comics are comics that are interested in exploring space instead of characters, emotions, or plot development. For Navigating Space Comics, space itself is a topic, subject, or motive, more than a background or environment. The narrative is the sum of interactions with space. The narrative propagates as characters navigate spaces, not as characters/emotions/plots evolve.*⁵⁵

Par « navigation dans l'espace », Kim Jooha fait référence à l'espace fictif dans lequel évoluent les personnages. Or, on peut envisager un raisonnement similaire, en mettant de côté cette dimension fictionnelle, pour ne considérer que l'espace de la planche. La navigation serait alors celle du regard du lecteur dans un espace purement vectoriel, propre à la lecture même de la bande dessinée.

Kim Jooha propose également la notion de bande dessinée structurelle (structural comics) pour désigner des bandes dessinées dont le sujet est le fonctionnement même de la bande dessinée. Il s'agit en quelque sorte de méta-bandes dessinées, qui, grâce à l'absence de récit, permettent au lecteur de se concentrer sur les qualités formelles et les concepts « abstraits » de cet art : l'espace-temps, le mouvement, le corps, la texture, la représentation, la répétition/différence, etc.⁵⁶ La

⁵⁵ Kim Jooha, *Navigating Space Comics: An Introduction*, May 17, 2021, <https://solrad.co/navigating-space-comics-an-introduction>

⁵⁶ Kim Jooha, *Post-Internet Toronto: Towards Critical Histor(ograph)y of Independent Comics & The Dialectics of Technology and Visual Culture in Post-Internet Comics*,

bande dessinée de parcours pourrait ainsi être considérée comme une forme de bande dessinée structurelle, mettant en lumière spécifiquement les mécanismes du parcours de lecture, et ayant pour sujet principal l'acte même de parcourir la bande dessinée.

<https://solrad.co/post-internet-toronto-towards-critical-historography-of-independent-comics-the-dialectics-of-technology-and-visual-culture-in-post-internet-comics>

Conclusion

En conclusion de ce mémoire, nous avons identifié et analysé de nombreux procédés artistiques qui, en vectorisant le regard du lecteur, régissent le parcours de lecture de nombreuses bandes dessinées.

L'image zéro, les différentes dispositions d'images, les guides de lecture et les mouvements singuliers sont autant d'éléments d'une bande dessinée qui peuvent entrer en symbiose ou en contradiction, en orientant le regard du lecteur dans des directions similaires ou opposées. C'est la résolution de ces contradictions qui aboutit au parcours de lecture emprunté par le lecteur. Cette résolution dépend du protocole de lecture employé pour lire une bande dessinée, et du poids que ce protocole octroie à chacun de ces guides. Ce protocole de lecture résulte de trois paramètres : les règles de lecture communes dans un contexte social donné ; l'expérience de lecture et les habitudes du lecteur ; et la volonté de l'auteur, qui peut jouer sur ces deux premiers paramètres pour mettre en place des règles et des mécanismes de lecture uniques à son œuvre.

Le parcours de lecture fait partie intégrante de l'expérience de lecture d'une bande dessinée. Je pense même qu'il en constitue l'essence, et que la bande dessinée peut être définie par le fait de créer un parcours avec des images.

C'est sur ce constat qu'on peut concevoir un type de bande dessinée appelé « bande dessinée de parcours », pour lequel le fait de parcourir serait un but en soi, écartant tout le reste.

Ce travail théorique peut aller plus loin, notamment en ayant davantage de connaissances historiques et sociologiques concernant les différentes sociétés dans lesquelles sont créées chacune des bandes dessinées analysées, ce qui pourrait ainsi nous permettre de mieux comprendre leurs règles et leurs mécanismes de parcours de lecture. À ce propos, je trouve que le corpus d'œuvres que j'ai analysées comprend trop peu de bandes dessinées issues d'Amérique du Sud, d'Afrique, du Maghreb et du Moyen-Orient.

Les sciences cognitives, concernant notamment les théories de l'attention, peuvent également nous permettre de creuser le sujet plus en profondeur en mettant en

lumière le fonctionnement du cerveau humain, et donc de donner des raisons psychologiques des préférences de lecture, ainsi que de pouvoir évaluer, par exemple, le niveau d'attention que le lecteur accorde à chaque guide de lecture, ce qui peut ainsi influencer sur le parcours.

Il est possible d'aller plus loin en identifiant davantage de dispositions d'image, de guides de lecture et de mouvements singuliers, en trouvant davantage d'exemples pertinents pour ceux déjà cités, ou bien en proposant des grilles d'analyse totalement différentes. Il serait également intéressant d'aborder davantage la question du temps de lecture et du rythme du parcours, puisque chaque étape du parcours de lecture est un moment où le regard peut aller plus ou moins rapidement.

Concernant d'autres limites à ce travail théorique, notons que toutes les bd ne sont pas à analyser par le prisme de leur parcours de lecture, soit parce que les bd ont bien d'autres qualités et que pour certaines le parcours n'est pas particulièrement significatif, comme pour les bd dites "conceptuelles" dans lesquelles ce n'est pas le fait de lire d'image en image qui compte mais leur acte de création en lui-même.

Enfin, j'espère que ce travail de mémoire permettra de faire avancer la connaissance sur la bande dessinée et la vision qu'on a de cet art, et puis qu'il permettra de nourrir à son échelle autant les discours sur la bande dessinée que la pratique artistique. En tout cas, ces analyses font maintenant partie intégrante de ma pratique artistique, soit en me poussant à expérimenter les limites de la théorie, soit en piochant dans la théorie pour créer mes propres bandes dessinées.

Bibliographie

Livres Théoriques

- Akira Toriyama, *L'Apprenti Mangaka*, Glénat, France, 22 octobre 1997.
- Andrei Molotiu, *Abstract Comics : the anthology: 1967-2009*, Fantagraphics Books, 11 août 2009.
- Andrei Molotiu, *ABSTRACT FORM Sequential Dynamism and Iconostasis in Abstract Comics and in Steve Ditko's Amazing Spider-Man*, dans *Critical Approaches to Comics*, Matthew J. Smith et Randy Duncan, Routledge, 2012.
- Boris Eizykman, *Plates bandes à part, Esthétique de la bande dessinée* Collection Essais, La Lettre Volée, Belgique, Bruxelles, 2012.
- Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, France, 2003.
- Hirohiko Araki, Takehiko Inoue, *Manga In Theory & Practice: The Craft of Creating*, Viz LLC, 6 juin 2017.
- Neil Cohn, *The visual language of comics, Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury Academic, 2013.
- Renaud Chavanne, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Collection « Mémoire Vive », France, Montrouge, Décembre 2010.
- Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York; Harper Collins Publishers, 1993.
- Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France, 1999.
- Thierry Groensteen, *Bande Dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, première édition parue en 2011, septembre Presse universitaire de France.
- Will Eisner, *Theory of Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, United States, 1985; 1990, (expanded edition).

Articles

- Andrei Molotiu, *On Universe A and Abstract Comics*, [Shenandoah](https://shenandoahliterary.org/712/preface-to-universe-a/), Volume 71, Number 2 · Spring 2022, <https://shenandoahliterary.org/712/preface-to-universe-a/>
- Jason Shiga Interview on “Adventuregame Comics”, September 10, 2022 by [Comic Book Herald Staff](https://www.comicbookherald.com/jason-shiga-interview-on-adventuregame-comics/), <https://www.comicbookherald.com/jason-shiga-interview-on-adventuregame-comics/>
- Kim Jooha, *A Dialectic Approach to Comics Form*, The Comics Journal, <https://www.tcj.com/>, May 22, 2019. <https://www.tcj.com/a-dialectic-approach-to-comics-form/>
- Kim Jooha, *Navigating Space Comics: An Introduction*, <https://solrad.co/>, May 17, 2021, <https://solrad.co/navigating-space-comics-an-introduction>
- Kim Jooha, *Post-Internet Toronto: Towards Critical Histor(ograph)y of Independent Comics & The Dialectics of Technology and Visual Culture in Post-Internet Comics*, <https://solrad.co/post-internet-toronto-towards-critical-historography-of-independent-comics-the-dialectics-of-technology-and-visual-culture-in-post-internet-comics>
- Neil Cohn, *Dispelling myths about comics page layout*, <https://www.visuallanguagelab.com/> 30 Août, 2016. <https://www.visuallanguagelab.com/2016/08/dispelling-myths-about-comics-page-layout.html>

- Nicolas Labarre, *Lecture en escargot ?*, Publié 12/02/2021 · Mis à jour 12/02/2021, <https://picturing.hypotheses.org/909>
- Rachel Thorn, *On Manga Page Layouts*, Nov 8, 2022, Updated: Nov 23, 2022, <https://www.blog.rachelthorn.net/single-post/on-manga-page-layouts#:~:text=In%20a%20nuts%20hell%2C%20the%20rule,THEY%20KNOW%20SUCH%20A%20RULE>
- Salgood Sam, *Flow, & the Eyelines!* 06/06/2015 <https://salgoodsam.com/mc/flow-the-eyelines/>

Thèses et mémoires

- Léonie Kœlsch, *Formes et enjeux de la bande dessinée non-linéaire*, DNSEP Didactique Visuelle Haute École des Arts du Rhin, 2017.
- Miju YOH, 2019, *L'ordre de lecture de la bande dessinée : histoires en images au XIXe siècle et Building Stories par Chris Ware*, Master 2 Arts, lettres et civilisations Parcours : Littératures et Culture de l'Image (LCI), Université de Poitiers UFR des Lettres et Langues.

Vidéos

- Bédémancie, *LES LIENS DU SANG - Analyse de mise en scène ft. Dramsss* <https://www.youtube.com/watch?v=Me59afxDTbM&t=118s>
- Bédémancie, *LES PERSONNAGES MULTIPLES DANS LA BD - Théorie BD* <https://www.youtube.com/watch?v=BeDucQ6il5o>
- Bédémancie, *LE RAPPORT ENTRE BD ET JEU VIDÉO | La liberté et le tutoriel* https://www.youtube.com/watch?v=8LTYwx0n_Qc&t=781s
- Bédémancie, *LOOK BACK | La narration de Fujimoto (analyse manga)* <https://www.youtube.com/watch?v=jdULv9OwcYc>
- Le Fils De Bulle - LISEZ des BD!, *Le plus beau comics ne parle pas de super-héros*, <https://www.youtube.com/watch?v=w6Smu42vSXU>

Bandes dessinées

- Abitan, Guerrive, Schwartz, *Spirou et Fantasio, Tome 56 - La mort de Spirou*, Dupuis, 26/08/2022.
- Al Columbia, *The Biologic Show #0*, Fantagraphics Books, 1994.
- Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce*, [Un grand cortège historique](#), 17/01/19.
- Ale Martoz, *Generic Comics*, 2019.
- Alex Chauvel, *Toutes les mers par temps calme*, 2015.
- Anders Pearson, ?.
- Andrei Molotiu, *Universe A*, 2020.
- Andy Bleck, <https://www.andybleck.de/andy.bleck.abstract.htm>.
- Antoine Orand, *Relatives*, 2016, Bronze Age Editions
- Art Spiegelman, *Maus*, Pantheon Books (US) Flammarion (Fr) Première publication Septembre 1986 (tome 1) et 1991 (tome 2), prépublication dans *RAW*, 1980 à 1991.
- A. Schlaich, *Recette infaillible pour apprendre à patiner avec une canne à pêche, un chien et un os de poulet*. Le Rire, 09/02/1895.

- Bertall, *Coupe d'une maison parisienne - cinq étages du monde parisien*, L'Illustration, 11/01/1845.
- Bill Mantlo, Sal Buscema, *Today Is the First Day of the Rest of My Life ! - The Incredible Hulk*, (1968) 28 juillet 1983.
- Bill Watterson, *Calvin et Hobbes*, 18 novembre 1985 - 31 décembre 1995.
- Blanchet-Magon, *La semaine humoristique*, La Chronique amusante, 23/11/1899.
- Blanquet, *Le Lombric*, dans le recueil *Guimauves*, Cornelius, 01/06/2017.
- Boulet, *Long voyage*, 2013.
- Bruno Schaub, *Inseparable but apart*, Abstract Comics
- Catel Muller, José-Louis Bocquet, *Alice Guy*, Casterman, 22/09/2021.
- Charles Forbell, *Naughty Pete*, New York Herald Europe Edition, 16/11/1913.
- Chrisostome, *Nage Libre*, Sarbacane, 2000.
- Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, New York, 2012.
- Chris Ware, *Jimmy Corrigan*, Pantheon Books, 2000.
- Chris Ware, *Quimby The Mouse*, L'Association, 2005
- Chuck Palahniuk, Cameron Stewart, David W. Mack, *Fight Club 3*, Dark Horse Books, 14 avril 2020.
- Coline Hegron, *Sans panique*, Delcourt, 2023.
- Daniel Warren Johnson, *OLD MAN SKYWALKER*, ?.
- Demian5, *Lifecode*, Néant Horizon Numéro 1, décembre 2010. p.1 et 2.
- Diniz Conefrey, *O arco da noite branca*
- Dxxdle, *Angel Eggs Valley*, 2025.
- Dxxdle, *Enter the void*, 2024.
- Dxxdle, *Mercury*, 2025.
- Dxxdle, *Randxm Line*, 2025.
- Dxxdle, *sans titre*, 2024.
- Dxxdle, *Secret Gxspel*, 2024.
- Eiichirō Oda, *One piece*, Shūeisha (ja) Glénat (fr), pré publiée dans le Weekly Shōnen Jump depuis le 22 juillet 1997.
- E. Thélem, *Ma semaine*, La Chronique amusante, 06 juillet 1899
- Étienne Lécroart, ?, OuPus 1, L'Association, 02/1997.
- Etienne Lécroart, *Compte et décompte*, L'Association, Collection Éperluette & Oubapo, 02/2012.
- Etienne Lécroart, *La planche Quatre-vingt- quinze*, (parue dans Bang n°4), ?
- Étienne Lécroart, *X75*, journal de Spirou n°3914, 2013.
- Evan McCohen, *Drift*, 2025.
- Flore Vesco, Mayalen Goust, *D'or et d'oreillers*, Rue de Sèvres, 2024.
- François Ayroles, *Jean Qui Rit Et Jean Qui Pleure*, L'Association, coll. Patte de mouche, 1995.
- Frank King, *Gasoline Alley*, Sunday Page, The Denver Post, Août 24, 1930, et 22 Avril, 1934.
- Frank Miller, *Elektra*, Panini, 3 décembre 2014.
- Franquin, *Spirou et Fantasio*, "La Mauvaise tête", Dupuis, 57.
- Fred, *Philémon - Tome 6, Simbabbad de Batbad*, Dargaud, octobre 2003.
- G. Chamonin, *Toujours les mêmes*, La Chronique amusante, 13 avril 1899. p. 8
- Gianni De Luca, *Hamlet*, 001 Edizioni (esp), 2012.
- Gianni de Luca, *Roméo et Juliette*, Les Humanoïdes Associés, 1 janvier 1981.
- Gō Fujio, *Le bateau-usine*, AKATA, 8 sept. 2016. Adaptation du roman de KOBAYASHI Takiji, 1929.
- Gotlib, René Goscinny, *Les Dingodossiers*, Pilote, 1963 - 1967.
- Gustave Doré, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, Aubert et Cie. Collection des Jabots, 1851.

- Gustave Verbeek, *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, New York Herald, du 11 octobre 1903 au 15 janvier 1905.
- Hergé, *Tintin, L'Étoile mystérieuse*, Casterman, 1942.
- Hergé, *Tintin au pays de l'or noir*, Casterman, 1950.
- Hergé, *Tintin au Tibet*, Casterman, 1960.
- Hiroya Oku, *Gantz*, Shūeisha (ja), Delcourt (fr), Collection Seinen Tonkam, Perfect Edition, 05/07/2017.
- Hisaichi Ishii, *Mes voisins les Yamada*, Asahi Shimbun (ja), Tokyo Sogensha (en), Shampooing(fr), 1^{er} octobre 1991 – 31 mars 1997.
- Hope Larson, *Splat*, ?.
- Hugues Micol, *Scalp*, Futuropolis, 03/01/2017.
- Jarvin, Ottami, *Calie et Kasskoo*, Makaka Éditions 2021.
- Jason Shiga, *Léviathan*, Cambourakis, 2022.
- Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Cambourakis, 2012.
- Jean-Christophe Menu, dans *Opus 3, Les vacances de l'Oubapo*, (ouvrage collectif) L'Association, 2000.
- Jeff Zenick, *Because*, ?.
- Jessie Bi, titre imagé, numéro 14 de la revue Bile Noire, juillet 2004.
- Joe MacCarone <https://imokcomics.tumblr.com/post/113525639394>
- Joe Matt, *Play Time*, ?, 1988.
- Joel Sim <http://joelsim.fogorasto.com/BD.htm>
- Julien Neel, *Lou!, L'intégrale Saison 1*, Glénat, 27 novembre 2019.
- Kakifly, *K-one!*, Hōbunsha (ja), Kazé (fr), 9 avril 2007 – 9 septembre 2010.
- Kentarō Miura, *Berserk*, Hakusensha (ja), Glénat (fr), prépublication dans le Monthly Animal House (1989-1992) et le Young Animal (1992-en cours).
- Killoffer, *Bande dessinée en Tripoutre*, Oupus 1, L'Association, 02/1997.
- Kym Tabulo, *The Drift of Impure Thoughts*, 2014. p. 25. 26. et 27.
- Kiyohiko Azuma, *Azumanga daioh*, Kurokawa (fr) MediaWorks (ja), Février 1999 – juin 2002.
- Lewis Trondheim, *Le Roi du Monde*, Oupus2, L'Association, 04/2003.
- Lewis Trondheim, ?, *Oubapo 3*, l'Association, 11/2000.
- Machiko Hasegawa, *Sazae-san*, Asahi Shimbun (ja), 22 avril 1946 – 21 février 1974.
- Maki Sasaki, *Un rêve au Paradis*, Garo, 1967.
- Maxelhi, *Loop Pool*, 2023.
- Megumi Isakawa, *Roméo et Juliette*, Nobi Nobi (fr) 2015.
- Michaël Matthys, *Kurtz*, FRMK, 2024.
- Mister Box, *Le grand retournement*, 23 novembre 2024.
- Moebius, *Blueberry 21, Nez Cassé*, Dargaud, 1980.
- Morris, *Lucky Luke - Tome 38, Ma Dalton*, Dargaud, 03.07.2005.
- Nicolas Labarre, <https://picturing.hypotheses.org/909>.
- Olivier Schrauwen, *Arsène Schrauwen*, L'Association, 10/2025.
- Oshimi Shuzo, *Les Liens Du Sang*, Shōgakukan (ja) Ki-oon (fr), 24 février 2017 au 8 septembre 2023. Tome 2, p. 48 et 49.
- Pascal Jousselin, *Imbattable*, Dupuis, 2013.
- Paul Gordeaux, *Le Film du 1/2 siècle*, France-soir, 16 novembre 1949 - 15 février 1950.
- Paul Gordeaux, *Le Crime ne Paie Pas*, France-soir, France-soir, 15 février 1950 - ?
- Paul Gordeaux, *Les Amoures Célèbres*, France-soir, 22 novembre 1950 - ?
- Quitely, Morrison, *Pax Americana*, ?, 2014.
- Robert Crumb, *Stoned Agin*, 1971.
- Robert Crumb, Peter Bagge, Aline Kominsky-Crumb, *Weirdo*, 1981 à 1993.
- Rolf Sandqvist, strip reproduced in *Nya Argus*, Vol 105 (2012), no 10-11, page 279 © 2015 Tom Sandqvist
- Richard McGuire, ?, magazine RAW Vol.2, 1990.

- Rick Griffin, Rory Hayes, ?, extraite du dernier numéro du magazine Bogeyman, 1969.
- Sammy Stein, <https://sammyste.tumblr.com/post/140266135686/sammy-stein>
- Sean Lewis, *Lights on Bain*, ?.
- Shintaro Kago, *La Princesse du Château sans fin*, Huber Éditions, 2022.
- Stan Lee, Jim Steranko, Joe Sinnott, *Captain America #111*, 1969.
- Tatsuki Fujimoto, *Look Back*, Shūeisha (ja), Kazé (fr), Shōnen Jump+, 19 juillet 2021.
- Travis Dandro, *Mon père, cet enfer*, Gallimard BD, 26/08/2020.
- Tom Taylor, Bruno Redondo, *Nightwing Infinite*, Urban Comics, collection DC Infinite, 2022 - en cours. Volume 1 et 2.
- Touis, Friedman, *Sergent Laterreur*, Pilote, février 1971 - décembre 1973, réédité par l'Association, 2006.
- Valverane, *Rentrée en seine*, La Chronique amusante, 19 octobre 1899.
- Vanilla Chi, *Inside, Outside*, 2020.
- Victo, *Hell Cry*, 2025.
- *Weirdo*, 1981 à 1993.
- Winchluss, *Pinocchio*, Les Requins Marteaux, collection Tête Creuse, Janvier 2009.
- Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, 1905 à 1914.

Autres :

- Bénédicte Dubois - *Quelques références théoriques sur l'attention, en lien avec ATOLE/ADOLE*, INSERM Lyon- MAJ 2019. Guy Debord, Asger Jorn, *Mémoires*, auto-édition, 1959.
- Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier, série Les jeux de la phosphatine Falières, Paris, Devambez (grav. impr.), 1906. – <https://www.mmsch.univ-aix.fr/jeudeloie/4-4.html>
- Tiger Tateishi, *Pot Fuji*, 1991, huile sur toile, 227.3 x 161.9 cm, The Rachofsky Collection.
- Tiger Tateishi, *Revolving Fuji*, 1991, huile sur toile, 227.3 x 160 cm.