

L'ÉLASTICITÉ DU TEMPS DESSINÉ

Thierry Groensteen*

Résumé: Dans un récit en bande dessinée, la durée interne d'une case (c'est-à-dire celle de l'action représentée) et la durée d'un intervalle entre deux cases sont, l'une et l'autre, éminemment variables. En étudiant des exemples empruntés aux traditions francophone et italienne de la bande dessinée, l'article montre comment le temps peut être soit étiré soit condensé, selon quelles stratégies et pour quel bénéfice. Il montre qu'il faut distinguer la durée visible et la durée réelle des images. Il s'intéresse aussi au cas particulier de la bande dessinée sans paroles.

Mots clé: Durée. Ellipse. Élasticité.

■ C'est une histoire drôle. Elle s'intitule « *Les Films de chevalerie* » et compte sept pages, parues dans le n. 580 de l'hebdomadaire français *Pilote* en décembre 1970 sous la double signature de Gotlib et Alexis, avant d'être reprises en ouverture du premier tome de *Cinémastock* (DARGAUD, 1974).

Au bas de la troisième planche, le grand chambellan, qui a d'entrée de jeu été désigné comme « *le méchant (ou traître ou fourbe ou félon) de l'histoire* », fait enlever la fille du roi par deux « *squires à sa solde* ». Ils la tiennent, l'un par les bras et l'autre par les jambes, et l'emportent promptement vers une porte du château au-dessus de laquelle ne manque pas l'écriteau « *porte dérobée* ». Le héros, témoin de la scène, provoque le chambellan en duel. « *C'est la fameuse scène du duel entre le héros et le méchant* ». Cette scène va durer deux pages (p. 4 et 5) et connaître tous les rebondissements attendus. À trois reprises, une case-insert vient interrompre le déroulement du duel. À la fin de la deuxième bande de la

* Ecole européenne supérieure de l'image. Angoulême, França. E-mail: thierry.groensteen@wanadoo.fr

planche 4: « *Notons que pendant ce temps-là les sbires sont en train d'enlever la princesse* ». À la fin de la première bande de la planche 5: « *Mais les sbires s'éloignent rapidement, emportant la princesse! Le suspense grandit!...* » Au début de la troisième bande, la même planche: « *Les sbires emportant la princesse ont presque gagné un couloir secret!... Le suspense est à son comble!...* »

Le texte connaît des variantes mais l'image est rigoureusement identique: c'est la reproduction mécanique de la case déjà vue à la planche 3! Elle reviendra, une dernière fois, à la planche 6, mais cette fois le héros, qui s'est enfin débarrassé du traître, entre dans le champ, l'épée brandie, s'écriant: « *J'arrive à temps, marauds!* »

Les deux sbires ont donc, littéralement, fait du sur-place. Ils ont eu beau agiter les jambes, ils n'ont pas progressé d'un centimètre vers la porte qui aurait dû les soustraire à la fureur vengeresse du héros.

Le comique irrésistible de cette histoire provient de la contradiction entre deux exigences dramatiques, qui font l'une et l'autre partie des conventions du film de chevalerie: 1° Il faut que le héros arrive à temps pour délivrer la princesse; 2° Il faut faire durer la scène du duel entre le héros et le méchant – qui correspond au climax du film de chevalerie et au cours de laquelle ils rivalisent d'habileté – jusqu'à ce que le Bien finisse par triompher du Mal. Ayant établi la simultanéité des deux actions (l'enlèvement et le duel), Gotlib et Alexis font mine de ne pouvoir résoudre cette contradiction qu'au prix d'une ruse rhétorique. Des deux scènes qui se déroulent en parallèle, l'une avance, l'autre pas. En dépit des termes qui se réfèrent au temps (« pendant ce temps-là », « rapidement », « presque »), celui-ci apparaît artificiellement gelé.

Il faut rappeler ce truisme: un récit est constitué d'actions qui s'organisent en une intrigue. Le propre d'une action est de se déployer dans le temps; c'est pourquoi la durée est la dimension naturelle de tout récit.

Dans la bande dessinée, cette durée est découpée; le dessinateur sélectionne et prélève sur une action supposée continue les moments qui doivent être représentés, les moments qui *feront image*, dont la mise bout à bout suffira pour que le lecteur accède à l'intelligibilité complète de la chose racontée. En principe, l'ordre dans lequel se succèdent les cases les indexe sur l'échelle du temps. Ce qui est représenté dans la case 2 succède à ce qui est représenté dans la case 1, à la fois dans l'ordre d'apparition sur la page (l'ordre de la lecture) et dans l'ordre temporel (le déroulement de l'intrigue). Entre les deux cases, il y a une césure, un blanc, un hiatus qui, le plus fréquemment, correspond à une ellipse temporelle. Entre la case 1 et la case 2, un intervalle de temps s'est écoulé. Le dessinateur m'abandonne le soin de l'imaginer, de le reconstituer.

Dans l'histoire de Gotlib et Alexis, une même case connaît six occurrences réparties sur quatre pages. Et pourtant, le cours du temps a été suspendu – quand bien même le texte cherche à nous persuader du contraire –, la situation n'a pas évolué, nous sommes restés à l'instant *t* initial (cependant que, parallèlement, une autre action se déroulait de façon « normale »). Ce sont les lois mêmes du récit en bandes dessinées qui sont contredites, sciemment bafouées, pour le plus grand amusement du lecteur.

Mais quelle est ordinairement la durée d'une case? Et quelle est la durée d'un intervalle?

L'une et l'autre sont, en vérité, éminemment variables.

Une case peut être un instantané, comme elle peut enfermer, « résumer », un mois, un an, un âge de la vie, une époque entière.

Un intervalle peut être nul; dans ce cas, les deux cases qui se suivent montrent des choses qui se passent simultanément, au même instant t . Mais il peut être gigantesque, nous faisant sauter par-dessus les siècles. Assez fréquemment, il est indécidable.

Le temps dessiné est éminemment élastique. Il connaît des accélérations et des coups de frein. Il peut précipiter l'action ou s'attarder en chemin, se faisant haletant ou contemplatif.

Il n'existe aucune corrélation automatique entre la taille d'une image et sa durée, ou entre le nombre de vignettes que compte une planche et le segment temporel dont elle rend compte.

Cette élasticité permet au dessinateur de donner carrière à sa fantaisie. Et la bande dessinée n'a pas été avare de trouvailles visuelles, de gags qui en tirent profit.

Des exemples canoniques d'actions ultrarapides se trouvent dans l'œuvre de Morris et Goscinny. Lucky Luke, qui recevra le surnom d'« homme qui tire plus vite que son ombre », fait plus d'une fois la démonstration de sa stupéfiante célérité dans le maniement du colt. Ainsi dans l'épisode intitulé *Les Cousins Dalton* (1958), lors de son affrontement avec Averell dans le saloon de Frightful Gulch, Luke boit un coca avec une paille. Il tient la bouteille de sa main droite – celle qui lui sert à tirer. Quand Averell lance une autre bouteille sur lui, notre héros a le temps de lâcher son coca, de dégainer, de tirer dans la bouteille pour la faire exploser, de rengainer puis de reprendre son coca, toujours de la même main, le tout en un laps de temps si bref que la bouteille et la paille n'ont pas eu le temps de bouger d'un cheveu. La bouteille, n'étant plus maintenue, aurait dû tomber. Si elle ne le fait pas, ce n'est pas parce que les lois de la pesanteur sont suspendues, mais parce que toute cette action s'est supposément déroulée dans un laps de temps infinitésimal, de l'ordre d'une milliseconde. Logiquement, elle n'aurait même pas eu le temps d'imprimer notre rétine, nous n'aurions pas pu la voir. Cependant, comme il s'agit d'un gag visuel (Lucky-Luke-tire-si-vite-que-son-coca-ne-vacille-pas), il faut précisément que Morris nous le donne à voir, et il ne peut le rendre intelligible qu'en le décomposant en trois images. Comme dans une brève séquence d'animation, c'est le même dessin qui se répète, avec des variations significatives.

À elle seule, l'image du milieu suggère et résume l'action entière, selon le déroulement que j'ai dit. Elle pourrait succéder immédiatement à la case dans laquelle Averell lance son projectile. Action: la bouteille est lancée / réaction: Lucky Luke la fait exploser. Mais le gag du coca n'aurait pas été aussi efficace, et c'est le fait d'être comprise entre deux images, où le cow-boy observe la plus parfaite immobilité, qui donne à cette case centrale son caractère disruptif, explosif, détonnant. Il faut donc bien trois cases. Ou, pour le dire autrement: pour exprimer la rapidité extrême de la scène, il faut, paradoxalement, la ralentir, la décomposer, s'y attarder un peu.

Prenons un autre exemple fameux, toujours dans la bande dessinée belge classique, mais cette fois chez Hergé. Dans *Tintin en Amérique*, il nous montre la construction d'une ville-champignon sur le territoire de chasse des Pieds-Noirs, qui s'est révélé gorgé de pétrole. En quatre cases, le dessinateur fait se succéder les étapes improbables de cette urbanisation accélérée. Ici, les images sont ac-

compagnées de récitatifs indiquant précisément les intervalles de temps. « *Une heure après...* »: les indiens sont expulsés par la force armée; « *Deux heures après...* »: les plans sont dessinés, les grues sont montées, les charpentiers sont au travail; « *Trois heures après...* »: on érige les murs du siège de la Petroleum & Cactus Bank Cy Ltd; « *Le lendemain matin...* »: un agent règle la circulation d'un trafic dense dans une ville qui semble avoir toujours été là.

Comme dans l'exemple précédent, l'action se caractérise par sa vitesse inouïe. Mais à l'inverse de celui-ci, le temps, ici, n'est pas ralenti pour nous permettre de voir: nous voyons et, à l'instar de Tintin, nous avons du mal à croire ce que nos yeux voient. Les indications temporelles sont essentielles parce qu'elles entrent en contradiction avec notre bon sens: nous savons que dans la réalité, rien ne pourrait aller aussi vite. Hergé, du reste, souligne à dessein l'absurdité de la scène en montrant ce portier noir en uniforme qui est déjà en faction devant la porte de la banque, dont la façade n'est pas encore érigée! « *Vous vous croyez sans doute au Far-West!* », lance le policeman à Tintin éberlué, qui, en effet, est bien certain que, la veille encore, il était au Far-West, aux prises avec les indiens.

D'un coup, nous avons cessé d'être au Far-West. Mais nous sommes toujours dans une bande dessinée, où tout est possible, y compris une formidable accélération du temps.

D'autres exemples de construction de villes-champignons se trouvent... eh bien, encore dans *Lucky Luke* (plus précisément dans *La Ruée vers l'or de Buffalo Creek*, une histoire qui figure dans le deuxième album de la série, *Rodéo*, 1949), et chez Robert Crumb, dans une histoire de 1970, en trois pages, intitulée *La 719^e méditation*. Commençons par ce dernier. Mr Natural, le fameux gourou, a installé son tapis au milieu du désert. Tandis qu'il y médite, une route est construite sous son nez, une ville pousse tout autour de lui. Ce processus dure huit cases, durant lesquelles Mr Natural, aveugle à ce qui se passe, reste assis au même endroit, point fixe autour duquel l'image s'organise, symbole de permanence dans un monde livré à un bouleversement frénétique. Inévitablement, il finit par gêner la circulation et un policeman vient s'en prendre à lui, comme dans Tintin¹. Ici, aucun texte ne permet de mesurer précisément les intervalles de temps qui séparent les images.

Dans *La Ruée vers l'or de Buffalo Creek*, le nom d'un ruisseau qui coule paresseusement à travers champs se transforme en celui d'une ville construite en toute hâte, après qu'un prospecteur ait déclaré avoir trouvé de l'or dans le coin. Les nouveaux arrivants ont à peine le temps de se disputer les parcelles que déjà le premier train arrive, sur des rails dont on pose encore les traverses, et vient s'immobiliser dans une gare qui n'est pas encore complètement construite. Les passagers qui en descendent se ruent vers un hôtel en construction, lui aussi, mais qui affiche déjà complet! « *Mille pétards! Une ville entière construite en une nuit!!!* », s'exclame un Lucky Luke médusé. Morris s'empare d'une situation typique de la ruée vers l'or et, en accélérant le processus, en tire la matière de gags multiples.

La bande dessinée a donc cette faculté remarquable d'immobiliser le temps, comme chez Gotlib et Alexis, ou de lui imprimer des accélérations fou-

1 Pour un commentaire plus détaillé de *La 719^e méditation*, je renvoie à mon essai *Bande dessinée et narration* (GROENSTEEN, 2011, p. 154-159).

droyantes, comme dans les exemples que nous venons de voir. Dans les deux cas, nous percevons ce qui nous est montré comme invraisemblable, irréaliste. Pourtant, nous sommes obligés de nous en remettre à ce que l'image nous montre, à ce que le texte nous dit. Cela a lieu puisque c'est écrit, dessiné, imprimé. Nous sommes dans un autre ordre du fantastique. Non pas celui qui a recours à la panoplie habituelle du genre: magiciens, fantômes, monstres et autres vampires ou loups-garous, mais un fantastique qui repose sur la capacité de la bande dessinée à moduler à sa guise l'écoulement du temps, la vitesse du récit (pour parler comme Gérard Genette), un fantastique qui repose sur l'élasticité des durées.

Les exemples que nous venons de voir ne sont pas du tout du même ordre que les ralentis au cinéma, qui sont perçus d'emblée comme des « effets spéciaux » et qui, du reste, revendiquent ce statut puisqu'ils mettent un moment du film en exergue, à des fins poétiques, oniriques, sensuelles ou d'esthétisation de la violence, par exemple.

Par définition, l'image arrêtée n'a pas de vitesse de défilement puisqu'elle ne bouge pas, elle ne passe pas. Pour ralentir ou accélérer le récit, le dessinateur a besoin de plusieurs images, et c'est dans la corrélation entre ces images consécutives (comme chez Hergé, Morris ou Crumb) ou distantes (Gotlib et Alexis) que se manifeste la temporalité.

Par ailleurs, les séquences dont j'ai parlées ne poursuivent aucune des fins mentionnées ci-dessus, celles généralement associées au ralenti. L'effet qu'elles produisent ressortit toujours au registre du comique. Pourtant, là non plus, l'effet comique ne peut pas être assimilé à celui produit par un film ou une vidéo projeté(e) en accéléré: démarches saccadées, personnages transformés en pantins qui semblent désarticulés, le tout généralement souligné par une musique guillerette et sautillante. Car, encore une fois, ce n'est pas l'image qui change de vitesse dans la bande dessinée, c'est le cours des choses. Tout se joue dans le lien entre trois éléments: l'action représentée, le nombre de cases utilisées pour la représenter et les indications paradoxales données dans le texte (mais quelquefois aussi l'absence de texte).

L'évaluation du temps diégétique correspondant à une action donnée est parfois assez précise. C'est le cas lorsque les images se succèdent au rythme d'un ping-pong verbal, chaque personnage répondant à l'autre au fil d'une conversation sans temps mort. Le temps écoulé correspond à peu près à celui que mettraient des comédiens pour dire les répliques et à celui qu'il nous faut pour les lire.

Ce l'est également quand le dessinateur dilate à l'extrême un intervalle de temps que chacun, d'expérience, sait être très bref. Par exemple, quand Rabaté et Prudhomme, dans *Vive la marée!* (FUTUROPOLIS, 2015, p. 87-88), décomposent en une douzaine de vignettes le geste d'un joueur de pétanque qui successivement vise, lance sa boule et la suit du regard jusqu'au moment où elle s'arrête. Face à de semblables exemples d'*hyperdécoupage*, il est généralement facile d'identifier la motivation du dessinateur: la séquence vaut pour l'enjeu graphique qu'elle propose. Il peut s'agir des nuances d'expression se succédant sur un visage, du changement de lumière sur un paysage, ou, comme dans l'exemple du bouliste, d'une petite chorégraphie. Cette fois, pas de synchronie entre le temps de l'action et le temps de la lecture: en décomposant une action dont la brièveté ne fait pas de doute, l'*hyperdécoupage* nous invite à nous attar-

der à chacune de ses phases successives et à en goûter, non pas seulement le sens général, mais toute la « substantifique moelle ».

Toutefois, on l'a dit, c'est plus souvent l'élasticité qui caractérise la narration dessinée, sous son rapport au temps, de sorte qu'il est bien souvent impossible de mesurer, même de façon approchante, le temps de l'action représentée.

Prenons une séquence que chacun aura en mémoire, la page d'ouverture du *Sceptre d'Ottokar*, le huitième album des aventures de Tintin. Je la choisis parce qu'elle pourrait passer pour un modèle de clarté, où tout est dit, explicité. Non seulement l'action est des plus simples, mais Tintin monologue (apparemment à voix haute) et ne cesse de commenter ses gestes, d'annoncer ses intentions: « *Nous allons nous asseoir un instant sur ce banc* » puis, après avoir découvert la serviette abandonnée, « *Si je l'ouvrais?... J'y trouverai sans doute l'adresse de son propriétaire...* » et enfin « *Je vais la rapporter* ».

Les segments temporels auxquels il est le plus difficile d'assigner une durée sont ici: 1° la première case, muette, qui montre Tintin se promenant avec Milou dans un parc. Depuis combien de temps sa promenade a-t-elle commencée? À quelle distance le parc se trouve-t-il de chez lui? C'est ce que nous ne pouvons décider. 2° L'intervalle qui sépare la fin de la deuxième bande du début de la troisième. La rue du Vol à voile, où habiterait le propriétaire de la serviette, est « *à deux pas* », mais cette appréciation est subjective (Tintin est assurément un bon marcheur) et nous ne pouvons apprécier le temps qu'il lui a fallu pour sortir du parc et s'y rendre. Nous ignorons de même si le n° 24, où réside le professeur Halambique, est plus ou moins proche du coin par lequel Tintin pénètre dans la rue et le temps mis par la concierge à répondre au coup de sonnette (à moins qu'elle ne fût sur le pas de la porte, à balayer le seuil). En somme, la durée de cette séquence d'ouverture pourrait être de cinq minutes, comme elle pourrait être d'une demi-heure.

Aucun lecteur, du reste, ne se donne pas la peine de chercher à l'évaluer avec quelque précision. Des indications plus précises ne seraient d'aucun profit. L'ordre dans lequel s'accomplissent les différents moments de l'action est déterminant, leur durée respective ne l'est pas. Tout simplement parce que l'ordre recoupe la chaîne de causalité, alors que la durée, ici, est de peu d'incidence sur la logique de l'action, elle n'en est qu'une circonstance.

Le point important est que, lorsqu'on parle de l'élasticité du temps dans une bande dessinée, il faut distinguer l'élasticité des intervalles (le temps entre les images) et l'élasticité des images elles-mêmes. Comme le résume Pascal Krajewski (2016, p. 89), « les cases dessinées sont des blocs de durée hétérogènes, reliés par des ellipses de durée variable² ». Et le même auteur de souligner que la question de la vitesse, dans la bande dessinée, relève de la « fausse monnaie »: « Les objets n'ont pas vraiment de vitesse, car ils ne se déplacent pas vraiment: ils prennent place dans différentes scènes de la narration. » Finalement, « la case a moins une durée qu'une fonction ramassante de temps. [...] L'instant est flottement comme la durée est vague » (KRAJEWSKI, 2016, p. 94 et 95).

Krajewski utilise une expression ambiguë: la case, écrit-il, « dure le temps qu'il faut à tous ses éléments graphiques pour apparaître et tenir leur rôle dans l'image proposée ». Or les éléments d'un dessin n'apparaissent pas: ils sont

2 Voir aussi Fresnault-Deruelle (1976, p. 14) et Marine Borel (2016, p. 83-120).

fixés, imprimés, déjà là. C'est notre regard qui les fait exister en se posant sur eux. Il s'agit d'un regard informé (nous abordons chaque case lesté des informations qui nous ont été données en amont) et coopératif: il donne la vie, il anime ce qui est figé, il voit de la vitesse, du mouvement, quand ceux-ci ne sont que suggérés, il lit dans chaque effigie un personnage doué de conscience, de mobilité, du répertoire plein et entier des capacités humaines. Les questions de la durée, de la vitesse, ne surgissent que si la vie est postulée d'abord.

Dans une bande dessinée, le lecteur est roi. Libre de passer rapidement sur une image et de s'attarder sur une autre parce qu'un détail aura retenu son attention. Aucun *tempo* ne lui est imposé.

Cependant, la tentation naturelle du lecteur, porté par la curiosité, est de filer l'intrigue, de consommer les images plutôt que de les contempler. Ce faisant, le lecteur convertit mentalement l'image en un énoncé simple (« Les sbires enlèvent la princesse » ou « Tintin découvre une serviette abandonnée ») que l'image toujours déborde. Dire ce qui se passe dans une case ne requiert qu'une perception globale et synthétique des éléments qui la composent. Les autres informations visuelles qu'elle donne aussi (sur les costumes, les attitudes, les arrière-plans, les conditions météorologiques si l'on est en extérieur, l'éclairage...), tous les détails qu'elle enferme ne seront vus qu'à la condition de considérer l'image comme un *descriptible* et non comme un *énonçable*³. Cette description contenue dans l'image, c'est au lecteur qu'il appartient de la construire, de l'actualiser, en modifiant son régime de lecture, sa vitesse, en s'employant à une lecture plus minutieuse, plus contemplative.

Cependant, un dessinateur dispose de procédés qui peuvent forcer au ralentissement, mettre en exergue un instant fugace ou un détail.

J'ai parlé plus haut du procédé de l'*hyperdécoupage*, auquel ont recours Rabaté et Prudhomme dans la séquence du joueur de boules.

On peut, de même, évoquer celui de l'*hyperfragmentation* chez le maître italien Guido Crepax. Si l'*hyperdécoupage* est une dilatation du temps, l'*hyperfragmentation* apparaît, en première analyse, comme une exploration méthodique de l'espace: l'espace mondain de l'action et l'espace de la page comme surface d'inscription. En voici deux exemples:

Considérons tout d'abord la moitié inférieure d'une planche de l'épisode *Rembrandt e le streghe* (1977). Philip Rembrandt, le compagnon de Valentina, vient de quitter son bureau et Crepax se livre à une sorte d'inventaire de la pièce désertée. Ce seul point mérite d'être remarqué: habituellement les dessinateurs commencent par planter le décor puis y développent une action. Crepax fait ici tout juste le contraire, il s'attarde sur le décor alors qu'il ne se passe plus rien dans la pièce. Après nous en avoir présenté une vue générale – le mobilier, la bibliothèque, connotant le raffinement de Rembrandt, intellectuel et esthète –, Crepax multiplie les petites vignettes, que l'on peut appeler des inserts, en isolant des éléments tels que le taille-crayon, les touches de la machine à écrire, l'articulation de la lampe de bureau ou la pipe dans le cendrier, nous obligent ainsi à mieux regarder, à scruter les détails.

Passons à une autre histoire de l'Italien. À la page 22 de *La Lanterne magique* (1976; éd. fr. Glénat, 1979), Valentina hésite à ouvrir une porte et il ne faut pas

3 Je suis ici mon essai (GROENSTEEN, 2011, p. 145).

moins de douze vignettes pour qu'elle se résolve à en tourner la poignée. Cette fois, hyperfragmentation de l'espace et hyperdécoupage vont de pair. Ces deux procédures de l'insistance se cumulent, se renforcent. Et ce n'est peut-être pas sans motif que Crepax s'attarde aussi longuement sur le geste en soi banal d'ouvrir une porte. Sans doute cherche-t-il à nous dire que ce moment n'est pas insignifiant. En effet, à la page précédente, Valentina a échangé un baiser saphique et revêtu la tenue masculine qu'on lui voit porter. Son atterroissement au moment de franchir une porte peut être compris métaphoriquement comme une hésitation à changer de genre, de rôle sexuel; ou tout simplement comme une pause entre deux épisodes de cette longue divagation érotique qu'est *La Lanterne magique*, le temps de laisser advenir un nouveau fantasme, d'ouvrir une nouvelle porte de son imaginaire⁴.

Krajewski (2016, p. 87) parle du caractère insaisissable du temps d'un « plan dessiné ». Mais justement, il n'y a de plan qu'au cinéma. Un plan est chronométrable, une case ne l'est pas. Comme l'a formulé Harry Morgan (2003, p. 52), le « temps imposé des médias audiovisuels » s'oppose au « temps de la lecture, [...] où c'est l'utilisateur qui règle sa vitesse ». Plus précisément, la durée d'une image fixe n'est pas intrinsèque parce que, d'une part, elle dépend de l'attention que le lecteur est prêt à lui consentir et que, d'autre part, elle ne peut s'apprécier que par rapport, non seulement aux cases qui précèdent et suivent, mais quelquefois à un segment plus large, à l'ensemble des cases avec lesquelles elle entre en configuration.

Certaines images correspondent, *grosso modo*, à ce que l'on nomme un instantané. Par exemple, quand Lucky Luke appuie sur la gâchette, quand Tintin tourne la tête pour vérifier qu'il est dans la rue du Vol à Voile, ou quand le joueur de pétanque lâche sa boule. *A fortiori* quand, dans *Polina*, Bastien Vivès fige l'envol d'une danseuse, ou décompose les figures d'un pas de deux. Le geste arrêté correspond à ce que les Anglais appellent un *frozen moment*, un moment gelé.

Le photographe Cartier-Bresson a formulé, en 1952, la notion d'« instant décisif », celui où un fait apparaît comme le plus significatif et où les formes qui expriment ce fait s'organisent avec rigueur.

Pour Roland Barthes (1980, p. 141-142), pourtant, l'immobilisation du temps qu'opère la photographie « ne se donne que sous un monde excessif, monstrueux »... [...] La photographie est violente par essence, « parce qu'à chaque fois elle emplit de force la vue et qu'en elle rien ne peut se refuser, ni se transformer ».

L'immobilisation du temps qui s'opère dans une image de bande dessinée s'oppose exactement à la photographie sous les aspects relevés par Barthes. Premièrement, la vue n'est pas « emplie » parce que le dessin est sélectif: il n'enregistre pas le réel dans sa profusion indistincte, mais se construit sur la base d'une sélection mentale de traits signifiants, pertinents. Deuxièmement, en elle tout peut se transformer, dès la case suivante. Si une photographie peut se suffire à elle-même⁵, une case de bande dessinée en appelle toujours une autre, sa vocation est d'être franchie, traversée, à la fois dans l'espace et dans le temps.

4 Pour plus de détails sur la procédure de l'hyperfragmentation, cf. mon étude « Crepax: l'image décomposée », Actes du colloque de Dijon *La Destruction des images* (novembre 2016), à paraître.

5 Il existe, bien entendu, une *narrative art* photographique, illustré notamment par Duane Michals, John Baldessari, Bill Beckley, Peter Hutchinson, William Wegman. Ils ont produit des séquences, qui, entre sérialité et narrativité, fixaient différentes phases d'une action donnée (souvent un événement provoqué par l'artiste, une situation soigneusement élaborée et mise en scène). Pour plus d'informations sur cette mouvance, lire Perin Emel (2008).

En ce sens, si elle est un *instant décisif*, au sens de Cartier-Bresson, puisqu'elle ramasse de façon organisée une phase significative de l'action, elle est aussi un *instant fécond* – mais pas tout à fait au sens où l'entendait Lessing. Celui-ci recommandait au peintre, au sculpteur, de choisir l'instant « le plus fécond, celui qui fera mieux comprendre celui qui précède et celui qui suit » (LESSING, 1990, p. 120-121). Or, précisément parce qu'elle ne se présente pas seule à notre vue, ce n'est pas à la case de bande dessinée qu'il incombe de faire comprendre ce qui précède et ce qui suit. Ce qui précède est figuré dans la case antécédente, ce qui suit le sera dans la case subséquente. La règle générale du découpage postule, répétons-le une fois encore, que la successivité des images dans l'espace traduit leur successivité dans le temps. Les images sont presque toujours d'une lisibilité immédiate et, s'il y a quelque chose que le lecteur doit comprendre, c'est le passage de l'une à l'autre, c'est ce qui est advenu dans (ou ce qui est signifié par⁶) le blanc qui les sépare.

Benoît Peeters (1998, p. 22) – après Pierre Fresnault-Deruelle – qualifiait la case de bande dessinée d'image « en déséquilibre » et la voyait « écartelée entre celle qui précède et celle qui la suit, mais non moins entre son désir d'autonomie et son inscription dans le récit ». Sans doute y a-t-il, chez tout fabricant d'images, la tentation de produire des images parfaites, pleinement satisfaisantes sur le plan de l'équilibre, du jeu des lignes, des plans, des valeurs. Mais il est rare que l'auteur de bandes dessinées s'y abandonne: raconteur d'histoire avant tout, il ne voit pas l'image comme un absolu, mais comme un maillon dans une chaîne d'énonciation plus large, au service d'une ambition narrative. La case est donc toujours suspendue à son devenir, elle est toujours grosse de métamorphoses imminentes ou prête à dialoguer avec une autre image. Sa puissance ne réside pas dans sa perfection, mais dans ces virtualités dont le lecteur attend la manifestation.

Quand un dessinateur s'émancipe du multicaire et choisit de faire progresser son récit au rythme d'une image par page (voir, de Moebius, *Le Bandard fou* ou *Les Yeux du chat*) ou même au rythme d'une image par double page (voir, d'Emmanuel Guibert, l'album *Martha et Alan*), le désir d'autonomie de l'image peut s'affirmer avec une légitimité accrue. Les doubles pages de *Martha et Alan*, quoique obéissant à un fil narratif, sont des illustrations soigneusement composées, jouant du plein et du vide, des effets de symétrie et de cadrage, des « petits tableaux » qui appellent un regard plus descripteur, plus contemplatif.

Depuis Winsor McCay, plusieurs générations d'auteurs de bandes dessinées ont utilisé les clichés d'Eadward Muybridge, décomposant le mouvement au moyen de la chronophotographie. Thierry Smolderen (2009, p. 103-117) a insisté sur la dimension séquentielle des travaux de Muybridge (et de Marey), mais, sans même prendre en compte le côté dynamique de ces planches montrant *The Human Figure in Motion*, il importe de souligner qu'elles constituent d'abord un grand livre de modèles dans lequel tout dessinateur peut puiser ou vérifier une attitude, un raccourci, la juste manière de représenter le corps effectuant tel ou tel mouvement, sous tel ou tel angle. Elles offrent un gigantesque répertoire de poses prêtes à l'emploi.

6 Cf. le passage de Groensteen (2011, p. 35-41), sur « le montré, l'advenu et le signifié ».

L'élasticité du temps dans les bandes dessinées se manifeste exemplairement dans sa capacité à intégrer un personnage représenté à partir d'une telle image correspondant à un *temps de pose* très bref, une sorte d'instantané figeant le geste et le mouvement, dans la composition d'une image qui, considérée dans sa globalité, correspond à un segment de temps plus long, est dotée d'une *durée interne*. Par exemple (le cas n'est pas rare), un personnage peut être montré en pleine course, les deux pieds décollés du sol et, « simultanément », prononcer une réplique composée de deux ou trois phrases. Nous disons *simultanément* parce que les deux actions (courir et discourir) nous sont montrées comme concomitantes, à l'intérieur d'une même image. Mais il y a une discordance évidente entre le temps de l'énoncé visuel et la durée de l'énoncé verbal, qui, en réalité, ne sont nullement synchrones. Le processus narratif et dialogique (texte-image) dilate le temps à partir d'un instantané.

La durée interne d'une image peut être plus ou moins indexée sur le texte. Ainsi, quand une case comporte deux bulles, un personnage répondant à l'autre, chacun des deux vit « à l'heure de sa bulle », selon l'heureuse expression d'Harry Morgan (2003, p. 137). C'est-à-dire que le dessinateur prête au premier les gestes et l'expression physiologique qui accompagnent ce qu'il dit, tandis que le second n'a déjà plus l'attitude de celui qui écoute, mais bien celle de celui qui répond, de la voix et du geste, dans un *deuxième temps* de l'image.

Mais cette durée interne provient aussi fréquemment du fait que, même si l'image nous montre un personnage dont le mouvement se fige dans une posture particulière, ce moment arrêté vaut pour une action, voire une suite d'actions, plus longue, dont il constitue la synthèse ou le point d'orgue.

Soit un exemple qui se trouve à la page sept de *Tintin en Amérique*. Tintin est à Chicago, dans un appartement, aux prises avec trois gangsters. Ayant réussi à en éloigner un, il annonce qu'il va « *s'occuper des deux autres* ». La case suivante le montre sautant sur l'un des affreux et lui appliquant un bâillon ; dans celle d'après, il achève de ficeler le second (Al Capone en personne), assis au sol aux côtés du premier déjà proprement entravé. « *Et les voilà ficelés tous les deux* » dit Tintin. On doit supposer que la mise hors d'état de nuire de Capone, qui ne nous a pas été montrée, est advenue dans le blanc séparant les deux images, Hergé faisant confiance au lecteur pour la déduire de leur enchaînement. Cependant, l'image qui fait suite à cette ellipse résume à elle seule une phase forcément compliquée de l'action et qui n'a pas dû s'accomplir sans rencontrer une résistance farouche, phase qui correspondrait à l'énoncé: « Tintin ficèle les deux gangsters ». Il a sans doute fallu au minimum une minute, sans doute plusieurs, pour que Tintin parvienne à ses fins, mais une image suffit à évoquer l'ensemble du processus: décrocher le rideau et trouver de la corde tout en tenant les deux hommes en merci, puis les ligoter proprement l'un après l'autre – et, accessoirement, prononcer quatre phrases. Cette durée, impossible à mesurer précisément, déborde en tout cas de beaucoup l'instantané que nous voyons: Tintin posant le pied sur Al Capone et tirant sur la corde pour achever de le transformer en saucisson. Il s'agit moins d'un instant décisif que d'un *condensé*, où s'observe cette « fonction ramassante de temps » dont parle Krajevski.

Il faut donc distinguer deux sortes de durées. La durée qui se voit est celle du *montré*; la durée effective, qui se déduit, est celle de *l'advenu* (plus rarement du *signifié*). On peut aussi, pour faire plus simple, parler de la durée visible et de la durée réelle.

Dans une bande dessinée, il existe donc de vrais instantanés et de faux instantanés. Ces catégories d'images ne se distinguent pas formellement les unes des autres; dans les unes comme dans les autres, le protagoniste paraît figé dans une posture correspondant à un instant t . Il nous revient, à mesure que nous lisons, d'assigner aux différentes images les durées que nous jugeons pertinentes; elles se laissent déduire de la logique de l'action.

On peut se demander si le temps s'écoule de façon particulière dans les bandes dessinées sans textes, les histoires « sans paroles ». Le lecteur ne peut plus s'accrocher aux mots, les échanges verbaux ne donnent plus le rythme d'une scène, il n'y a plus d'indications de régie, plus de cartouches dans lesquels le récitant précise la durée écoulée, l'articulation des images et des scènes dans le temps.

Christian Rosset (2008) a écrit:

On peut poser l'hypothèse que, de manière générale, le temps de lecture d'une bande dessinée est celui qu'impose l'enchaînement des récitatifs et dialogues; ça va assez vite, la plupart du temps; quand il n'y a plus de mots sur la page, le temps ne passe plus de la même manière: on l'oublie; on est, quand ça marche, sidéré.

Sidéré signifie « frappé de stupeur ». Je ne suis pas certain que ce soit le meilleur qualificatif pour rendre compte de ce qui se passe quand les mots manquent. En effet, privé de la ressource de s'appuyer sur le texte, le lecteur doit, au contraire, prendre une part plus active dans la production du sens. Il doit se rendre plus attentif au « message » de chaque image, il doit en effectuer une lecture à la fois plus descriptive (il ne faut pas manquer une information utile contenue dans l'image) et plus interprétative (il faut former des conjectures, des inférences, traverser plusieurs *plans de signification* pour arriver à (re)construire un récit). Pas de stupeur, donc, mais bien une vigilance accrue.

Il est exact, en revanche, que « le temps ne passe pas de la même manière ». D'abord, parce qu'il reste souvent dans une forme d'indétermination. Prenons l'exemple de la planche du grand *cartoonist* anglais H. M. Bateman (1887-1970) intitulée « Pusillanimité, ou la vie sans risques » (cf. BATEMAN, 2012, p. 47). Un homme est figuré dans douze situations différentes. On le voit, à chaque fois, refuser la proposition qui lui est faite. Il ne montera pas en voiture, ne fumera pas, n'ira pas à la chasse, se tiendra à distance des femmes, des avions, des bars... Croyant ainsi avoir éloigné tout risque, il va se coucher, rassuré... et le plafond de sa chambre lui tombe sur la tête!

La planche résume-t-elle une journée dans la vie de cet homme qui a peur de tout? On est amené à le penser, puisque le récit se termine par ce qui, en principe, signe la fin d'une journée, à savoir le coucher. Mais, outre qu'il est peu probable de se trouver sur un quai de gare, un champ d'aviation et au bord de la mer dans une même journée, un examen plus attentif des dessins révèle que le protagoniste change plusieurs fois de costume. Alors, la planche doit-elle être lue différemment, comme un résumé de ce qu'aura été sa vie? Sans doute, dans la mesure où la pusillanimité doit avoir été un trait assez constant de son caractère. Mais cette hypothèse se heurte au fait que les traits de notre homme ne varient pas: il a toujours le même âge. De sorte que, en fin de compte, il est impossible d'attribuer à ce récit une durée précise, il ne correspond à aucun

segment temporel identifiable – porteur, sous cet aspect, de contradictions internes insolubles.

L'absence de texte favorise ce genre d'indétermination, de désancrage. Les images, ici, ne correspondent à aucun chronotope précis, elles se sont affranchies de la logique temporelle de l'action et renvoient à un monde des idées sans coordonnées précises.

Pour signifier le temps qui passe, les dessinateurs disposent de moyens visuels éprouvés. *L'aiguille qui se déplace* sur un cadran de montre ou d'horloge permet de minuter une conversation, de vérifier que l'heure d'un rendez-vous a été dépassée ou – comme le savent les lecteurs de *Watchmen* – de figurer un compte à rebours. Une simple variation chromatique sur un dessin répété plusieurs fois à l'identique suffit à rendre compte de la course du soleil dans le ciel et, partant, du passage des heures. Borel (2016, p. 88) mentionne la barbe qui pousse sur les joues du héros. Pour l'évocation d'un temps long, mesurable en années, rien ne vaut le dessin d'un arbre qui, peu à peu, grandit. Dans tous les cas, c'est par le jeu des différences, en observant ce qui a changé d'une image à l'autre, que le lecteur appréciera le temps écoulé. C'est pourquoi la bande dessinée muette fait une grande consommation de « plans fixes », jouant très souvent d'effets sériels en répétant les mêmes cadres, les mêmes motifs.

Ceux-ci se justifient également quand, pour rendre une scène intelligible, le dessinateur doit compenser l'impossibilité de recourir au verbe par un *hyperdépagement* visuel, une décomposition de ce qui se passe en instants très rapprochés. Il en va ainsi, dans *Là où vont nos pères*, de l'Australien Shaun Tan (DARGAUD, 2007)⁷, de la scène où le héros se présente devant le préposé des services d'immigration qui doit lui délivrer son permis d'entrée sur le territoire. Sur la page de gauche, l'immigrant est cadré identiquement, à mi-corps, dans douze vignettes consécutives, Tan nous laissant imaginer ses explications et son anxiété à travers une succession de gestes, de postures. En vis-à-vis, la page de droite décline un autre « plan fixe », celui-là sur les mains des employés (à leurs manches de chemise, on peut observer qu'ils sont au nombre de quatre) qui manipulent dossiers, papier, clavier, tampon et sceau; on peut penser qu'il s'agit d'un plan subjectif et que nous voyons par les yeux du protagoniste, lequel fixe avec intensité cette série d'opérations dont son avenir dépend. Il faut cette débâche d'images et cette partition en deux séries (plus efficace que ne l'auraient été une succession de champs-contrechamps) pour rendre compte de l'intensité de ce face-à-face déterminant.

Tout au long du livre, *Là où vont nos pères* fait la démonstration que, dans un récit sans paroles, la narration tend à progresser par nappes, par blocs d'images solidaires qui signifient ensemble, dépliant une idée, une situation. Dans une bande dessinée parlante, en revanche, les images se présentent généralement comme plus déliées, déconnectées les unes des autres, le texte pourvoyant à l'intelligibilité de leur enchaînement.

L'album de Shaun Tan montre aussi que, la narration progressant moins vite, le récit tend à se faire plus « troué ». Considérons le voyage en bateau inaugural, ou la soirée que partage le protagoniste avec ses nouveaux amis. Nous n'en voyons pas le déroulé complet, le compte rendu fidèle, mais seulement des « morceaux choisis ». La traversée occupe neuf planches, mais elle ne relate pas

7 L'album n'est pas paginé.

le cours des choses, elle s'attarde sur certains aspects que l'on pourrait tenir pour circonstancielles (l'évolution des formes nuageuses dans le ciel) ou anecdotiques (la confection de l'oiseau en papier). Finalement, la fonction de ces passages semble moins être de nous raconter ce qui se passe que de nous signifier l'écoulement du temps.

ELASTICITY OF TIME IN THE COMICS

Abstract: In a comic book narrative, the internal duration of a square (i.e. the duration of the action represented) and of an interval between two squares are, each one, eminently variable. By studying examples from the French and Italian comic book traditions, the article shows how time can be either stretched or condensed, according to which strategies and for which benefit. It shows that it is necessary to distinguish between the visible duration and the real duration of the images. The article is also interested in the particular case of the comic strip without words.

Keywords: Duration. Ellipsis. Elasticity.

BIBLIOGRAPHIE

- BARTHES, R. *La Chambre claire*. Note sur la photographie. Paris: Éditions de l'Étoile; Gallimard; le Seuil, 1980. p. 141-142.
- BATEMAN, H. M. *Mimodrames*. Arles, Actes Sud, «Actes Sud - L'An 2», 2012.
- BOREL, M. La temporalité dans les feuilletons de bande dessinée: vitesse(s), jeux de rythme et tension narrative. In: *Case, strip, action!*, Gollion (CH), Infolio, 2016. p. 83-120.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. Du linéaire au tabulaire. *Communications*, n. 24, p. 14, 1976.
- GROENSTEEN, T. *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*. Paris: Presses Universitaires de France, 2011. p. 154-159.
- KRAJEWSKI, P. *L'Enquête*. Sur l'art de Marc-Antoine Mathieu. Montrouge: PLG, 2016.
- LESSING, G. E. *Laocoon*. Paris: Hermann, 1990.
- MORGAN, H. *Principes des littératures dessinées*. Angoulême: L'An 2, 2003.
- PEETERS, B. *Case planche récit: lire la bande dessinée*. Tournai: Casterman, 1998.
- ROSSET, C. « Notes sur Blutch », [en ligne] *NeuvièmeArt2.0*, janvier 2008. Available at: <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article819>. Accessed on: May 30, 2019.
- SMOLDEREN, T. *Naissances de la bande dessinée*. Bruxelles: Les Impressions nouvelles, 2009.

Recebido em 6 de fevereiro de 2019.

Aprovado em 23 de março de 2019.