

TABLE DES MATIERES

Introduction	3
I- ETUDE DU CORPUS	5
1) LES DONNEES DIEGETIQUES : RESSEMBLANCES ET DISPARITES ...5	
a) Les protagonistes : de l'humain au monstre	5
b) Les autres, un rapport bloqué à l'altérité	6
c) Le problème du blocage	7
d) Le lieu : une tour d'où l'on observe	7
2) LES THEMATIQUES : DES PROBLEMATIQUES CROISEES	8
a) Solitude et isolement	8
b) Enfermement et évasion	9
c) Le « vouloir voir »	11
3) DONNEES GRAPHIQUES	12
a) Le cadre : du classique à l'expérimental	12
b) La prédominance de l'image	14
c) Couleurs, contrastes et trait	14
4) TONALITES DES ALBUMS	15
a) Univers et genres : réalisme et science-fiction	15
b) Des tonalités générales divergentes	17
II- TEXTE – IMAGE – RECIT	18
1) LE STATUT DU TEXTE EN BD ET SON RAPPORT A L'IMAGE DANS NOTRE CORPUS	18
2) LE RECIT PAR L'IMAGE	20
a) La séquentialité	20
b) Des paramètres internes à la vignette	21
c) L'image comme passeur	22
3) DES PRINCIPES PROPRES A CE GENRE NARRATIF	23
a) L'ellipse, « saut optique et mental »	23
b) L'espace-temps	24
4) LES STATUTS DU TEXTE DANS LE CORPUS	26

a) Paroles.....	26
b) Bruits.....	27
c) Texte dactylographié.....	28
d) L'épistolaire.....	29
5) LES STATUTS DE L'IMAGE DANS LE CORPUS.....	29
a) L'image comme représentation du réel.....	30
b) Le regard d'un tiers.....	31
c) L'image comme représentation mentale et aperçu de l'imaginaire.....	31
d) Images du monde.....	32
e) Image de soi.....	33
III – LE LECTEUR FACE A L'ART SEQUENTIEL.....	34
1) LA POSITION DU LECTEUR.....	34
a) Une position active.....	34
b) Le narrateur, prisme du regard.....	36
c) Un système basé sur des références communes.....	37
2) LE LECTEUR MANIPULE.....	38
a) Une assise bancale.....	38
b) Rétention.....	39
c) Le rythme pour gardien.....	40
d) Suspens et mise en attente.....	40
3) LE LECTEUR PRIVILEGIE.....	41
a) Sujet d'une empathie.....	42
b) Accès à une omniscience.....	42
Conclusion.....	44
Bibliographie.....	47

INTRODUCTION

La bande dessinée, de nos jours, est de plus en plus reconnue comme un art à part entière, et n'est plus exclue avec mépris du domaine de la littérature. Elle commence également à se répandre sur le marché de l'art. Ces deux tendances sont révélatrices de la nature du genre qui mélange texte et image pour former une narration. Plus proche du livre que de tout autre forme d'expression, elle a néanmoins quelque chose que la littérature ne présente pas d'ordinaire : la systématisation de l'image. On doit cette reconnaissance récente d'abord aux évolutions des mentalités sur le sujet, mais aussi à l'ancienneté du genre. La naissance de la bande dessinée est généralement associée, par commodité, à l'œuvre de Rodolphe Töpffer, intellectuel suisse qui fut également le premier à théoriser cet art nouveau¹. Cela correspond approximativement à l'année 1827. En presque 200 ans, l'art séquentiel a déjà pu se constituer un corpus classique très riche et atteindre une maturité et un recul qui lui permettent d'explorer le champ de l'expérimental. Les bandes dessinées, longtemps considérées comme des produits de sous-littérature médiocre pour enfants, se sont ouvertes en France aux adultes dans les années 70. Aujourd'hui, de nombreux albums ne se limitent pas à une certaine catégorie de lecteurs, mais offrent plusieurs niveaux de compréhension qui font leur richesse et leur profondeur. Le silence, une des caractéristiques qui unifie notre corpus, était initialement utilisé, en BD, dans les œuvres d'humour². Avec Mœbius, l'un de nos trois auteurs, il devient une revendication graphique qui s'est normalisée avec le temps. Les deux albums qui nous occuperont – *Tout Seul* de Chabouté et *Les Yeux du chat* de Mœbius et Jodorowsky – sans être tout à fait muets, comportent peu de texte et s'appuient beaucoup sur l'image pour la narration de leur histoire. Leurs deux protagonistes (autour desquels ont relèvera peu d'autres personnages) souffrent de ce qu'ils voient ou ne voient pas : pour le héros de Chabouté, la vue porte trop loin (la mer immense, du haut de son phare, ne lui permet pas de poser son regard sur quelque chose) ; pour celui des *Yeux du chat*, c'est l'inverse, sa cécité lui interdit toute perception oculaire. A cela s'ajoute leur isolement qui constitue leur second problème majeur. *Tout Seul* souffre d'une solitude existentielle, étant à l'écart du monde, et l'aveugle, lui, ressasse, enfermé dans son handicap, le traumatisme de la perte de ses yeux dans un rituel absurde. C'est pourquoi ce travail portera sur le regard et la solitude dans ce corpus. Ces deux thèmes se retrouvent d'emblée clairement annoncés dans les titres des

1 Thierry Groensteen et Benoît Peeters ont écrit un livre portant exclusivement sur cet aspect : *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.

2 Lire à ce sujet l'article de GROENSTEEN Thierry, « La BD muette (2) », *9e Art*, n° 3, Janvier 1998, pages 92 à 105.

albums (*Tout Seul* et *Les Yeux du chat*) et reviendront sans cesse à tous les niveaux d'analyse. *Tout Seul*, qui est en fait le surnom donné au protagoniste, caractérise directement le personnage par son absentéisme social ; mais il est aussi celui qu'on laisse tout seul, un exclu. *Les Yeux du chat*, à l'inverse, n'insiste pas sur les actants mais met un nom sur l'aventure qui va suivre, ce qui correspond, on le verra, au parti pris des auteurs. La bande dessinée repose avant tout sur le visuel, du fait de la présence de l'image, et offre comme tout livre l'expérience solitaire de la lecture (vécue d'ailleurs par le personnage de Chabouté). Ces thèmes étaient donc particulièrement intéressants à étudier à travers ce médium. Nos deux œuvres, aussi éloignées qu'elles soient par leurs styles graphiques et leur genre (réaliste et science-fiction), comportent pourtant des ressemblances frappantes. C'est ce que nous détaillerons dans un premier temps. Les relations déclinées entre texte, image et récit nous occuperont dans un deuxième temps : en effet, les différents auteurs abordés explorent chacun à leur façon les potentialités de l'art séquentiel pour allier l'image au texte. Enfin, dans un troisième et dernier temps, le lecteur attirera notre attention. C'est à lui que s'adressent ces livres, pour lui qu'ils ont été composés et écrits, et c'est particulièrement en dialogue avec lui qu'ils se construisent et font avancer leur histoire. Par des procédés que nous détaillerons, ces albums parviennent à impliquer directement le lecteur dans le processus narratif.

I- ETUDE DU CORPUS

Il faut d'abord s'attacher à décrire ce qui, du point de vue diégétique, justifie le rapprochement de ces deux albums.

1) LES DONNEES DIEGETIQUES : RESSEMBLANCES ET DISPARITES

a) Les protagonistes : de l'humain au monstre

En premier lieu, le personnel du récit est à rapprocher. Les protagonistes, dans chacune des œuvres, sont de sexe masculin et sont tous deux présentés comme des monstruosité physiques. Leurs altérations corporelles (notamment du visage) annoncent le sens global de leur inscription dans l'histoire : dans le cas de *Tout Seul* (qui donne son nom à l'album) il s'agit d'une malformation congénitale de naissance qui l'a contraint à rester dans le phare, donnant ainsi lieu à l'action. Nous le voyons via le dessin mais également grâce à un dialogue entre les deux marins au début de l'histoire (« Il est né avec des malformations ! Un monstre... » p. 43). Mais ce caractère « monstrueux » est atténué par le récit (à force d'être représentée, la physionomie du personnage finit par devenir habituelle pour le lecteur) comme par la représentation peu flatteuse d'autres personnages comme le capitaine du bateau ou le plaisancier ; leur visage est plus classique mais finit par être déformé par leurs expressions (mépris, soupçon, haine). C'est ici que s'exprime la virtuosité du dessin de Chabouté : *Tout Seul*, malgré sa laideur, reste profondément humain, tandis que d'autres, sans malformation, se font eux-mêmes monstres, laissant apparaître leur personnalité dans leur physique (*figure 1*). Dans le cas du héros des *Yeux Du Chat*, des différences signifiantes peuvent déjà être relevées : le problème physique mis en avant est son absence d'yeux, ses orbites vides et cicatrisées ; le reste de son corps n'est pas altéré. Ici l'ambiguïté subsiste et le lecteur ne peut pas savoir si cette mutilation est le fruit d'un accident ou non, toute indication supplémentaire au dessin à ce sujet étant inexistante. Il faut ajouter ici que, même dans leur handicap (social ou sensoriel) les deux personnages sont à comprendre de manière opposée : *Tout Seul* est aussi bon et sincère qu'il est laid, tandis que la monstruosité de l'autre personnage se révèle être finalement aussi morale que physique. Ces inadéquations entre le corps et l'esprit sont héritées du XIXe siècle où il devient enfin possible d'avoir « un corps difforme et une âme sublime [et] un corps banal et une âme sombre »³, contrairement à la période du moyen-âge où la façon de représenter les

3 CAIOZZO Anna et DEMARTINI Anne-Emmanuelle, *Monstre et imaginaire social*, Paris, Creaphis éditions, 2008, p. 328.

êtres connotait leurs qualités morales. Les âges de ces protagonistes diffèrent également. On l'apprend à la page 41 : Tout Seul est un cinquantenaire, tandis que le personnage de Mœbius paraît plutôt jeune (maigreur, peau lisse) sans que cela puisse pour autant nous permettre d'être précis. L'absence de tout discours annexe concernant son problème, la raison de sa présence dans cette tour et même l'univers dans lequel il évolue ne permet pas à l'observateur de dépasser le domaine de la supposition. Ce qui est explicité par les dialogues parallèles dans le bateau chez Chabouté fait place à un sentiment d'absence, de défaut chez Mœbius. En revanche, la façon dont les deux personnages sont révélés physiquement au lecteur épouse un schéma identique : on trouve d'abord une mise en attente du fait de la monstration de silhouettes peu parlantes, de paroles qui stimulent la curiosité sans faire accéder au sens et de l'insistance sur l'environnement (*figure 2*). A ceci succède une gradation dans la découverte progressive des protagonistes : chez Chabouté le desserrage du plan en trois images fait disparaître la saturation de la vignette tout en atténuant l'impression de monstruosité (renforcée par le suspens tenu jusque là) tandis que Mœbius effectue un rapprochement en quatre temps, l'éloignement décroissant révélant au fur et à mesure l'infirmité effrayante du personnage (*figures 3 et 4*). Partant de l'acception commune et de l'étymologie du mot qui mettent en évidence que le monstre est celui qui offense le regard, les deux auteurs ont su confirmer ce sens ou le détourner à l'aide des possibilités qu'offre l'art séquentiel.

b) Les autres, un rapport bloqué à l'altérité

Pour ce qui est du reste du personnel narratif, il est globalement restreint : chaque protagoniste a un animal de compagnie qui le métaphorise d'une certaine manière. Pour Tout Seul, c'est un poisson rouge enfermé dans son bocal. On les confond d'ailleurs presque au début de l'album lorsque, la mise en attente aidant, le lecteur cherche à voir pour la première fois le protagoniste, c'est l'œil du poisson qu'il rencontre, l'ambiguïté planant jusqu'à la page suivante (*figure 5*). L'animal de l'aveugle est un aigle qui complète ses insuffisances en agissant à sa place. Leur différence vis-à-vis d'eux réside dans la communication : alors que le poisson reste désespérément sans réaction aux confidences et aux blagues de son propriétaire, l'oiseau agit sur ordres et obéit précisément à ce qui lui est intimé. Le chat des *Yeux Du Chat* a une fonction neutre, passive ; il ne sert qu'à l'assouvissement du jeu cruel du garçon aveugle. Les autres personnages de Chabouté, eux, embrassent plutôt une position en parallèle : c'est à partir d'eux que Tout Seul évolue, mais sans entrer en contact avec eux. L'exception de cet album est le marin qui va tenter de lui venir en aide. En apportant au protagoniste ce

qu'il ne peut atteindre (le monde sur papier glacé), il sera déterminant dans l'accélération du processus de libération. On peut également assimiler la mer à un personnage, ou du moins à un actant, du fait de son influence sur la réflexion de Tout Seul : c'est elle qui lui apporte, au hasard des courants, les rares objets qui peuplent son imaginaire et le bord de sa fenêtre, tout comme elle symbolise son isolement par son immensité vertigineuse, et le concrétise en lui interdisant physiquement de quitter son phare.

c) Le problème du blocage

Une autre ressemblance de taille entre ces deux histoires est celle du problème des deux reclus : celui du blocage. On remarque sur ce sujet que blocages situationnels et physiques concordent : le handicap de Tout Seul, qui a poussé ses parents à entourer leur enfant d'un secret, le contraint à rester dans son phare ; d'une même façon, la cécité du personnage des *Yeux du chat* l'empêche de se déplacer et de quitter sa tour. Les deux protagonistes butent sans cesse sur ce qui leur fait obstacle (le premier pas, l'impossibilité de guérir), ce qui ralentit ou condamne leur évolution, tant personnelle que géographique, l'une symbolisant et matérialisant l'autre. Il est, à partir de là, aisé de faire le lien avec le tragique. Ce dernier, selon Marc Escola, « semble communément impliquer l'idée d'une fatalité, qui impose à l'homme sa loi sans lui dénier toutefois une part de liberté – juste assez pour qu'il puisse porter la responsabilité de son propre destin »⁴. C'est ce paradoxe qui fait hésiter le spectateur/lecteur entre la terreur et la pitié. Tout Seul, à la fin du livre, dépasse le tragique en dépassant son déterminisme, ce qui n'est pas le cas pour le personnage de Mœbius qui semble, au regard l'album, être prisonnier d'un cycle dont il est lui-même le geôlier.

d) Le lieu : une tour d'où l'on observe

Ces lieux qui abritent l'action présentent des similitudes : le logement des protagonistes est constitué d'une tour isolée et fragilisée par l'immensité de l'espace qui la cerne (la mer, une ville inconnue et inerte). Comme un négatif de l'autre, le néant suggéré par l'eau vient contraster avec les architectures complexes de la cité mystérieuse. Mais au final, l'isolement du personnage de Mœbius n'en est pas moins complet et sa tour un obstacle infranchissable. Le motif de la fenêtre est récurrent ; il est en effet présent dès la couverture de Tout Seul, ce qui nous désigne la situation contemplative du personnage. Dans *Les Yeux du Chat*, il intervient aussi dès la première planche qui précède celle contenant le titre : ici encore, le point de vue est placé à

4 ESCOLA Marc, *Le tragique*, Paris, Flammarion, 2002, p. 43.

l'intérieur. Ces lieux participent de l'emprisonnement de l'aveugle et de *Tout Seul*.

2) LES THEMATIQUES : DES PROBLEMATIQUES CROISEES

Si des divergences multiples sont identifiées dans ces données diégétiques, on peut par contre observer une très grande proximité dans les thématiques abordées, même si leur traitement demeure différent.

a) Solitude et isolement

Solitude et isolement constituent un premier ensemble de thèmes développé par les deux récits. Il s'exprime d'abord de fait : les personnages sont seuls. Dans *Les Yeux du Chat*, l'absence de toute altérité équivalente au protagoniste est figurée dans le dessin. Seul le texte évoque, à la toute fin de l'album, une présence (« un enfant », planche 49). L'unique personnel diégétique annexe est formé de deux animaux, dont un trépane vers le milieu du livre. Dans *Tout Seul*, ce n'est pas l'inexistence physique d'autres personnages qui rend compte de cette solitude (le lecteur, en privilégié, est amené à souvent les côtoyer) mais l'absence de contacts. Les relations intersubjectives entre le protagoniste et une altérité, mise à part celle qui changera le cours de sa vie, font cruellement ressentir leur manque, tout comme la photo encadrée de la planche 80 qui suggère que la trace des parents subsiste après leur disparition. Le désir est là, mais pas la réalisation. Cela est aussi traduit par la propension des personnages à vouloir jouer, mais à ne pas pouvoir satisfaire ce penchant, ce qui donne lieu à des scènes pathétiques : la blague de *Tout Seul* à son poisson rouge échoue car ce dernier ne réagit pas. L'aveugle, quant à lui, répond à son ennui par un jeu absurde et cruel : obtenir des yeux engendre l'accomplissement des crimes, et ne rend pas pour autant la vue au personnage. La compassion pour autrui n'existe pas dans sa logique, et il ne tue que pour satisfaire un amusement qui ne réjouit que lui (le lecteur, au contraire, est glacé d'effroi) et dont l'excitation soulevée s'épuise très rapidement (deux doubles-pages seulement). N'offrant aucune satisfaction durable, cette habitude peut être rapprochée des supplices qu'enduraient dans la mythologie ceux qui résident aux enfers (les Danaïdes et Sisyphe par exemple). Ensuite, cet isolement est géographique. L'océan de l'album ne laisse jamais apercevoir la terre ferme, et tout se passe en périphérie du phare. Dans un dispositif différent, l'exploration de la ville des *Yeux du Chat* par l'aigle révèle une absence d'habitants qui contraste avec la taille et l'étendue des constructions. L'état de délabrement avancé du quartier qui abrite la tanière du chat suggère un abandon total de ce milieu urbain, ce qui laisse le protagoniste dernier résident de cette

citée ruinée. La solitude des personnages est également graphique : sauf exception où son rapace apparaît dans l'encadrement de la fenêtre, l'aveugle demeure seul face à une ville qui ne le regarde pas. Pareillement, *Tout Seul* n'est jamais en présence d'un autre être humain dans une même vignette, sauf planche 90 (*figure 6*) ; il reste toujours séparé des autres par la mise en page. Enfin, on peut lire cet isolement en creux dans les parenthèses imaginaires du personnage de Chabouté : ses rêves sont surpeuplés (*figure 7*). En effet, presque toutes les représentations mentales qu'il se fait à partir des définitions du dictionnaire mettent en scène des individus multiples. Ces foules contrastent considérablement avec ce désert liquide où croiser quelqu'un relève de la coïncidence. On ne peut donc s'empêcher d'y voir le comblement d'un manque, la récupération par la pensée d'une réalité insuffisante.

b) Enfermement et évasion

Cette question de la solitude rejoint celle de l'enfermement et de la nécessité d'une évasion que vivent les personnages. En effet, ces derniers n'ont de cesse d'essayer de quitter l'isolement où ils se trouvent qui s'apparente alors à une prison. Ce qui frappe dans *Tout Seul*, c'est l'obsession avec laquelle est représenté le phare : sur les 332 planches dessinées, 126 comportent une ou plusieurs vignettes ayant pour sujet une vue extérieure du bâtiment. Cette minutie (réalisée par l'auteur grâce à une maquette autour de laquelle il tournait pendant son travail⁵) vient contraster avec la diversité criante des « images du monde » remises par le marin dans le colis hebdomadaire. Cependant, elles ne rendent pas pour autant dérisoire l'univers que le lecteur finit par connaître, au fil des pages, dans ses moindres détails. Ce qui effraie plutôt, c'est autant l'ampleur de la tâche à venir si découverte du monde il devait y avoir, que la réaction de ce dernier face à l'apparition de *Tout Seul*. Les protagonistes des deux albums du corpus sont soumis à des enfermements de natures différentes. Pour le premier, il est à la fois physique et moral : c'est l'espace ouvert (la mer) qui l'immobilise sur son îlot, mais ce sont bien des interdits psychologiques qui l'empêchent de saisir les opportunités qui se présentent à lui. Maintenu caché jusqu'à la mort de ses parents, c'est ensuite la peur du changement et de l'inconnu qui prend le relais et perpétue cette inhibition. Pour le héros des *Yeux du Chat*, la donne change : sa prison est consubstantielle à son corps à cause de la perte traumatisante d'un de ses sens. C'est cet obstacle qui le contraint à un tel statisme, et sa vie tourne autour de ce problème. En soi, le bâtiment dans lequel il se trouve ne semble pas particulièrement hermétique, à commencer par sa fenêtre qui, au contraire de celle

5 Interview tournée au festival d'Angoulême en 2009 : <http://www.youtube.com/watch?v=vzsVIC-Oun8>.

de *Tout Seul*, n'est striée d'aucune croisée. On pourrait rapprocher le handicap physique de ce dernier de la cécité du personnage de Mœbius, en ce qu'il est responsable indirectement (pour des raisons sociales et subjectives) de sa station dans le phare. Les deux personnages, au contact de ce blocage géographique, finissent par créer eux-mêmes certains paramètres de leur enfermement, ou comme le dit plus poétiquement André Breton, « [l]es barreaux sont à l'intérieur de la cage »⁶. Un cycle, une routine s'installent. Ce terme est d'ailleurs l'une des définitions du dictionnaire qui déstabilisent le protagoniste de Chabouté : quand il rencontre un mot qui fait tristement écho à sa situation, il n'imagine plus, mais reste dans le réel et réfléchit sur lui-même (*figure 8*). Mais il faut ajouter que dans son cas, même si le quotidien lui fait répéter inlassablement les mêmes gestes (la pêche, la prise en charge des colis, la cuisine, et surtout la lecture aléatoire du dictionnaire), ses fantasmes sont toujours réinventés. Ce n'est pas le cas du protagoniste des *Yeux du Chat* qui, lui, s'inscrit dans une logique stérile. La répétition de l'image de la page de gauche redouble la répétition du rituel, ce qui traduit aussi une répétition d'échecs. C'est un cercle dont le protagoniste semble ne pas pouvoir sortir. L'album nous montre un processus qui se reproduisait et se reproduira encore. Il est observation d'un phénomène constant et non d'un moment clé vers le changement comme l'est *Tout Seul*. Ce type de cloisonnement est aussi rendu par des choix structurels. D'un point de vue pratique, l'aveugle est enfermé dans son cadre du début à la fin de l'histoire, et la dernière planche vient confirmer ce sur quoi les autres insistaient sans cesse, en faisant passer la situation de la page de gauche à droite. Même si on peut suivre la trajectoire de l'aigle, la silhouette constante du personnage vient toujours rappeler son immobilisme (*figure 9*). Un dispositif approchant est mis en place chez Chabouté : la bande dessinée gravite toujours autour du même endroit, et les événements auxquels on assiste se produisent uniquement dans le périmètre du phare. Il est donc logique que l'histoire s'arrête au moment où le protagoniste quitte le lieu. En sortant du cadre, il sort du même coup de l'espace de l'intrigue et met fin à l'album (*figure 10*). Tous ces environnements carcéraux induisent nécessairement leur opposé : l'évasion.

Pour les deux personnages elle sera mentale. C'est particulièrement frappant dans *Les Yeux du Chat* : alors que le corps reste les bras ballants dans la page de gauche, la page de droite, elle, nous invite au voyage dans cette ville mystérieuse. Grâce au texte qui accompagne au début l'envol du rapace, nous comprenons que, peut-être en échange de ses yeux, le personnage possède un don de médium et que sa pensée n'est pas

6 BRETON André, *Clair de terre*, Paris, Gallimard, 1994, poème « les attitudes spectrales », p. 114.

attachée à son corps. Même ses sens semblent se transporter : « Je sens de la chaleur » (planche 3), « J'entends ses pas » (planche 9)

c) Le « vouloir voir »

Le troisième thème commun, que nous identifierons sous le terme du « vouloir voir », présente des similitudes troublantes dans les deux ouvrages. Leur traitement, parallèle, peut être perçu en miroir. Dans *Les Yeux du Chat*, l'aveugle recherche à son problème physique (ses orbites vides) une solution physique en faisant prélever des yeux sur d'autres créatures. Cette pratique n'est ni réaliste ni pragmatique : cette tentative de recouvrer la vue, pour désespérée qu'elle soit, est aussi absurde. Cette action, qui a trait au corps, tient du rite mystique. Il fait d'organes réels le symbole de ses yeux, et met continuellement en scène son drame de les avoir perdu, ceci sous la forme d'un jeu. Comme le laisse supposer le texte, le personnage est porteur d'une autre vue, aérienne, presque divine puisqu'il commande aux choses. Cette ultra sensibilité, qui contrebalance le sens manquant, n'est pourtant pas utilisée à bon escient et ne sert qu'à essayer d'exorciser, par un rituel, la perte du regard que l'aveugle regrette encore. Ce manque n'a pas eu pour conséquence de le rendre plus clairvoyant socialement. Dans *Tout Seul*, au contraire, l'obstacle à la vue est plus psychologique que physique. Les opportunités de quitter le phare sont multiples, et cet endroit n'est une prison que parce que le personnage ne peut mentalement pas prendre le dessus sur lui et le quitter. Les raisons de cette constance sont connues, et rappellent immanquablement l'histoire du Quasimodo de Victor Hugo. Cet anti-héros restait lui aussi caché dans une tour (Notre-Dame) à cause de ses malformations (dont son esprit était aussi le sujet, ce qui n'est pas le cas du personnage de Chabouté ce qui fait toute la différence) et était ainsi devenu à la fois protégé et prisonnier de l'archidiacre Frolo. Ce phare, qui le préserve de la différence (et a aussi en son temps préservé ses parents de la honte), l'empêche dans le même temps d'accéder à un épanouissement personnel. L'éveil du regard est là, mais pas les objets sur lesquels il pourrait porter. À lui ne s'offre que l'étendue salée de la mer. Il ne peut faire que des hypothèses. La solution provisoire qu'il trouve (avant celle, définitive, qui sera d'oser partir), à l'opposé de celle de l'aveugle, est mentale mais créative. En prenant appui sur la matérialité du dictionnaire, il imagine, c'est à dire met en image, et voit dans sa tête. L'environnement direct est dépassé, et cet espace sans frontières qu'est son esprit peut accueillir tout ce qui en ce lieu lui fait défaut. Ce n'est pas un regard qui lui manque, mais une évolution et un éveil au monde nécessaires dont l'accomplissement se fait attendre. À l'opposé de ce qui se passe dans l'album de

Mœbius et Jodorowsky, cette issue est un palliatif qui fonctionne un temps et ne trouve sa limite que lorsque le personnage en a épuisé les possibilités ; il ne stagne pas. Dans son cas, le « vouloir voir » peut s'assimiler à un « vouloir savoir ». La volonté de dépasser ce qui obstrue la vue peut ainsi se comprendre métaphoriquement : à l'instar des définitions du dictionnaire qu'il voit, lit puis s'approprie en les transformant en représentations personnelles, Tout Seul veut dépasser les contraintes qui lui ont été imposées et élargir sa compréhension du monde.

Le motif de la fenêtre, récurrent comme nous l'avons vu précédemment, n'est pas sans rappeler cette thématique de l'obstacle au regard. Qu'elle soit ouverte ne laisse pas la vue libre pour autant, comme le prouve le protagoniste des *Yeux du Chat* qui, malgré le large cadre qui s'offre à lui, est toujours en quête d'yeux. Cela semblerait indiquer que ce n'est pas le moyen mais la *manière* de voir qui importe. Les fenêtres n'ont pas besoin d'être des ouvertures au sens littéral : Mœbius donne dans le symbole en plaçant son personnage aveugle en face d'une ouverture, mais Chabouté en fait une traduction plus spirituelle : Tout Seul ouvre lui-même ses propres fenêtres (donnant sur un univers subjectif et poétique) à partir d'objets et de mots, utilisant des souvenirs pour imaginer et créer. On peut transposer ces observations et en faire de la méta-bande dessinée. Comme l'indique Thierry Groensteen, les vignettes sont des « fenêtre[s] ouverte[s] sur l'histoire »⁷. Elles sont les seules images que nous avons de l'univers créé par l'auteur. Réparties dans une séquentialité, elles ont la capacité de développer un monde contenant sa propre logique, et même de nous livrer un point de vue sur lui.⁸ Le thème de l'aveuglement, traité par le médium de la bande dessinée, ne peut être neutre. Cet art reposant sur le visuel, il est logique que de telles problématiques l'accompagnent.

3) DONNEES GRAPHIQUES

a) Le cadre : du classique à l'expérimental

Étudier l'art séquentiel convoque nécessairement des notions théoriques qui lui sont propres. Parmi elles, celle du cadre et de ses déclinaisons apparaît comme majeure. Ce dernier entoure la vignette qui s'organise en multicadres (par exemple un strip) qui eux-mêmes sont contenus, page après page, par l'hypercadre qui désigne l'entièreté de la planche. Dépassant le fameux « gaufrier » de Franquin, la bande dessinée moderne

⁷ GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 33.

⁸ Will Eisner ajoute à ce sujet que « la limite de la vision périphérique humaine [est] en rapport étroit avec la case », in *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 45.

s'essaie de plus en plus à des expérimentations graphiques et modèle le contenant selon les exigences du contenu. Cependant, la rigidité du cadre n'appelle pas nécessairement à une absence d'audace dans la composition d'un album. Mœbius et Chabouté le prouvent dans les deux œuvres étudiées dans ce corpus : même si les encadrés de *Tout Seul* ont des tailles et des dispositions très variées, le but principal reste de servir la diégèse. Le dispositif des *Yeux du Chat*, par contre, conserve toujours le même standard de vignette, et c'est par ce biais qu'il s'aventure dans la BD expérimentale. Sous cette apparente constance, il contourne l'usage habituel en faisant coïncider vignette, multicadre et hypercadre. Ce jeu, qui repose sur l'exploitation maximale des outils graphiques du médium, met en valeur la façon dont est techniquement conçue l'histoire. Cela permet à l'auteur d'assimiler les contraintes de mise en page, ce qui donne à l'ouvrage un rythme rapide sur lequel nous nous pencherons plus tard. De surcroît, Mœbius tire profit du mécanisme que Jean-Claude Forest appelle la « première lecture globale » où, avant même de se pencher sur le sens des images, le lecteur se « laisse imprégner par l'ambiance, par le sens général qui s'offre sur les deux planches »⁹. En effet, ici, du fait de la taille des dessins et de leur nombre réduit, la première phase semble se confondre avec la seconde. Dans ses entretiens avec Numa Sadoul¹⁰, Giraud confie sa fascination, dans l'enfance, pour les livres illustrés de gravures de ses grands-parents ; dans *Les Yeux du Chat*, il reprend ce format et le met au service de la bande dessinée, en conservant d'ailleurs, dans les pages de droite, l'aspect graphique de ces images premières, jusqu'à appliquer à toutes ses vignettes un liseré ocre ou noir. Cette caractéristique discrète va bien dans le sens du récit : elle limite le visible, tout comme le handicap du protagoniste limite ses perceptions, et plus encore elle isole littéralement le personnage jusqu'à apparenter visuellement son cadre à une boîte aux parois épaisses. Son enfermement mental se traduit graphiquement. Selon le même principe, Chabouté fait, lui, un usage signifiant de l'ouverture de la vignette qui est traditionnellement fermée afin d'assurer son homogénéité¹¹. La toute première case ne comporte un cadre que jusqu'à la limite du dessin puis se retrouve close juste en dessous : l'auteur nous invite de cette élégante façon à pénétrer dans son histoire et à rester à l'intérieur quelque temps. La dernière case, elle, qui occupe cette fois toute la page et qui utilise exactement le même procédé que la première, nous autorise à sortir du cadre puisque l'album touche à sa fin, et elle symbolise également la libération vécue par le protagoniste qui peut enfin sortir de l'espace qui le gardait prisonnier (*figure 11*).

9 FOREST Jean-Claude, *Autour du scénario*, revue de l'université de Bruxelles, 1986, p. 108.

10 SADOUL Numa, *Mœbius entretiens avec Numa Sadoul*, Belgique, Casterman, 1991, p. 134.

11 « [U]ne bordure délimitant un espace [...] le désigne [...] comme homogène », GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 65.

b) La prédominance de l'image

L'image seule est un des traits dominants de ce corpus. En effet, les dialogues et les récitatifs¹² se font particulièrement rares dans ces deux œuvres. A cela, nous pouvons trouver des raisons narratives, inhérentes à la diégèse. Les deux protagonistes sont isolés, dans des situations où la communication avec l'extérieur est problématique. Par conséquent, tant pour soutenir la cohérence de l'histoire que pour assurer son ambiance, paroles et mots se font rares. Dans *Tout Seul*, on peut d'autant mieux expliquer cette tendance au regard du reste de la production de Chaboué : dans cet album comme dans les autres, les échanges verbaux entre personnages s'apparentent presque toujours à des conflits, le plus souvent très violents. Le silence revêt donc un rôle apaisant où les tensions se dissolvent dans le calme de la solitude¹³. Mais ces explications ne se limitent pas au domaine du contenu narratif. Dans le cadre de sa démarche expérimentale en bande dessinée, Mœbius publie en 1976 un récit muet, *Arzach*. Si ce n'est pas la première fois que l'art séquentiel se passe de texte, on peut en revanche dire que l'auteur fait l'inauguration cette pratique dans le genre de la science-fiction. De plus, cette œuvre clef incarne la primauté qui sera accordée au visuel par les dessinateurs du magazine Métal Hurlant. Ils posent le principe, assimilé dorénavant, selon lequel une bande dessinée « doit être pensée graphiquement »¹⁴. Ces bases se retrouvent dans *Les Yeux du chat* où le dessin est nettement plus représenté que l'écrit. Le silence scriptural des images s'apparente alors à une manque d'information et « renchérit, par lui-même, sur l'étrangeté d'univers improbables »¹⁵. C'est le cas dans bon nombre de récits muets de Mœbius où le lecteur déambule dans l'histoire comme dans un lieu inconnu, sans avoir de guide. Certes, l'album qui nous occupe comporte régulièrement du texte, mais le fait qu'il ne soit jamais inséré dans l'image (comme il pourrait l'être à l'aide d'une bulle ou d'un encadré par exemple) renforce encore plus leur dichotomie constitutive.

c) Couleurs, contrastes et trait

Dans les deux albums, on remarque également des similitudes quant à l'utilisation des couleurs : Chaboué conserve son moyen d'expression privilégié, à savoir le noir et blanc, tandis que Mœbius ajoute l'ocre à cette palette. Il est à noter

12 Terme qui désigne les cartouches rectangulaires où apparaît la voix d'un narrateur.

13 Dans une interview (tournée au festival d'Angoulême en 2009), quand le journaliste évoque le fait que le personnage parle peu, Chaboué répond qu'il « parle peu aussi » : <http://www.youtube.com/watch?v=vzsVIC-Oun8>.

14 GROENSTEEN Thierry, « La BD muette (2) », *9e Art*, n° 3, Janvier 1998, p. 96.

15 *Ibidem*, p. 98.

qu'ils choisissent tous deux de coloriser leur dessin de couverture (*figure 12*). L'auteur de *Tout Seul* s'exprime sur ce point : « Si je ne fais pas de couleur, c'est tout simplement parce que les histoires que j'écris n'en demandent pas »¹⁶. Ce point de vue nous renseigne sur l'état d'esprit dans lequel a été écrite cette bande dessinée, où la forme se plie toujours aux exigences de l'histoire et où elle n'est jamais considérée comme un obstacle mais comme un moyen. Ces observations vont dans le sens de ce qui a été vu précédemment, c'est à dire dans celui de l'accent mis sur l'image narratrice : sans couleurs, le travail du dessin est d'autant plus mis en avant, celui de coloriste requérant un autre savoir faire. Et ce dessin nous en apprend autant sur l'œuvre que la stricte narration en instaurant une ambiance graphique. L'économie de couleurs est particulièrement intéressante chez Mœbius, car elle met en évidence un travail des volumes qui rejoint les thématiques des *Yeux du chat*. Pierre Sterckx définit ainsi son style : « il est autant concepteur de pyramides qu'un dessinateur de poussière », son dessin fonctionnant en « blocs et grain »¹⁷. Deux forces s'opposent donc sur ces pages : l'ordre et la dégradation. Cela correspond à la diégèse où la puissance de l'aveugle sur le chat (qui réduit ce dernier à l'état de dépouille) est contrebalancée par l'insignifiance et l'absurdité de son mobile. A l'architecture massive et travaillée s'opposent les débris qui jonchent le sol et la ruine en cours des bâtiments.

4) TONALITES DES ALBUMS

a) Univers et genres : réalisme et science-fiction

Toutes ces similitudes sont pourtant investies dans des genres de littérature bien distincts. Il est clair que l'univers que met en scène Chabouté est réaliste. Il bénéficie d'un ancrage très fort : le phare, lieu du drame, est un bâtiment au nom précis et connu du lecteur. Il correspond à l'idée qu'on s'en ferait instinctivement, tout comme le bateau de pêche des deux marins. Une longue liste d'objets croqués d'après nature pourrait être dressée. Les animaux (mouettes, poisson rouge, cheval), les arbres appartiennent à des catégories qu'il est facile d'identifier. Les bibelots amassés par Tout Seul sur le rebord de sa fenêtre sont, de même, reconnaissables : une tong, une balle de tennis, un briquet, un volant de badminton (*figure 13*), ... Tout est fait, dans cet album, pour donner une cohérence d'ensemble à l'histoire et à son cadre, et ce pour ne pas gêner la lecture par un détail dissonant. Par exemple, la présence du protagoniste dans sa tour est expliquée au début en quelques pages à travers un dialogue entre les deux marins. Cette mise au point

¹⁶ Extrait d'une interview transcrite sur le site <http://colombine65.free.fr/chabouté/index.html>.

¹⁷ STERCKX Pierre, « Mœbius », *9e Art*, n° 5, Janvier 2000, p. 96.

sera faite une fois pour toutes et ne reviendra pas par la suite ; à l'évidence, on assiste ici à un apport d'informations nécessaires pour bien commencer sa lecture. On pourrait objecter que certains passages du livre (les voyages mentaux du personnage principal) comportent des éléments qui sont étrangers au monde réaliste (un centaure, une pluie littérale de balles, des instruments de musique inconnus, ...), mais on peut justement lire à travers eux la prégnance du réel sur Tout Seul. Malgré l'espace du rêve, le protagoniste ne fait que recycler (selon l'acception psychanalytique du terme) le concret qui est à sa portée, et ce au point de ne pas pouvoir interpréter les métaphores (*figure 14*). Au contraire, le contexte mis en place par Mœbius et Jodorowsky appartient au domaine de la science-fiction. Ici, tout est fait pour déracciner le lecteur. Il entre d'emblée dans un monde qui lui échappe et où toutes les logiques, aussi cohérentes soient-elles, lui sont inconnues. L'auteur le dit lui même : « le thème des « faux univers » [...] est vraiment mon grand sujet »¹⁸. Dans cette histoire, rien ne sera offert pour faciliter la lecture et la prise de repères, c'est à nous de comprendre ce monde par ce qui en apparaît, et cela n'empêche pas la minutie du détail graphique. Dans sa préface, Mœbius souligne son application à soigner l'architecture de sa ville¹⁹. En effet, cet univers parallèle trouve, dans l'œuvre, une existence propre. Un autre aspect du travail mœbiusien est qu'il est fortement ancré dans la psychanalyse. Il est frappant de lire ses albums à la lumière de la critique freudienne. La castration oculaire dont est victime le protagoniste l'empêche d'assouvir sa pulsion primaire qu'est la pulsion scopique. Ce blocage à un stade primitif du développement du moi expliquerait cette stagnation mentale et, symboliquement, géographique, ainsi que son rapport enfantin au jeu. Freud ajoute à ce sujet que « l'angoisse de devenir aveugle est bien souvent un substitut de l'angoisse de castration »²⁰. La peur de perdre son organe sexuel rejaillit donc sur la perte de tout organe corporel, y compris les yeux. On peut à partir de cela faire le lien avec l'impuissance totale du personnage dans *Les Yeux du chat*. Mœbius nous invite à cette lecture en revenant souvent à ces motifs dans ses entretiens avec Numa Sadoul ou dans ses préfaces d'album (*figure 15*). A cela s'ajoute une atmosphère mystique déjà présente dans d'autres albums des deux auteurs. On peut faire un rapprochement particulièrement parlant avec l'enfant voyant présent dans *La Déesse* : aveugle lui aussi, il se propulse psychiquement dans un autre monde où il retrouve ses facultés oculaires (*figure 16*)²¹.

18 SADOUL Numa, *Mœbius entretiens avec Numa Sadoul*, Belgique, Casterman, 1991, p. 33.

19 « je me suis efforcé de la représenter de manière crédible », JODOROWSKY – MOEBIUS, *Les Yeux du chat*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 1991, p. 5.

20 FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 231.

21 MOEBIUS, *La Déesse*, Belgique, Casterman, 1990, p. 44.

b) Des tonalités générales divergentes

Si les diégèses se ressemblent, leurs tonalités générales sont antagonistes. En effet, l'histoire que nous raconte Chabouté est globalement optimiste, cela grâce à sa fin ouverte qui, si elle avait été différente, en aurait changé l'impression générale de lecture. Tout Seul, malgré les épreuves qu'il traverse, finit par sortir de son phare. Il peut connaître le bonheur en accédant à l'ailleurs qu'il désirait voir depuis si longtemps. Une nuance est cependant à apporter à ce sujet : si l'auteur réserve une fin ambiguë à son personnage, il n'en est pas moins acerbe avec d'autres personnages qui donnent une bien piètre image du genre humain (par exemple le couple qui se dispute). Le protagoniste part à la rencontre du monde, et non de son prochain. Au contraire, Mœbius et Jodorowsky dressent ici une trame à dominante pessimiste. La dernière case cloue le lecteur sur place et ne laisse aucun espoir quant à l'amélioration du destin du personnage puisqu'il s'apprête à commettre un autre crime. Il est aussi vain d'attendre un renouveau positif que de croire que les yeux arrachés du chat vont permettre au protagoniste de retrouver sa vision première. En revanche, cela n'élimine pas le rire de l'espace de la diégèse. Friand de l'humour noir, Mœbius joue sur la surprise morbide que déclenchent les dernières planches de l'album.

On voit donc que ces deux albums, pour hétérogènes qu'ils soient, traitent de problématiques communes. La question de la vue et de la solitude, annoncée dès les titres des œuvres, sert de point de départ aux deux histoires qui l'abordent de différentes façons. Les personnages ne sont pas sans se ressembler, et leurs différences apparaissent d'autant plus qu'il est facile de comparer les situations des deux protagonistes. Les thèmes qui composent la diégèse sont la plupart du temps communs (l'enfermement, le vouloir voir), mais les questions qu'ils soulèvent peuvent prendre diverses directions. Chacun des livres se distingue de l'autre par un graphisme qui lui est propre, et qui sert l'histoire en lui conférant une tonalité particulière. Malgré d'autres disparités importantes (comme le genre littéraire ou l'impression générale laissée en fin de lecture), on constate tout de même que chaque auteur utilise le plus possible le potentiel de l'art séquentiel pour étayer son histoire. Ainsi, la cadre est employé au delà de sa stricte fonction première qui consiste à désigner quelque chose à y lire.

La bande dessinée est un médium particulièrement concerné par la problématique du regard puisque l'une de ses caractéristiques premières est son rapport étroit avec la vue. Contrairement au livre, le champ du spatial est fondamental dans son existence du fait même de la présence constante de l'image. Comme nous l'apprend Georges Poulet, un livre classique se dématérialise de tout support au moment de la lecture. La matérialité de l'écriture, des signes, n'est donc là que pour donner lieu à un immatériel qui constitue la vraie valeur de l'œuvre. Dès qu'on se met à lire, la plupart des livres cessent d'être des objets immobiles et deviennent dynamique de l'esprit²². La bande dessinée, tout en répondant partiellement à ce phénomène, conserve tout de même sa place dans le matériel par ses dessins. De ce fait, elle constitue un objet d'étude littéraire tout à fait particulier. Les théoriciens (Groensteen, Peeters, Morgan) s'accordent pour signifier que l'image est un concept unificateur nécessaire pour pouvoir classer une production dans ce genre. La narration, qui se fait par le saut d'un dessin à l'autre, est fondamentalement liée au visuel. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne notre corpus qui, en proportions, fait primer le dessin sur le texte. Ces derniers sont deux éléments qui peuvent être combinés, bien qu'appartenant à des natures hétérogènes. Nos auteurs les explorent, et ce dans plusieurs de leurs déclinaisons. Cet axe étant essentiel dans le parti-pris de création de ces œuvres, il convient donc de l'étudier en détail et d'identifier les rapports qu'il entretient avec l'art séquentiel à travers *Tout Seul* et *Les Yeux du chat*.

II- TEXTE – IMAGE – RECIT

1) LE STATUT DU TEXTE EN BD ET SON RAPPORT A L'IMAGE DANS NOTRE CORPUS

L'idée communément répandue que la bande dessinée n'appartient pas au domaine de la littérature provient en partie du fait que la quantité de texte contenue dans un album est beaucoup plus réduite que dans un roman par exemple. L'image occupant une bonne partie de l'espace, celui dévolu à la langue écrite s'en trouve logiquement restreint. Cependant, comme le fait judicieusement remarquer Harry Morgan, « ce n'est [...] pas la présence de bulles qui fait de la bande dessinée une littérature, mais la

22 « Chose inouïe d'abord que l'évanouissement de ce que j'appelais objet. Où est le livre que je tenais dans la main ? Il y est encore, et, dans le même moment, il n'y est plus, il n'est plus nulle part », POULET Georges, *La Conscience critique*, Paris, Corti, 1971, p. 277.

présence du livre »²³ Ceci étant posé, il reste que le statut du texte dans ce médium est particulier et propre à ce dernier. En prenant comme point de comparaison la littérature entièrement *écrite* (nous entendrons par ce terme celle qui repose uniquement sur la langue), il apparaît que les passages textuels de l'art séquentiel sont toujours placés sous le signe du décalage. Certes, des similitudes évidentes existent. Le sens de lecture d'une BD s'apparente à celui d'un page d'écriture : de haut en bas et de gauche à droite. L'exemple inversé japonais est une confirmation de ce principe : écrivant de droite à gauche, le sens des mangas est déduit de cette pratique. Le texte entre aussi pleinement dans le procédé narratif. Dans la plupart des bandes dessinées, il supplée les potentialités narratives de l'image et raconte, clarifie : on trouve par exemple souvent des cartouches récitatifs, ce qui correspond à la voix d'un narrateur. Parfois, il permet même de faire le lien entre deux vignettes en cas de « hiatus visuel »²⁴. C'est, dans ce cas, le texte qui instaure une logique (on peut citer le traditionnel « pendant ce temps »). En outre, certains éléments comme les dialogues se retrouvent dans les pièces de théâtre et dans certains passages de romans. On peut donc y lire une origine de même nature, à savoir le mimétisme verbal. Cette raréfaction qui nous occupe est bien sûr due à la présence du dessin, et cela en premier lieu parce qu'il a la capacité d'assumer des tâches narratives qui rendent certaines parties du texte traditionnel superflues²⁵. Le potentiel descriptif d'une image s'exprime par la monstration. Il apparaît en effet que « montrer et raconter sont, pour le dessin narratif, une seule et même chose »²⁶. Les longs passages qui servent à caractériser l'environnement diégétique sont donc remplacés par une donnée immédiatement accessible. Certains éléments peuvent être des traductions presque littérales d'un médium à l'autre : une vignette présentant une pendule ou un calendrier contient en réalité une information temporelle dissimulée, qui pourrait très bien être rendue par une phrase (« il est minuit » ; « le 27 mars »). Dans le même ordre d'idées, les phylactères graphiques remplacent un propos par une illustration : récit d'un événement, gros mots (*figure 17*), ... Ce procédé est à l'œuvre dans *Tout Seul* lorsque des mots du dictionnaire sont signifiés par des dessins (*figure 18*). Dans notre corpus, le texte, exception faite des occurrences « naturalisées »²⁷, constitue exclusivement des passages verbaux. Traditionnellement, cette fonction est matérialisée par la bulle,

23 MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003, p. 24.

24 MORGAN Harry, *op. cit.* p.83.

25 « [L]'image traduit et exprime en termes visuels tout ce qui peut l'être » GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 151.

26 GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p.192.

27 Expression utilisé par Harry Morgan (*op. cit.* p.81) pour désigner les éléments écrits qui appartiennent au monde du personnage, en opposition avec, par exemple, les bulles qui n'existent que pour le lecteur.

comme c'est le cas chez Chabouté. Cet outil, aussi pratique soit-il, introduit nécessairement une hétérogénéité de nature dans la vignette car il rompt l'illusion figurative du dessin en « confirm[ant] la matérialité bidimensionnelle de sa surface d'inscription »²⁸. En venant rappeler ces différences, il crée au sein de la case un contraste que beaucoup d'auteurs tentent d'atténuer graphiquement. Ainsi, sa blancheur et sa clôture sont là pour assurer sa neutralité. Möebius va même plus loin en excluant totalement le texte de l'image et en le reléguant à la marge. Toutefois, si son support peut être perçu comme un obstacle²⁹, le texte peut assumer une fonction essentielle que l'image seule peine à remplir : il impose un rythme à la lecture. Les rares phrases présentes dans *Les Yeux du chat* donnent la possibilité au lecteur de ralentir sa course quelques instants, au moins le temps d'assimiler ce qui s'offre à la lecture. Associer du texte à une image permet donc qu'on s'y attarde. C'est un atout que l'auteur peut employer pour moduler le rythme de lecture. Ôter entièrement le motif textuel d'un album revient à s'engager dans un usage particulier de cet art ; le mutisme, en bande dessinée, ne va pas de soi. Toutes ces considérations nous éclairent sur les conditions de la présence de l'écrit dans les albums de bande dessinée, mais ne doivent bien sûr pas nous faire oublier que ce genre littéraire est propre à son médium et n'est pas une simple hybridation de peinture et de littérature. Certaines règles sont spécifiques au domaine de la bande dessinée et ne peuvent être appliquées dans aucun de ces deux arts. Comme le dit à juste raison Masson³⁰, le dessin et le texte « forment un tout aussi peu dissociable que le signifiant et le signifié d'un unique signe » ce qui explique la « lecture synthétique » vécue par chaque amateur de BD.

2) LE RECIT PAR L'IMAGE

a) La séquentialité

Le texte étant en général quantitativement mineur en bande dessinée, il convient de se pencher sur ce qui l'accompagne : l'image. On constate que son potentiel narratif, la langue mise à part, provient en grande partie de sa séquentialité. Cette dernière fonctionne sur deux principes que Thierry Groensteen identifie sous les noms d'arthrologie et de spatio-topie³¹ et que Peeters résume par l'expression « articulation

28 *Ibidem*, p. 82.

29 C'est ce que Groensteen appelle un « effet de dissimulation » : la bulle tranche dans la continuité du dessin et en masque les potentiels détails. GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 83.

30 MASSON Pierre, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1985, p. 92.

31 GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 11.

narrative »³² : une vignette isolée n'accède pas à un sens directement, il lui faut pour cela s'inscrire dans un enchaînement où plusieurs dessins successifs décrivent un avancée dans l'action (*figure 19*). L'arthrologie désigne « le dialogue entre les vignettes [qui] produit du sens »³³, tandis que le code spatio-topique « organise la coprésence des vignettes dans l'espace »³⁴. C'est cet ancrage qui rend alors la case intelligible puisqu'elle fait partie d'une suite. Une vignette close est une unité qui ne trouve son importance que coordonnée aux autres par des effets de sens. De là naît le discours qui régit l'histoire narrée et qui gouvernera la lecture, tout comme le style du dessinateur influencera l'ambiance générale de l'album. L'importance de la séquentialité est contenue dans le nom même que Will Eisner donne à la bande dessinée (« L'Art séquentiel », titre de son ouvrage théorique).

b) Des paramètres internes à la vignette

Cependant, si la multiplicité des vignettes est nécessaire pour former un album de bande dessinée, certains paramètres internes et autonomes doivent être reconnus à la case. Selon Harry Morgan, « une image isolée est narrative si elle contient des liens de causalité et de consécution »³⁵, c'est à dire si on peut déduire de sa seule présence un avant et/ou un après qui dénote une certaine logique, une chaîne de causalités. Il est donc possible qu'un dessin seul puisse raconter quelque chose, à la condition qu'il respecte ces principes. Ce phénomène nous amène à considérer le cas de notre corpus en creux, puisqu'au contraire leurs images ne peuvent être lues qu'en rapport avec les autres. Dans les deux albums, l'inscription dans une chaîne narrative est indispensable : dans *Tout Seul*, parce que l'atmosphère repose en grande partie sur l'agencement des vignettes, la gestion des contrastes et la multiplication des points de vue ; dans *Les Yeux du chat*, parce que le peu d'images présentes et leur travail appuyé en fait des illustrations pleine page qu'il est tentant de contempler pour elles-mêmes. C'est d'ailleurs à cet aspect qu'on doit la rapidité avec laquelle on lit cet album : le lecteur cherche constamment une autre image à laquelle se raccrocher, afin de constituer mentalement la séquentialité de cette histoire et de lui donner un sens. Ces paramètres amènent Peeters au constat suivant : « la BD repose, à chaque instant, sur une tension entre le *récit* et le *tableau*. Le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l'isolant, permet qu'on s'y arrête »³⁶. Le récit

32 PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Manchecourt, Casterman, 1998, p. 49.

33 GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 121.

34 *Ibidem* p. 7.

35 MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003, p. 41.

36 PEETERS Benoît, *op. cit.* p. 50.

désigne ici l'histoire cohérente qui peut se lire à partir de l'alliage du texte et de l'image ; le tableau réfère au visuel d'ensemble donné par une planche, une case, et qu'on appréhende sans le lire. Ces deux aspects ne sont donc pas contradictoires, ils peuvent être au contraire un atout pour les auteurs. Les caractéristiques du tableau, au delà de la stricte diégèse, permettent un développement graphique qui n'est pas directement lié à la conduite de l'action. Cette remarque nous rappelle de surcroît que le dessin n'a pas uniquement une fonction vectorielle. Il a un intérêt propre qui réside dans son esthétisme.

c) L'image comme passeur

L' image narrative est souvent convoquée par les spécialistes comme la première (et parfois la seule) caractéristique inhérente à la bande dessinée. Le lien fait entre les différentes vignettes est donc logiquement de son fait. Pour que la suite (la séquence) fonctionne, il faut nécessairement que « chaque case [contienne] à la fois un rappel de la précédente et un appel de la suivante »³⁷. Mœbius semble prendre cela au pied de la lettre dans le cadre de ses doubles pages, puisque chacune contient une image similaire (celle de gauche) et une image nouvelle (celle de droite). L'album n'est donc pas à lire selon l'unité traditionnelle (la case) mais bien double-planche par double-planche. Cette expérience ne change pourtant rien au principe premier utilisé par l'art séquentiel, à savoir le passage de relais : elle ne fait qu'élargir l'unité de lecture. C'est ce relais qui, peu à peu, nous amène d'information en information pour accéder au sens et à la construction de l'histoire. Or, cette fonction de passeur est le plus souvent assumée par l'image elle-même, tout spécialement dans notre corpus qui comporte peu de texte. C'est elle qui emmène le regard et mène ainsi à une dynamique de lecture particulière. On trouve une métaphore de ce phénomène au début de *Tout Seul* (figure 20) : le cadrage se rapproche d'une mouette qui vole au dessus de la mer et tourne autour pendant quinze vignettes. Suivie par cette attention, elle nous emmène jusqu'à ce que le lieu qui sera central pendant les 360 prochaines pages apparaisse dans la case et nous retienne, puis s'en échappe. Elle vient alors de nous exposer le trajet imaginaire parcouru dans l'espace intericonique. De manière plus constante, l'aigle dans *Les Yeux du chat* assume également ce rôle de passeur : il va prendre et rapporte les yeux, mais c'est aussi grâce à lui que le lecteur peut s'évader de la tour et voir la ville. Pierre Sterckx, lui, va jusqu'à réinvestir cette notion dans la base même de la construction de l'œuvre, et dit du dessin de Mœbius qu'il « est le passeur, le seul, le tout puissant. Lui

37 PEETERS Benoît, *op. cit.* p. 39.

seul [...] assure le voyage entre les deux mondes de perceptions en principe opposés. L'œil et la main.»³⁸ Le voyage commencerait alors bien en amont de la planche d'album.

3) DES PRINCIPES PROPRES A CE GENRE NARRATIF

Ces premières observations théoriques effectuées doivent être complétées par l'exposé de deux principes indispensables à la compréhension du fonctionnement du médium : en premier lieu l'ellipse, qui rejoint la notion d'arthrologie évoquée précédemment, et en second lieu les considérations temporelles et spatiales.

a) L'ellipse, « saut optique et mental »

Le résultat visible de ce passage de relais est l'ellipse. Ce principe que nous appliquons quotidiennement sans le savoir dans des contextes variés fonde l'art séquentiel. Cette opération modifie le représenté pour en assurer à la fois la continuité et la rupture et revient à faire ce que Groensteen appelle un « saut optique et mental »³⁹ (*figures 21 et 22*⁴⁰). Elle a lieu dans chaque caniveau (ou espace intericonique). Ce milieu, qui fait clairement la jonction entre deux images, est un blanc qui annule la vignette qui le précède pour permettre à celle qui le suit d'exister sans qu'advienne une situation contradictoire dans l'esprit du lecteur. Sa fonction est arthrologique : l'ellipse lie des fragments pour en faire un tout. C'est pour cette raison que le souvenir que l'on a d'un album lu précédemment n'est jamais saccadé ou parcellaire : nous sommes capables d'en faire un résumé continu, comme pour un roman. Scott McCloud sépare, dans son ouvrage *L'art invisible*, les différents types d'ellipses en six catégories dans lesquelles il est facile de classer nos deux albums. Chabouté fait usage de l'ellipse « de moment à moment » et « de point de vue à point de vue » (*figures 23 et 24*). Le cas de Mœbius est un peu plus complexe : l'utilisation du « moment à moment » et « action à action » (*figure 25*) est manifeste, mais on peut en déceler une troisième qui se lit à chaque double-page : l'ellipse « de sujet à sujet », où opère un « changement de focalisation » mais où pourtant un lien de causalité existe. Ce rapport est facilité par les phrases présentes épisodiquement dans l'album. Sur la planche 11, les mots « Il est là » font écho à la planche qui suit immédiatement, et ainsi de suite pendant toute l'histoire. Les vignettes de gauche et les vignettes de droite ont un contexte géographique et un aspect esthétique différents mais sont reliées par un ordre donné à l'aigle par le

38 STERCKX Pierre, « Moebius », *9e Art*, n° 5, Janvier 2000, p. 96

39 GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 133

40 Iconographies : CATEL / BOCQUET, *Kiki de Montparnasse*, Paris, Casterman, 2007, p. 9

McCLOUD Scott, *op.cit.*, p. 76

protagoniste avant le commencement de l'album : celui d'aller chercher les yeux du chat. Le personnage immobile pendant que se déroule la scène d'éviscération attend que son messenger revienne.

b) L'espace-temps

Le principe de l'ellipse fonctionne avec celui de l'espace-temps. La mise en séquence des vignettes implique une répartition spatiale qui coïncide avec un sens de lecture. Ce dernier matérialise le passage du temps. Peeters résume ce concept de la manière suivante : « une page de BD est, notamment, une machine à *convertir un espace en successivité* »⁴¹. Contrairement aux arts dits « du temps » (distinction que fera Lessing en 1766 dans son *Laocoon*⁴²) comme le cinéma ou le théâtre (où la performance est temporelle), la bande dessinée se construit avant tout dans un espace. L'insertion de la notion de durée repose donc sur un pacte de lecture. Dans *Mourir, partir, revenir*, Zeina Abirached met en scène ce principe en laissant du temps une trace persistante dans l'image (*figure 26*). Elle met ainsi à jour, par un procédé anti-réaliste, la trace physique, spatiale du temps. Nécessairement, une image prise dans une chaîne narrative règle sa temporalité par rapport à celle des autres vignettes ; Harry Morgan résume cela en définissant une image qui raconte quelque chose comme étant approximativement une « image qui a un passé »⁴³. Ce passé peut être présent (par exemple une case qui précède) ou absent et sous-entendu (l'envol de l'aigle de la première planche de *Les Yeux du chat* est la conséquence d'une consigne donnée qui n'a pas été insérée dans l'histoire dessinée). Une case fermée étant un fragment d'espace-temps établi, non poreux, une avancée dans l'espace signifie automatiquement une avancée dans le temps, conformément aux règles traditionnelle de la bande dessinée. *Les Yeux du chat* malmène pourtant ce système : on l'a vu, l'unité de lecture est élargie à la page entière voire à la double page. Or, à plusieurs reprises, on constate une simultanéité entre la page de gauche et la page de droite (*figure 27*). Les auteurs ont donc modifié l'usage habituel du cadre, cela afin d'explorer d'autres potentialités du médium. Ils transgressent la loi tacite qui veut que l'avancée dans l'espace signifie nécessairement une avancée dans le temps. D'autre part, la répartition dans l'espace entraîne une situation de coprésence des images⁴⁴, ce que Chabouté utilise avec talent dans ses mises en pages. Véritables

41 PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Manchecourt, Casterman, 1998, p. 86.

42 LESSING Gotthold Ephraim, *Laocoon ou Des limites respectives de la poésie et de la peinture*, Paris, Hermann, 1990.

43 MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003, p. 57.

44 « [L]'image [appartient] à une chaîne narrative dont les maillons sont étalés dans l'espace » GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 8.

compositions, il se dégage de ses planches une beauté en accord avec la poésie et la tristesse de son œuvre. La multiplicité de vignettes rend compte de détails, minimes mais indispensables, qui, comme un puzzle, nous donne à voir progressivement, avec une grande précision, l'univers dans lequel évolue le protagoniste. L'emploi du noir et blanc et de cadrages sur des objets inertes pourrait être rapproché du style japonais en bande dessinée, très contemplatif, à ceci près que dans *Tout Seul* les « arrêts sur image » sont presque toujours reliés directement à la diégèse. Il fait de surcroît fréquemment usage de resserrements du cadre où il peut jouer avec des modifications infimes de l'image qui changent ou accentuent le propos porté (*figures 28 et 29*). A l'inverse, il arrive souvent qu'il commence par donner au lecteur des visions partielles d'un tout qu'il révélera plus bas, sans pour autant figer le représenté (*figure 30*). Les questionnements sur la temporalité interne d'un album débouchent souvent sur des impasses, ce qui amène la majorité des théoriciens (Groensteen, Morgan, Peeters) à identifier le temps du récit au temps de la lecture. Nous le verrons par la suite, l'art séquentiel laisse un large pouvoir à son lectorat, puisque c'est lui qui comble mentalement les caniveaux et reconstitue la narration. La temporalité d'un album dépend donc de la vitesse de lecture qu'on lui consacre. Il est subjectif, mais peut être canalisé par les auteurs. *Tout Seul* est un album très long comportant à chaque page plusieurs vignettes dont le sens ne peut être lu souvent que rétrospectivement. Muettes, elles n'en sont pas pour autant brèves ou précipitées ; leur calme inspire au lecteur une vitesse de lecture contemplative où il pourra s'imprégner de l'ambiance générale, et, par ce biais, lire l'album de la façon la plus adéquate. A l'inverse, Mœbius et Jodorowsky, en réduisant le nombre de vignettes au minimum (une par page), forcent le lecteur à aller rapidement chercher la suite de l'action. Les notions d'espace et de temps ont toujours été singulièrement investies par la science-fiction : privilégiées dans leurs acceptions concrètes, il est souvent question, en SF, de voyages dans le temps ou à travers l'espace, quand elle n'évoque pas ces deux phénomènes réunis. C'est littéralement le cas en BD où avancer dans l'espace (d'une case à l'autre) revient à avancer dans le temps (celui de l'histoire). Il n'est donc pas étonnant que Mœbius utilise ce médium, propice à exprimer les aspects principaux de la science-fiction. Ces motifs se retrouvent au centre de plusieurs autres de ses ouvrages. Dans la série *Le Monde d'Edena*, Stel effectue ce qu'il croit être un grand voyage, mais qui se révélera n'être qu'un songe ayant recyclé sa situation réelle (son amoureuse chimérique, Atana, était en fait créée à partir du nom de son vaisseau). Dans *L'Incal*, le protagoniste John Difool découvre au terme des six albums que son aventure n'a été qu'une énième répétition d'un scénario qu'il doit peu à peu mémoriser à force de le

revivre. La dernière case est une copie de celle qui ouvre le tome 1. Le personnage est ainsi pris dans un quasi éternel recommencement (l'ambiguïté reste totale sur ce point : le lecteur ne peut pas savoir s'il réussira un jour à se rappeler de ses vies antérieures), d'où son nom de « témoin perpétuel ».

4) LES STATUTS DU TEXTE DANS LE CORPUS

Ces différents principes énumérés, il convient maintenant de faire un inventaire exhaustif de leurs applications, à commencer par les divers statuts du texte apparaissant dans notre corpus.

a) Paroles

Les paroles prononcées par les personnages sont les marques les plus fréquentes de présence du texte en bande dessinée. Elles sont parfois dans une situation d'écho avec des cartouches récitatifs de la voix d'un narrateur. Toutefois, ce n'est pas le cas dans notre corpus où toutes les interventions verbales matérialisées proviennent de dialogues. Dans ces deux albums, la majorité de la narration est assumée par les images et leur séquentialité. Les paroles qui nous sont offertes viennent donc essentiellement renforcer leur propos. Chez Chabouté, elles sont insérées dans des bulles qui contiennent un lettrage manuel (*figure 31*). Cet usage est prisé des amateurs de BD car il permet au texte de ne pas rompre avec l'ambiance graphique présente autour, et attire moins l'attention sur son apparence que sur son contenu. En outre cette technique permet à l'auteur de moduler le dessin de ses lettres pour l'adapter à des situations diverses (*figure 32*). On constate dans *Tout Seul* deux grands types d'usages de la parole : d'une part le dialogue (entre les deux marins, au sein du couple de plaisanciers) qui reste dans l'ensemble assez conflictuel, à l'image des autres œuvres de Chabouté. Par exemple, dans *Quelques Jours d'été*, les habitants d'un village médisent sur le compte d'un homme muet, qui se trouve être la seule personne avec qui le jeune protagoniste se sente bien. Cet homme se révèle à la fin être doué de toutes ses facultés, mais n'en faisait qu'un usage restreint. Le second emploi de la parole intervient dans les soliloques mélancoliques du protagoniste qui se laisse aller à la poésie. L'usage que fait Mœbius de ce matériau est différent mais non moins adapté à son entreprise expérimentale. Malgré les nombreuses relectures qu'on peut faire de cette histoire, le doute plane toujours quant au statut de ce texte posé à côté des images dans les pages de gauche. La bulle étant bannie, le lecteur n'a pas de repères clairs pour savoir à qui attribuer ces mots, et

surtout pour en déterminer la nature. Comme dans le reste de la diégèse, il ne peut que faire des hypothèses et des déductions. Étant placées à côté du protagoniste et à hauteur de sa tête, on peut supposer que ces phrases émanent de lui. Mais il est impossible de trancher quant à leur réalité : sont-elles prononcées, orales, ou bien ne sont-elles que la traduction graphique d'une pensée qui reste mentale ? Et par ailleurs, sont-elles destinées à son aigle, à lui-même, ou bien sont-elles adressées directement à son spectateur, c'est à dire à nous ? Au contraire de chez Chabouté, il est fait usage de la typographie pour les écrire : encore une fois, on constate ici une volonté de perdre le lecteur en évitant une subjectivité qu'il pourrait interpréter. On peut aussi associer cette impersonnalité au manque de compassion dont fait preuve le protagoniste : sa froideur et son indifférence sont reflétées par cette écriture robotisée.

b) Bruits

La bande dessinée est également célèbre pour ses onomatopées écrites qui font exister, avec le concours des paroles, le son dans l'album. Basés sur le mimétisme et parfois sur l'humour, ces bruits sont faits pour exister dans la tête du lecteur et rendre l'ensemble vivant. C'est particulièrement criant dans les mangas où ces notations deviennent de véritables éléments de la conception graphique et sont parfaitement intégrés. *Les Yeux du chat* étant avare d'éléments informatifs, les images ne sont support d'aucun texte de ce genre. Dans *Tout Seul*, la donne est presque la même, à une exception près : le « BooM » qui revient tout au long du livre (27 fois en tout). Ce bruitage, qui exprime le heurt du dictionnaire contre la table, est le seul, avec les dialogues, à être du texte non-naturalisé. Il apparaît en noir ou en blanc, selon la nature de l'image dans laquelle il s'implante. Au départ, et ce jusqu'à sa sixième occurrence, il est mis en scène pour être mystérieux. A peine le cadre s'attarde-t-il sur le phare que ces lettres retentissent (*figure 33*). La longue discussion des deux marins qui suit cette scène ne fait qu'accroître la curiosité sciemment provoquée : le lecteur attend le protagoniste avec impatience, tout comme il attend que la provenance de ce bruit soit élucidée. Jusqu'à la planche 114, l'onomatopée (identifiée comme telle car n'étant pas contenue dans une bulle) fait office de formule magique puisque à sa suite sont présentées des scènes sans lien direct avec le contexte global de l'histoire (le milieu marin) : un arbre, un cheval puis un centaure guerrier. Une fois le processus révélé (ce bruit correspond à une manipulation précise qui produit ces images), sa représentation systématique devient superflue et le « BooM » devient élément de jonction entre deux songes (*figure 34*). En quelque sorte, il matérialise la présence de l'ellipse située invariablement entre

les cases et la métaphorise. Cette onomatopée signale, par sa présence, un acte non dessiné qui relie deux images (l'ouverture du dictionnaire). Sa graphie est particulière ; contrairement aux autres écrits de l'album, elle n'a pas de règles à respecter comme la ponctuation. C'est ce qui explique cette forme libre où une majuscule ouvre et ferme le mot. L'objectif étant de rendre le son d'un livre heurtant une table, l'auteur a tous les droits pour rendre son dessin expressif. Il est nécessaire de noter le caractère isolé de cette notation : le bruit n'est bien sûr pas absent du reste de l'ouvrage, mais l'accent est mis sur cette synecdoque. L'attention est attirée sur ce point du fait de la grande importance de ce geste dans le récit qui structure toute l'œuvre. Il permet précisément à *Tout Seul* de s'interroger, de voyager, et également d'éprouver ses limites. L'abandon, sans onomatopée, du livre vers la fin de l'histoire est significatif : c'est la fin du son pouvoir créateur, il n'est donc plus accompagné d'une trace visuelle de sonorité.

c) Texte dactylographié

Les autres occurrences de texte concernent ce qu'Harry Morgan appelle le « texte naturalisé »⁴⁵ et qui désigne les inscriptions que le lecteur lit mais qui sont aussi présentes dans le monde des personnages dont on lit l'histoire et qui peuvent être vues pas eux. *Tout Seul* nous en livre deux exemples : en premier lieu, le dictionnaire. Le protagoniste se réfère continuellement à cet ouvrage et à ses définitions. Leur organisation (par ordre alphabétique) est déjouée par le personnage qui fait appel au hasard pour les lire. Il est fait usage d'une police de caractère informatique : ici, la rupture avec le dessin n'est pas une incohérence graphique mais une conséquence logique. Le contexte étant réaliste, les éditions imprimées ont la même apparence que celles présentes dans la vie réelle. Le deuxième exemple de texte dactylographié apparaît lisiblement à la planche 219 : il s'agit d'un magazine dit « people », abandonné par la plaisancière au pied du phare. La présentation ainsi que les polices d'écriture ne sont pas les mêmes : tout s'oppose ici à la régularité sereine du dictionnaire, il est fait recours aux encadrés, aux titres, et surtout à l'image qui accentue la dévalorisation de l'ensemble. De surcroît, les colonnes de cette presse abondent en fautes de frappe, en inattentions (espaces manquants, ponctuation absente ou mal respectée) et en néologismes (comme « ultrafashion » ou d'autres usages du « français »). Les thèmes abordés par ces pages viennent eux-aussi créer un contraste : elles passent du grave, voire du sordide (maladies, mort, suicide) au superficiel (réputation, mode, horoscope), et tous ces éléments sont ainsi mis sur le même plan. Ce magazine n'est destiné qu'à

45 MORGAN Harry, *op. cit.* p. 81.

distraire et n'a ni but informatif ni but intellectuel. Mais, après l'avoir feuilleté avec étonnement, le protagoniste délaisse bien vite ce magazine dont il a cerné le manque de profondeur et s'en retourne à son occupation favorite (*figure 35*). Il faut ici relever un paradoxe malicieux : cet exemple de presse à scandale, initialement produite pour distraire et pour focaliser l'attention sur les vies présentées comme palpitantes des célébrités du moment, n'a pas l'effet escompté sur Tout Seul. C'est au contraire le dictionnaire et son apparente austérité qui le font rêver, voyager. N'étant pas dans l'hyperbole, il repose autant le lecteur que le personnage. Là encore, la présence des mots est une menace, une agression, qui s'additionne à la vulgarité des photos auxquelles ils sont accolés. La sobriété des définitions et la poésie des images qu'elles engendrent leur sont préférables.

d) L'épistolaire

La deuxième catégorie de texte naturalisé qui apparaît dans cet album est épistolaire. Le marin fraîchement sorti de prison entame une brève correspondance avec Tout Seul sous forme d'un mot laissé sur une des caisses hebdomadaires de ravitaillement. Il s'agit là d'une véritable communication qui prouve en quelque sorte sa valeur en étant laconique. L'essentiel peut être dit simplement, avec économie. La graphie utilisée rend compte de deux écritures manuscrites différentes : cet effet est réaliste. Le protagoniste, n'étant pas habitué à envoyer des lettres, écrit en capitales d'imprimerie, et ce de manière approximative puisque le « i » majuscule conserve son point. Son écriture est également assez hésitante et bancal (lettres de guingois, irrégulières). Le texte manuscrit du marin est très différent : il utilise minuscules et majuscules correctement, ainsi que la ponctuation. Ces écritures témoignent de personnalités distinctes et renforcent chez le lecteur l'impression de réalisme (*figure 36*).

Le texte est donc bien présent dans cette histoire. Loin d'être superflu, il est au contraire au centre de la problématique de l'œuvre de Chaboué, dans son dialogue avec l'image. Si l'album de Mœbius et Jodorowsky est moins bavard, il ne fait pas pour autant un usage moins subtil du texte. Même dans le mutisme le plus revendiqué, le texte est toujours présent, pourvu que l'album affiche un titre et le nom des auteurs. Il est d'ailleurs intéressant de constater que dans *Les Yeux du chat*, la deuxième planche accueille une redite du titre qui est, cette fois, *dessiné* (*figure 37*).

5) LES STATUTS DE L'IMAGE DANS LE CORPUS

L'image fait que le regard opère une saisie presque instantanée : il voit, en premier lieu, puis il regarde et comprend, fait des liens, interprète. Dans le cas de nos deux albums, cette notion qui en passe par le dessin recouvre des formes mais surtout des statuts très différents. Nous allons donc à les différencier.

a) L'image comme représentation du réel

Tout d'abord, la fonction première de l'image en bande dessinée est de donner une représentation du réel, ou du moins d'un réel. Mœbius et Chabouté ont fait le choix d'un dessin qu'on pourrait plutôt classer dans la veine réaliste, puisqu'ils sont tous deux très précis. Rendant compte d'un contexte réel et qui plus est contemporain, l'album *Tout Seul* témoigne souvent d'un grand souci de réalisme qui en passe par le mimétisme (figure 38). Mais ce talent, qui témoigne d'un grand sens de l'observation chez l'auteur, ne va pas jusqu'à l'excès : ses personnages sont caractérisés, leurs proportions sont respectées, mais juste assez pour qu'ils puissent rester expressifs. Comme nous le dit Will Eisner, « l'élimination de quelques détails rend l'image plus digeste »⁴⁶, ce qui est nécessaire quand l'attention doit continuer à se focaliser sur l'histoire. Le rendu ne doit pas être un frein à la compréhension mais doit la faciliter. Même si *Les Yeux du chat* se situe dans le champ de l'anticipation, on peut tout de même qualifier son dessin de réaliste, si l'on s'en réfère à nouveau au souci de la précision. L'architecture, on l'a vu, est pensée et soignée afin de donner faire illusion et de paraître crédible, et d'autres détails (le plumage de l'aigle, les motifs de la robe du protagoniste) participent de cette impression. Mais, et Mœbius le rappelle dans sa préface, nous nous trouvons bien dans un monde inventé : « Au départ, je me suis documenté, [...] mais ça n'a rien donné, ça ne marchait pas. Alors j'ai arrêté, et puis je me suis mis à dessiner un chat imaginaire »⁴⁷. La cohérence interne de cet univers ne repose donc que sur sa création par les deux auteurs. De surcroît, on remarque une différence de graphisme entre les pages de gauche et celles de droite. La comparaison est particulièrement aisée à faire dans les deux dernières planches puisqu'elles rendent compte de la même scène. On y voit clairement que la première image est stylisée, simplifiée par l'usage de ce noir sans nuances, épais : il recouvre le personnage et l'encadrement de la fenêtre/case. L'aigle, assez lointain, est représenté en silhouette, comme son propriétaire, et les constructions ne sont qu'ébauchées. A droite, par contre, le détail reprend le dessus, et cela en premier lieu par l'agrandissement du dessin : notre regard ne se limite plus au strict contour de la fenêtre mais s'élargit jusqu'à embrasser les murs et les dalles jonchées d'objets au sol. Le

46 EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 169.

47 JODOROWSKY – MOEBIUS, *Les Yeux du chat*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 1991, préface.

personnage apparaît plus précisément, on distingue un manteau en mauvais état, ses pieds nus, les plumes de l'oiseau, les nuages qui envahissent le ciel et les tourelles des bâtiments. Les couleurs utilisées sont les mêmes mais le grain a changé. De simple, il passe à complexe, donnant lieu à ce qu'on pourrait appeler un « réalisme graphique imaginaire ».

b) Le regard d'un tiers

Passé ce stade de qualification du dessin, il faut se pencher sur celui du cadrage. Précédemment, nous avons étudié la répartition des cadres dans l'espace de la page et le fonctionnement interne qui en découle. Mais les images ainsi assemblées contiennent déjà en elles-mêmes un point de vue. La subjectivité du narrateur s'exprime aussi à ce stade : les éléments de la diégèse nous sont présentés sous un certain angle. Ce regard est donc, par extension, autant celui du conteur que celui du lecteur, puisque c'est par lui que ce dernier accède à l'histoire. On nous montre ce qu'il y a à voir, voilà pourquoi le point de vue peut être très variable : cela peut être ce que regarde un personnage, mais aussi un personnage qui regarde quelque chose que l'on voit, ou bien même une image où le narrateur prend l'initiative. Groensteen le résume en ces termes : « un cadre est toujours l'indice de quelque chose à lire »⁴⁸. Même si certaines images paraissent à première vue inutiles à la compréhension de l'action, superflues, elles instaurent une ambiance⁴⁹ (*figure 39*) dans l'album capable de toucher le lecteur et de l'impliquer. D'autres séquences, apparemment redondantes, utilisent la ressemblance de deux images pour attirer l'attention du lecteur sur un changement subtil (*figure 40*). Dans *Les Yeux du chat*, deux points de vue différents se côtoient en permanence : celui, immobile, qui reste derrière le protagoniste et n'a accès qu'à des informations limitées, et celui qui voyage avec le rapace et se déplace dans ce cadre géographique (*figure 41*). La combinaison du cadrage et de la composition de la page forment « l'instance organisatrice »⁵⁰ qu'est le discours. Ce dernier se confond donc avec la narration.

c) L'image comme représentation mentale et aperçu de l'imaginaire

Tout Seul s'ouvre, et c'est surprenant de le noter étant donné la prédominance de l'image dans l'album, par un mot, suivi de sa définition : « IMAGINATION n. f. : Faculté qu'a l'être humain de se représenter par l'esprit des objets, des faits irréels ou perçus. Faculté d'inventer, de créer, de concevoir. ». Cette notion mise en exergue

48 GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 65.

49 « Dans un dessin [...] bien des « objets » ou détails peuvent [...] atteindre à une forme de pertinence qui ne soit pas directement inféodée à la conduite de l'intrigue », *ibidem*, p. 137.

50 PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Manchecourt, Casterman, 1998, p. 130.

prépare donc le lecteur à la suite, en lui indiquant d'emblée ce qu'il faudra observer de près. « Imaginer » vient du latin *imaginari*, lui-même dérivé de *imago* qui signifie image. Et, en effet, dans ce livre, images et imagination ne font parfois qu'un, et ce grâce au dictionnaire. On peut donc dire que cette définition est programmatrice du texte. Le protagoniste, à partir d'une description, d'une explication, fait vagabonder son esprit et rêve éveillé aux choses dont il voudrait voir son monde peuplé. C'est ainsi que nous verrons intervenir un orchestre étrange, une armée antique, une fée, un homme assis sur la lune, ... Puisant dans ce qu'il connaît, *Tout Seul* se fabrique un ailleurs mental. Or, dans ces aperçus mentaux auxquels nous avons accès, aucune rupture graphique n'est repérable, et c'est même ce qui nous induit en erreur au début : lorsque que nous rencontrons tout à coup un cheval, sans lien causal évident, nous cherchons d'où il pourrait bien venir, sans succès. On peut trouver à cette similitude deux explications différentes. Premièrement, l'auteur (et le protagoniste) peuvent trouver ce monde du songe et de la création aussi valable et vivant que le réel. De ce fait, il peut jouir d'un mode de représentation identique. Mais cet enjeu peut également s'expliquer autrement. Alain Robbe-Grillet, cité par Genette, nous enseigne que « la caractéristique essentielle de l'image est sa présence. Alors que la littérature dispose de toute une gamme de temps grammaticaux qui permet de situer les événements [...] on peut dire que sur l'image, les verbes sont toujours au présent »⁵¹. Cet auteur, dans la plupart de ses livres, ne change pas de temps quand il passe à un autre plan du discours (par exemple d'un souvenir à un fantasme). On peut appliquer cette remarque à notre album, car sa continuité graphique est comparable à une continuité grammaticale. Situés sur des plans différents, le réel et l'imaginaire se rejoignent dans l'être-là de l'image. La question de la représentation mentale se pose aussi dans *Les Yeux du chat* ; en effet, certains passages ambigus pourraient être vus par le médium, puisqu'il les commente (*figure 42*).

d) Images du monde

Tout Seul abrite bien entendu les « images du monde » que le personnage réclame au marin dans son échange épistolaire. Allant plus loin que tout ce qu'il aurait pu imaginer, elles ouvrent brutalement des perspectives vertigineuses au protagoniste, ce qui le déboussole. Se joue ici une articulation essentielle de l'histoire, et la fin du livre dépendra de sa réaction face à ces photos. Elles sont surtout traces d'un ailleurs, sans lien avec l'environnement qui était développé dans l'album jusque là. Les quelques pages où le lecteur peut les découvrir en même temps que *Tout Seul* constituent des

51 GENETTE Gérard, *Figure I*, Paris, Éditions du Seuil, 1966, p. 80.

mises en abyme de l'image. Ces images du monde dont Tout Seul est curieux sont ce qui manque également au personnage de Mœbius et Jodorowsky. La voyance ne lui procure pas une satisfaction totale, et il en revient toujours à la réalité physique, symbolisée par les yeux du chat. Il veut retrouver une vue concrète, et non spirituelle.

e) Image de soi

Une fois de plus, Chabouté joue avec les mots en transposant le sens d'une représentation de soi-même à une image littérale : celle d'un miroir. Cette déclinaison de l'image de soi commence planche 165 où le protagoniste, après être tombé par hasard sur le mot « monstre » dans le dictionnaire, y lit une définition de lui-même et va, dans la planche qui suit, se contempler dans le miroir. On trouve un écho de cette scène 100 pages plus loin lorsque se rencontre la définition de la « fée » comme être « influençant le destin des êtres humains » (planche 266). Tout Seul retourne devant la glace, se contemple, métamorphosé, mais redevient cette créature qui le consterne dès que son imaginaire (et la fée qu'il avait convoqué) s'est enfui (*figure 43*). Là encore, le mental jouit des mêmes caractéristiques graphiques que le monde matériel. Mais ici, c'est davantage la psychologie, la façon de percevoir le monde qui est mise en valeur. Le lecteur est entraîné dans la subjectivité du personnage et voit ce qu'il voit pendant quelques instants. L'image est donc, dans cet album aux allures classiques, moins stable qu'elle n'y paraît. Elle épouse plusieurs natures, réunies par l'esthétique. Il n'est pas paradoxal de parler d'« image de soi » en ce qui concerne *Les Yeux du chat*. Certes, l'aveugle ne peut pas se voir à proprement parler, mais il peut s'imaginer. Et la volonté de combler à tout prix ses orbites vides par d'autres globes oculaires peut s'interpréter comme une réparation de la blessure narcissique que lui a causé la perte de ses yeux.

L'association particulière que font nos auteurs du texte et de l'image pour la formation de leur récit constitue une partie importante de ce sur quoi reposent les œuvres du corpus. Ayant chacun des possibilités propres, ils sont convoqués dans leurs différents rôles. Au delà du regard que présuppose toute image, Chabouté met ici en avant une représentation subjective du réel, nous donnant un accès aux pensées intimes de son personnage (comme lorsque, par exemple, il regarde son reflet dans le miroir et s'y voit fantasmé). Mœbius, lui, nous laisse à l'extérieur du psychisme en ne faisant que nous montrer ce qui est visible à l'œil nu. Adaptant certains codes, comme l'ellipse entre deux vignettes, il renforce l'étrangeté de son univers parallèle et jette le lecteur dans un monde dont il ne comprendra les règles que trop tard. Une bande dessinée, comme toute œuvre, se réalise et trouve son sens dans une confrontation avec son public. Le fait même de vouloir raconter une histoire, l'emploi de l'humour, de jeux avec les paramètres mêmes du genre (pratique systématisée chez Fred, l'auteur de *Philémon*), tout cela est dirigé vers une seule instance : le lecteur. Il est la condition d'existence de l'œuvre, en étant son destinataire unique. L'acte intellectuel de lecture qu'il effectue, comme cela a été vu précédemment, anime l'objet livre et le tire de sa matérialité. Mais comme tout type d'art, la BD a un mode de réception qui lui est propre et qu'il est nécessaire de mettre en lumière. Le regard de l'amateur d'art séquentiel n'est pas celui du lecteur de roman ou du spectateur de théâtre. Conscients de ces données (que nous nous efforcerons de développer), Jodorowsky, Mœbius et Chabouté les manipulent dans leurs albums, et ce de différentes façons. Si leurs objectifs ne sont pas les mêmes, *Tout Seul* et *Les Yeux du chat* parviennent tout de même à saisir leur lecteur et à l'orienter dans la directions qu'ils souhaitent lui voir prendre. Ils trouvent toutefois une unité sur un point : ces dispositifs ne sont destinés qu'à accroître la cohérence interne de l'œuvre.

III – LE LECTEUR FACE A L'ART SEQUENTIEL

1) LA POSITION DU LECTEUR

a) Une position active

De nombreux théoriciens de la bande dessinée la comparent, pour mieux la définir, au cinéma. Cela s'explique en premier lieu par une proximité de certains de leurs aspects, notamment en ce qui concerne le « cadrage » et l'utilisation de l'image et de la parole. Mais le fossé qui les sépare est loin de pouvoir être franchi par des telles

considérations. Comme nous l'avons vu précédemment, l'art séquentiel s'inscrit dans l'espace, tandis que le septième art le fait dans la temporalité. Mais ce qui est unanimement donné comme la caractéristique qui les distingue indiscutablement est autre. Chris Ware la commente :

« Pour moi, la grande différence entre le cinéma et la bande dessinée est que le spectateur de cinéma est relativement passif, alors que le lecteur de BD s'investit beaucoup plus dans la construction même du sens. Si on devait faire une comparaison avec la musique, je dirais ceci : quand on regarde un film, c'est comme si on écoutait de la musique enregistrée, alors que quand on lit une BD, c'est comme si on lisait une partition. C'est à nous, lecteurs, de faire jaillir la musique de cette partition. »⁵²

Le lecteur de bande dessinée se définit donc par sa position active face à l'œuvre. C'est lui qui doit faire le lien intellectuel entre deux vignettes et remplacer l'ellipse graphique par une continuité de sens. Comme l'exprime Harry Morgan, « devant la BD comme devant le chemin de croix, je suis lecteur et non spectateur »⁵³. Il participe ainsi véritablement au déroulement de l'album. Comme pour un livre, tout dépend de sa volonté de tourner les pages, revenir en arrière, etc. Il maîtrise le support, ce qui n'est pas le cas au cinéma où nous sommes obligés de nous adapter à la vitesse de l'action que le réalisateur nous impose. L'ellipse existe bien dans le film, mais elle n'est là que par contrainte technique : à raison de 24 images par seconde (en Europe), la coupure devient invisible à l'œil nu, les photographies se superposant sur le même espace. Au contraire, la bande dessinée est un art qui exhibe son ellipse en l'établissant comme mode de lecture. Cette posture active est d'autant plus intéressante en ce qui concerne notre corpus qui utilise peu le langage. En effet, « [l]e texte absent ou quasi absent laisse agir la polysémie de l'image. On reste dans le doute ressenti, le suggéré, on imagine, on hésite, on interprète »⁵⁴. Cette idée décrit parfaitement le phénomène à l'œuvre dans *Tout Seul* lorsque le lecteur rencontre une illustration d'une définition qu'il n'a pas encore pu lire. Non explicité, le dessin devient une énigme qu'il nous faut résoudre par déduction (figure 44). Notre tâche dans ces deux albums est rendue plus ardue du fait même du peu de texte ; il nous faut alors être extrêmement attentif au sens que les images cherchent à nous transmettre. Cela témoigne, une fois encore, du talent des

52 WARE Chris, « l'humour graphique fin de siècle », *Humoresque*, n°10, 1999, p. 125.

53 MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003, p. 52.

54 CHANTE Alain, *99 réponses sur... la bande dessinée*, Languedoc Roussillon, CRDP/CDDP, 1996, non paginé.

dessinateurs/scénaristes et de leur maîtrise de conteurs graphiques. En dosant l'ambiguïté de leurs dessins, ils soumettent leur médium à l'histoire qu'ils racontent. Si le lecteur reste responsable dans la construction du sens, il s'en remet néanmoins aux auteurs en se fiant à des principes bien connus des linguistes. H.P. Grice théorise, dans un article célèbre⁵⁵, le principe de coopérativité. Il repose sur le fait que toute intervention, de quelque type qu'elle soit, est censée aller dans les sens d'une continuité. Une coopération entre émetteur (par exemple un auteur) et récepteur (son lecteur) est indispensable pour qu'un échange puisse avoir lieu. Le fait donc qu'un dessinateur de bande dessinée mette une vignette dans son album indique directement au lecteur qu'il y a quelque chose à y lire. Le problème se pose parfois dans la difficulté d'interprétation, voulue ou non. Nous le verrons par la suite, Chabouté fait usage de la pratique automatique des inférences contextuelles⁵⁶. En jouant avec cette aptitude, il parvient à surprendre son lecteur. Tout cela est rendu possible du fait que les images ne peuvent pas à proprement parler être dites descriptives. Elles sont dans la monstration. De ce fait, la position active du lecteur est renforcée par son obligation à actualiser la « description virtuelle »⁵⁷ que la vignette contient potentiellement. L'auteur nous montre quelque chose, mais c'est au lecteur d'y attribuer un sens. Enfin, sa tâche est, du fait de la nature du médium, clivée : comme nous l'indique Groensteen, « [l]a bande dessinée [...] s'offre tout ensemble à lire et à voir, [...] [e]lle permet au lecteur de s'investir d'une double manière, participative et contemplative »⁵⁸. La participation de ce dernier s'avère donc être une donnée essentielle dans le fonctionnement de l'art séquentiel.

b) Le narrateur, prisme du regard

Le statut du lecteur étant identifié, il convient de s'interroger sur l'instance qui le fait accéder à l'histoire : le narrateur. S'il est très facile à déceler en littérature, son assise dans la bande dessinée est plus problématique. On trouve parfois une voie narrative qui apparaît dans des cartouches récitatifs situés en haut ou en bas de la vignette ; il peut alors s'agir de paroles d'un des personnages qui raconte, ou de celles d'un narrateur omniscient extérieur à la diégèse. Cependant, notre corpus ne comporte pas de tels éléments, et ses occurrences de textes sont exclusivement des dialogues au sein du personnel diégétique ou des passages naturalisés (lettres, dictionnaire, magazine). La

55 GRICE Henry Paul, « Logiques et Conversations », *Communications*, n°30, 1979, p. 57-72.

56 Autre terme de linguistique qui désigne le tissage d'un lien sémantique entre deux propositions pour leur donner un sens cohérent.

57 MORGAN Harry, *op. cit.*, p. 39.

58 GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Liège, Les Impressions Nouvelles, 2007, p. 190.

subjectivité du conteur est donc à chercher ailleurs. L'art séquentiel n'offre souvent qu'un point de vue unique, celui du cadre. Un dessin étant, de par sa nature, dénué d'objectivité (il porte le style du dessinateur), c'est par lui et sa mise en page, sa mise en cadre, que va s'opérer la narration. Le lecteur, pour accéder à l'histoire, est donc obligé d'épouser et de suivre la forme choisie par le ou les auteur(s). Il doit adhérer, temporairement, à cette subjectivité pour pouvoir se laisser porter par l'histoire, exactement comme dans un roman où l'instance narratrice nous accompagne pour quelque temps à la découverte de l'intrigue. C'est ce que Georges Poulet met en valeur en disant que le lecteur est « le sujet d'autres pensées que les [s]iennes »⁵⁹ ; en lisant, nous partageons le point de vue du narrateur comme s'il était le nôtre étant donné qu'il est le seul par qui l'histoire apparaisse. Cette étrange adhésion est liée à la maxime de pertinence sur laquelle Grice a également travaillé, et qui est résumée par Will Eisner en ces termes : « il existe un accord entre le conteur et le récepteur. Le conteur s'attend à ce que le public comprenne, tandis que celui-ci attend de l'auteur qu'il délivre un message compréhensible »⁶⁰. Une relation de confiance est établie sur la base de ce principe implicite et définit le rapport qui unit, en bande dessinée, le lecteur au narrateur.

c) Un système basé sur des références communes

Cet échange, qui a pour but l'intelligibilité de l'histoire, fonctionne grâce à un système qui est essentiellement commenté par Will Eisner dans ses différents ouvrages : celui des expériences communes.

« Une interaction doit s'établir parce que le dessinateur évoque des images stockées dans l'esprit de chacun. Le succès ou l'échec de cette méthode de communication dépendent de l'aisance avec laquelle le lecteur reconnaît le sens et l'impact émotionnel de l'image. Par conséquent, l'habileté de l'interprétation et l'universalité de la forme choisie sont cruciales »⁶¹

Nous retrouvons dans ces explications les rôles partagés des deux instances (lectrice et narratrice) dans le bon déroulement de l'histoire, mais une nouvelle notion est introduite. Pour reprendre l'exemple que donnait Harry Morgan, un chemin de croix n'est lisible que si l'histoire de la Bible nous est familière. Nous reconnaissons les différents épisodes de la passion de Jésus et c'est ce qui nous permet d'y voir une unité,

59 POULET Georges, *La Conscience critique*, Paris, Corti, 1971, p. 280.

60 EISNER Will, *La narration*, Luçon, Delcourt, 2010, p. 59.

61 EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 13.

avec, précisément, des liens de causalité et de consécution. Pour continuer à lire un album, le lecteur doit saisir le sens des images qui lui sont présentées. Pour que ce soit le cas, l'auteur doit rendre ce sens explicite, compréhensible. Pour Will Eisner, l'art séquentiel « est un genre en rapport avec la réalité parce qu'il raconte des histoires. De ce fait, il traite des images qui doivent être reconnaissables »⁶². C'est l'idée que veut faire passer Harry Morgan lorsqu'il signale que « le gestuaire est [...] emprunté au monde naturel »⁶³ : s'appuyant sur le dessin et donc la représentation, les auteurs doivent, pour le rendre lisible, le faire correspondre à ce qu'ils attendent de l'expérience du lecteur. Eisner complète cette idée en disant que « les stéréotypes sont un élément incontournable de la bande dessinée »⁶⁴. Certains symboles sont donc convoqués pour mieux faire passer certains messages. Par exemple, dans *Tout Seul*, certains objets portent plus que leur matérialité : planche 362, l'apparition dans le cadre d'un valise fait immédiatement comprendre au lecteur la décision de départ prise par le protagoniste (*figure 45*). Le premier travail, à la lecture d'un album, est d'observer puis d'identifier. Par conséquent, l'image doit être suffisamment concrète pour qu'on puisse la comprendre, et cela même si elle ne trouve son sens que postérieurement⁶⁵.

2) LE LECTEUR MANIPULE

On constate après plusieurs lectures que les auteurs de notre corpus ont une conscience aiguë de toutes ces caractéristiques. Ils tirent parti de ces connaissances pour les utiliser au profit de leurs histoires. C'est ainsi qu'ils parviennent manipuler mentalement leur lecteur en provoquant chez lui des attentes, des surprises, qui accentueront l'expérience émotionnelle de la lecture.

a) Une assise bancale

La première chose qui peut rendre le lecteur disponible à la manipulation est sa perte de repères dans l'univers où se déroule l'action. Les deux albums établissent cette situation différemment. Dans *Les Yeux du chat*, l'histoire commence sans préambule dans un univers étrange (créé par les auteurs, conformément au genre de la science-fiction), où tous les points de repère sont brouillés : l'architecture, fouillée, ne correspond pas à une forme connue ; le rituel qui semble s'opérer n'est pas accompagné d'explications, ce qui tend à dire qu'il est un fait acquis dans ce monde (dont le lecteur

62 EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 166.

63 MORGAN Harry, *op. cit.*, p. 285.

64 EISNER Will, *La narration*, Luçon, Delcourt, 2010, p. 21.

65 Par exemple la vignette où *Tout Seul* tient une corde entre ses mains n'est explicitée que dans les dernières pages de l'album.

est exclu) ; le nom de l'oiseau, qui fait pourtant écho à une créature aquatique terrienne (la méduse), est donné à un animal que tout oppose au monde marin et comporte une orthographe étrange (« Méduz »). Bref, le lecteur est obligé de suivre malgré tout le cours des événements, mais sans en avoir une quelconque clé. Il ne comprendra qu'à la fin où tout l'album se mettra soudain à faire sens. Il découvrira alors que ce qu'il croyait être une action ponctuelle et importante (envoyer un mercenaire ailé pour tuer un chat et en ramener les yeux) n'est en réalité qu'un jeu quotidien et sans fin concrète. Dans *Tout Seul*, si l'univers convoqué nous est familier par plusieurs aspects, nous n'en pénétrons pas moins un monde qui ne nous regarde pas. Nous y entrons en étrangers et y effectuons notre propre parcours : tandis que le protagoniste reste enfermé dans son phare, le point de vue se décale sur le bateau où les deux marins conversent, sur des rochers où les mouettes se disputent le varech, ou près des deux plaisanciers, éléments que *Tout Seul* ne peut atteindre. Nous restons également à l'extérieur des émotions des personnages, ne pouvant en constater que les traductions physiques (expressions, actions, postures) du fait de l'absence de mots autres que ceux prononcés. Le seul accès au psychisme que nous avons est celui qui concerne les imaginations (en images) du protagoniste, qui sont d'ailleurs, depuis le début et pendant un certain temps, mystérieuses.

b) Rétention

A ces contraintes s'ajoute celle de l'enfermement, que le lecteur partage dans une certaine mesure avec les protagonistes. Nous l'avons vu, *Tout Seul* quitte le cadre à la fin de son histoire. Mais le lecteur, lui, ne pourra pas accompagner son voyage et les richesses du monde lui restent inaccessibles tant qu'il ne referme pas l'album. Dans *Les Yeux du chat*, la chose est encore plus flagrante : non seulement l'image de la page de gauche nous retient partiellement à l'intérieur de la tour pendant toute la bande dessinée, mais la dernière image, en faisant une redite de celle de gauche, réaffirme cette dernière comme point final et nous laisse définitivement enfermés avec le monstre. Dans les deux cas, le cadre devient donc un lieu hermétique. Cette emprisonnement réside aussi dans le lieu lui-même : même si nous survolons la ville dessinée par Mœbius, nous n'en avons pas pour autant les clés interprétatives, et ses symboles nous restent impénétrables (*figure 46*). Nous ne faisons, en vérité, que suivre le parcours de l'aigle, sans avoir le notre propre. Dans *Tout Seul*, l'image de l'escalier en spirale (*figure 47*) qui revient régulièrement exprime à la fois notre condition et celle du personnage qui se heurte aux parois liquides de sa cellule (*figure 48*) : nous tournons toujours autour du

même point.

c) Le rythme pour gardien

Nos trois auteurs ont également su tirer parti de leurs possibilités pour manier le rythme. On le voit nettement dans *Les Yeux du chat*. Bien que le lecteur conserve un pouvoir indéniable sur la rapidité à laquelle il lit un album (ce qui, nous l'avons vu, n'est pas le cas au cinéma où on lui impose véritablement une durée), il est possible de l'influencer et de l'orienter dans une certaine tendance. Will Eisner nous le rappelle, « le premier réflexe du lecteur est de "scanner" la page, puis la case »⁶⁶. Or, dans cet album, page et case ne font qu'un, l'opération est donc écourtée. S'imprégner de l'aspect global de la page et lire son image sont fait dans le même temps, le « scan » est contrarié. La réduction du nombre de vignettes engendre nécessairement une réduction du temps passé à les regarder. A cela s'ajoute un deuxième paramètre lié au manque d'information sur le contexte de cette histoire. La pause qui s'effectue à « chaque fois que le lecteur tourne une page »⁶⁷ est raccourcie par la curiosité suscitée par l'intrigue. Le besoin de savoir, de relier toutes ces cases par du sens, associé au nombre réduit de ces dernières, entraîne cette rapidité de lecture qui nous envoie nous heurter contre la dernière vignette. Dans *Tout Seul*, on trouve le mouvement inverse : très long, l'album comporte de surcroît de nombreuses vignettes par page, et le lecteur est parfois obligé, pour ne pas perdre le fil de l'histoire, de s'y attarder pour en observer les détails. La fin du livre nous en donne un exemple : essentiel, ce moment où le protagoniste monte sur le bateau qui disparaît peu à peu au loin peut être escamoté par une lecture trop rapide (*figure 49*).

d) Suspens et mise en attente

Tous ces éléments mis ensemble mettent le lecteur dans une position de disponibilité. Cet état va être utilisée par les trois auteurs afin d'installer un suspens à plusieurs endroits de leurs œuvres. Chez Mœbius et Jodorowsky, la mise en attente parie sur le fait que le lecteur, lui aussi, *veut voir*. Sa curiosité piquée, la mise en page de l'album se révèle frustrante. En bande dessinée, le "scan" d'une page, même involontaire, peut désamorcer d'un seul coup un effet de suspens si l'auteur n'a pas tenu compte de cette aptitude. Par contre, le fait de placer ce qu'on attend sur la page suivante oblige le lecteur à la tourner, et à ainsi retarder la révélation et amplifier son plaisir. Dans les cas de *Yeux du chat*, la gradation dans l'horreur (un aigle s'envole, tue un chat, l'éviscère, emporte ses yeux, leur destinataire les enfonce dans ses orbites

66 EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 170.

67 EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, p. 71.

vides) débouche finalement sur une volonté égocentrique et cruelle. Jusqu'à la fin le mystère demeure sur l'activité du protagoniste, seules les deux dernières planches de droite font la lumière sur ce qui vient de se passer. Cette mise en attente qui court sur tout l'album s'avère à la lecture de la préface être considérée comme une sorte de blague par Mœbius⁶⁸, ce qui confirme l'idée de Will Eisner selon laquelle « une blague est la théâtralisation d'une surprise »⁶⁹. Chez Chabouté, si le suspens n'est pas aussi cruel, il n'en est pas moins présent. Le protagoniste, à l'instar de Tartuffe, se fait attendre et, malgré le fait qu'il soit continuellement au centre du propos, n'apparaît véritablement qu'à la planche 110. Plusieurs mises en attente semblables interviennent lorsque les songes de Tout Seul précèdent les définitions du dictionnaire, ou sont présentées sans elles. Ignorant en premier lieu ce dispositif, le lecteur se heurte à ces dessins sans pouvoir les relier au contexte de l'histoire. Par exemple, au début du livre, un arbre puis un cheval apparaissent sans explication (*figure 50*). Mais l'installation de suspens la plus remarquable est sans nul doute celle située planche 350 où le personnage principal contemple, dépité, un corde tenue entre ses mains (*figure 51*). Ce moment marque un tournant essentiel de l'intrigue, et déterminera la teneur de sa fin : heureuse ou terrible. Quelques de planches avant cet instant, le protagoniste était bouleversé par la découverte des images du monde et prenait conscience, avec effroi, de sa situation (*figure 52*). La tonalité catastrophée de ces derniers passages ne laisse pas présager une évolution positive du personnage. Ainsi, quand il le voit face à cette corde, abattu, seule la thèse du suicide par pendaison est retenue par le lecteur. La dernière séquence du livre, presque muette viendra le détromper et clore l'histoire avec force : ce cordage, qui aurait pu faire basculer la diégèse dans la tragédie, sert en fait à Tout Seul à boucler sa valise et à se libérer de sa condition d'exclu.

3) LE LECTEUR PRIVILEGIE

Ces deux œuvres rendent donc compte d'une capacité des auteurs à savoir saisir leur lecteur et le mettre en position de demande. Mais Mœbius le rappelle dans sa préface, « [t]out repos[e] sur la communication avec un lecteur imaginaire ». Ce dernier n'a donc jamais cessé d'être pris en compte dans le travail de ces auteurs. S'il est parfois exclu, c'est toujours à des fins narratives. Par ailleurs, il jouit dans le même temps d'une position tout à fait privilégiée que nous nous appliquerons à décrire.

68 « En dessinant, je me sentais en train de dialoguer avec le lecteur, je me sentais en train de lui dire : « Tiens, regarde ! Regarde ça ! [...] (Rires). Et puis, lui, je le voyais en train de se marrer, de se marrer et puis de dire : « Non ? Il ne va pas le f... Il l'a fait ! » » (*Les Yeux du chat*, préface).

69 EISNER Will, *La narration*, Luçon, Delcourt, 2010, p. 113.

a) Sujet d'une empathie

Le lecteur, pour mis à distance qu'il soit, n'est pas écarté des réactions émotionnelles que ne manquent pas de susciter ces deux histoires. La diégèse des *Yeux du chat*, nous l'avons vu, comporte une dimension tragique. De ce fait, s'il est certain qu'elle suscite de la terreur, la pitié n'en est pas exclue. C'est ce qui fait toute la complexité du sentiment final : le lecteur hésite entre consternation horrifiée et compassion pour cet être misérable qui joue avec les viscères des autres et qui n'est plus, depuis longtemps, qu'une ombre maléfique de l'enfance. Cette persistance à vouloir jouer, et surtout à vouloir désespérément récupérer les yeux qui lui font défaut en fait un personnage qu'on hésite à haïr, devinant des circonstances atténuantes dans cette solitude qui le caractérise. Cette pitié n'est pas d'une autre nature dans *Tout Seul* où le personnage difforme a été banni de la communauté du fait de sa différence. Mais dans cet album, le lecteur peut davantage deviner son identité, la comprendre, l'auteur lui offrant pour cela beaucoup plus d'occasions de le faire. On pourrait trouver à cette identification une mise en abyme dans le rapport que le plus jeune marin entretient avec le protagoniste : sorti fraîchement de prison (nous l'apprenons planche 299), il ne peut que se reconnaître dans l'isolement et l'enfermement de ce personnage. C'est la raison pour laquelle il s'intéresse à son cas et tente de lui venir en aide. Ce marin, le lecteur en est proche également parce que, comme lui, il arrive dans cette histoire sans rien en savoir ; ils apprennent en même temps les détails de la situation de *Tout Seul* par le capitaine du bateau. Certains passages du livre ont aussi pour effet de rapprocher le lecteur du protagoniste : à plusieurs reprises, ce dernier ouvre le dictionnaire sur des mots dont il ne comprends pas le sens (*figure 53*) ce qui est, spécialistes exceptés, aussi le cas pour nous. L'incompréhension à laquelle il se heurte est donc la même que pour nous, ce qui n'est pas le cas, par exemple, lorsqu'il confond la lampe du phare avec celle d'Aladin. Cette empathie s'avère nécessaire au lecteur pour traverser ce roman graphique ; comportant peu de texte, la plupart des événements sont à comprendre de manière directe, sans explicitation écrite. Un tel décodage demande une forte imprégnation des problématiques de l'histoire.

b) Accès à une omniscience

Enfin, comme c'est souvent le cas en littérature, le lecteur accède à une omniscience à laquelle ne peuvent prétendre les personnages. Il peut tout d'abord voguer de lieux en lieux : dans *Les Yeux du chat*, il survole la ville, ce que le protagoniste est incapable de faire. Le lecteur peut même précéder l'arrivée du rapace aux côtés du chat,

allant cette fois directement là où le psychisme de l'aveugle a tourné son attention. Dans *Tout Seul*, il vagabonde librement dans le phare, sans se soucier des personnages. C'est ainsi que sur de très nombreuses vignettes le personnel diégétique est absent. Pour se déplacer, l'autonomie du narrateur suffit. On pourrait comparer cela à ce qu'on trouve dans l'œuvre d'André Gide (*Les Faux Monnayeurs* notamment) où l'instance narratrice emmène son lecteur de scènes en scènes. Mais ce dernier peut, chez Chabouté, se déplacer jusqu'au bateau où les deux marins discutent et ainsi les épier, tout comme il peut surprendre le dialogue entre les plaisanciers. Plus intime encore, nous avons accès aux pensées, matérialisées en images, du protagoniste. Nous sommes littéralement « dans sa tête » et observons la poésie de son imagination. D'autre part, si nous avons un pouvoir d'intrusion dans l'intimité de ces personnages, nous avons aussi celui d'obtenir ce qu'ils recherchent mais ne peuvent atteindre. Nous voyons ce que le marin voudrait voir (le quotidien de *Tout Seul*) et nous satisfaisons très vite une curiosité qui restera pour lui inassouvie jusqu'à la fin de l'album. Chez Mœbius et Jodorowsky, l'ironie fait que le lecteur, lui, peut voir, et c'est par ce sens précis qu'il prend connaissance de l'histoire de l'aveugle. Nous avons donc accès directement à ce qui fait tout le drame du protagoniste. On trouve de cela une illustration très parlante (*figure 54*) : sur plusieurs planches, le point de vue qui fait le cadre est calqué sur ce que serait susceptible de voir le personnage s'il en avait la possibilité. Ces pages interviennent avant que le lecteur soit au courant de son infirmité. Lorsque enfin cette information nous est donnée, nous voyons l'aveugle, en face, par ce qui devient notre propre point de vue (*figure 55*). Cette supériorité se retrouve également dans *Tout Seul* où le lecteur, arrivant dans l'histoire, connaît déjà le monde que cet isolé voudrait tant découvrir. Et c'est précisément cela qui permet au décalage installé entre imagination et réalité de fonctionner. Le protagoniste modèle, imagine des choses nouvelles à partir de ce qu'il connaît (*figure 56*) et ne peut évidemment sortir certains éléments du néant. Le lecteur ne peut parfois pas reconnaître ce que *Tout Seul* donne comme représentation d'un mot, ou réciproquement peut s'amuser d'une interprétation farfelue d'une définition. On lit là une fois encore la grande virtuosité de Chabouté ; il connaît son lecteur, ses limites (il sait que le sens de certains mots lui restera, à lui aussi, opaque) et sait en jouer pour en faire jaillir un sentiment précis. Cette capacité renvoie au principe de l'expérience commune qui doit être jaugée et assimilée par l'auteur.

CONCLUSION

Les Yeux du Chat et *Tout Seul* mettent en œuvre ce que leur titre annonce et traitent de la solitude et du regard à plusieurs niveaux. Ces thématiques récurrentes touchent en premier lieu aux personnages. Dans les deux cas, leur vue est obstruée et cet état entraîne une frustration. L'un est aveugle, et l'autre est trop éloigné du monde pour le voir. Leur isolement est, quant à lui, intimement lié à ces données, qu'il soit une conséquence (comme dans *Les Yeux du chat*) ou une cause (dans *Tout Seul*, c'est la mise à l'écart du protagoniste qui le met hors de portée des choses à voir). De fait, les deux personnages principaux sont seuls. Ces thèmes sont aussi ceux qui structurent l'intrigue : le fait d'être malvoyants et isolés pose problème aux protagonistes, et c'est ce qui donne lieu à l'action. L'aveugle, en une quête absurde d'yeux, fait prélever ceux d'un chat par son aigle ; *Tout Seul*, lui, découvre petit à petit la tristesse de sa condition jusqu'à ne plus pouvoir la supporter. Les dénouements des albums sont également reliés à ces problématiques puisque l'échec du personnage de Möbius et Jodorowsky le fait retomber cycliquement dans le même rituel, tandis que celui de Chabouté, en quittant son phare, quitte dans le même temps sa solitude et accède à une vision active du monde (en opposition à une vision passive qu'il avait en restant sédentaire et en observant ce qui passait à sa portée). Au delà de la stricte diégèse, on a pu remarquer tout au long de cette étude qu'une approche plus théorique, permise par les auteurs critiques cités, est aussi concluante. Il est simple d'aller plus loin et d'inclure le médium et l'utilisation qui en a été faite dans ces thématiques. La bande dessinée, du fait de sa nature même, en passe par l'image, ce qui a trait directement à la vue. De surcroît, la présence du cadre et d'un style graphique propre à chaque dessinateur implique un certain regard, c'est-à-dire un *point de vue*. Une même histoire peut être racontée d'une infinité de façons tout en restant dans le champ de l'art séquentiel. Ce « point de vue » est pris au sens littéral dans *Les Yeux du chat* puisque les vignettes nous emmènent sur deux points de vue différents, l'un se situant derrière le personnage (pages de gauche) et l'autre vagabondant dans la ville (pages de droite). Dans *Tout Seul*, l'accent est mis sur l'intime et la subjectivité ; le lecteur a régulièrement accès aux rêveries créatives du protagoniste. Dans les deux cas, le récit par l'image domine. Le texte est peu présent, et cette absence traduit par des silences la solitude des personnages qui n'ont presque aucune occasion d'interactions avec autrui. Cet isolement est aussi celui du lecteur face à l'œuvre : il fait face à un image plurielle qui a dans les albums plusieurs statuts (de représentation du réel à représentation psychique en passant par le songe et la photographie). L'image est de ce

fait extrêmement riche. A cela s'ajoute un style graphique qui lui aussi lui impose un sens, et la rend malléable puisque dessinée. Cette pluralité de natures concerne aussi les occurrences de texte qui peut tour à tour être trace d'un échange verbal, naturalisé et même être contenu implicitement dans une image (dans le cas des définitions du dictionnaire). Cette complexité oblige le lecteur à avoir une lecture réfléchie et non précipitée. Il lui incombe une grande responsabilité dans l'avancée de l'histoire du fait de son rôle actif. C'est lui qui fait, par exemple, mentalement la jonction entre les vignettes en comprenant l'ellipse et en lui accordant du sens. Tout cela se construit néanmoins sur un échange puisque si le lecteur doit faire un effort pour comprendre l'action dans sa linéarité, les auteurs, eux, doivent s'employer à être compris. Tout comme les personnages, il nous faut chercher à voir au delà du premier seuil.

Le regard et la solitude sont des thèmes qui reviennent souvent dans les œuvres de ces auteurs. Mœbius questionne beaucoup la vue en ce qu'elle a de fiable. Dans ses albums, elle ne semble jamais être totalement la réalité mais s'impose comme une image mentale persuasive. Cependant, la fin du cycle d'*Edena* penche en faveur de l'ambiguïté. Le protagoniste Stel part quand même à la rencontre d'Atana alors qu'elle n'était censée n'être que le fruit de son imagination dans un de ses rêves. La stabilité du vrai et du réel n'est plus assurée. Chabouté semble, lui, particulièrement attaché à la question de l'isolement. Ses personnages principaux sont souvent seuls au milieu d'êtres malfaisants qui les rejettent. C'est en fait la méchanceté (continuellement mise en scène par cet auteur⁷⁰) qui plonge ces héros dans la solitude. Présente chez la plupart des personnages, ce n'est pas elle mais la gentillesse qui constitue l'exception dans ces albums. Les « bons » se retrouvent donc logiquement isolés. Le secret revient régulièrement au cœur de ses intrigues (viol, maléfice, meurtre, mésentente parentale) et n'est souvent mis à jour qu'à la fin de l'histoire. Il se produit le contraire dans *Tout Seul* puisque cette fois nous sommes du côté de ce qui est caché. Mais comme dans cet album, les protagonistes trouvent souvent un allié dans leur situation difficile : dans *La Bête* un villageois sauve *in extremis* la vie de l'enquêteur ; dans *Terre Neuvias* un marin protège le mousse ; dans *Quelques Jours d'été* le jeune garçon goûte des instants paisibles avec le vieil homme ; dans *Un Îlot de bonheur* le clochard et l'enfant s'entraident. En règle générale, Chabouté met au centre de l'attention ceux qui sont d'ordinaire délaissés (personnes âgées, SDF, enfants au milieu d'un divorce, victimes de discrimination) en leur faisant prendre en quelque sorte leur revanche dans ses œuvres.

Mais ce qui frappe particulièrement, c'est l'écho que trouvent ces deux albums

⁷⁰ C'est particulièrement le cas dans *Pleine Lune* où toute l'intrigue repose sur la bêtise et la méchanceté du protagoniste.

dans *Silence* de Comès⁷¹. Le titre est aussi le nom donné au personnage principal, là encore comme description de sa caractéristique première (il est muet), exactement comme dans *Tout Seul*. Un secret terrifiant (un viol, un meurtre et une mutilation sur fond de deuxième guerre mondiale), dont il n'a aucune conscience, entoure sa naissance et fait graviter autour de lui des êtres malsains qui le rejettent et le maltraitent. Seul la plupart du temps, il développe une relation privilégiée avec les serpents (des vipères) qu'il apprivoise et qui, à la fin, exécuteront pour lui sa vengeance (comme l'aigle de l'aveugle). Le seul véritable ami qu'il trouvera, hormis ces reptiles, sera un ancien prisonnier qui tentera de prendre en charge son destin (à l'instar du marin sorti de prison dans *Tout Seul*). Son aventure, qui a pour cadre un village replié sur lui-même et pétri de superstitions et d'histoires de sorcellerie (comme on en trouve beaucoup chez Chabouté : *La Bête*, *Sorcières*, *Zoé*), le fera côtoyer de sombres histoires de familles et une vieille bohémienne aux yeux crevés. Comme l'aveugle dans *Les Yeux du chat*, sa cécité est compensée par un pouvoir de médium : télépathe et jeteuse de sors, elle tente de faire de Silence son allié. Mais ce personnage à la bonté si pure échouera à comprendre la haine, tout comme Tout Seul reste désarmé devant la dispute du couple de plaisanciers. La fin, tragique, répond plus à celle de Mœbius et Jodorowsky, puisque l'espoir s'éteint. Une même interrogation du médium est effectuée : retardé mental, Silence, même s'il est muet, pense (dans des bulles) avec des fautes d'orthographe. Prisonnier de son esprit embrumé, il ne *voit* pas sa solitude et le monde tel qu'il est. Sa vision naïve de la réalité n'est pas celle donnée à voir au lecteur qui comprend mieux que lui les machinations qui l'entourent.

Dans cet album, comme dans ceux qui composent notre corpus, l'essentiel est donc d'essayer de surmonter une solitude qui dévie le jugement, et cela pour atteindre un but ultime : voir mieux et plus loin.

71 COMES Didier, *Silence*, Paris, Casterman, 1980, 153 p.

BIBLIOGRAPHIE

OEUVRES DU CORPUS

- CHABOUTE, *Tout Seul*, Grenoble, Vents d'Ouest, 2008, 368 p.
- JODOROWSKY – MOEBIUS, *Les Yeux du chat*, Genève, Les Humanoïdes Associés, 1991, 58 p.

AUTRES OEUVRES

Albums de Chabouté

- *Zoé*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2001, 136 p.
- *Pleine Lune*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2001, 118 p.
- *Sorcières*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2001, 134 p.
- *La Bête*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2002, 148 p.
- *Purgatoire*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest (parution en trois tomes : 2003, 2004, 2005), 64 p. chacun.
- *Construire un feu*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2007 (adaptation de la nouvelle de Jack London), 63 p.
- *Un îlot de bonheur*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2009, 160 p.
- *Quelques jours d'été*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2009, 160 p.
- *Terre-Neuvas*, Grenoble, Vents d'Ouest, 2009, 122 p.
- *Fables Amères, De Tout Petits Riens*, Grenoble, Vents d'Ouest, 2010, 102 p.

Albums de Mœbius

- *Une aventure du Lieutenant Blueberry, Fort Navajo*, Paris, Dargaud, 1965, 48 p., avec CHARLIER Jean-Michel au scénario.
- *Arzach*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1976, 40 p.

- *La Déviation*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1980
- *La Citadelle aveugle*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1989

Série *Le Monde d'Edena* :

- *Sur l'étoile* (tome 1), Paris, Les Humanoïdes Associés, 1983, 87 p.
- *Les Jardins d'Edena* (tome 2), Belgique, Casterman, 1988, 64 p.
- *La Déesse* (tome 3), Belgique, Casterman, 1990, 88 p.
- *Stel* (tome 4), Belgique, Casterman, 1994, 80 p.
- *Sra* (tome 5), Belgique, Casterman, 2001, 64 p.
- *Les réparateurs* (tome 6), Belgique, Casterman, 2001, 56 p.
- *Icare*, Bruxelles, Kana, 2005, 296 p., avec TANIGUCHI Jirô au dessin.
- *L'Incal*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2010 (édition intégrale des titres de la série parus entre 1981 et 1988), 308 p., avec JODOROWSKY Alejandro au scénario.

Albums de Jodorowsky

- *Le clown frappeur*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2007, 48 p., avec BOISCOMMUN au dessin.

OUVRAGES CRITIQUES SUR LA BANDE DESSINEE

- BARON-CARVAIS Annie, *La bande dessinée*, Paris, PUF, 2007, 127 p.
- CIMENT Gilles et GROENSTEEN Thierry, *100 cases de Maîtres*, Paris, Éditions de La Martinière, 2010, 235 p. (utilisée : p.67).
- EISNER Will, *L'art séquentiel*, Luçon, Delcourt, 2009, 180 p.
- EISNER Will, *La narration*, Luçon, Delcourt, 2010, 181 p.
- GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, 200 p.
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Liège, Les Impressions Nouvelles, 2007, 224 p.

- MARTIN Jean-Philippe, *Qu'est-ce que la bande dessinée aujourd'hui ?*, Boulogne, Beaux Arts éditions, 2008, 194 p. (utilisée : p.178).
- McCLOUD Scott, *L'Art invisible*, Ligugé, Delcourt, 2009, 223 p.
- MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003, 399 p.
- PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Manchecourt, Casterman, 1998, 194 p.
- SADOUL Numa, *Mœbius, entretiens avec Numa Sadoul*, Belgique, Casterman, 1991, 200 p.
- Livret de l'exposition « Mœbius Transe Forme », Fondation Cartier, Paris, 2010, 12 p.

AUTRES OUVRAGES CRITIQUES

- AE-YOUNG Choe, *Le Voyeur à l'écoute*, Paris, PUF, 1996, 125 p.
- DOLTO Françoise, *Solitude*, Paris, Gallimard, 2001, 674 p.
- ESCOLA Marc, *Le tragique*, Paris, Flammarion, 2002, 255 p.
- FREUD Sigmund, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, 1989, 211 p.

OUVRAGES TRAITANT DU MONSTRE

- CAIOZZO Anna et DEMARTINI Anne-Emmanuelle, *Monstre et imaginaire social*, Paris, Creaphis éditions, 2008, 355 p.
- IBRAHIM Annie, *Qu'est-ce qu'un monstre ?*, Paris, PUF, 2005, 133 p.

OUVRAGES TRAITANT DU REGARD

- BROSSARD Alain, *La psychologie du regard*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1992, 300 p.
- FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, 340 p.

OEUVRE ANNEXES

- ABIRACHED Zeina, *Mourir, partir, revenir, le jeu des hirondelles*, Paris, Cambourakis, 2007, 186 p.
- COMES Didier, *Silence*, Paris, Casterman, 1980, 153 p.
- HUGO Victor, *Notre-Dame de Paris*, Paris, Gallimard, 2009, 953 p.

OUVRAGES GENERAUX

- JARRETY Michel, *Lexique des termes littéraires*, Sant Llorenç d'Hortons, Librairie Générale Française, 2001, 475 p.

PERIODIQUES

- GROENSTEEN Thierry, « La BD muette », *9e Art*, n° 2, Janvier 1997, pages 60 à 75.
- GROENSTEEN Thierry, « La BD muette (2) », *9e Art*, n° 3, Janvier 1998, pages 92 à 105.
- SMOLDEREN – GROENSTEEN, « Question de mise en page », *9e Art*, n° 13, Janvier 2007, pages 18 à 57.
- STERCKX Pierre, « Moebius », *9e Art*, n° 5, Janvier 2000, pages 90 à 99.

SITES INTERNET :

- <http://colombine65.free.fr/chaboute/index.html> : site consacré à Chabouté où on trouve des interviews retranscrites de l'auteur.
- <http://www.youtube.com/watch?v=vzsVIC-Oun8> : vidéo filmée au Festival d'Angoulême en 2009, interview de Chabouté.
- <http://www.youtube.com/watch?v=GFwcJI3GlyE> : vidéo filmée au Festival d'Angoulême en 2008, interview de Chabouté.