

Espaces en tous genres. Sérialité des imaginaires spatiaux dans la bande dessinée de genre

Matthieu Letourneux

Longtemps la bande-dessinée a été dominée par les productions de genre. Le lecteur de magazines des années 1990 pouvait choisir entre un western, un récit de science-fiction ou une bande dessinée policière. Et aujourd’hui encore, si l’on entre dans une librairie grand public, on se rend compte que c’est toujours largement le cas. La production américaine, par exemple, offre très majoritairement des *comics* de super-héros et de science-fiction. De même, certains éditeurs – Soleil, Delcourt – se sont spécialisés dans la bande dessinée de *fantasy* et de science-fiction. Ce sont ces productions de genre qui nous intéresseront ici, sans souci de légitimité, mais dans la perspective d’un questionnement sur les modalités de mise en espace des univers génériques. Cela revient à se demander d’abord s’il existe des espaces-types caractéristiques d’un genre qui s’autonomiseraient par rapport au réel, et ensuite à questionner la fonction de ces univers génériques, leur rôle de mise en espace, dans la diégèse et l’organisation de la page, du pacte de lecture sériel. Notre hypothèse, c’est qu’en bande dessinée, c’est au niveau de la mise en espace (aussi bien diégétiquement que graphiquement) que se déterminent largement les modalités de ce pacte de lecture sériel, engageant la manière d’évaluer l’œuvre et de la déchiffrer, les questions de vraisemblance (donc de jugement de la

validité et de l'intérêt du texte), ainsi qu'un répertoire de stéréotypes et de scénarios intertextuels¹.

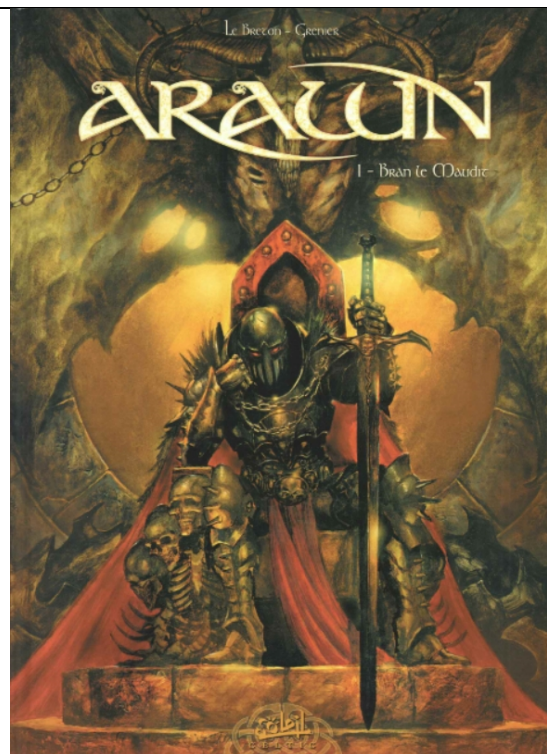


Image 1 : Ronan Le Breton, Sébastien Grenier, 2008².

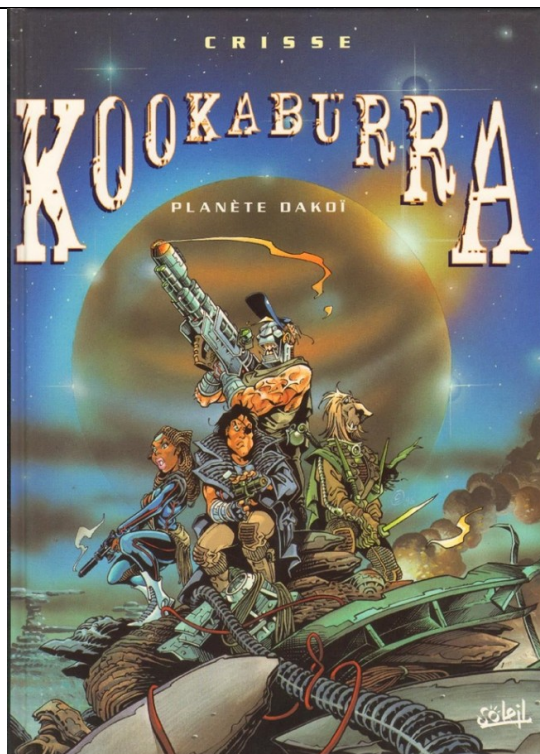


Image 2 : Crisse, 1997.

On rappellera au préalable que le fait d'écrire et de dessiner *dans un genre* suppose d'inscrire l'œuvre dans une relation sérielle. Autrement dit, pour l'auteur, il s'agit d'inviter le lecteur, via des traits identifiables, à mettre l'œuvre en réseau et à l'interpréter à partir des conventions architextuelles dans lesquelles elle s'inscrit explicitement (Letourneux 2017). Les intrigues que les productions de genre privilégient, les personnages qu'elles campent, l'univers qu'elles mettent en place, renvoient certes à une réalité extralinguistique, mais

¹ Umberto Eco définit les scénarios intertextuels comme « des schémas rhétoriques et narratifs faisant partie d'un bagage sélectionné de connaissances » (Eco 1985 : 104).

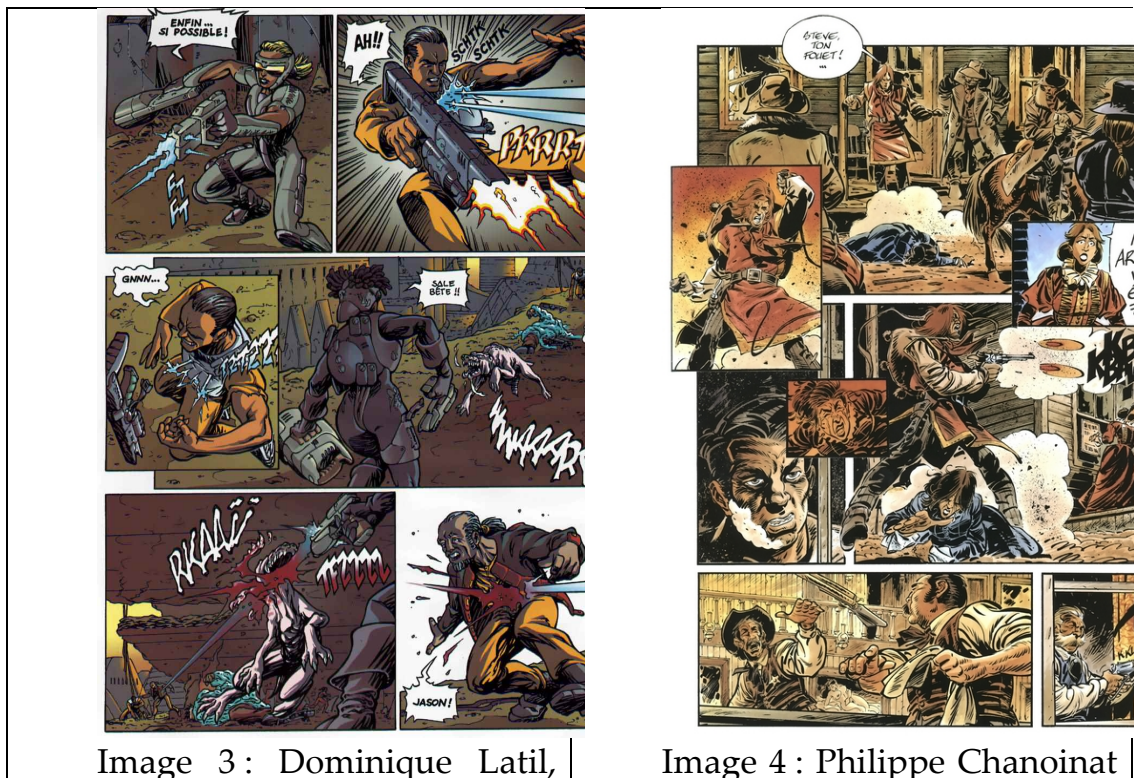
² Les références complètes des images sont données en fin d'article.

désignent plus fondamentalement des référents intertextuels et architextuels – ceux, précisément du genre dans lequel elles s’inscrivent. Dès lors, pour de telles œuvres, faire monde, ce n’est pas tant renvoyer à la réalité référentielle qu’aux conventions du genre. On peut même aller plus loin et considérer que, dans les médias visuels (bandes dessinées, cinéma, jeux vidéo), le monde, c’est-à-dire l’espace dans lequel va se dérouler le récit, est le premier lieu d’accès au genre, celui qui en définit, au premier regard, les principes sériels. En bande dessinée, cet espace générique se manifeste dès la couverture, qui vaut pour détermination du pacte de lecture. Dans les exemples 1 et 2, la mise en scène des personnages devant un décor organise un espace diégétique (un monde, avec ses personnages) entièrement composé à partir d’éléments qui peuvent être interprétés comme des marqueurs génériques : la vision frontale du trône d’une salle au décor barbare sur lequel est assis un guerrier entouré de corps et de signes ésotériques apparaît comme un *topos* de l’*heroic fantasy* (depuis les illustrations du *Kull* d’Howard jusqu’au *Trône de fer* en passant par les dessins de Frazetta et Bolton), et la présence d’extraterrestres et de robots aux armes futuristes sur fond de planètes, celui de la science-fiction (la mise en scène des personnages dans une structure triangulaire prise dans des décors spatiaux et technologiques reprend d’ailleurs les conventions des affiches de *space opera* depuis les années 1970, de *Star Wars* à *Star Trek* en passant par le *remake* de *Flash Gordon*). *Fantasy*, science fiction, ailleurs western ou aventures policières... le genre est donné dès l’abord, dans l’évidence d’une couverture qui définit des attentes, des promesses d’intrigues-types, ou encore une vraisemblance, à la fois à travers l’organisation de l’espace de l’image et celle du monde représenté. Si ces compositions cherchent moins à singulariser le monde qu’à le typifier, c’est qu’elles ont pour fonction de définir des traits architextuels immédiatement perceptibles par le destinataire³, parce qu’en régime sériel, l’individuation de l’œuvre est

³ Gérard Genette définit l’architexte comme « l’ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, mode d’énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier » (Genette 1982 : 7).

seconde par rapport aux conventions du genre qui déterminent l'essentiel du pacte de lecture et par rapport auxquelles l'auteur se positionne.

Il est frappant de constater que les collections populaires romanesques offrent elles aussi des couvertures illustrées indiquant au premier coup d'œil le genre dans lequel s'inscrit le texte (quand les collections de littérature générale privilégient en France la couverture blanche). Un tel choix témoigne de la fonction particulière de l'image dans la relation de l'œuvre au genre, qui est de synthétiser le caractère syncrétique de la communication sérielle qu'engage le genre. Elle peut en effet immédiatement présenter des traits essentiels du genre, comme l'univers de fiction (par exemple, en *fantasy*, un monde aux accents médiévaux ou antiques), les types de personnages et d'événements (des combats contre des monstres ou des guerriers) et un modèle de vraisemblance (qui rend par exemple acceptable le recours à la magie). Elle porte ainsi implicitement dans ses plis l'ensemble du répertoire du genre et le pacte de lecture qu'il engage.



Jean-Marc Ponce, 1997.	et Hubert Chardot, 2003.
------------------------	--------------------------

Tous ces traits se saisissent immédiatement à l'image – à vrai dire, ils sont co-présents dans la plupart des images. Aussi suffit-il de se plonger dans n'importe quelle page pour comprendre que, pour le lecteur, l'appréhension du genre est avant tout spatiale. Elle se déploie, évidente, dans les cases et leur manière d'entrer en résonance dans la planche, bien avant la lecture du texte ou la connaissance de l'intrigue. Ainsi, dans les exemples 3 et 4, on identifie immédiatement les genres de ces deux planches similaires d'affrontements, science-fiction et western, parce que la plupart des éléments qui apparaissent dans les vignettes sont marqués par le genre – costumes, armes, décors... comme si les auteurs en saturaient l'espace. Autrement dit, l'image insiste en permanence sur ce que Barthes appelle la dimension indicielle du langage (Barthes 1981 : 13), qui sert à produire de l'atmosphère, de la cohérence, du monde, de la vraisemblance. Ici, si les armes ont une valeur fonctionnelle, leur modèle, six-coups ou laser, est indicial, tout comme les costumes des personnages et les quelques éléments de décor, béton ou planche de bois. Mais on peut aller plus loin, et souligner que la matière même de l'univers diégétique est intertextuelle et architextuelle, et qu'elle se structure, de case en case, dans le réseaux de liens qui se tissent entre ces éléments indiciaux. Le monde est représenté *tel qu'on le rencontre dans le genre*, c'est-à-dire à travers la mise en scène d'un univers de fiction et de ses composants. Ses traits définitoires préexistent à l'écriture de l'œuvre, comme répertoire de *topoi*, et l'auteur doit toujours négocier avec ce répertoire, sous peine de sortir du genre. Si de son côté le lecteur plonge si aisément dans les univers de fiction mis en image, c'est qu'il existe une concordance entre la cohérence du monde générique et la nature des événements qui s'y produisent. Autrement dit, ce que le lecteur découvre, c'est autant un monde qu'un répertoire de récits virtuels.

Si ce monde s'impose dans son évidence spatiale, c'est qu'il tend à substituer à la réalité référentielle la cohérence discursive du genre. L'univers mis en scène n'est donc pas tant la réalité extralinguistique (un monde renvoyant à « notre monde ») que sa mise en forme à

travers la masse sédimentée des autres œuvres du même genre avec lesquelles les auteurs dialoguent implicitement, via leurs *topoi* et leurs scénarios intertextuels. Les conventions architextuelles définissent ainsi une sorte de surcouche discursive et graphique qui substitue au réel ses référents fictionnels : plus la dynamique générique est importante, plus la question du réel reflue au profit d'univers fictionnels aux référents intertextuels et architextuels. Elle le fait parce que le monde générique est structuré en une série de signes sériels, une encyclopédie mise en espace.

Dès lors, il y a une relation directe entre le caractère génériquement marqué de l'univers de fiction et la promesse d'une relation forte de l'œuvre aux conventions du genre. *A contrario*, qu'une œuvre de genre opte pour une mise en scène réaliste du monde contre les univers de fiction sériels est l'indice d'une volonté d'en mettre à distance les conventions. Reste que si ces conventions peuvent être plus ou moins marquées suivant que l'univers tend à s'apparenter au nôtre ou à s'en dissocier, elles existent toujours, puisqu'elles jouent un rôle dans le pacte de lecture, et donc dans les modalités de déchiffrement de l'œuvre. Parfois, elles s'exhibent à travers un ensemble de signes ostentatoires, comme dans les genres de l'imaginaire, science-fiction ou *fantasy*, qui font de ce système de signes d'altérité leur trait définitoire⁴ : lire une œuvre d'un de ces genres c'est s'attendre à plonger dans un monde radicalement différent parce que ces genres imposent des règles de vraisemblance sérielles qui supposent l'altérité du *novum* de la science fiction ou celle, merveilleuse, de la *fantasy*. Le *western* ne fonctionne pas d'une façon si différente.

Si la vraisemblance du genre *western* permet qu'on sorte son six-coups en pleine rue pour se battre en duel, et si son monde s'est autonomisé par rapport au référent historique, c'est aussi parce que ses conventions n'ont plus grand-chose à voir avec le réalisme. Or, la

⁴ Sur cette manière qu'a la science-fiction (et plus largement les genres de l'imaginaire) d'envisager le monde, voir Saint-Gelais 1999.

fétichisation d'un faible nombre de lieux aux figurations stéréotypées (la ville frontière, les rocheuses, le *saloon*) est une autre façon d'exprimer l'autonomisation du western par rapport à ses référents historiques. En bande dessinée, la vision de l'un ou l'autre de ces lieux en vignette d'ouverture d'une séquence narrative aura certes valeur de contextualisation de l'action, mais elle annoncera aussi pour le lecteur une gamme d'actions associées au lieu – attaque de bandits ou d'Indiens dans les Rocheuses, duel dans la *main street*, bagarre dans le *saloon*. Autrement dit, l'autonomisation des conventions sérielles se manifeste dans la structure même d'un espace diégétique spécifique qui vaut aussi, au niveau de la narration et de sa mise en espace, comme processus d'orientation de la lecture et catalyseur de la tension narrative⁵.

Or, si l'espace sert à manifester dès l'abord l'indépendance des conventions sérielles par rapport aux questions de réalisme alors, même dans des genres aux chronotopes plus réalistes en apparence, comme la bande dessinée sentimentale ou policière, il existe des effets de monde s'exprimant à travers un répertoire de lieux privilégiés. Ainsi, dans les bandes dessinées sentimentales américaines des années 1950, le monde semblait se cantonner à deux types d'espaces, ceux de la vie quotidienne féminine et ceux, enchantés et trompeurs, des divertissements mondains, dessinant ainsi dans l'espace diégétique l'axiologie des œuvres et leur idéal d'un *american way of life middle west*. Quant aux espaces du récit criminel, ils restent marqués largement par l'atmosphère urbaine.

Ainsi l'univers tend-il à organiser les conventions sérielles et à inviter le lecteur à un déchiffrement spécifique. Autrement dit, l'espace de l'image peut être interprété comme une superstructure mettant en relation dans son espace des composants à valeur indicielle (objets, costumes, décors) qui s'articulent pour produire du sens, et à dramatiser des suites possibles du récit. Dans cette perspective, la

⁵ Baroni (2007) définit la tension narrative comme cette dynamique qui projette le lecteur en aval du texte, anticipant la suite du récit et produisant de la cohérence.

manière dont se déploie l'univers diégétique est indissociable de celle dont s'organise l'espace de la page et des cases, comme autant de points d'ancrage pour le regard, déterminant les lignes de force ou les effets d'écho, d'opposition et de cohérence. Dans la planche *western* (image 4), les costumes, les bâtisses de bois, le sol poussiéreux, les chapeaux, l'étoile de *sheriff* ou le *barman* qui essuie les verres produisent un réseau de sens que le lecteur repère immédiatement dans l'espace de la page. Le plus souvent même, la lecture de la planche s'organise autour d'éléments d'attraction du genre⁶ qui déterminent les lignes que suit le regard, définissant intuitivement scénarios intertextuels et tension narrative. Dans notre exemple, la planche est organisée autour du tueur au six-coups brandi, au centre, lequel distribue les rôles d'adversaires et de victimes des autres personnages-type du *western*, le *sheriff*, la citadine, le *barman*, tous liés entre eux par les points d'accroche des armes dans la page dans une circulation chaotique des signes sériels mimant la violence de la scène. Ainsi est-ce la façon dont les éléments d'attraction entrent en résonance dans l'espace de la case et dans celui de la page qui produit la cohérence du genre, parce qu'ils convoquent le répertoire d'une culture sérielle commune. En ce sens, il n'existe pas d'hétérogénéité entre l'espace diégétique de l'univers de fiction et l'espace de la page et des cases qui produisent l'unité narrative. Les cases entrent en résonance via la cohérence des signes sériels, se faisant à la fois récit (par leur succession) et monde (par l'effet de synchronie produit par le réseau sériel).

On voit combien la logique encyclopédique rend indissociables les questions d'espace diégétique, d'espace graphique et de possibles narratifs. Si dans une œuvre de genre, l'effet de monde est balisé par des signes génériques, alors leur organisation dans la page et leur mise

⁶ Nous empruntons la notion d'éléments d'attraction à Hiroki Azuma (2001), qui définit ainsi certains traits récurrents fétichisés par les amateurs de la culture *otaku* : costume d'écolière, poupée androïde, personnage androgyne... On peut étendre l'analyse à certains stéréotypes (détails, lieux, personnages) qui cristallisent pour l'amateur l'attrait du genre.

en réseau d'une case à l'autre ou au sein d'une même case, invitent le lecteur à osciller entre une lecture indicielle (le monde produit l'effet de genre) et une lecture fonctionnelle (via le genre, les composants de l'univers induisent des scénarios intertextuels). A tout moment, la mise en cases et en page de l'espace diégétique peut aussi bien être décrite comme une disposition de signes sériels empruntés à l'encyclopédie du genre. Et l'assemblage de ces signes tend à se constituer en syntaxe désignant des actions possibles. Ainsi l'espace est-il pris dans un système général de signification associant mode de représentation, scénarios intertextuels et traits thématiques.



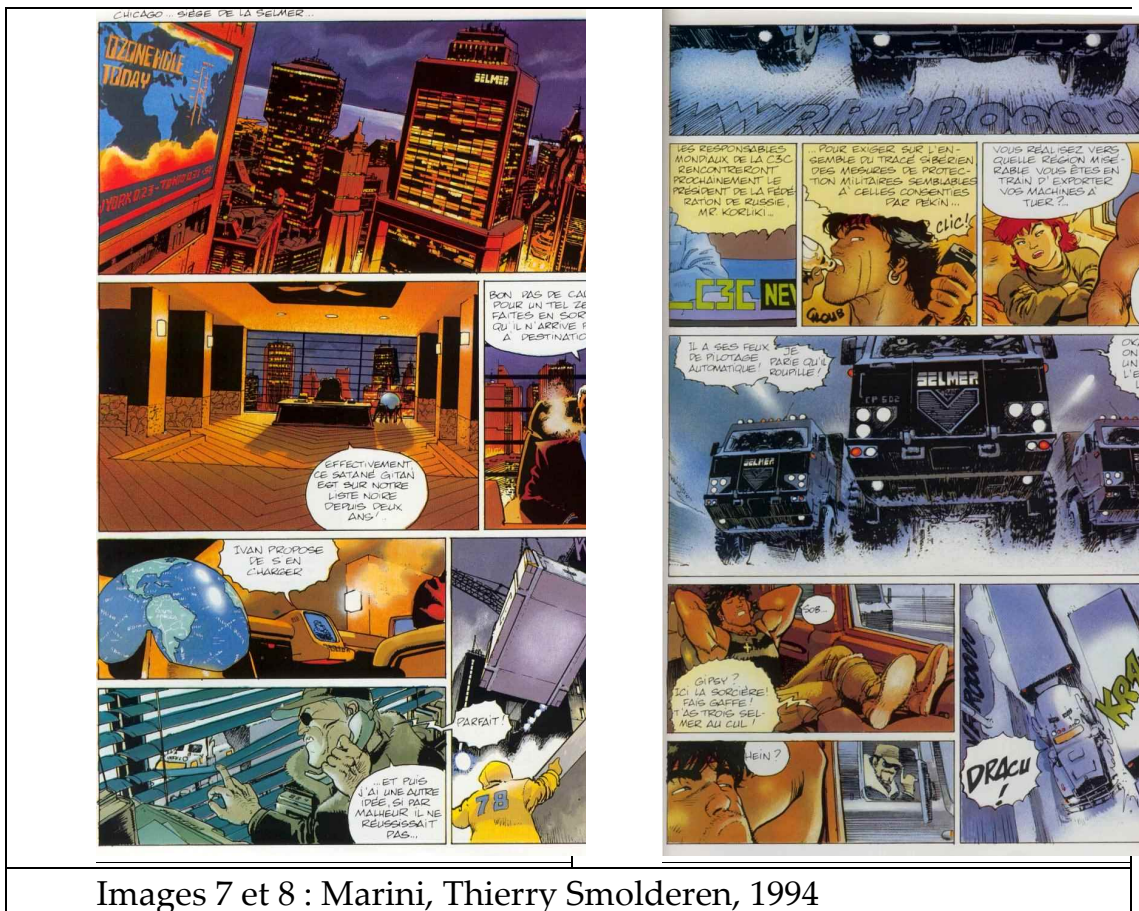
On peut trouver un exemple de cette double dynamique diégétique et narrative dans l'étude de la manière dont les grandes vignettes panoramiques qui ouvrent souvent les récits organisent la lecture des autres case de la première page d'une œuvre. Si l'on suit les

analyses traditionnelles de l'*incipit*, de telles images doivent en effet à la fois donner des informations sur le monde et sur la manière d'interpréter le texte⁷. Or, ces grandes images liminaires se pensent précisément comme l'organisation spatialisée du pacte de lecture sériel en un univers diégétique. Les composants de ces images liminaires s'articulent pour annoncer des intrigues encore virtuelles que le lecteur peut déduire de leur déchiffrement, parce qu'il les rapporte à l'encyclopédie du genre. Le récit se déploie à partir de ces images cadres, dans des vignettes secondaires, dont la cohérence découle en un sens de l'image première. Dans la première page d'*Amiante* (image 5), bande dessinée de *fantasy*, la présence d'une architecture médiévale-fantastique (avec pics, torsades et dôme qui insistent sur l'écart par rapport à tout référent historique) détermine le genre au premier regard. Le choix du cadre des bas-fonds annonce la scène d'agression par association stéréotypique (le lieu désignant la population criminelle, et donc les actions qui lui sont associées). Quant au costume minimaliste de la jeune fille (sous vêtements de cuir et cape) ou le bandeau sur son œil, ils correspondent aux codes définissant la guerrière dans le genre. Dès lors, le lecteur se doute avant même de tourner la page qu'il va assister à une scène de combat. De même, dans *La Passe des Indiens* (image 6), la présence isolée du chariot aperçu en légère plongée au milieu des montagnes annonce une attaque suivant les conventions du *western* ; les cases 2 et 3 alternent vision des voyageurs (et donc, dans le scénario intertextuel initié par la première vignette, de potentielles victimes) et mouvement d'éloignement (plaçant cette fois le lecteur dans la position du guetteur) ; l'apparition de l'Indien en case quatre qui observe les voyageurs est donc motivée par le déploiement dans les vignettes successives d'un scénario intertextuel que portait déjà l'organisation de la première case, produisant le sentiment d'une tension narrative chez un lecteur identifiant les codes du *western*⁸. Autrement dit, la fonction de l'espace

⁷ Voir par exemple del Lungo (2003).

⁸ On précisera qu'en régime médiatique, l'identification de ces codes ne représente pas une expertise. Il s'agit plutôt d'une compétence commune à la

diégétique n'est pas seulement de déterminer un pacte de lecture sériel ; il engage également à partir de cette cohérence générique des scénarios intertextuels, et donc à la fois une vraisemblance d'ensemble, une mise en récit et une dramatisation d'autant plus efficace qu'elle est portée, par-delà l'œuvre, par le souvenir des autres récits du même genre que celle-ci convoque.



Images 7 et 8 : Marini, Thierry Smolderen, 1994

Mais cette fonction de cadrage de l'action par l'organisation spatiale des traits caractéristiques du genre peut se lire en réalité dans la plupart des séquences d'une œuvre. On peut en prendre deux

plupart des lecteurs, puisque ceux-ci partagent un même imaginaire médiatique. Nous avons pris ici à dessein un exemple plus ancien pour montrer que nos analyses restaient justes quelle que soit l'époque envisagée.

exemples, issus de *Gipsy*, bande dessinée se déroulant dans un univers futuriste dominé par des conglomérats et livré au chaos, dont le héros est une sorte d'aventurier sillonnant les routes dans son camion (images 7 et 8). Ici encore, les séquences d'images sont prises dans un réseau sériel de références que le lecteur déchiffre comme un réservoir d'événements à venir : il identifie immédiatement l'imaginaire criminel des corporations en associant luxe, grands bureaux et personnage dans l'ombre, non seulement parce que la structure globale de la planche oppose des images de puissance économique dans ses deux-tiers supérieurs à une vision, au sol, des travailleurs et des malfrats, mais aussi parce que la science fiction a codifié de longue date cette lecture sociale outrée d'un espace urbain vertical, via des intertextes comme le roman *IGH* de Ballard ou *Blade Runner*. Quant à la seconde planche, elle annonce au premier coup d'œil une poursuite entre camions, parce que le cadrage de la première et de la quatrième cases barrant la page et se répondant suivant une dynamique de dramatisation cinématographique (avec effet d'alternance de scènes et d'élargissement du cadre), ne peuvent être interprétés que comme une menace pour le lecteur sériel familier de *Mad Max* et de la science fiction post-apocalyptique. Dans l'acte de lecture, la mise en intrigue n'intervient qu'après ce premier moment de lecture globale de la page comme mise en relation d'éléments porteurs de récits virtuels. Cette spatialité se joue à la fois au niveau diégétique (l'univers sériel porte en lui des intrigues potentielles) et graphique (l'organisation spatiale de la page invite par des effets de gros plan et de recadrage à déduire l'événement comme la conséquence logique de sa mise en place via des stéréotypes génériques). On voit comment le traitement de l'espace est essentiel pour produire une lecture architextuelle.

Cette logique globale de signification explique le traitement des références intertextuelles dans ce type d'œuvres. De telles références sont en effet courantes (telle créature rappelle *Alien*, tel personnage de western évoque Blueberry ; tel barbare rappelle le *Conan* d'Howard), mais ces liens intertextuels valent souvent pour référents prototypiques renvoyant en réalité à un ensemble sériel plus large. On sait que pour la théorie du prototype, certains éléments d'une classe sont plus

représentatifs que d'autres⁹. Ainsi, dans l'appréhension d'un genre, certains auteurs, certaines œuvres (Tolkien et Howard pour la *fantasy*, *Star Wars* pour le *space opera*, etc.), auront une telle valeur prototypique. Ils ancreront l'architexte dans des imaginaires plus concrets. Autrement dit, ils vaudront pour relais prototypiques, ancrages intertextuels de l'appréhension globale du genre. Ici, via la référence à Giraud, on désigne un *western* non policé qui entre également en résonance avec l'imaginaire du *western spaghetti* et désigne donc en réalité une vaste gamme d'œuvres). Là, on désigne à travers le combat contre un troupeau xénomorphe citant *Alien* une sorte de quintessence de la science fiction d'action. C'est parce que les références intertextuelles valent moins en elles-mêmes que pour leur propension à orienter la relation au genre que les œuvres peuvent brasser des références intertextuelles variées et souvent vagues, proposant une sorte de manteau d'Arlequin dont la fonction principale est de désigner la conception que l'auteur se fait du genre.



⁹ Georges Kleiber (1990). L'exemple canonique de ces degrés de prototypicité est celui de la classe oiseau, pour laquelle le moineau est plus prototypique que l'autruche.

Image 9 : David Muñoz, Manuel Garcia, 2013

De fait, cette accumulation des références est aussi une façon de positionner l'œuvre face au genre. Dans la double page de *La Terre des vampires* (image 9) on perçoit par exemple une grande variété de renvois à des séries architextuelles : le décor évoque la tradition de science-fiction dans un monde glacé (dont la lignée conduit du *Transperceneige* à *Neige* en passant par *Gipsy*, mais qui a également sa source dans la série romanesque de la *Compagnie des glaces*), le chantier à l'abandon manifeste de façon économique l'imaginaire post-apocalyptique (c'est pour cela que ce type de décor est exploité dans les films à petit budget des années 1980), l'affrontement entre humains et vampires est quant à lui un *topos* de *l'urban fantasy* (rappelant des séries comme *Blade* ou *Underworld*) – et le vampire monstrueux évoque certaines versions télévisuelles de ce personnage (par exemple dans *Buffy*). L'organisation de la double page, faisant se succéder des plans d'ensemble manifestant la solitude désolée synonyme de danger, des visions plongeantes de personnages isolés et chétifs, et une séquence d'action en une série de cases imitant le zoom cinématographique, unifie l'ensemble de ces lignées à travers la dynamique narrative et l'unité de l'espace diégétique. Les références s'articulent comme autant de traits renvoyant à des séries architextuelles à partir desquelles se lit l'unité de l'univers de fiction et les conventions dont il est porteur.

Dans les bandes dessinées, c'est l'espace qui matérialise le basculement des logiques intertextuelles vers la dynamique architextuelle propre à la lecture sérielle, puisqu'il met en relation des éléments empruntés à des œuvres différentes, et les lie via l'unité du monde et celle de la page : le chantier est pris dans les neiges (liant les deux lignées sérielles), les personnages sont armés de pieux (armes adaptées aux vampires) et vêtus de guenilles (costume post-apocalyptique), les angles de vue les présentent comme des proies (synthétisant l'ensemble des lignées) et quand le vampire surgit du préfabriqué enneigé, les interactions de case en case et dans l'univers diégétique achèvent d'unifier les séries architextuelles auxquelles emprunte l'œuvre. Ce travail de mise en réseau se situe à l'articulation

de la mise en page et de la mise en monde. Il permet de convoquer le vaste répertoire générique, et enrichit l'œuvre de la masse sédimentée des intertextes. Il convertit une telle expérience sérielle en expérience diégétique, donnant au lecteur le sentiment d'une profondeur du monde qui dépasse largement ce qu'en montrent les images, puisque c'est lui-même qui leur apporte son expérience des autres œuvres *du même genre* qu'il connaît et que convoquent de façon plus ou moins imprécise les stéréotypes génériques qui composent l'image. Dès lors, le monde que développe la page est enrichi par les *autres mondes* du même genre que les images convoquent (ici, on l'a vu, *Neige*, *Gipsy*, *La Compagnie des glaces*, *Le transperceneige*, *Blade*, etc.). La profondeur du monde est affaire de mise en réseau des stéréotypes et des intertextes enrichissant l'univers de l'œuvre de la masse des productions du genre.



Image 10 : Valente, 2009



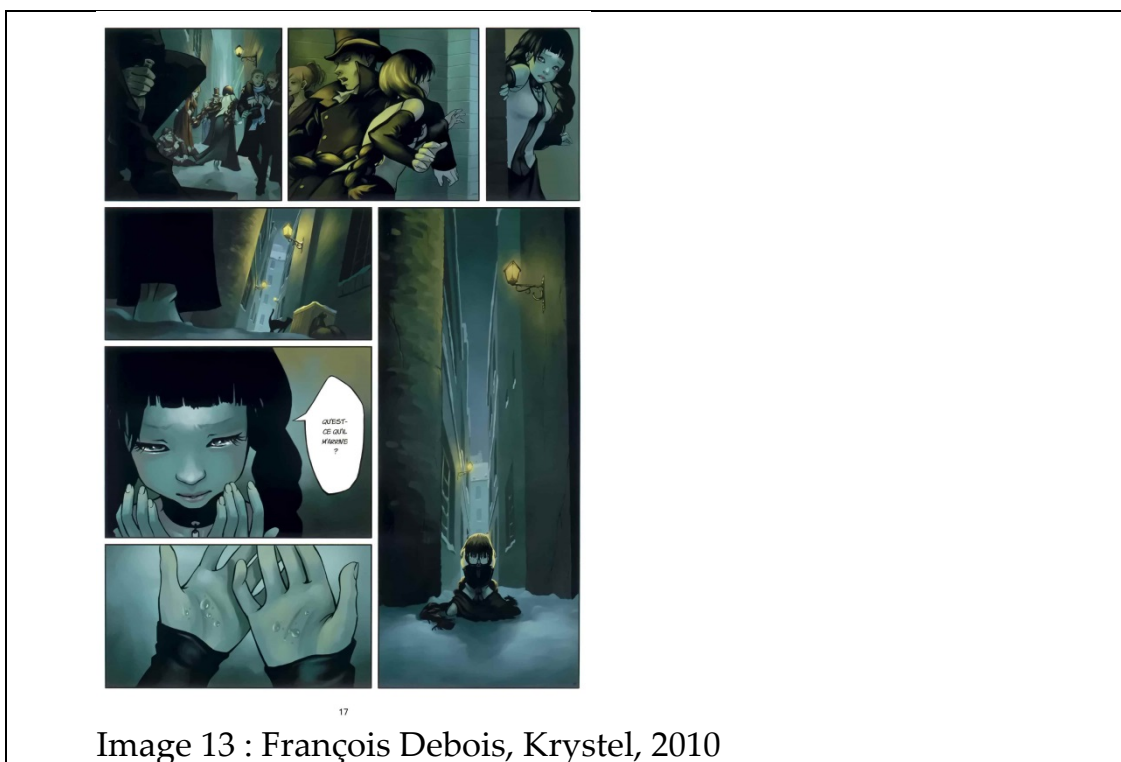
Image 11 : Ludovic Danjou,
Joël Jurion, 2010



Image 12 : Ronan Le Breton, Sébastien Grenier, 2008

On peut noter en outre que cette culture composite qui s'organise dans l'espace de la page est empruntée à des formes médiatiques variées : bandes-dessinées, certes, mais aussi cinéma, télévision, illustrations ou jeux vidéos. Une telle circulation est favorisée par le caractère transmédiatique des imaginaires sériels – c'est ce qui explique qu'on puisse aussi bien parler de science-fiction pour une œuvre cinématographique, romanesque, vidéoludique, etc. Et ce caractère transmédiatique du genre permet aux imaginaires et aux styles graphiques de circuler d'un média à l'autre. Dès lors, l'espace de la bande dessinée apparaît lui-même comme lié à ces autres modes d'expression auxquels il renvoie, puisqu'il cite dans sa mise en page et l'organisation des images ces autres versions médiatiques du genre. Le référent des images n'est pas tant le monde, mais une mise en discours du monde suivant le vocabulaire des autres médias. La bande-dessinée absorbe ces sources diverses, citant par exemple les styles de l'animation 3D pour une œuvre empruntant aux imaginaires asiatiques

(comme dans l'image 10, avec les flous et les effets cinétiques surexploités), ceux du cinéma (par exemple en produisant des effets de zoom à travers une série de vignettes, comme dans l'exemple 9, ou en multipliant les cadrages expressifs et les effets de suspension des personnages en mouvement d'une façon qui rappelle le nouveau cinéma d'action, image 11) ou encore ceux de l'illustration (par exemple en citant, pour une œuvre de *fantasy*, le travail d'un Frank Frazetta, image 12). A chaque fois, ces procédés médiatiques renvoient à la culture du genre propre à cet autre médium.



Pour le lecteur, l'effet est extrêmement puissant : non seulement les intertextes, en convoquant des séries architextuelles, donnent au monde une profondeur paradoxale (c'est parce que l'œuvre est stéréotypée qu'elle apparaît immédiatement comme riche et cohérente) ; mais cette mise en monde se fait à travers d'autres modes d'expression médiatiques qui imposent leur manière de représenter la réalité au lecteur. Les cases de la bande dessinée sont *aussi* du cinéma,

de l'illustration, du dessin animé ou du jeu vidéo, parce qu'elles convoquent les conventions architextuelles des autres médias. L'espace s'anime, se virtualise, dépasse les limites de la case, mais aussi celles du mode d'expression propre à la bande dessinée. En ce sens, l'expérience d'un récit de genre dépasse le seul mode d'expression de la bande dessinée pour engager une culture globale. La chose est frappante par exemple dans certains récits *steampunk* qui empruntent à l'imaginaire gothique – mais pas tant celui du gothique anglais que celui de l'illustration, de la mode et des imaginaires globaux des courants romantiques de la sous-culture *Goth* (Image 13)¹⁰. L'image entre certes en résonance avec des imaginaires graphiques, mais aussi avec d'autres sphères de cette sous-culture : cinématographiques, musicaux, vestimentaires, référentiels, autrement dit, esthétiques et culturels au sens large. De fait, parce qu'ils circulent dans l'ensemble de la culture, les genres interagissent volontiers avec les sous-cultures (*fantasy* et culture *geek*, ultraviolence et culture métal, gangsters et hip-hop). De même se prêtent-ils aux déclinaisons médiatiques et à la constitution d'univers transfictionnels (séries à personnages et à mondes récurrents). Les genres font monde et engagent une culture globale qui persiste au-delà de chaque instantiation. C'est cette culture que le lecteur perçoit à travers l'organisation signifiante des univers génériques.

Ainsi l'œuvre est-elle structurée par les intertextes qu'elle sollicite. Mais, loin de se dissoudre dans le réseau des reprises et des citations, c'est bien dans sa manière de les reconfigurer que se joue une partie de ce qui fait sa spécificité. De fait, chaque œuvre de genre peut être décrite comme la relecture située des héritages sédimentés qu'elle reconfigure en les convoquant. Or, dans la mesure où en bande dessinée la mise en monde du récit détermine largement la généricité, alors l'organisation de l'espace diégétique et graphique est aussi un des

¹⁰ Sur le bricolage culturel de la sous-culture *Goth*, on se reportera à Goodlad et Bibby (2007). Matt Hills (2002) décrit très bien la manière dont les modes de consommation des fans se structurent en une sous-culture touchant tous les aspects de la consommation.

lieux stratégiques permettant de déchiffrer comment la voix de l'auteur s'entend dans sa façon de recomposer les références sérielles.

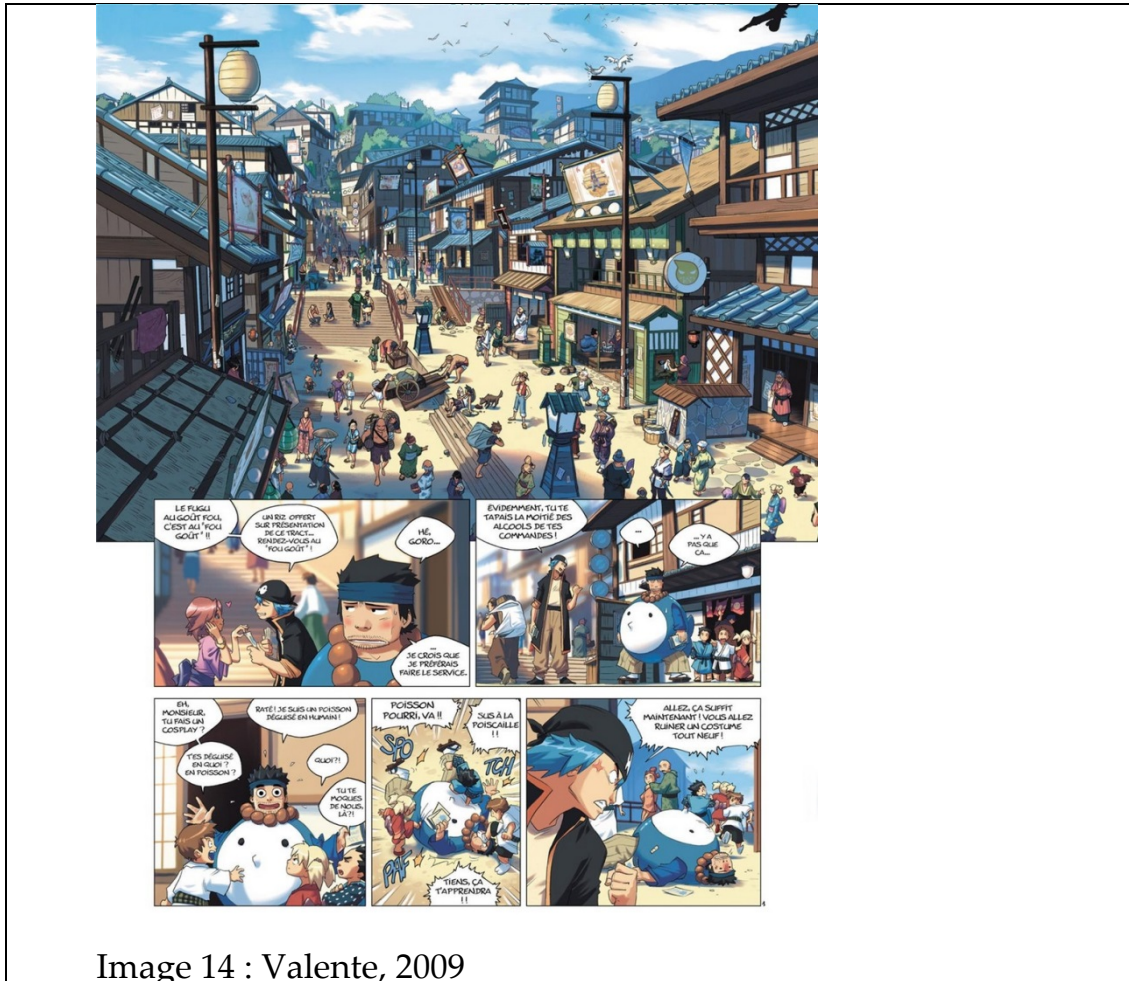


Image 14 : Valente, 2009

On pourrait par exemple montrer comment la page d'incipit d'une série de *fantasy* de l'éditeur Soleil, *Hana Attori*, reconfigure les imaginaires sériels (image 14). Ce sont d'abord les références intertextuelles que l'on perçoit, lesquelles sont de différentes natures médiatiques. L'univers renvoie à un imaginaire asiatique (celui de la tradition du film d'arts martiaux); mais des éléments du décor convoquent d'autres influences. En réalité, la première case est si saturée de références intertextuelles qu'elle peut être décrite elle-même comme un multcadre sans armature immergé dans l'univers

diégétique¹¹, et décomposée à son tour en une série de vignettes citationnelles distribuées dans l'espace à travers affiches et enseignes. Ici, la couverture d'un album de hip hop vient souligner que c'est à la culture jeune qu'on a affaire, loin de toute inscription dans la tradition classique du film d'arts martiaux. Ailleurs, le portrait de *Skydoll*, personnage d'une série de science-fiction de Soleil, vient témoigner que la suite du récit s'inscrira volontiers dans la lignée des genres de l'imaginaire. Enfin, la présence du protagoniste de *One Piece*, ainsi que le symbole de *Soul Eater*, disséminés dans l'image, annoncent une esthétique *manga* et *anime*, ce que confirme par la suite le fait que le style imite volontiers des caractéristiques du cinéma d'animation (comme les flous entre les différents plans d'une image ou les effets de traînées visant à produire une impression de mouvement – image 10).

Le brassage des citations vaut pour des coordonnées de l'œuvre dans sa relation au genre : il dessine, au sein de la multitude des productions de *fantasy*, des affinités particulières, une ressemblance de famille unique et située¹². Ici, les références se veulent contemporaines, et inscrivent la position de l'auteur dans une culture jeune et décomplexée, brassant *hip hop*, *manga* et genres de l'imaginaire dans une perspective contemporaine, peu soucieuse des héritages franco-belges ou des lignées canoniques des imaginaires que la bande dessinée explore (y compris dans sa manière de visiter les arts martiaux, entièrement structurée autour de la culture *manga*). Jeune, l'auteur assume en outre sa relation à une culture médiatique globale (ce que favorisent les « médiacultures » au sens où l'entend Eric Maigret¹³). Le brassage des lignées sérielles peut aussi se lire comme

¹¹ Malgré la distance évidente qui sépare cette vignette du système de la bande dessinée, il était tentant de rapprocher métaphoriquement la mise en réseau des références à travers une série d'images avec ce que décrit Groensteen (1999).

¹² On retrouve en effet ici les réflexions de Wittgenstein (1961) sur la « ressemblance de famille », comme rapprochement toujours changeant, dont les traits dominants changent suivant le point d'où on les observe.

¹³ Maigret et Macé (2005) ; voir aussi Maigret et Stefanelli (2012).

caractéristique d'une sous-culture *manga* ou *geek*, laquelle cherche volontiers à multiplier les clins d'œil à une communauté de lecteurs partageant ses goûts¹⁴. Ses références sont cependant aussi celles de son éditeur, Soleil ; et l'hommage à *Skydoll* est une façon d'indiquer que l'auteur reconnaît la lignée esthétique qu'impose le magazine *Lanfeust*, tout en privilégiant ici aussi la perspective *manga* qu'il permet (puisque *Skydoll* emprunte aussi à cette veine). La suite du récit confirmera cette relation syncrétique aux genres de l'imaginaire, en associant arts martiaux dans l'esprit de *Naruto*, armes à feu *steampunk* et démons de *fantasy*.

On peut ainsi littéralement cartographier la position de l'auteur par rapport à l'encyclopédie architextuelle et aux différentes séries médiatiques qu'il explore, en étudiant la manière dont se combinent, dans l'organisation de la page, via leur figuration dans l'univers diégétique, ces éléments stéréotypés qui déterminent dès le premier regard le pacte de lecture générique. De fait, dans un mode d'expression graphique comme la bande dessinée, le lecteur appréhende avant tout le genre comme un *monde*, et à travers ce monde, il repère immédiatement les règles du jeu sériel. Ce monde engage une vraisemblance spécifique, une anticipation de scénarios intertextuels, des attentes et un mode de déchiffrement particuliers de l'œuvre... autant de traits qui passent naturellement, sans intellection particulière, à travers l'expérience que fait le lecteur d'un univers qui se déploie sous ses yeux, entre espace diégétique et espace graphique. C'est parce que les univers de fiction sériels marquent leur autonomie par rapport aux référents réalistes qu'ils sont immédiatement saisis comme des systèmes conventionnels. Basculant dans une logique référentielle dominée par des principes intertextuels et architextuels, l'image est saturée de signes qui renvoient soit à des œuvres, soit, le plus souvent, à des ensembles d'œuvres avec lesquels elle entretient

¹⁴ Sur la structuration d'une culture *otaku* mondialisée, voir Ito, Okabe et Tsuji (2012).

des liens sériels. Ce sont ces signes qui produisent l'effet de monde, mais ce sont eux également qui imposent la cohérence de l'œuvre et la spécificité de son rapport au genre. Chaque œuvre propose ainsi un dispositif spatial qui est une interprétation située du genre, individuation des stéréotypes et des héritages que le lecteur perçoit intuitivement parce qu'il n'analyse pas un réseau de références sérielles, il découvre un monde mis en récit dans l'organisation de la page.

Works cited

- Azuma, Hiroki, *Génération Otaku : les enfants de la post-modernité*, Paris, Hachette Littératures, « Haute Tension », 2001.
- Baroni, Raphaël, *La Tension narrative*, Paris, Seuil, « Poétique », 2007.
- Barthes, Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, 8, 1966 ; reproduit dans : collectif, *L'analyse structurale des récits*, Paris, Seuil, « Points » , 1981.
- Del Lungo, Andrea, *L'incipit romanesque*, Paris, Seuil, « Poétique », 2003.
- Goodlad, Lauren M. E. – Bibby, Michael (Eds.), *Goth : Undead Subculture*, Durham, Duke University Press, 2007.
- Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.
- Hills, Matt, *Fan Cultures*, Londres et New York, Routledge, 2002.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Paris, UGE, 1985.
- Genette, Gérard, *Palimpsestes ; La Littérature au second degré*, Paris, Seuil, « Points », 1982,
- Ito, Mizuko – Okabe, Daisuke – Tsuji, Izumi (Eds.), *Fandom Unbound ; Otaku Culture in a Connected World*, New Haven and London, Yale University Press, 2012.
- Kleiber, Georges, *Sémantique du prototype*, Paris, PUF, 1990.
- Letourneux, Matthieu, *Fictions à la chaîne*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017.
- Maigret, Eric – Macé, Eric (Eds.), *Penser les médiacultures*, Paris, Armand Colin, « Médiacultures », 2005.
- Maigret, Eric – Stefanelli, Matteo (Eds.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, « Médiacultures », 2012.
- Saint-Gelais, Richard, *L'Empire du pseudo*, Québec, Editions Nota bene, « Littérature(s) », 1999.
- Wittgenstein, Ludwig, *Investigations philosophiques*, in *Tractatus logico-philosophicus*, Paris, Gallimard, « Tel », 1961.

Images

Image 1 : Ronan Le Breton, Sébastien Grenier, *Arawn* volume 1, *Bran le maudit*, Toulon, Soleil, 2008.

Image 2 : Crisse, *Kookaburra*, volume 1, *Planète Dakoï*, Toulon, Soleil, 1997.

Image 3 : Dominique Latil, Jean-Marc Ponce, *Amazones century*, volume 1, *Terre de ruines*, Toulon, Soleil, 1997.

Image 4 : Philippe Chanoinat et Hubert Chardot, *La Dernière chevauchée*, volume 2, *Le Crépuscule des charognards*, Toulon, Soleil, 2003.

Image 5 : Caza, Lemordan, *Amiante*, volume 1, *La cite perdue de Kroshmargh*, Toulon, Soleil, 1993.

Image 6 : Jijé, *Jerry Spring*, volume 5, *La Passe des Indiens*, Marcinelle, Dupuis, 1957.

Images 7 et 8 : Marini, Thierry Smolderen, *Gipsy*, volume 1, *L'étoile du gitan*, 1994.

Image 9 : David Muñoz, Manuel Garcia, *La Terre des vampires*, volume 1, *Exode*, Paris, Les Humanoïdes associés, 2013.

Image 10 : Valente, *Hana Attori*, volume 2, *Le Village invisible*, Toulon, Soleil, 2009.

Image 11 : Ludovic Danjou, Joël Jurion, *Vegas*, volume 1, *Au revoir Julia*, Toulon, Soleil, 2010.

Image 12 : Ronan Le Breton, Sébastien Grenier, *Arawn* volume 1, *Bran le maudit*, Toulon, Soleil, 2008.

Image 13 : François Debois, Krystel, *Ash*, volume 1, *Anguis Seducator Hominum*, Toulon, Soleil, 2010.

Image 14 : Valente, *Hana Attori*, volume 2, *Le Village invisible*, Toulon, Soleil, 2009.

The author

Letourneux Matthieu

Matthieu Letourneux est Professeur à l'Université Paris-Nanterre et membre du CSLF. Spécialiste des cultures sérielles et médiatiques des XIXe et XXe siècles et de la littérature pour la jeunesse, il vient de faire paraître un essai sur la sérialité, *Fictions à la chaîne*, Seuil, « Poétique », 2017. Il a publié auparavant *Cinéma, premiers crimes* (avec A. Carou, Paris Bibliothèques, 2015), *Fantômas ! Biographie d'un criminel imaginaire* (avec L. Artiaga, Les Prairies ordinaires, 2013), *La Librairie Tallandier, Histoire d'une grande maison d'édition populaire (1870-2000)* (avec J.-Y. Mollier, Nouveau Monde, 2011) et *Le Roman d'aventures, 1870-1930* (PULIM, 2010). Il a dirigé ou codirigé une dizaine de publications collectives sur les littératures de jeunesse ou les cultures médiatiques. Il a réédité de nombreux romans, parmi lesquels, chez Phébus, *Le Coureur des bois* de Gabriel Ferry, au Masque, *On vole des enfants à Paris*, de Louis Forest, et chez Bouquins, des œuvres de Gustave Aimard, Emilio Salgari, Eugène Sue et la série *Fantômas* (avec L. Artiaga). Il est rédacteur en chef de la revue *Belphegor* (<http://belphegor.revues.org/>).

Email: matthletourneux@gmail.com

The paper

Date sent: 15/03/2018

Date accepted: 30/04/2018

Date published: 30/05/2018

How to quote this paper

Letourneux, Matthieu, "Espaces en tous genres. Sérialité des imaginaires spatiaux dans la bande dessinée de genre", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII. 15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>