

Laura Cecilia CARABALLO

## La transposition de la littérature à la bande dessinée

La mise en images chez Alberto Breccia

Thèse présentée et soutenue publiquement le 14 Octobre 2016  
en vue de l'obtention du doctorat en Esthétique  
de l'Université Paris Ovest Nanterre La Défense

sous la direction de Mme Anne SAUVAGNARGUES

Jury :

Rapporteur	MONSIEUR HENRI GARRIC	Professeur, Université de Bourgogne
Rapporteur	MADAME MARIA DE LAS MERCEDES REITANO	Professeur, Universidad Nacional de La Plata
Membre du Jury	MADAME FABIENNE BRUGÈRE	Professeur, Université de Michel-de-Montaigne Bordeaux 3
Membre du Jury	MADAME MARIA DE LAS MERCEDES REITANO	Professeur, Universidad Nacional de La Plata
Membre du Jury	MONSIEUR HENRI GARRIC	Professeur, Université de Bourgogne
Membre du Jury	MADAME ANNE SAUVAGNARGUES	Professeur, Université Paris Ovest Nanterre la défense



*Tenés que meter las tripas en lo que estás haciendo. Yo por lo menos, lo hago. O dibujo con alegría o dibujo con angustia, si el tema es angustiante. Pero no soy indiferente a lo que hago<sup>1</sup>.*

A. Breccia

*El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista<sup>2</sup>.*

H.G. Oesterheld

---

<sup>1</sup> Il faut mettre toutes ses tripes dans ce que l'on fait. Pour ma part, c'est ce que je fais : je dessine avec joie ou avec angoisse, si le thème est angoissant. Mais je ne suis pas indifférent à ce que je fais. (traduit par mes soins).

<sup>2</sup> Le dessin de Breccia possède une quatrième dimension de suggestion qui le distingue de tous les autres dessinateurs que je connais. Cette suggestion interminable apporte une valeur supplémentaire à son travail et suggère des idées au scénariste. (traduit par mes soins).





## TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	11
PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE ET OBJECTIFS : LA BANDE DESSINÉE TRANSPOSITIVE D'ALBERTO BRECCIA ENTRE LE NARRATIF LITTÉRAIRE ET LE PUREMENT VISUEL .....	12
CORPUS DE RÉFÉRENCE : LA BANDE DESSINÉE FANTASTIQUE ET PARODIQUE .....	32
PREMIÈRE PARTIE : Alberto Breccia et la bande dessinée argentine. De la lecture à la vision .....	37
INTRODUCTION.....	38
CHAPITRE 1–. DU TEXTE À L'IMAGE : LA BANDE DESSINÉE.....	45
<i>I.1.1. La bande dessinée, un art hybride et multiple .....</i>	<i>46</i>
<i>I.1.1.1. Origines et définitions de la bande dessinée .....</i>	<i>47</i>
<i>I.1.1.2. Bande dessinée et littérature .....</i>	<i>50</i>
<i>I.1.1.3. Le dispositif de la bande dessinée.....</i>	<i>51</i>
CHAPITRE 2–. ALBERTO BRECCIA : UN APERÇU SUR LA BANDE DESSINÉE ARGENTINE .....	56
<i>I.2.1. Des origines à l'âge d'or .....</i>	<i>57</i>
<i>I.2.2. Le déclin de l'industrie nationale .....</i>	<i>66</i>
<i>I.2.3. Les années 1980 et 1990.....</i>	<i>69</i>
CHAPITRE 3 –. LITTÉRATURE SECONDAIRE SUR ALBERTO BRECCIA. QUELQUES PISTES THÉORIQUES .....	74
<i>I.3.1. Textes sur Breccia et la bande dessinée .....</i>	<i>75</i>
<i>I.3.1.1. Oscar Masotta : parler de l'œuvre, parler de la vie.....</i>	<i>75</i>
<i>I.3.1.2. Juan Sasturain : Breccia, dessinateur « inconfortable ».....</i>	<i>77</i>
<i>I.3.1.3. Laura Vázquez : le discours de Breccia sur lui-même.....</i>	<i>80</i>
<i>I.3.1.4. Breccia vu par les francophones : la création et les aspects visuels .....</i>	<i>82</i>
<i>I.3.2. Textes sur Breccia et la transposition.....</i>	<i>88</i>
<i>I.3.2.1. Thierry Groensteen : le riche rapport entre la bande dessinée et la littérature chez Breccia.....</i>	<i>88</i>
<i>I.3.2.2. Jacques Samson .....</i>	<i>90</i>
CHAPITRE 4–. IMAGE ET TEXTE : DE LA LECTURE À LA VISION DANS LA BANDE DESSINÉE DE BRECCIA .....	94

<i>I.4.1. Textimage, lisible et visible.....</i>	95
<i>I.4.2. Graphique et figural .....</i>	98
<i>I.4.3. Passage de la lecture à la vision chez Breccia. L'expérimentation plastique.....</i>	101
I.4.3.1. Vision et opacité .....	111
I.4.3.2. L'opacité chez Breccia.....	118
I.4.3.2.1. Le collage.....	119
I.4.3.2.2. Les autoportraits.....	121
DEUXIÈME PARTIE : Bande dessinée et visualisation .....	124
INTRODUCTION.....	125
CHAPITRE 1–. LA BANDE DESSINÉE TRANSPOSITIVE. VISUALISATION CHEZ BRECCIA : LA RÉPÉTITION .....	130
<i>II.1.1. Lecture et narration. La multiplicité et la répétition dans la bande dessinée.....</i>	131
<i>II.1.2. Les mécanismes de la répétition.....</i>	136
II.1.2.1. La bande dessinée : humour et répétition .....	137
II.1.2.2. La bande dessinée multiple et reproductrice .....	139
II.1.2.3. Typologie de la répétition chez Breccia : reproduction mécanique et analogique... ..	142
<i>II.1.3. Répétition et génération de rythmes .....</i>	147
II.1.3.1. Cadence régulière : le gaufrier stable .....	149
II.1.3.2. Analyse de l'œuvre transpositive de Breccia : les formes de la répétition.....	153
II.1.3.2.1. Le cœur révélateur .....	154
II.1.3.2.2. <i>El otro yo del Dr Jekyll</i> (L'autre moi du Docteur Jekyll) .....	157
II.1.3.2.3. La poule égorgée .....	160
II.1.3.2.4. Là où la marée monte et se retire.....	161
II.1.3.2.5. La vérité sur le cas de M. Valdemar .....	163
II.1.3.3. Reproduction d'images : la gravure.....	165
II.1.3.3.1. Le rendu xylographique chez Breccia .....	167
CHAPITRE 2–. LA BANDE DESSINÉE TRANSPOSITIVE : LA VISUALISATION	171
<i>II.2.1. Visualisation chez Breccia. De la lecture à la vision : l'adaptation littérale et la transposition formelle .....</i>	172
<i>II.2.2. Les liens entre le texte-source et l'œuvre transposée .....</i>	179
<i>II.2.3. D'original à original .....</i>	181
<i>II.2.4. Le réseau de transpositions : L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde .....</i>	183

CHAPITRE 3–. L’IMAGE BRECCIENNE : REPRÉSENTATION ET ESPACE.	
FIGURATIF, ABSTRAIT, FIGURAL.....	188
<i>II.3.1. Vision et image descriptive.....</i>	<i>189</i>
<i>II.3.2. Deux modèles de l’image dans la peinture : narratif et descriptif.....</i>	<i>196</i>
<i>II.3.3. Figuration et abstraction.....</i>	<i>204</i>
<i>II.3.4. La prééminence du plastique chez Breccia. Image pure, image expressive.....</i>	<i>209</i>
<i>II.3.5. Abolir la figuration : le Figural .....</i>	<i>218</i>
II.3.5.1. Les appropriations des différents espaces plastiques par Breccia .....	226
II.3.5.1.1. Plusieurs points de vue au sein d’une même image .....	228
II.3.5.1.2. Espace et couleur .....	234
II.3.5.1.3. La lumière : les atmosphères visuelles .....	238
II.3.5.1.4. La relation figure-fond.....	240
TROISIÈME PARTIE : Transposition, narration et genre.....	244
INTRODUCTION.....	245
CHAPITRE 1 –. TRANSPOSITION ET NARRATION : LA BANDE DESSINÉE ....	249
<i>III.1.1. Le narratif, entité mobile.....</i>	<i>250</i>
III.1.1.1. La persistance du titre, les éléments de l’anecdote et les personnages .....	253
III.1.1.1.1. Les personnages dans la bande dessinée .....	255
III.1.1.1.2. Les personnages nomades .....	257
III.1.1.1.3. Le personnage William Wilson. Analyse des séquences .....	260
III.1.1.1.4. Les personnages-figures de Breccia.....	265
CHAPITRE 2–.LA BANDE DESSINÉE FANTASTIQUE DE BRECCIA.....	268
<i>III.2.1. Principes pour une définition du genre.....</i>	<i>269</i>
III.2.1.1. Théorie des genres et transposition .....	273
<i>III.2.2. Le genre fantastique .....</i>	<i>275</i>
III.2.2.1. Le fantastique et la bande dessinée de Breccia .....	277
III.2.2.2. Cosmos et chaos .....	283
III.2.2.3. Edgar Allan Poe par Alberto Breccia.....	286
CHAPITRE 3–. BRECCIA ET L’IRONIE. PARODIE SATIRIQUE.....	292
<i>III.3.1. La parodie et la satire chez Breccia.....</i>	<i>293</i>
III.3.1.1. La prise de distance de l’ironie dans la parodie et la satire.....	296
III.3.1.1.1. Parodie, satire et caricature : les figures grotesques.....	305



CONCLUSION .....	308
BIBLIOGRAPHIE .....	321
INDEX RERUM .....	333
INDEX NOMINUM.....	337



## **INTRODUCTION**

## **Problématique générale et objectifs : la bande dessinée transpositive d'Alberto Breccia entre le narratif littéraire et le purement visuel**

### **Transposition et bande dessinée plastique**

Dans cette thèse, nous proposons des pistes pour une théorie visuelle de la bande dessinée, à travers l'analyse de l'œuvre transpositive du dessinateur argentin Alberto Breccia, en isolant spécialement dans son corpus les bandes dessinées qui résultent de transpositions de textes littéraires. Étudier cet aspect de son œuvre constitue à notre sens le meilleur point de départ pour une étude qui se focalise sur la vertu plastique de la bande dessinée. Nous associons le plastique dans l'image avec les matériaux et les procédés de celle-ci. La plasticité de l'image, souligne Jacques Aumont<sup>3</sup>, repose sur les possibilités de manipulation des matériaux qui la composent. Cette attention aux matériaux laisse notamment dans l'œuvre de Breccia une trace sensible sur ses images, qui ne cache pas ses matériaux, encre, acrylique, mine de plomb, mais les fait au contraire plastiquement ressortir. C'est cet aspect proprement plastique de la bande dessinée que nous souhaitons étudier à travers le problème de la transposition littéraire.

La bande dessinée transpositive, genre qui regroupe les bandes dessinées qui adaptent des textes littéraires ou autres objets culturels, existe au moins depuis la naissance de cet art. Dans la pratique de la transposition, l'œuvre transposée se réclame d'un lien direct et explicite avec un ou plusieurs textes ou récits antécédents. Transposer désigne ici simplement l'acte de resituer un récit, un genre, une idée en passant d'un support à un autre ; les modifications entraînées par le passage sont dues principalement à ce changement. Cette approche de la notion de transposition favorise ainsi le dépassement de la dichotomie entre œuvre *adaptante* et œuvre *adaptée* comme deux pôles d'un processus linéaire et unidirectionnel, conception souvent présente dans les théories de l'adaptation et que nous entendons combattre avec ce travail. Le terme « adaptation » risque de nous entraîner à substantialiser les deux termes de cette opération, en distinguant l'œuvre-source comme un original,

---

<sup>3</sup> Jacques AUMONT, *L'Image*, Paris, Nathan, 1990, p. 204.

d'une part, et en concevant l'adaptation comme sa copie, œuvre accessoire, secondaire, dévaluée. Le fait d'« adapter » semble alors établir une hiérarchie entre l'œuvre-source et l'adaptation, en confrontant la copie à l'original, ce dernier étant en quelque sorte priorisé. Cette théorie de l'adaptation s'appuie parfois sur la notion d'une « fidélité » comme principe d'une démarche comparative : la loyauté de l'adaptation par rapport au texte-source implique que l'œuvre, étant seconde ou postérieure, est par là même inférieure à « l'original » et subordonnée à lui. C'est pour lutter contre une telle conception réductrice de l'adaptation que nous souhaitons ici analyser l'œuvre de Breccia.

Car la transposition ne peut se limiter à une conception mimétique de l'adaptation, et ce problème de reprises complexes de références, qui tissent entre les œuvres littéraires, théâtrales, musicales, cinématographiques, bédéistiques etc. ne se limite pas au cas de la seule bande-dessinée. Mais de plus, nous pouvons affirmer que la transposition est un phénomène plus large que le simple passage d'une histoire d'un texte-source à une mise en image linéaire par une bande dessinée. Il existe, en effet, toute une dimension d'analyses qui concernent la dimension thématique et narrative ainsi que la dimension formelle, plastique, visuelle des procédés et modes de représentation. C'est ce dernier aspect qui nous occupe dans nos analyses car il nous semble que Breccia est l'un des premiers dessinateurs de bande dessinée à explorer à l'occasion de ses transpositions littéraires toute une gamme de moyens nouveaux en bande dessinée, et qui relèvent plutôt de la peinture, spécialement dans sa période moderne. Cela n'est pas un hasard, car les transpositions que Breccia sélectionne l'amènent justement à explorer les limites entre figuratif et informel. Il est l'un des premiers à ouvrir la bande dessinée sur des préoccupations plastiques nouvelles, qui sortent du cadre de la lisibilité et de la reconnaissance immédiate de ses premières planches plus illustratives.

C'est la raison pour laquelle nous avons sélectionné au sein de l'œuvre BD de Breccia, un corpus qui concerne exclusivement ses transpositions de la littérature et non l'ensemble de son œuvre graphique. Nous prenons ainsi le parti d'envisager la bande dessinée au prisme de la littérature, et des arts plastiques, précisément pour lui assurer un statut autonome là où elle semble la plus dépendante. La prééminence du plastique, qui fait l'objet de notre étude, s'observe précisément lorsque le dessinateur tourne en bande dessinée des histoires littéraires, pratique qui déclenche d'après nous

ses expérimentations visuelles et ouvre pour la bande dessinée de nouvelles ressources plastiques. Cela peut sembler paradoxal, puisque l'on pourrait croire que la bande dessinée se plie alors forcément aux exigences du littéraire et du narratif, lorsqu'elle se donne pour but explicite de proposer une nouvelle version d'histoires qui ont d'abord été conçues et rendues disponibles sous forme littéraire. Notre thèse consiste au contraire à proposer que c'est précisément lorsque Breccia fait appel au littéraire qu'il s'éloigne le plus de la narration et du discursif pour explorer les ressources plastiques de son art, d'une part parce qu'il s'appuie sur des histoires connues sur un mode qui est celui de l'improvisation, d'autre part, parce que le choix littéraire de ses histoires-sources le porte vers ces expérimentations plastiques par leur caractère fantastique.

Il nous faut maintenant préciser ce que nous entendons par bande dessinée et comment nous entendons participer à la valorisation de cet art mineur. En ce qui concerne la bande dessinée, nous la concevons suivant Jacques Aumont<sup>4</sup>, comme un dispositif qui régit le rapport entre le spectateur et les images, en tenant compte de leurs qualités matérielles et propriétés formelles, telles que le support, les techniques de fabrication, d'impression, les modes de circulation et de mise en relation avec le public. Cette approche multiscalaire contribue à dégager la bande dessinée d'une analyse menée exclusivement en termes de *langage* bédéistique, qui court le risque d'une approche de la bande dessinée centrée sur ses propriétés discursives et rabattant le plastique sur le littéraire. En effet, concevoir la bande dessinée comme dispositif insiste d'abord éminemment sur son aspect visuel. Rappelons à ce sujet la définition que Thierry Groensteen donne de la bande dessinée<sup>5</sup> comme une « espèce narrative à dominante visuelle », en reprenant la notion d'« espèce narrative » de Paul Ricoeur<sup>6</sup>, où le narratif constitue une catégorie transversale, indépendante de ce qui est proprement verbal. Le narratif n'est donc pas exclusivement discursif. C'est une première approche du problème qui permet d'inclure la bande dessinée au rang des arts mixtes qui produisent de nouvelles formes de narration.

---

<sup>4</sup> Jacques AUMONT, *L'Image*, *op. cit.*

<sup>5</sup> Thierry GROENSTEEN, *Le système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 9.

<sup>6</sup> Paul RICŒUR, « Préface », in *Du littéraire au filmique : système du récit*, Nota Bene, 1999, p. 9-13.

Mais on peut considérer également, d'autre part que l'image BD échappe parfois au narratif et au même figuratif pour être d'abord plastique. Nous constaterons que certaines planches de Breccia, ou certaines vignettes parmi ces planches, valent plastiquement : ainsi, la bande dessinée peut se centrer sur elle-même et faire émerger une image non narrative et non figurative, à l'occasion des transpositions littéraires.

Ces considérations nous permettent de concevoir la transposition en bande dessinée comme une visualisation : la démarche de Breccia est centrée sur la mise en images et en séquences d'une histoire préalablement existante sur le support livre, formulée dans une langue, faisant appel au linguistique, au discours. Or, ce parti-pris d'engagement envers la grande littérature ainsi « détournée » révèle ainsi beaucoup plus fortement le parti pris de Breccia en faveur d'une image BD proprement plastique et non discursive, ou bavarde, faisant appel au texte. L'image BD devient un espace de liberté où les contraintes du dispositif ne doivent plus être comprises comme des limites, mais bien plutôt comme des potentialités. Quand Breccia met en images les histoires, il bouleverse le champ de la bande dessinée par l'adoption de nouvelles techniques et de configurations visuelles aussi bien en ce qui concerne les vignettes (l'intégration plastique du textuel) que l'articulation de la séquence (l'ordre, la succession et la simultanéité des cases).

Si nous avons choisi Breccia, c'est qu'il est dans le champ de la bande dessinée internationale l'un des auteurs qui a le plus constamment exploré les relations de la bande dessinée et de la littérature. Thierry Groensteen le souligne : « S'il fallait désigner l'auteur de bandes dessinées qui, sur la scène internationale, a fraternisé avec le plus de constance et de réussite avec les écrivains, c'est, d'évidence, le nom d'Alberto Breccia qui devrait s'imposer »<sup>7</sup>. C'est dans la mesure où Breccia a réalisé, en effet, un grand nombre de transpositions dans sa carrière, avec un regard et une lecture propres et novateurs que nous l'avons choisi pour ce travail qui vise justement à distinguer bande dessinée et littérature.

---

<sup>7</sup> Thierry GROENSTEEN, 2013, « Breccia face au défi du texte », *Neuvième art 2.0*, [En ligne] <http://neuviemart.citebd.org/>.

En vue de développer cette analyse, nous avons réuni un corpus composé d'une sélection d'œuvres transpositives de Breccia, qui a produit tout au long de sa carrière plus d'une vingtaine de transpositions en bande dessinée des textes littéraires<sup>8</sup>. Ses transpositions les plus conséquentes se situent à partir des années 1970, une étape déjà avancée de sa carrière de dessinateur, amorcée dans les années 1940, et se poursuivent jusqu'à la fin de sa vie en 1993. Grand lecteur, il a su choisir librement des œuvres qui l'inquiétaient, le poussant à les recréer en images. Le choix de ces textes littéraires est déjà un acte créateur par lequel Breccia fixe son univers. Il s'agit pour la plupart de textes appartenant à la littérature européenne et sud-américaine, parmi lesquels nous trouvons des romans et, le plus souvent, des nouvelles et des histoires courtes, qui relèvent souvent du fantastique : *Les Mythes de Cthulhu*, de H. P. Lovecraft ; des nouvelles de Edgar Allan Poe, telles que « Le cœur révélateur », « William Wilson », « La Vérité sur le cas de M. Valdemar », « Le chat noir » ; « La patte de singe » de W. W. Jacobs ; « La poule égorgée » d'Horacio Quiroga ; « Rapport sur les aveugles » d'Ernesto Sabato, « Là où la marée monte et se retire » de Lord Dunsany, « Blanche Neige » des Frères Grimm ; *Dracula* de Bram Stoker ; *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* de Stevenson. Le corpus littéraire sélectionné par Breccia nous renseigne sur les potentialités visuelles qu'il recherche : l'étrangeté sombre et fantastique, l'exploration d'une lisière entre réel et fantastique le situe déjà à la lisière du figuratif et du non figuratif.

D'autre part, le rapport de Breccia à la littérature ne se limite pas à son activité de lecteur. La bande-dessinée implique elle-même un travail littéraire de scénarisation et Breccia a collaboré dans certains cas avec de remarquables scénaristes, tels qu'Héctor Germán Oesterheld, Carlos Trillo, Juan Sasturain, Norberto Buscaglia et Guillermo Saccomano, publiant ses transpositions en Argentine et en Europe.

La dernière raison pour laquelle nous avons choisi Breccia tient à ce que l'histoire de sa vie et de sa profession sont imbriquées dans l'évolution de la bande dessinée argentine où il a joué un rôle capital, non seulement comme dessinateur mais aussi comme éditeur et enseignant. Breccia s'empare des histoires du répertoire

---

<sup>8</sup> Pour consulter la totalité des titres et leurs éditions, consulter les Annexes.



mondial comme Poe, Lovecraft ou Stevenson mais aussi des histoires argentines notamment Quiroga, Borges ou Sábato pour en faire quelque chose de spécifiquement argentin, mais aussi de spécifiquement breccien : c'est un grand auteur qui renouvelle la bande dessinée mondiale, mais à partir de sa situation argentine. Cela nous permet incidemment de donner quelques aperçus concernant la question de la spécificité de la bande dessinée argentine en situant le parcours de Breccia dans le contexte de l'histoire bédéistique de ce pays.

Auteur très reconnu dans son pays, mais peu connu en France, Breccia a suscité l'intérêt de nombre de spécialistes. Dans un bref état de l'art nous dresserons une cartographie des textes théoriques argentins et français qui font référence à lui et à son œuvre. Ils nous permettront, à la fois, d'identifier un certain nombre de pistes d'analyse sur lesquelles nous nous appuierons pour nos propres analyses et de constater sa reconnaissance en tant que grand maître de la bande dessinée.

## **La bande dessinée, art hybride : lecture et vision**

Comme nous l'avons déjà brièvement indiqué, la transposition de la littérature à la bande dessinée, en tant que passage du texte à l'image séquencée, peut être conçue de deux manières différentes et antagonistes. D'une part, elle peut être comprise de manière réductrice comme la popularisation et la vulgarisation d'une œuvre (littéraire) et son inclusion dans le marché de consommation. D'autre part, et c'est ainsi que nous la concevons, la transposition peut être considérée comme un détournement du récit d'origine par une reconfiguration sur un nouveau support expressif, reconfiguration qui donne naissance à une œuvre à part entière, indépendante de toute fonction pédagogique, simplement illustrative ou commerciale. Dans ce passage d'un médium à l'autre, la bande dessinée, art hybride assimilant de façon complexe texte et image sur une séquence linéaire de cases qui se succèdent et suscitent à la fois lecture et vision, met en place des stratégies narratives et non narratives pour rendre visible et lisible l'histoire. Breccia exerce une transposition formelle et non pas illustrative, et s'il prend sans doute appui sur la littérature et utilise le discursif, sa transposition nous semble principalement plastique. Si le passage de la littérature à la bande dessinée entraîne toujours une

mise en images et un détournement du récit-source, cette distinction entre ces deux types de transposition a des conséquences directes sur le statut de la bande dessinée : la première conception réduit la bande dessinée à un sous-genre, la deuxième la considère comme forme d'expression à part entière. Tel est l'enjeu de notre thèse, et c'est pour cela que nous avons choisi le problème de la transposition.

L'analyse du parcours de Breccia nous permet d'établir des catégories d'analyse pour l'œuvre transpositive, qui correspondent d'ailleurs à sa propre évolution. Le dessinateur réalise au début de sa carrière un certain nombre de travaux qui correspondent à une lecture plus ou moins respectueuse du texte-source. Nous désignons comme texte-source celui qui motive sa transposition, par exemple *L'étrange cas de Dr Jekyll et Mr Hyde* de R. L. Stevenson, qui a été transposé deux fois par Breccia, sous les titres *El otro yo de Mr Hyde* et *L'homme et la bête*. Nous utilisons de même le terme d'« histoire-source » lorsque nous faisons référence à l'histoire contenue dans le texte-source, en entendant l'histoire comme la *fable*, l'*historia*, l'intrigue que reprend (et reconfigure) le scénario. C'est seulement après avoir acquis une expérience tangible de dessinateur que Breccia se permet de s'aventurer dans ces recherches centrées sur le statut plastique de la bande dessinée. En résultent des histoires fatalement décentrées par rapport à l'anecdote et à la narration.

Ainsi, nous distinguons deux sortes de transposition : d'une part l'adaptation littérale, soumise au texte-source, que pratique Breccia au début de sa carrière. Cette transposition adapte en respectant l'ordre de l'histoire par un découpage simple et linéaire, en vue de mettre en séquence un récit bien identifiable, en illustrant les événements principaux et en se servant des récitatifs ou cartouches de texte pour faire avancer l'action. Ce type de transposition concorde avec une bande dessinée illustrative, influencée par le roman et le montage cinématographique. Les personnages, quant à eux, sont dessinés selon la formule naturaliste du dessin BD, en respectant certaines proportions et formes et une ligne de contour modulée<sup>9</sup>. La

---

<sup>9</sup> Le trait qui construit la lignée modulée varie en épaisseur dans son trajet, parfois celle-ci est plus fine, parfois plus épaisse, notamment par rapport aux volumes ou dégradées d'ombre et de lumière. Elle se différencie de la ligne homogène qui a toujours la même épaisseur. Si la ligne modulée caractérise le genre d'aventures et une certaine vraisemblance bédéistique, la ligne homogène

séquence se déroule sans sursauts et les liens logiques entre les vignettes sont souvent déterminés par des personnages bien définis, situés dans un décor figuratif identifiable<sup>10</sup>. Cette bande dessinée correspond souvent au genre du récit d'aventures, où les péripéties et coup de théâtre priment sur les procédés visuels et la représentation. Ces bandes dessinées suivent une figuration plus ou moins conventionnelle, sans décevoir les attentes d'un public fidèle. Nous pouvons notamment citer dans cette rubrique la célèbre série de *Tarzan*, adaptée en *comics* par Harold Foster et Burne Hogarth à partir du texte d'Edgar Rice Burroughs.

D'autre part, la transposition formelle, catégorie que nous avons composée à partir des transpositions de Breccia, conçoit le texte-source comme un déclencheur pour une œuvre nouvelle, autonome, construite en fonction de la forme visuelle plus que de la narration linéaire. Ces transpositions ne sont pas soumises à un modèle de représentation et convoquent la vision, en lien avec les formes, les textures, les couleurs et la non linéarité des séquences, plutôt que la lecture. Il s'agit d'une bande dessinée expérimentale, qui joue sur l'aspect plastique de l'image. Si la vision est toujours engagée dans la bande dessinée même lorsqu'elle est illustrative, c'est dans la transposition formelle qu'elle prime, car l'image ne s'oriente pas nécessairement vers une signification déchiffrée dans les dialogues et les didascalies, mais agit en fonction des éléments plastiques qui entrent en interaction, selon l'ordre successif mais aussi l'ordre simultané des cases sur une planche.. La narration chez Breccia devient image et cesse d'être exclusivement dépendante d'une trame discursive à laquelle elle obéit.

Dans l'analyse de la pratique de la transposition, les enjeux du passage du texte à la bande dessinée nous conduisent ainsi vers une analyse de la relation entre mot et image. Bien entendu, le passage du mot à l'image existe dans la genèse de la bande

---

particularise le style de la « ligne claire » dont le principal représentant est le dessinateur Hergé, qui a fondé une tradition au sein de la bande dessinée franco-belge.

<sup>10</sup> Les décors (terme emprunté au langage théâtral) sont dans ce genre de bande dessinée très documentés. La documentation pour un décor ou un personnage entraîne un travail de recherche pour obtenir une certaine vraisemblance. Par exemple, dans une scène de bataille, le fait que les armes, les armures ou les habits des personnages aient comme référent d'une vraie arme, armure ou habit (notamment en référence à une certaine époque historique) et que ceux-ci puissent être identifiés à travers le dessin dénote un grand travail de documentation de la part du dessinateur.

dessinée elle-même, car celle-ci, avant de devenir une séquence d'images et de texte, se présente la plupart du temps sous la forme d'un scénario, un découpage textuel ensuite mis en image. Il se produit donc un nouveau dédoublement : la pratique de la transposition ajoute une couche à cette relation texte-image. Par ailleurs, dans la bande dessinée comme produit fini, le textuel est toujours présent, sauf dans le cas extrême des *mangas* ou des bandes dessinées sans texte, mais même là, sur la page de garde, on trouve le nom de l'auteur et le titre : la bande dessinée appartient au genre du livre. La présence du texte et de l'image est simultanée. Ces rapports complexes, nous conduisent à nous interroger sur la façon dont ces deux éléments, le textuel et le visuel, se comportent au sein du dispositif spécifique de la bande dessinée. Cela nous permet de distinguer notamment la bande dessinée de l'illustration (qui concerne un petit nombre d'images disséminées dans un livre, comme dans la littérature pour enfants, où l'image a d'abord une vertu pédagogique d'aide à la lecture). De plus, dans le dispositif de la bande dessinée comme dans d'autres dispositifs *textimage*, c'est-à-dire qui mettent en lien de manière complexe texte et image, l'expérience du visiolecteur constitue une variable importante, car celui-ci doit lire et voir simultanément. Nous nous permettons d'introduire cette catégorie de « visiolecteur », car, la plupart du temps, les discours sur la BD ne parlent que de lecteur, négligeant ainsi la dimension qui nous intéresse, puisque nous cherchons à comprendre comment les deux expériences de lecture et de vision sont engagées dans l'approche du spectateur ou du public.

La bande dessinée est donc un art hybride, éminemment visuel, qui intègre texte et image dans un ensemble singulier. Texte et image ont richement partagé l'espace physique depuis l'Antiquité tardive et la bande dessinée s'inscrit ainsi dans cette longue histoire. L'art du livre au Moyen Âge, de thèmes sacrés, est devenu un genre artistique à part entière, où texte et image jouissaient de différentes corrélations, où la deuxième venait illustrer, décrire ou décorer. La bande dessinée a connu également à partir de ses débuts une évolution dans l'intégration du texte et de l'image. À l'origine du dispositif, le texte racontait et l'image assumait une fonction sommairement illustrative. Le texte était considéré lui, comme fondamental, comme a pu le dire Pierre Couperie, théoricien de la bande dessinée. Ce rapport d'autorité entre texte et image a évolué : aujourd'hui certaines bandes dessinées sont par exemple intégralement muettes, c'est-à-dire, dépourvues de texte. La distinction

proposée par Meyer Schapiro entre texte et image associe le premier à la signification : le rapport arbitraire aux signes non-mimétiques induit chez le lecteur un mode de perception contraint dans le temps. De plus, l'image s'aligne avec la liberté et l'absence de règles, elle produit un espace qui casse la surface de la page. Dans les textes enluminés du Moyen Âge, placer des images dans le support livre posait par conséquent le problème de marier l'écriture codée avec l'autonomie de l'image. Accessoirement, les mots apparaissaient quelquefois mêlés dans l'image, par exemple à travers les phylactères, ayant une fonction très proche à celle de la bulle dans la bande dessinée.

Revenons à l'articulation du visuel plastique et du visuel linguistique (scriptural) dans la bande dessinée. Quelle est donc l'expérience du visiolecteur face à cette présence de *textimage*? Celle-ci intègre mots et figures en séquences et crée un rapport complexe de blocs d'espace-temps, qui entraînent différents angles de vue, tels que la vue globale et la vue rapprochée et différents cadrages, comme au cinéma. Les deux expériences de la lecture et de la vision sont donc corrélatives et complémentaires. Le philosophe et critique d'art Louis Marin<sup>11</sup> proposait les concepts de « lisible » et de « visible » pour détailler leurs rapports, en s'appuyant sur un exemple de transposition : les reprises faites du bas-relief de la colonne Trajane (II<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) en rouleau dessiné au XVI<sup>e</sup> siècle. Dans chaque cas, les modalités du regard changent. Le rouleau fait prédominer la lisibilité grâce à la proximité du regard : le spectateur peut discerner les figures et attribuer un sens à l'ensemble de la représentation en séquence. Au contraire, lorsqu'il observe la colonne monumentale à une grande distance, la visibilité prévaut. Lisible et visible engagent alors deux possibilités : perceptives et cognitives et toutes les deux ont un rapport direct avec le corps du visiolecteur.

Mêler ces deux possibilités par l'inclusion du texte et de l'image entraîne pour la bande dessinée un double mouvement : d'une part, on enferme l'image dans le volume, support destiné aux mots, mais en même temps, on insère le texte dans l'espace iconique. Ainsi, le récepteur, jouant le rôle d'actualisateur de ce qui est à lire

---

<sup>11</sup> Louis MARIN, *De la représentation*, Paris, Gallimard, 1994, p. 226.

et à voir dans ce même espace, devient un visiolecteur, car lecture et vision constituent deux actions différentes mais qui s'articulent dans la bande dessinée.

À cet égard, nous nous appuyons sur Jean-François Lyotard qui distingue les actes de lire et de voir comme deux actions associées à des espaces selon deux modalités corporelles distinctes. Le texte et la figure partagent la même matière constitutive, mais ils divergent ontologiquement : la lettre est évanescence, elle est reconnue rapidement, son caractère arbitraire ne tient pas au rapport entre signifiant et signifié conventionnels mais au rapport entre « l'espace scriptural au corps propre du lecteur. »<sup>12</sup> Les traits qui forment les lettres ont donc une valeur graphique, tandis que les figures prennent une valeur plastique : le corps adopte des attitudes différentes face à chaque forme, créant une résonance corporelle au sein de l'espace plastique et engageant une temporalité anarchique différente de celle de la lecture. Le figural, selon Lyotard n'entraîne pas la reconnaissance d'un signe, de la signification, mais elle génère une lenteur qui se situe dans le domaine de la sensation. Nous voudrions appliquer ces analyses à la bande-dessinée. Dans la même lignée, le peintre Wassily Kandinsky définissait déjà le passage du point à la figure comme une libération de celle-ci, qui mute en élément visuel, dépassant sa soumission au pratique-utilitaire, pour devenir autonome.

Mais ces deux attitudes face aux éléments distincts s'entremêlent en bande dessinée dans le corps du visiolecteur, qui intègre les deux : mot et figure se confondent dans la même expérience perceptive. Cette expérience, hybride, associée à la bande dessinée est toutefois davantage une expérience visuelle que de lecture. Dans l'écho que génèrent la trace et la tache prime un rapport avec le visiolecteur qui est de l'ordre du figural (au sens de Lyotard). L'œuvre est de plus centrée sur l'expérimentation visuelle et ne tient pas compte de la représentation convenue, comme nous le verrons dans notre analyse au cas par cas dans l'approche du corpus. Dans certaines bandes dessinées de Breccia, nous remarquons que les images peuvent déranger un visiolecteur aspirant à être lecteur, qui cherche d'abord à s'ajuster à la linéarité de l'histoire en s'accrochant aux mots. Breccia déroute le

---

<sup>12</sup> Jean-François LYOTARD, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1971, p.221.

visiolecteur qui cherche uniquement à retrouver un texte bien connu à travers ses œuvres, car ses propositions figurales s'éloignent de la lisibilité et de la narration.

Si le lecteur cible une appropriation narrative, le visiolecteur fait partie d'une expérience de l'image descriptive. Cette typologie distinguant le narratif et le descriptif, que nous empruntons à Deleuze dans ses textes sur le cinéma, et qui existe notamment dans les textes de théorie de l'art, nous permettra d'inscrire ces deux catégories dans l'étude de l'image BD. Alors que la narration est associée à la lecture, la description est associée à la vision. Les deux catégories s'appliquent à la bande dessinée, s'identifiant respectivement aux vues globale et rapprochée. Tandis que la première, plus générale, prend en compte l'ensemble de la planche, la deuxième, plus fragmentaire, se focalise sur certains détails des vignettes. Les deux coexistent mais l'une d'entre elles peut primer. Ces deux vues s'articulent respectivement avec la visiolecture narrative et la visiolecture descriptive de façon réciproque.

## **Narratif et descriptif**

Le travail sur les antécédents de la visualisation par les images uniques et multiples dans l'histoire de l'art occidental, nous permettra d'expliquer les notions de narratif et de descriptif appliquées à l'image. L'image narrative trouve parmi ses traditions anciennes en premier lieu l'art religieux qui transposait les textes sacrés en image en s'appuyant sur la connaissance qu'en avait le public. Nous travaillerons plus précisément le système représentatif de la Renaissance italienne, tel qu'il est défini par exemple par Leon Battista Alberti. Ce peintre et théoricien conçoit la peinture comme une fenêtre, un volume crée dans l'espace de l'image et qui inclut des figures en interaction en vue de raconter une histoire. Au contraire, la transposition des textes par Breccia s'aligne sur une conception du visuel indifférente à la préoccupation de raconter une *historia*. Son œuvre est davantage attachée à la surface de l'image qu'à la production d'une profondeur illusionniste, comme c'est le cas de l'image fenêtre de la Renaissance. De même, il s'intéresse à la prise directe de sensations traduites par des procédés plastiques que nous analyserons au fur et à mesure dans notre corpus. Nous pouvons ici nous appuyer sur Svetlana Alpers, parce

qu'elle théorise une alternative par rapport au modèle narratif italien qui nous semble proche de la démarche de Breccia, en soulignant que l'art descriptif flamand est moins susceptible de provoquer une description verbale, car l'action dramatique et les rapports entre les figures n'y sont plus la seule priorité. C'est ainsi qu'elle analyse l'art laïc hollandais du XVII<sup>e</sup> siècle qui transpose des images de la vie quotidienne centrées sur l'immédiateté de l'apparence des choses et les détails des objets, et fait prévaloir la surface de l'image plutôt que la profondeur. Notons que ces deux modèles nous apportent des éléments théoriques pour l'étude de la bande dessinée de Breccia, puisque tous deux apparaissent dans son œuvre, articulés à un ensemble d'images multiples.

En effet, tout comme la lecture et la vision, la narration et la description sont présentes à des degrés divers. Mais ce sont la description et la vision qui prédominent, nous permettant aussi de reprendre d'autres catégories de l'histoire de l'art, moderne cette fois-ci, en vue d'expliquer les procédés plastiques de visualisation chez Breccia. Pour la théorie littéraire le narratif s'aligne, en règle générale, sur l'économie du récit, le déroulement de l'histoire, tandis que le descriptif apporte des éléments qui caractérisent les espaces et les figures. De façon analogue, dans la bande dessinée, la narration s'appuie sur la temporalité et les changements inscrits au long de la séquence de vignettes, c'est-à-dire l'action (vue globale panoramique). Quant à la description, elle permet de s'arrêter sur une image et d'en prendre en compte les éléments visuels indépendamment de l'histoire racontée (vue rapprochée, gros plan).

Si nous travaillons avec la théorie de l'image unique, notamment la peinture, comme source de nos catégories d'analyse, c'est en gardant à l'esprit qu'il nous faudra déplacer l'analyse de l'image unique vers celle de l'image multiple, en observant les enjeux visuels qui mettent en lien la suite des vignettes, que cette suite soit temporelle (succession) ou spatiale (juxtaposition). Dans ce sens, nous concevons dans certains cas la page ou la séquence de bande dessinée comme une composition unitaire, une image unique qui inclut en elle succession et simultanéité. Ces procédés picturaux sont d'ailleurs très présents dans la longue histoire des arts visuels, notamment occidentale (polyptiques, fresques cloisonnées, tapisserie etc.).



## Narration et personnages

Mieux comprendre la démarche transpositive de Breccia et la manière dont elle est centrée sur le visuel plastique et le descriptif littéraire, implique de prendre en compte la narration, comme une caractéristique propre à la littérature et à la bande dessinée, mais aussi à d'autres arts comme le cinéma ou le théâtre, dont nous ne nous préoccupons pas ici. Si l'on peut considérer que chacun de ces dispositifs « raconte » selon ses possibilités expressives et matérielles distinctes, nous sonderons la capacité du narratif à migrer entre ces différents supports. Il sera donc nécessaire de définir les problèmes théoriques liés à la transposition qui concernent le narratif, notamment sa qualité mobile. Étant donné que l'aspect narratif traverse la littérature aussi bien que la bande dessinée, nous définissons, pour concevoir les récits transposés, le narratif comme une entité nomade qui se matérialise selon différents dispositifs et qui peut se concevoir aussi sous la forme d'une image mentale. Dans cette perspective, nous nous appuyerons sur la critique et théoricienne littéraire Marie-Laure Ryan, qui aborde dans *Narrative Across Media*<sup>13</sup> la question de la façon dont les *narratives* (la narrativité ou la narration) migrent, mutent, et s'expriment sur divers médias. Mais le passage du texte littéraire à la bande dessinée provoque chez Breccia un premier détournement, qui peut entraîner comme nous l'avons déjà mentionné un éloignement du narratif. En considérant certains éléments qui migrent du texte-source à l'œuvre transposée, nous voulons souligner que certains d'entre eux conservent des liens très clairs entre leurs sources, alors que d'autres éléments nous obligent à considérer leur différenciation. D'abord, le titre, l'anecdote et le thème, constituent, notamment, des éléments qui marquent une certaine contiguïté entre le texte-source et l'œuvre transposée. Ceux-ci peuvent, bien entendu, faire l'objet d'un énoncé oral. Donc ici c'est le textuel qui prime. Par exemple l'histoire de *William Wilson* contient le thème de la vengeance dans la nouvelle d'Edgar Allan Poe, aussi bien que dans la bande dessinée de Breccia.

---

<sup>13</sup> Marie-Laure RYAN, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, U of Nebraska Press, 2004.

Mais, d'autre part, le travail sur la notion de personnage peut, au contraire, marquer la distance entre le texte-source et l'œuvre transposée. Que devient le personnage dans l'œuvre transposée ? Il ne s'agit plus d'un personnage littéraire mais d'un personnage-figure, qui acquiert une forme, des directions et des tensions par rapport à l'espace plastique duquel il émerge. En effet, le personnage redéfinit complètement son statut par rapport à la littérature. Il est associé à des actions et des évènements au sein d'une histoire racontée visuellement, mais il porte aussi des sensations indépendamment de toute intention narrative, puisqu'il est personnage et figure en même temps. De cette manière il peut, par exemple, se fondre dans l'espace visuel sans qu'on ne puisse définir s'il conserve une forme, des contours ou des textures identifiables. Citons à ce sujet la vignette qui contient le personnage de Cthulhu, dans *L'appel de Cthulhu*, d'après la nouvelle de H. P. Lovecraft. Nous ne pouvons pas distinguer où celui-ci se situe ni quelle est sa forme (voir Annexes, *Figure 01*).

Le personnage est une entité qui devient, lors de sa visualisation, personnage-figure, il se reconfigure entièrement dans la bande dessinée. Il est central dans l'œuvre de Breccia, non seulement dans la mesure où il peut conduire l'histoire et les actions, comme dans la bande dessinée en général, mais bien aussi car il porte les sensations et s'articule et s'entremêle avec un espace plastique distinct. Il permet en effet de commencer à entrevoir la spécificité de l'œuvre de Breccia et son éloignement de la lecture qu'elle permet au profit de la vision. C'est pourquoi nos analyses de la représentation visuelle chez Breccia tiennent compte des catégories liées à l'étude de l'image, et principalement de la peinture et à certains égards aussi du cinéma.

## **Représentation et espace de l'image chez Breccia**

Breccia a été un précurseur dans la réappropriation par la bande dessinée des éléments de la représentation visuelle de l'art moderne, notamment de la peinture et de la gravure. Ses images touchent un large spectre qui va de l'abstrait à la figuration naturaliste. Certains moyens sont donc proches de l'abstraction de l'image, d'autres empruntent à la figuration traditionnelle bédéistique. En vue d'analyser la large

gamme de procédés que Breccia met en place afin de mettre en images les histoires, tout en s'éloignant, dans le même mouvement, de la narration littéraire, nous emprunterons aux catégories de l'histoire de l'art et aux discours théoriques et philosophiques qui portent sur elle. Mais cela nous oblige d'abord à préciser certains niveaux d'analyse qui concernent exclusivement la bande dessinée. D'abord, la vignette comme unité qui donne à voir une image accessible à une étude des formes, de la composition, de la construction ou dissolution de l'espace, c'est-à-dire, de l'agencement des éléments plastiques. Ensuite et surtout, la construction de la séquence, ou plutôt la mise en série des vignettes et leur disposition simultanée et successive à l'intérieur d'une planche, ces corrélations étant aussi en partie d'ordre plastique.

Dans un premier temps, l'analyse de la vignette nous permet de problématiser son rapport à la figuration, à l'abstraction, à l'espace plastique et au figural, catégories qui peuvent également s'appliquer à la séquence d'images. Sur la base d'une narrativité souvent vue comme intrinsèque à la bande dessinée, l'œuvre transpositive de Breccia opère des détours et certains gestes conjurent le récit provenant du texte-source. Notamment par l'image abstraite ou pure qui se traduit non pas par opposition à la représentation figurative des objets de la réalité (suivant une certaine convention naturaliste bien établie en bande dessinée), mais bien plutôt par la mise en avant des éléments plastiques de l'image, qui se présentent comme autonomes, et génèrent des résonances chez le visiolecteur. C'est ici que nous introduisons la catégorie du figural telle qu'elle est par exemple mise en place par Gilles Deleuze à partir des analyses de J.-F. Lyotard, pour clarifier le fait que les figures n'ont pas nécessairement de rapports narratifs ou illustratifs réciproques mais se présentent comme des spasmes, comme l'agencement des forces dans un espace de l'image, un espace distinct et non cartésien, géométrique ou tridimensionnel par opposition à l'espace albertien de la Renaissance dont nous avons déjà parlé et que la plupart des bandes dessinées acceptent comme une convention permettant au dispositif d'atteindre sa pleine efficacité. Sur ce rapport figural, conçu comme espace distinct échappant aux conventions de la Renaissance, s'intègre ce que nous avons

défini comme le personnage sensoriel<sup>14</sup>, qui peut guider une histoire mais qui porte de préférence les sensations en résonance avec des espaces souvent amorphes par rapport auxquels il ne se dissocie pas nécessairement. Le personnage ne se construira pas comme une figure sur un fond, mais l'un se dissoudra plastiquement dans l'autre inversement. Celui-ci s'oppose en l'occurrence au personnage théâtral, lequel porte le déroulement de l'histoire, mais sur une scène, c'est-à-dire un espace nettement différencié de lui.

Quant aux différentes constructions de l'espace bédéistique, elles ne chercheront pas à mimer un espace tridimensionnel empirique supposé conforme à celui que nous percevons dans la réalité et comme le fait la perspective monoculaire conçue théoriquement par Alberti. Elles créeront des points de vue multiples au sein d'une même image. À ce propos, nous nous inscrivons dans la théorie de la destruction de l'espace plastique énoncée par l'historien de l'art Pierre Francastel, qui montre dans son ouvrage *Peinture et société*<sup>15</sup> la façon dont s'est créé à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle un contexte de création propice au questionnement du mode de représentation visuel de la Renaissance. Certains peintres impressionnistes expérimentent la démultiplication des perspectives sur une même peinture, entre autres sous l'influence de l'image photographique.

L'application de ces diverses catégories nous conduit certes à un premier constat : Breccia ne se sert pas exclusivement de la représentation figurative des objets, ses œuvres devenant des objets *stricto sensu* et par conséquent autonomes par rapport à une façon conventionnelle de représenter et de raconter<sup>16</sup>. Il s'agit du résultat d'un travail de recherche qui concerne la surface de l'image et la mise en

---

<sup>14</sup> Nous empruntons l'expression « personnage sensoriel » à Anne Sauvagnargues, qui définit ainsi, en prenant appui sur la notion de personnage conceptuel développée par Deleuze et Guattari, un mode de figuration où le personnage est produit plastiquement au lieu d'être compris comme l'imitation d'un « personnage littéraire ».

<sup>15</sup> Pierre FRANCASTEL, *Peinture et société, naissance et destruction d'un espace plastique, de la Renaissance au cubisme*, Lyon, Audin, 1952.

<sup>16</sup> Celui-ci s'associe à une bande dessinée dite « classique », centrée sur la lecture, notamment celle d'aventures, où la prééminence de la clarté et de la lisibilité des figures sur des décors est bien conséquente.

série des images. Dès lors, le passage au figural<sup>17</sup> peut être considéré comme une réponse à l'irreprésentable. Il n'est donc pas inutile de reprendre ici la référence à la première transposition formelle faite par Breccia en 1973, et qui concerne *Les Mythes de Cthulhu*, que nous avons déjà mentionnés. Le dessinateur relève que le monstre de H. P. Lovecraft est indescriptible et ainsi, irreprésentable. L'image de cet être qui ne laisse nullement la possibilité d'une description avec des mots qui puissent le désigner, devient image chez Breccia, mais il s'agit d'une image dérangement, ni figurative, ni illustrative mais amorphe, fondue dans un espace incertain. La figure existe dans un espace mais tous deux, figure et espace, s'intègrent dans un unique mouvement qui est celui du trait, du coup de pinceau, ou d'autres procédés dont Breccia s'est servi pour étaler l'encre noire sur le papier.

L'indistinction entre espace et figure est en effet un des procédés dont Breccia tire souvent avantage dans plusieurs de ses transpositions : c'est un moyen pour échapper à la narration et à la représentation figurative. De là l'intérêt d'analyser et d'expliquer cette démarche.

## **Un trait spécifiquement breccien : la répétition**

En nous focalisant sur les recours pour mettre en images une histoire ainsi que pour de créer des rythmes purement visuels, nous avons examiné en détail une opération présente dans la quasi-totalité de l'œuvre transpositive de Breccia : la répétition de figures et de cases qui consiste à démultiplier les mêmes images sur l'espace de la page, par un procédé qui est celui de la répétition. Breccia reproduit par des moyens techniques ou artisanaux des cases ou des fragments de cases (notamment des figures) et les étale sur la séquence, mettant en évidence la multiplicité de vignettes au sein d'une page. Un exemple exceptionnel de cette ressource se trouve dans sa transposition du « Cœur révélateur » d'Edgar Allan Poe, où la répétition est le principal ressort de la construction de la séquence :

---

<sup>17</sup> Gilles DELEUZE, *Francis Bacon, logique de la Sensation*, Paris, Seuil, 2002.

quantitativement, il y a bien plus de cases répétées que de cases uniques (voir Annexes, *Figures 36, 25, 21 et 46*).

Ce moyen constitue une stratégie dans la mise en images des histoires littéraires ainsi qu'une possibilité visuelle propre à la bande dessinée sérielle, qui nous permet d'observer ses différents usages dans ce dispositif. Étant donné que Breccia emploie l'artifice de la répétition dans ses transpositions, en démultipliant figures et vignettes, nous tâcherons d'analyser ce procédé en considérant, en premier lieu, les modalités de cette multiplication, puis, la rythmique qu'elle suscite.

Sur la base de ce dédoublement de répétition de la bande dessinée, à savoir la multiplicité iconique au sein d'une page ou d'une suite de pages, Breccia opère une prise de distance réflexive lorsqu'il répète compulsivement la même image au sein de ce multiple. De plus, il le fait sur un type d'image qui entraîne déjà un dédoublement : la bande dessinée transpositive en rapport avec son texte-source. Enfin, un degré supplémentaire dans cette démultiplication de la multiplication se trouve dans la mise en œuvre ou l'application de techniques de la gravure, comme le monotype, dont il se sert pour certaines œuvres comme *Les Mythes de Cthulhu*, ou l'imitation du rendu de la xylographie, comme dans *La poule égorgée*, transposition de la nouvelle d'Horacio Quiroga.

La répétition chez Breccia comporte en effet divers procédés. En premier lieu, la production de la bande dessinée implique une reproduction technique, c'est-à-dire la reproduction des images par des moyens mécaniques. La répétition s'opère sur une partie ou sur la totalité de la vignette, sur laquelle s'effectuent des modifications, notamment le recadrage, le changement de la disposition ou l'attitude des personnages-figures et de certains éléments du décor. La seconde catégorie correspond à la répétition analogique des vignettes ou des figures, sous la forme d'une réexécution par des procédés artisanaux. La reproduction partielle ou totale des vignettes sur la séquence établit des rythmes de *visiolecture* spécifiques, sur la base d'une rythmique déjà existante dans le dispositif de la bande dessinée. Cette catégorie appartenant à l'analyse musicale s'est transposée à plusieurs autres disciplines telles que la théorie de l'image, notamment pour examiner les singularités de la composition visuelle. Le dynamisme du rythme, lié à la temporalité, détermine sur l'espace de l'image différents parcours du regard par la répétition de certains éléments. Ce parcours rythmique dans la bande dessinée s'identifie à une cadence au

niveau de la succession des cases et de la présence du texte, ces deux éléments guidant la visiolecture comme l'a souligné Thierry Groensteen<sup>18</sup>. Le parcours rythmique purement visuel sera de même considéré dès lorsqu'on travaillera sur l'expérience d'un visiolecteur, plutôt que sur celle d'un lecteur. Nous prendrons ainsi en compte les éléments plastiques qui créent des parcours de visiolecture autant que la structure de la page et la séquence scripturale dans la bande dessinée. Cela étant, la mise en page breccienne est fort stable, c'est-à-dire que les vignettes sur la page ont, en règle générale, la même forme et la même taille. Cette structure stable permet la mise en évidence de la répétition qui devient parfois compulsive et dérangeante.

Par ailleurs, l'aisance et la richesse de la composition au sein de chaque vignette créent des regroupements et des accents qui guident une rythmique visuelle, pas nécessairement régulière. Parmi les effets rythmiques qu'il établit, nous examinerons les parcours alternés, croissants et décroissants proposés au regard par la répétition de l'image. Les rapports aux histoires transposées sont divers, l'insistance peut mettre en images la tension (*Le Cœur révélateur, Là où la marée monte et se retire, La Patte de singe, La Poule égorgée*), le processus de dégradation (*La Vérité sur le cas de M. Valdemar*), la duplicité qui devient multiplicité (*El otro yo del Dr. Jekyll*), entre autres.

Breccia instaure une esthétique de la répétition ainsi qu'un jeu sur les paradigmes du système reproductif, qui est une des conditions d'existence de la bande dessinée. Outre la multiplication des vignettes et des figures, il met en place tout un jeu sur les techniques de reproduction classique, estampe (gravure, sérigraphie, eau-forte, lithographie etc.). Il intègre à ses cases des éléments de pastiche qui reprennent les techniques de la gravure, par exemple, la xylographie et la manière noire par une recherche de rendu qui rapproche son style de l'estampe, et il applique des techniques de l'image imprimée, telles que le monotype. Tous ces procédés indiquent à notre sens un lien entre la bande dessinée de Breccia et la matrice de la reproduction des images dans la culture moderne et contemporaine. La répétition apparaît ainsi comme un commentaire sur son propre dispositif, une réflexion sur sa multiplicité sérielle de la bande dessinée.

---

<sup>18</sup> Thierry GROENSTEEN, *Le système de la bande dessinée, op. cit.*

## **Corpus de référence : la bande dessinée fantastique et parodique**

Malgré une hétérogénéité apparente due à la diversité des techniques et des procédés visuels que les différentes bandes dessinées de Breccia exhibent, son œuvre transpositive constitue un ensemble cohérent, riche en éléments qui permettent de dégager son style, sa trace, son graphisme personnel, à travers le trait, la tache, les formes, etc. Depuis le début de sa production de bande dessinée transpositive, Breccia a été confronté au défi de mettre en images des histoires complexes et éprouvantes, ses rendus prenant différentes voies expérimentales. Les transpositions de Breccia relèvent d'un parti pris à propos du plastique dans la bande dessinée ; c'est pourquoi nous partons du principe que la pratique de la transposition constitue un déclencheur pour l'expérimentation visuelle et la consolidation d'un graphisme s'essayant à une liberté nouvelle.

C'est pourquoi l'un des dénominateurs communs de son œuvre se situe au niveau de l'analyse des œuvres littéraires qu'il choisit pour mener ce type d'expérimentation. Car Breccia choisit lui-même les textes qu'il transpose. Cela pose la question du genre des textes qu'il sélectionne, récits fantastiques ou angoissants. Nous traiterons des enjeux impliqués par cette préférence littéraire dans le cadre de la démarche transpositive, notamment les procédés de visualisation des histoires fantastiques. Le monde de la communication contemporaine permet aux genres de se transposer sur différents supports médiatiques. Le genre marque l'appartenance d'un produit culturel à un certain groupe d'œuvres qui partagent des caractéristiques communes plus ou moins explicites. La classification des œuvres en différents genres qui établit un certain nombre de caractéristiques communes, donne lieu à une attente spécifique du public par rapport au contenu des œuvres. Cette attente, résultat de l'existence d'un certain nombre de traits communs dans chaque genre, peut entrer en conflit avec les modifications matérielles et techniques au niveau stylistique. Nous aborderons ce problème à propos de l'œuvre de Breccia que l'on classe en général dans le fantastique : la stabilité de l'appartenance à un genre, peut être contredite par un mode de représentation non figuratif. Mais ce traitement particulier peut tout de même apporter un nouveau sens au genre, notamment par une pleine visualisation (et



non plus une illustration) d'éléments considérés comme relevant de l'indescriptible ou de l'irreprésentable, tels qu'on les trouve dans la définition du fantastique, comme nous avons déjà indiqué au sujet de la transposition des *Mythes de Cthulhu*, de H. P. Lovecraft.

Le genre fantastique, dans sa fugacité, fait osciller le visiolecteur entre deux domaines ou deux types d'existences : le réel et l'étrange. Au niveau thématique, face aux événements qui renversent les lois du monde connu et convenu, nous sommes, selon Tzvetan Todorov<sup>19</sup>, face à une alternative : soit croire que le monde n'est pas celui que l'on connaissait suite à l'irruption d'une anomalie (ce qui nous conduit au territoire du merveilleux), soit de se mettre en demeure d'expliquer ce qui paraît irréel avec les lois de notre monde (fantastique). Dans tous les cas, l'irruption de l'étrange nous arrache à l'ordre du connu et du contrôlé. En littérature comme en bande dessinée, le fantastique dévoile le fait que notre cosmos peut à tout moment devenir chaos.

Si dans la littérature ces caractéristiques se distinguent dans la dimension thématique, dans la bande dessinée de Breccia, l'étrange apparaît non seulement au niveau des atmosphères sombres qui accompagnent le climat étrange décrit par les textes-sources, mais aussi dans une mise en images et en séquences dérangeantes au niveau de la représentation visuelle. Ces éléments cherchent, entre autres, à éveiller cette peur de l'inconnu, importante composante du fantastique d'après l'écrivain H. P. Lovecraft<sup>20</sup>. Les moyens visuels et séquentiels par lesquels Breccia transpose ces histoires où le chaos fait irruption dans le cosmos, rendent manifeste un fantastique qui ne concerne plus seulement le niveau thématique mais aussi celui de la représentation, et l'oriente vers l'abstraction et le figural.

Breccia travaille donc à la mise en images d'éléments qui n'étaient pas portés par les images auparavant, avec la contrainte de rendre « visibles » l'étrange et l'énigmatique propres au fantastique. Deux aspects théoriques de la bande dessinée transpositive fantastique nous concernent donc par rapport à notre problématique. Tout d'abord, la façon dont le genre est, tout comme le narratif, une entité mobile qui

---

<sup>19</sup> Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, 1970.

<sup>20</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, C. Bourgois, 1985.

circule d'un dispositif à l'autre. Ainsi, nous sonderons les procédés par lesquels cette visualisation se met en place dans la bande dessinée, question qui nous permettra d'analyser l'œuvre de Breccia à travers la mise en images de l'étrange. Ensuite, nous établirons une analogie entre la problématique centrale du fantastique, à savoir l'introduction de l'irréel dans le réel, et le bouleversement de la représentation dans la bande dessinée, notamment la brisure du vraisemblable bédéistique opérée par Breccia, à travers différents procédés plastiques. Ces deux phénomènes entraînent une certaine perte de repères chez le lecteur et le visiolecteur par rapport à leur cosmos connu, située dans une construction vraisemblable de la fiction littéraire et de la représentation bédéistique.

La notion de genre, nous conduit par ailleurs à un nouveau constat : plusieurs histoires fantastiques transposées en images font aussi l'objet d'une parodie. Breccia apporte donc ici un nouveau dédoublement à la transposition : le passage du texte à la bande dessinée se redouble du passage du fantastique au fantastique parodié. Il introduit cette dimension ironique, d'une part en vue de se moquer des textes-sources et de leurs genres et d'autre part, il opère ainsi une critique de sa propre situation d'adaptateur par les biais de la satire. La mise en images de ces deux démarches diffère : la parodie a notamment recours au caricatural et au grotesque sur le plan stylistique. Mais la dimension satirique s'impose aussi d'autre part par la prise en considération d'éléments de contexte argentin. La satire apparaît par l'établissement de référence au contexte historique de Breccia, par exemple par l'inclusion de portraits de personnages politiques de la réalité. La notion de « parodie satirique », que nous empruntons à l'essayiste et critique littéraire Daniel Sangsue<sup>21</sup>, nous semble à cet égard pertinente, puisqu'elle se définit comme la transformation parodique d'un texte, dans l'intention de se moquer d'un objet extérieur à celui-ci. Breccia fait des parodies satiriques dans la mesure où il opère dans sa mise en images une modification ironique du texte-source tout en se moquant des éléments extérieurs au texte-source, en rapport avec sa réalité argentine.

Cet aspect satirique, nous conduit à l'analyse de certaines transpositions qui concernent une étape historique de l'Argentine : la dernière dictature militaire, que

---

<sup>21</sup> Daniel SANGSUE, *La relation parodique*, Paris, J. Corti, 2007.

Breccia a lui-même subi. Les textes parodiés deviennent, par le détournement du satirique, des moyens pour véhiculer une critique sociale, l'expression d'un mécontentement qui détourne la censure en climat totalitaire. Ce dernier aspect montre un engagement chez Breccia par la bande dessinée, particulièrement par la dénonciation, à travers un système de références et symboles, des violations des droits de l'homme commises par le dernier gouvernement militaire en Argentine (1976-1983). En effet Breccia a été un artiste engagé politiquement et prêt à s'exprimer ouvertement, même au prix de sa propre vie. En outre, son incursion dans la parodie, notamment par le biais de la caricature, montre qu'il avait une grande admiration pour les dessinateurs comiques, ayant au début de sa carrière lui-même souhaité en devenir un lui-même (bien que son corpus, nous l'avons vu, concerne plutôt le fantastique et le tragique, sans avoir la légèreté du comique). Du fait de différentes circonstances liées à l'évolution du champ de la bande dessinée en Argentine, il s'est constitué, au contraire, comme un dessinateur « sérieux », sans jamais abandonner son regard critique et ironique sur le monde contemporain et sur le dessin.

L'appropriation et la configuration du fantastique et du parodique en images, l'utilisation de mécanismes tels que la répétition, la mise en avant des éléments plastiques et le détournement de l'espace et de la représentation classique propre à une certaine bande dessinée, tout cela confirme le fait que Breccia prend position vis-à-vis de la production BD. D'où l'intérêt d'examiner cette prise de distance, critique, que nous retraçons à travers ses différents mécanismes de mise en images des histoires provenant de la littérature. Ce travail nous permettra d'établir certaines pistes d'analyse applicables selon une perspective visuelle à d'autres bandes dessinées. L'œuvre de Breccia, au vu sa richesse plastique et sa complexité, se prête particulièrement à cette démarche.



**PREMIÈRE PARTIE : Alberto Breccia et la bande dessinée  
argentine. De la lecture à la vision**

## Introduction

La création des catégories qui expliquent l'aspect plastique de la bande dessinée en vue d'en établir la spécificité commence par sa définition. Nous désignons la bande dessinée comme ce qui comprend à la fois les aspects internes aux planches, l'armature formelle de la bande dessinée, tout comme les aspects qui touchent à la production, en l'occurrence le rôle du dessinateur et du scénariste et au récepteur, notamment l'appropriation que celui-ci fait de l'œuvre. Cet art hybride, ce « dispositif » multiple, comme le dit Jacques Aumont, qui agence textes et images dans un même support, n'a pas eu de légitimation en tant qu'objet d'étude jusqu'à seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, bien que ses origines remontent à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle parallèlement en Europe et en Amérique.

Quant à la bande dessinée d'Alberto Breccia, l'étude de son œuvre transpositive ne peut être abordée sans thématiser son parcours comme dessinateur participant à la construction du champ de la bande dessinée en Argentine. La place des transpositions formelles dans son œuvre montre une transition vers l'expérimentation et la rupture à un moment où il avait déjà acquis une certaine reconnaissance en tant que dessinateur BD. Or si nous mettons ces travaux en regards les uns des autres, notamment ses transpositions par rapport au reste de son œuvre, nous ne pouvons pas parler d'une « évolution » stylistique proprement dite, puisqu'il ne passe pas catégoriquement d'une bande dessinée classique ou conventionnelle à une bande dessinée expérimentale et formelle. Dans les années 1970, période dans laquelle il amorce ces expérimentations avec la transposition, il alterne entre des bandes dessinées réalisées dans un style plutôt naturaliste – hérité de sa bande dessinée *Vito Nervio* (1946-1959) comme *Escuadra Zenith* (1972-75) ou *Agente «nessuno»* (1977-78) – et d'autres qui entrent dans une démarche complètement expérimentale, comme *L'Éternaute* (1969), *Les mythes de Cthulhu* (1973), *Un tal Daneri* (1974-77) et *Buscavidas* (1981-1982). Les transpositions constituent sans doute pour Breccia des espaces de plus grande liberté, qui le dégagent des attendus de la bande dessinée commerciale

Breccia a occupé une place importante dans l'histoire de la bande dessinée argentine, qui se développe parallèlement à celle des *comics* aux États-Unis et à celle de la bande dessinée en France. Cela nous invite à brosser rapidement un aperçu de

la bande dessinée en Argentine tout en insistant sur différents moments de production BD chez Breccia, depuis ses débuts d'autodidacte jusqu'à sa confirmation comme artiste et enseignant de bande dessinée. Nous situons ainsi ses transpositions formelles non seulement dans l'ensemble de son œuvre, mais sur la toile de fond de l'histoire de la bande dessinée argentine.

L'un des objectifs de notre étude consiste en la définition d'un appareil conceptuel spécifique à la bande dessinée. En faisant le point sur l'état de l'art de la littérature qui traite de l'œuvre de Breccia, nous nous approchons de cet objectif, car l'œuvre de ce dessinateur semble susciter des regards analytiques orientés vers des catégories autres que celles de l'analyse du discursif, qui empruntent souvent au primat de la littérature. Il s'agit à notre sens de dégager une théorie des qualités visuelles de la bande dessinée à partir de l'œuvre d'Alberto Breccia, dont nous trouvons déjà un certain nombre de pistes dans la littérature secondaire qui lui est consacré. Nous évoquons donc des voix qui se placent sur cet axe. Par ailleurs, les auteurs que nous citerons semblent s'accorder sur le fait qu'Alberto Breccia peut être considéré comme un grand maître de la bande dessinée parce qu'il a poussé jusqu'au bout les limites du dispositif. Or s'il est reconnu aujourd'hui comme une référence incontournable, il reste relativement en marge de l'histoire « officielle » du dispositif en Europe. Étant argentin, il est peu connu. Ce caractère marginal est sûrement dû au fait qu'il a produit et publié la plupart de son œuvre au sein d'un marché éditorial réduit à l'Argentine, ce qui le distingue d'autres auteurs de bande dessinée argentins connus en France, comme José Muñoz.

Nous sommes alors en mesure d'esquisser certaines caractéristiques de la bande dessinée argentine (et occidentale) qui nous permettent de développer des enjeux liés à notre problématique, en commençant par différencier notamment une bande dessinée illustrative (un système où les images illustrent un texte placé dans des cartouches au-dessus ou en-dessous de celles-ci) d'une bande dessinée plus centrée sur l'image indépendamment du texte. Dans ce dernier cas, l'image est autonome et ne vient pas illustrer un texte mais s'articule avec celui-ci dans la séquence, ce qui nous donne le point de départ pour sonder la vertu plastique de la bande dessinée. Prolongeant notre démarche sur l'aspect éminemment visuel de la bande dessinée, nous travaillons les termes de lecture et de vision, centrés sur la

place du récepteur, que nous définissons par le néologisme de « visiolecteur », celui qui lit et qui voit dans une même expérience.

La bande dessinée a connu dans son histoire une évolution dans l'association du texte et de l'image. Si Pierre Couperie a pu dire qu' : « à son origine, la bande dessinée ne constituait guère qu'une suite d'illustrations d'un texte qui était considéré lui, comme fondamental<sup>22</sup> », c'est qu'au début, le texte racontait et l'image assumait une fonction sommairement illustrative. Par la suite, l'usage de la bulle comme codification du dialogue, le développement de stratégies narratives propres au dispositif, ouvertes à l'influence cinématographique et picturale, permettent à la bande dessinée de trouver des moyens propres pour raconter, en articulant le texte et l'image dans une collaboration plus équilibrée et, surtout, dans un ensemble visuel proprement plastique. C'est dans cette progression que s'inscrivent ces deux pôles de bande dessinée évoqués auparavant, l'un plutôt illustratif, l'autre plus indépendant du texte et donc plus visuel. La bande dessinée se détache en effet de son statut illustratif et linéaire, pour devenir une forme complexe et visuelle de narration. L'œuvre d'Alberto Breccia accompagne et favorise cette évolution internationale, progression imbriquée dans l'évolution du dispositif, et nous faisons l'hypothèse que c'est à travers ses transpositions de la littérature qu'il procède à ce geste de détachement, par un geste de liberté et d'expérimentation du caractère illustratif, devenant pleinement plastiques et parfois non narratives.

C'est pourquoi les transpositions que nous convoquons dans cette thèse se situent à un stade déjà avancé de sa carrière, où la présence du texte varie fortement : de son absence totale (certains exemples de sont muets) à sa saturation, avec de gros blocs de texte qui monopolisent la vignette. Évoquons notamment deux exemples extrêmes, appartenant à deux moments de sa pratique transpositive : d'un côté, *Les Mythes de Cthulhu*, d'après H. P. Lovecraft, première transposition plus centrée sur le visuel qu'il a réalisée en 1973, et de l'autre côté la bande dessinée *Dracula, Dracul, Vlad, Bah ...*, transposition de *Dracula* de B. Stoker, qui date de 1982. Dans

---

<sup>22</sup> Pierre COUPERIE, Proto DESTEFANIS, Édouard FRANÇOIS et Maurice HORN, *Bande dessinée et figuration narrative: histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale*, Paris, Impressions S.E.R.G., 1967, p. 179.



la première transposition de 1973, les planches comportent une importante quantité de texte qui montre son attachement au texte-source, donnant parfois un caractère illustratif aux images. C'est notamment le cas de la planche du « Cauchemar d'Innsmouth » (voir Annexes, *Figure 02*), où le texte est si abondant qu'il ne se cantonne pas dans les cartouches de texte mais diffuse et contourne la figure. Tandis que le texte fait référence au regard du personnage et à l'endroit qu'il vient de découvrir, nous voyons une figure en premier plan qui regarde en face le visiolecteur signalant avec son doigt un endroit lointain sur un plan relégué de l'image, sur la ligne d'horizon. Par ailleurs dans *Dracula*, dix ans plus tard, en 1982, pour cette version parodiée et satirique du célèbre vampire, les différents chapitres sont entièrement muets, hormis les images de texte qui s'intègrent à l'image dans certains panneaux et affiches à l'intérieur des vignettes et les lettres présentes dans des onomatopées. Les personnages muets deviennent en effet très gestuels, affublés de visages expressifs et grotesques.

Malgré la présence du texte et de la lecture, la bande dessinée reste un art visuel. La séquence narrative se porte souvent chez Breccia sur la suite d'images indépendamment de la présence du texte, ou du rôle que celui-ci joue. Mais le texte et l'image intégrés dans la séquence induisent deux postures différentes de la part du visiolecteur. La lecture du texte entraîne une perception codée et déterminée dans le temps, tandis que l'image est dans ce sens libérée à l'égard du sens de lecture (de droite à gauche), et peut balayer toute la planche : sa vision n'a pas de contraintes liées à la successivité de la lecture. Si la vision occupe tout ce qui se présente à notre regard, non nécessairement liée à la signification, la lecture implique concrètement un déchiffrement linéaire. Puis nous avons parlé de la bande dessinée dans le domaine de la vision, c'est en effet que nous considérons que le visuel prend une place déterminante dans ce dispositif. Pour expliquer ces propos, nous avons pris appui sur la distinction que Jean-François Lyotard propose en ce qui concerne le graphique et le figural. La lettre, qui correspond dans son sens à la notion de « graphique », est évanescence. Identifiée rapidement, elle suit une convention ; la figure, au contraire, possède une valeur plastique, le corps de celui qui regarde prend différentes attitudes face aux formes, notamment lorsque la trace tient à sa valeur, entraînant une résonance corporelle. La lettre ne suscite pas de résonance corporelle car son lien avec celui qui lit reste prédéterminé. Dans la bande dessinée, la vision va

à l'encontre de la lecture, ces deux expériences suscitant deux prédispositions mentales et physiques différentes. Étant toutes les deux imposées en même temps, elles induisent le corps du visiolecteur aux mots et aux figures. Mais la bande dessinée est plus fortement figurale, dans l'œuvre de Breccia car la résonance qui saisit le visiolecteur englobe graphique et lecture.

Dans son passage de la lecture à la vision, Breccia prends une distance pour la réflexion à propos de ce dispositif complexe. Il oscille entre la bande dessinée de lecture, où les moyens de construire le discours sont cachés en vue d'une prééminence de l'histoire racontée et la recherche visuelle autonome et la définition d'un style propre. Cette démarche entraîne ce qu'on pourrait appeler une *opaquisation* des moyens plastiques qui deviennent de plus en plus présents, plus même que la narration elle-même. La prétention d'une narration transparente existe dans les œuvres qui tendent à cacher leur structure comme si l'histoire se racontait toute seule. Confronter les notions d'opacité et de transparence par rapport à la bande dessinée nous conduit à expliquer certaines catégories, notamment celle de l'énonciation, pour comprendre de quelle façon la bande dessinée de Breccia peut se rendre opaque et à quelles fins. L'énonciation dégage les effets de sens par lesquels s'explique une situation communicationnelle (nous reprenons ce terme au sémiologue Oscar Steimberg) dans l'écriture. Notamment, ce sont les déictiques qui désignent un texte comme un acte, et dans le cas de la fiction, ils nous permettent d'admettre qu'il s'agit d'une représentation et non pas de la réalité. La théorie de l'énonciation n'est pas réservée à la littérature s'étend vers d'autres arts, notamment le cinéma ou la bande dessinée, comme nous le verrons dans cette partie.

Dans le cas de la bande dessinée, les principaux mécanismes de construction du message mettent en évidence à chaque fois son caractère d'énoncé. Pour la bande dessinée plusieurs éléments montrent que l'énoncé n'est pas autonome, mais le résultat d'une construction : la séquence, le rapport entre le texte et l'image, le cadrage ou la composition, la manufacture de l'image et le graphisme, comme le résultat d'un geste qui renvoie nécessairement à son créateur. Mais une bande dessinée plus proche de l'illustration et de la lecture, mettra en place des procédés pour être le plus transparente possible en vue de conduire l'histoire racontée au centre de l'attention. La tendance à occulter les éléments avec lesquels elle raconte se remarque dans un dessin naturaliste, des décors documentés, des séquences logiques

de montage parallèle et alterné, etc. La bande dessinée de Breccia, en revanche, met en place des procédés plastiques qui acquièrent une place dominante par rapport au contenu de l'histoire éventuelle. Il utilise souvent la trace et la tache mais aussi par la construction de certaines auto-citations, en références à lui-même, par des procédés multiples (reprises de vignettes, inclusion d'autoportraits). Ainsi, nous verrons que la technique du collage et la présence constante d'autoportraits chez Breccia déterminent non seulement une opacité par rapport à la narration, mais aussi une réflexion sur et par le dispositif visuel de la bande dessinée.



## **CHAPITRE 1-. DU TEXTE À L'IMAGE : LA BANDE DESSINÉE**

### I.1.1. La bande dessinée, un art hybride et multiple

Si l'histoire de l'image narrative est, nous l'avons dit, aussi ancienne que l'histoire des images, l'appellation « bande dessinée » désigne une forme spécifique et moderne de récit en images<sup>23</sup> qui répond à des critères distinctifs qui ne se sont rencontrés sur un support matériel qu'à partir du XIX<sup>e</sup> siècle. Cet art hybride, résulte en effet, du croisement du texte et de l'image sur un même support imprimé. Il est corrélatif de l'imprimerie, de l'édition populaire et de la diffusion de masse des journaux. Il s'agit d'un art visuel séquentiel : les vignettes<sup>24</sup>, qui comportent chacune une image, s'enchaînent selon une suite linéaire qui se structure et se plie à l'intérieur d'une page, selon un ordre vertical de coexistence et horizontal de succession discursive<sup>25</sup>. Le texte est isolé, placé dans les phylactères ou bulles de dialogue ou encadré par les récitatifs, mais la bande dessinée peut être muette. Deuxièmement, c'est un art reproductible qui implique une diffusion de multiples : son support est la presse, le livre, le médium numérique. Le déploiement du mode fictionnel de même que les progrès techniques dans la reproduction des images et des textes, jouent un rôle majeur dans la naissance de la bande dessinée comme moyen d'expression à part entière, en même temps que la diffusion de la presse.

Si la bande dessinée nous semble une forme d'art accomplie, elle n'a pourtant conquis que récemment son droit de cité dans la critique d'art et l'esthétique. L'apparition des premières études théoriques date de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Son inclusion comme sujet de recherche, la naissance d'une critique spécifique, et l'organisation de biennales et d'expositions de planches originales ont constitué les diverses instances de sa légitimation. Ce processus fut parallèle en France et en Argentine, par son émergence comme sujet d'étude dans les universités

---

<sup>23</sup> La narration constitue pourtant une propriété acquise puisqu'elle n'est pas inhérente à l'image BD (comme elle ne l'est pas non plus, par exemple, à l'image cinématographique). Des dérivations non narratives ou abstraites en bande dessinée en font preuve. Notamment, les bandes dessinées sans personnage, ou celles constituées d'images *pures*, ou certaines bandes dessinées muettes. Nous examinerons en effet comment les transpositions de Breccia s'échappent souvent vers le non narratif.

<sup>24</sup> Vignette ou case, chaque unité d'espace, délimitée par une ligne de contour ou non.

<sup>25</sup> Équivalente à la page, la planche originale est le support matériel sur lequel l'auteur a intervenu.

de Paris et de Buenos Aires et l'organisation d'événements culturels tels que l'exposition *Bande dessinée et figuration narrative* au Musée des Arts Décoratifs à Paris (1967), et la *Bienal de la historieta* à l'Instituto Di Tela à Buenos Aires (1968). La bande dessinée était auparavant considérée comme un art populaire, de masse, enfantin, comme une forme de représentation inférieure par rapport aux arts figuratifs et à la littérature, et sans intérêt pour l'Académie, incapable de figurer parmi les Beaux-arts. Cette première appréciation dépréciative, qui n'a pas encore tout à fait disparue, s'explique à certains égards : ses origines dans la presse populaire, qui impliquait la diffusion de masse, un papier de mauvaise qualité ; la présence du texte dans l'image, considéré comme naïf et vulgaire, à la limite de l'illettrisme<sup>26</sup> et son appartenance au genre humoristique (d'où le nom *comics* pour la bande dessinée nord-américaine). Considéré comme un divertissement dévalué, le comique a toujours été réputé vulgaire par rapport à l'élévation du tragique. Même Rodolphe Töpffer, père de la bande dessinée européenne, partageait cette conception : « Si l'on en croit Töpffer, le genre serait né dans une cave : "Je me cache pour dessiner. Je vais dans ma cave pour composer mes drôleries". »<sup>27</sup>

De plus en plus légitimée, la bande dessinée, fait aujourd'hui l'objet de recherches théoriques dans différentes disciplines universitaires et suscite d'innombrables publications tout comme des critiques et des commentaires dans la presse. Il n'est pas pourtant toujours inutile de rappeler qu'il s'agit à notre sens d'un art à part entière avec des moyens créatifs qui lui sont propres, constituant un objet d'étude riche et complexe.

#### **I.1.1.1. Origines et définitions de la bande dessinée**

Au moins deux approches parallèles expliquent la naissance de la bande dessinée. Chacune de ces deux postures s'appuie sur des éléments constitutifs

---

<sup>26</sup> Meyer SCHAPIRO, *Les mots et les images: sémiotique du langage visuel*, Paris, Macula, 2000, p. 128.

<sup>27</sup> Thierry GROENSTEEN, *Töpfer, l'invention de la bande dessinée: Töpffer*, Paris, Hermann, 1994, p. 82.

différents. La première situe ses origines à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, dans le monde de la presse États-unienne et souligne l'importance de l'utilisation de la bulle de dialogue comme ressource caractéristique de la bande dessinée. La série *Hogan's Alley* de Richard Felton Outcault, publiée dans le *New York Journal* à partir de 1894, dirigé par William Hearst constitue dans ce sens un événement marquant de l'histoire de la bande dessinée. Oscar Masotta affirme à cet égard que cette forme d'art née à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, se trouve fatalement liée à la naissance et l'évolution des grands périodiques de masse, suite aux progrès dans les techniques d'impression et l'évolution des formes graphiques. Elle se définit alors dès sa naissance dans le croisement et l'influence réciproque des médias modernes, comme un produit de la presse<sup>28</sup>.

Le deuxième discours place le début de la bande dessinée en Europe dans la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, dans les albums du genevois Rudolph Töpffer. Selon Groensteen, l'attribution de paternité à Töpffer se justifie puisque ses histoires en estampes concentraient déjà une série d'innovations qui répondent aux principaux paramètres de la bande dessinée : la technique, permettant la reproduction du dessin et de l'écriture ; le support, notamment l'album ; le propos, relevant en tant que littérature de fiction, de multiples genres ; le style du dessin au trait. La bande dessinée, selon lui, n'existe comme objet culturel qu'à partir de Töpffer<sup>29</sup>.

Ces deux considérations ont leur légitimité en fonction de leurs supports fondateurs en chaque région géographique, culturelle et politique : les périodiques ont constitué le principal support matériel des *comics* nord-américains, tandis qu'en Europe (principalement la France, la Belgique, l'Italie et l'Espagne) on a privilégié le format de l'album, spécifique au développement de la bande dessinée. Benoît Peeters réconcilie les deux postures : « Née une première fois à Genève aux environs de 1830, la bande dessinée va connaître un second démarrage à New York à partir de 1896<sup>30</sup> ». Mais l'importance de Rudolph Töpffer et Richard Felton Outcault pour la fondation de la bande dessinée ne devra pas pour autant diminuer l'influence d'autres

---

<sup>28</sup> Oscar MASOTTA, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1970., p. 11

<sup>29</sup> Thierry GROENSTEEN, « Définition et origine : des rapports entre la sémiologie de la bande dessinée et son étude historique », [En ligne] *Editionsdelan2.com*

<sup>30</sup> Benoît PEETERS, *La bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 1993, p. 34.



créateurs qui ont eu une place également significative, tels que William Hogarth<sup>31</sup>, Gustave Doré<sup>32</sup>, Georges Swinnerton et Windsor McCay pour ne citer qu'eux.

La bande dessinée argentine, qui débute elle aussi entre la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et le début du XX<sup>e</sup>, articule ces deux supports en parallèle, redouble sa condition d'hybridité étant donné qu'elle n'a pas disposé d'un format prédominant fixé à ses débuts, comme on peut le voir dans les deux grands marchés mentionnés, d'une part, le marché nord-américain avec les journaux et postérieurement les *Comic books*, d'autre part, le marché franco-belge avec l'album. Ce dispositif a suivi en Argentine les deux modèles en parallèle, soit les *strips* et les « Sunday pages » circulant dans la presse tout comme les albums appartenant au système éditorial. Mais l'Argentine a développé des formats propres, tels que l'album format paysage d'environ 13 cm x 19 cm. Ce format caractérise des bandes dessinées diverses, de la classique revue *Patoruzú* (1936-1977) édité par Dante Quintero à l'innovatrice *Hora Cero* (1957-1959) publiée par la maison d'édition Frontera. Propre à la bande dessinée argentine, il diffère du format portrait habituel du livre, plus haut que large et s'adapte mieux au *strip*. Toutefois l'édition sous ce format répond également à une nécessité économique, car il permettait de réduire le coût d'impression : on imprimait deux bandes dessinées, l'une au-dessus de l'autre pour ensuite massicoter les pages et obtenir en un seul tirage deux exemplaires.

La bande dessinée argentine constitue un champ complexe et diversifié, avec plusieurs éléments propres et spécifiques. À différence d'autres régions hispanophones, qui nomment la bande dessinée du terme anglais de *comics*, en Argentine elle prend cette appellation propre d'*historieta*, en français, « petite histoire ». En effet, la bande dessinée adopte un nom différent dans chaque langue et chacun fait référence à une de ses caractéristiques : bande dessinée en français se rapporte à l'aspect visuel et séquentiel, *historieta* à l'aspect narratif, *comics* en anglais au comique, *fumetto* en italien à la bulle de dialogue, etc.

---

<sup>31</sup> Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Paris, Les Impressions nouvelles, 2009, 141 p.

<sup>32</sup> Voir à ce sujet la postface de Guillaume Dégé dans Gustave DORÉ, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, Strasbourg, France, 2024, 2013.

### **I.1.1.2. Bande dessinée et littérature**

Le riche lien établi entre la bande dessinée et la littérature par la pratique de la transposition est dû, d'après nous, à l'autonomie et à la différence entre ces deux formes d'art. La bande dessinée transposée est le résultat d'un processus complexe dont résulte une œuvre nouvelle et complète, transposée plastiquement. Nous l'avons déjà noté, le rapport de la bande dessinée à la littérature a le plus souvent été considéré comme une filiation, circonscrivant la bande dessinée à être un sous-genre de la littérature. Cela explique que la bande dessinée ait été souvent étudiée à travers les catégories des études littéraires, empruntant à la linguistique et à la stylistique plus qu'à l'histoire de l'art. Mais ce primat du littéraire désigne, en outre, une recherche de légitimation de la bande dessinée, ce qui a pourtant paradoxalement conduit certains auteurs à la renfermer dans le champ de la littérature, discréditant en partie sa dimension visuelle et plastique, dans le but de lui conférer un statut égal à celui de la littérature. C'est pourquoi la notion de visiolecteur, plus que celle de lecteur, nous paraît pertinente pour différencier finement le plastique et le littéraire. Tout public de bande dessinée se fait visiolecteur dans la mesure où il est impliqué dans l'appropriation d'un ensemble visuel.

Un théoricien de la bande dessinée comme Harry Morgan considère, quant à lui, la bande dessinée comme de la littérature compte tenu de son support, son appui matériel : celle-ci est considérée une littérature dessinée puisqu'elle circule sous la forme de l'album qui est essentiellement un livre. « Littérature signifie donc sous notre plume « qui a trait au livre » (ou ses équivalents)<sup>33</sup> ». Par là il répond à ceux qui cherchent à classer la bande dessinée comme une paralittérature ou genre mineur de la littérature. Dans une démarche semblable, Oscar Masotta argumentait dans les années 1970, à propos de l'importance du texte et de la narration dans la

---

<sup>33</sup> Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éd. de l'An 2, 2003, p. 19.

bande dessinée, en la dénommant littérature dessinée (*literatura dibujada*)<sup>34</sup>. Mais attribuer le statut de littérature à la bande dessinée risque, à notre sens, d'assumer une certaine hiérarchisation de la culture, qui privilégie l'écrit, sans nous permettre de dégager des catégories propres à la bande dessinée.

Mais on aurait tort de revendiquer la bande dessinée comme une forme de littérature et de l'analyser exclusivement sous cette forme, s'agissant d'un art hybride, comportant certes du texte et empruntant le support livre mais ancrée dans le plastique et la production séquentielle, impliquant des particularités et des spécificités qui dépassent amplement son lien avec la littérature et avec le volume.

### **I.1.1.3. *Le dispositif de la bande dessinée***

L'appellation de « dispositif » nous semble donc préférable puisqu'elle permet de dépasser celle de langage bédéistique –impliquant une prédominance de la littérature et de la linguistique– intégrant ses propriétés plastiques mais aussi matérielles, tels que l'impression, la fabrication, les modes de circulation et de mise en relation avec le public. Dans ce sens, la bande dessinée est un dispositif de la même manière que le sont la peinture, le cinéma ou le théâtre. Pour illustrer ce propos, nous reprenons la définition de Jacques Aumont :

Parmi ces déterminations sociales figurent notamment les moyens et techniques de production des images, leur mode de circulation et éventuellement de reproduction, les lieux où elles sont accessibles, les supports qui servent à les diffuser. C'est cet ensemble de données, matérielles et organisationnelles que nous entendrons sous le terme de dispositif. [...] le dispositif est ce qui règle le rapport du spectateur à ses images *dans un certain contexte symbolique*<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> La revue *LD, Literatura dibujada* (Littérature dessinée) dirigée par Oscar Masotta a eu pour but de publier des essais, des commentaires et des articles critiques sur la bande dessinée. Elle est sortie en trois numéros entre la fin 1968 et le début 1969.

<sup>35</sup> Jacques AUMONT, *L'Image, op. cit.*, p. 101, 147.

En reprenant ainsi à Foucault le terme de dispositif, Aumont nous permet de prendre en compte un concept très utile pour le problème que nous avons à traiter, l'instance de la production et de la construction de l'image mais aussi le rapport au visiolecteur et les moyens de circulation de ces différentes transpositions. Ce terme de « dispositif », emprunté à Foucault (qui le met en œuvre dans son ouvrage *Surveiller et punir*), permet de donner une égale importance aux moyens de circulation (support matériel, distribution) et à l'instance de production qui constituent, autant que l'appropriation<sup>36</sup> qu'en fait le visiolecteur, trois pôles distincts. Or le dispositif peut aussi désigner une structure ou un mécanisme de fonctionnement : « Outre ses sens juridiques et militaires, le terme dispositif désigne en mécanique la manière dont sont disposées les pièces et les organes d'un appareil, et par là, le mécanisme lui-même<sup>37</sup> ». Au sein de la théorie de la bande dessinée, c'est cette dernière description du dispositif, plus restreinte, qui a été souvent prise en compte. Harry Morgan définit à son tour le dispositif de la bande dessinée uniquement comme son support matériel. Par exemple, un *strip* ou une planche font partie du dispositif de la bande dessinée :

Nous appelons dispositif l'agencement spatial d'une forme quelconque de littérature dessinée (par exemple, un *strip*, une gravure en pleine page d'un roman en gravures, la planche compartimentée d'un album européen, la surface librement agencée d'une page d'un *graphic novel*, etc.). La répartition spatiale du texte rentre dans le dispositif. Un *strip* avec bulles et un *strip* avec texte sur l'image appartiennent donc à deux dispositifs différents [...]»<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Tout au long de ce travail nous utiliserons le terme d'« appropriation » comme synonyme de « visiolecture ». L'appropriation accorde à un usage déterminé la bande dessinée de la part du public ou visiolecteur. Comme nous l'expliquerons, cet usage peut exister en fonction de la reconstruction de la fabula tout au long de la séquence ou d'un autre type d'expérience non narrative.

<sup>37</sup> Jacques AUMONT et Michel MARIE, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, A. Colin, 2008, p. 72.

<sup>38</sup> Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 146.

Dans le même sens, Jean-Christophe Menu et Thierry Groensteen entendent le dispositif de la bande dessinée comme son *squelette brut*<sup>39</sup>, c'est-à-dire le support structurel du dessin et de la séquence : la planche et sa sous-division en cases, ce qu'on appelle le gaufrier.

La définition que nous reprenons, plus large, dépasse la question du support matériel et de la structure pour inclure trois autres aspects fondamentaux de la bande dessinée, les constituants formels comme nous l'avons dit, mais également les moyens de circulation, ceux de production et l'appropriation qui fait le récepteur. Comme nous l'avons déjà mentionné, celui-ci est en l'occurrence lecteur et visionneur<sup>40</sup> à la fois : d'un côté il lit, par un déchiffrement et un sens de la lecture, de droite à gauche et de haut en bas. De l'autre côté la bande dessinée suscite un regard, une vision non linéaire ni successive, du moment où les images sont à regarder d'un seul coup. La succession temporelle se définit comme juxtaposition spatiale. Le terme « lecture », associé systématiquement à la réception de la bande dessinée dans les textes théoriques, n'est donc pas assez conséquent au moment de désigner l'instance où le public s'approprie l'œuvre hybride. Il laisse de côté la coexistence spatiale des cases dans la séquence. Car, de la vision découle une durée indéterminée : il existe donc un ordre de visiolecture, où l'on parcourt vignette après vignette, page après page, mais non par la nécessité d'un temps engagé à un certain décodage ou déchiffrement comme celui qui existe pour un texte. Même si le texte existe au sein de la séquence, celui-ci est intégré dans un ensemble majeur qui est visuel et donc dicté par la vision plutôt que par la lecture. Le « lecteur » de la littérature dessinée se transforme dans notre approche en visiolecteur de l'image BD, lisant et voyant dans une même expérience spatio-temporelle.

Ce premier chapitre nous a permis d'établir certains repères concernant l'étude de la bande dessinée : sa qualité hybride, multiple, visuelle et sa définition en tant que dispositif, qui facilite la dissociation par rapport aux études linguistiques et

---

<sup>39</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée*, 2, Paris, PUF, 2011, p. 9.

<sup>40</sup> Nous pouvons aussi citer le terme de « spectateur », utilisé de même pour la peinture et le théâtre.

littéraires. Il nous faut maintenant nous centrer dans le cas spécifique de l'*historieta*, lieu d'émergence de l'œuvre d'Alberto Breccia.



**CHAPITRE 2–. ALBERTO BRECCIA : UN APERÇU SUR LA  
BANDE DESSINÉE ARGENTINE**



### I.2.1. Des origines à l'âge d'or

Si Breccia n'était pas voué à être dessinateur, il est devenu un grand maître de la bande dessinée mondiale autant qu'un porte-parole de la bande dessinée argentine. Il est pour nous un cristal à travers lequel nous considérons le problème de la transposition et les enjeux de la mise en images.

Tout au long de sa carrière comme dessinateur, Breccia produit plus d'une centaine des bandes dessinées et plus d'une cinquantaine d'illustrations. Il explore aussi le domaine de la peinture, une de ses grandes passions. S'il travaille toute sa vie dans son pays d'adoption, l'Argentine, plusieurs occasions de publier ailleurs lui ont été offertes, d'autant plus que la situation politico-économique de son pays le conduit à poursuivre une carrière internationale. Il est important donc de rappeler les différentes étapes de sa vie dans le contexte de la bande dessinée argentine, afin de comprendre son évolution vers une image BD qui lui est propre et vers un bouleversement du dispositif bédéistique à travers la transposition des histoires de la littérature à la bande dessinée.

Alberto Breccia naît à Montevideo, Uruguay, le 15 avril 1919. Fils d'Alberto et Amalia Breccia, il est le cadet de quatre frères. Son père, fils d'immigrés italiens en Uruguay et sa mère, originaire de Gênes, en Italie, s'installent lorsqu'il a trois ans dans un quartier ouvrier de Buenos Aires : Mataderos. La principale activité du quartier tourne autour des abattoirs et de la production et commercialisation de la viande de bœuf et ses produits dérivés. L'activité de son père et son premier travail salarié consistent dans le traitement des entrailles de vaches destinées à la production de saucissons, c'est pourquoi il adoptera le surnom de *tripero*<sup>41</sup>, relatif aux tripes. Son enfance et son adolescence à Mataderos marquent profondément Breccia dans sa vie personnelle et professionnelle. La bande dessinée constitue pour lui, au départ, un moyen pour sortir de cette vie d'ouvrier dans les abattoirs. Il accepte donc par nécessité des travaux de bande dessinée et avoue ne jamais en avoir été un passionné

---

<sup>41</sup> L'expression *tripero*, découle du mot *tripa* (tripe) et désigne le marchand de tripes. Les étudiants de l'atelier de bande dessinée que Breccia animait les dernières années de sa vie, ont publié quelques numéros du fanzine de bande dessinée *El Tripero*, en référence à leur maître.

dans sa jeunesse alors qu'il s'intéresse depuis son plus jeune âge à la littérature, à la musique et au cinéma. Même si ses origines modestes limitent son accès à ces expressions culturelles, il a trouvé les moyens d'y accéder.

L'œuvre de Breccia s'insère dans l'histoire de la bande dessinée argentine qui, tout comme la bande dessinée occidentale, établit ses fondements dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Il appartient à un groupe de dessinateurs qui ont construit dans la pratique les fondements de leur dessin BD parallèlement à la construction de l'*historieta* elle-même. Nous l'avons déjà dit, si la bande dessinée est un art hybride, la bande dessinée argentine, l'*historieta*, est un double hybride qui se construit suivant deux modèles parallèles : d'un côté, le nord-américain et de l'autre côté, le franco-belge. Ces influences croisées génèrent des recherches spécifiques qui lui ont donné aussi sa spécificité. Le dessin humoristique des publications périodiques au XX<sup>e</sup> siècle –parallèle à la fondation de l'État-Nation argentin– constitue le premier antécédent de la bande dessinée argentine. Les premiers récits graphiques apparaissent dans les journaux de satire politique, il s'agit de caricatures en lithographie et de scènes de la vie quotidienne. En 1863 paraît le journal du dimanche *El Mosquito*, première publication humoristique politique nationale. Les ancêtres de la bande dessinée apparaissent dans des revues comme *Caras y caretas*, publiée à partir de l'année 1898 et *El Hogar* qui sort en 1904. Ensuite, dans la première décennie du XX<sup>e</sup> siècle, sont publiés dans les journaux locaux les jeunes *comics* britanniques et nord-américains, traduits avec des noms hispanisés.

La toute première bande dessinée autochtone avec des personnages fixes, *Viruta et Chicharrón* de Manuel Redondo et Juan Sanuy, sort en 1912 dans *Caras y caretas*. Il s'agit de la version locale de *Spareribs and Gravy* de Georges Mac Manus. Puis un an plus tard apparaît dans l'hebdomadaire un personnage emblématique, *Don Goyo de Sarrasqueta*, de Manuel Redondo : cette bande dessinée sera publiée pendant plus de quinze ans. Cette page dépeint une réalité typique du début du siècle à Buenos Aires : l'arrivée massive d'immigrants espagnols et italiens. Le personnage, tout comme son créateur, est un immigrant espagnol qui essaye de se construire une nouvelle identité et de s'adapter à la nouvelle terre. Il adopte plusieurs professions en fonction de ses intérêts et de l'argent gagné, de cireur de chaussures à peintre de tableaux passant par correspondant de guerre (1914) ou expert en mode (1927). Le rapport aux thèmes d'actualité nationale et internationale ainsi que le soin

porté aux décors urbains font aussi de cette bande dessinée un document historique. Son succès a ainsi contribué à la création d'un stéréotype du *porteño*<sup>42</sup> : un homme ambitieux, pédant, coureur de jupons et nostalgique<sup>43</sup>. Le succès des bandes dessinées de Manuel Redondo aura une influence décisive sur le dispositif : les expériences successives traiteront des mœurs et de l'observation critique sociale et sociologique. À ce genre appartiennent les bandes dessinées publiées dans la période qui va de 1916 à 1930, telles que : *El Negro Raúl* et *La Familia de don Pancho Talero*, d'Arturo Lanteri publiée dans *El Hogar* en 1922, ou *Don Fierro* de Dante Quinterno publiée dans *Mundo argentino* en 1927, entre autres<sup>44</sup>. La bande dessinée circule ainsi dans les revues populaires plutôt que dans les journaux, qui n'en deviendront un support majeur qu'à partir des années 1920.

Les années 1920 connaissent un développement créatif qui jette les bases de l'âge d'or de la bande dessinée argentine, elles sont une période d'explosion créative et éditoriale, au cours desquelles Breccia jouera un rôle majeur. Dans cette décennie apparaissent certaines bandes dessinées qui maîtrisent les codes du genre et qui participent à un processus d'apprentissage de ceux-ci par un public très large et très hétérogène en âge, niveau d'éducation et origine sociale<sup>45</sup>. Dans ce contexte, le dessinateur Dante Quinterno sera une figure fondamentale du champ ainsi que Ramón Columba, fondateur de revues spécialisées telles que *Las Páginas de Columba*, en 1922 et *El Tony* en 1928.

Pendant les années 1920 et 1930 le journal *Crítica* est un des espaces journalistiques les plus importants pour la publication de bande dessinée locale ainsi qu'importée. Il adopte la modalité des grands journaux nord-américains pour publier les séries : une série quotidienne en noir et blanc format *strip* (*daily strip*) et une série dominicale en couleur et au format de planche (*sunday page*). L'un des apports de *Crítica* est le supplément de bande dessinée en couleur de 1932 où l'on publie des *comics* internationaux, notamment ceux gérés par les *Syndicates* nord-américains,

---

<sup>42</sup> L'expression *porteño* fait référence au mot *puerto* (port) et désigne l'habitant de la ville de Buenos Aires, ville possédant le plus grand port de l'Argentine.

<sup>43</sup> J. GOCIOLO et D. ROSEMBERG, *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires, De la Flor, 2004.

<sup>44</sup> Juan RIVERA, *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Coquena, 1992.

<sup>45</sup> *Ibid.* p. 16.

entre autres *Krazy Kat* de Georges Herriman. Parmi les bandes dessinées argentines on peut évoquer les *strips* historiques de Bruno Premiani, *Las Aventuras de Carlos Norton*, et les *strips* pour enfants *Pío Pío*, *Michín* et *Pelusita* de Guevara et Sorazábal.

La production de bande dessinée de Breccia démarre dans ce contexte, dans les années 1930<sup>46</sup> : à l'âge de dix-huit ans il publie ses premiers travaux, des illustrations de couvertures dans la revue traditionaliste de son quartier de Mataderos, *El Resero*. Puis avec ses amis et ses frères, il publie un fanzine : la revue *Acento*, publication littéraire dirigée par son frère Miguel, où il dessine des couvertures et publie des critiques littéraires. Ses premières commandes commencent dans l'année 1938, où il dessine des séries d'aventures pour les publications *Rataplán* et *El Gorrión*. En 1944 il réalise *Gentleman Jim* pour la publication *Bicho Feo* sous le pseudonyme de Vaghi. En 1941 il crée le *strip* humoristique *Mariquita Terremoto* pour la revue *Espinaca* qui suit les aventures d'une fille méchante. Le *strip* se développe autour d'une anecdote qui se termine à chaque fois par une hilarante et irrévérencieuse réponse ou réaction de la fille.

Notons que ses premières expériences dans le dessin BD ont tourné autour du genre l'humoristique et *costumbrista*<sup>47</sup>, genres qui prédominent dans le marché de la bande dessinée publiée dans la presse. Breccia a une affection particulière pour le genre humoristique, même si par la suite il développe sa production dans des genres « sérieux », car parallèlement à la prolifération des *comics* d'humour et *costumbrista*, un jalon de l'histoire de la bande dessinée argentine se situe dans la naissance de l'*historieta* dite « sérieuse ». Il s'agit d'histoires dénuées d'intention humoristique,

---

<sup>46</sup> Il publie en Argentine ainsi que dans d'autres pays de l'Amérique Latine dès la fin des années 1930, notamment en Colombie, en Uruguay, au Chili, au Paraguay et au Venezuela.

<sup>47</sup> L'*Historieta costumbrista* ou bande dessinée de mœurs, est un genre de bande dessinée ancré dans la réalité du présent ou du passé récent des lecteurs, les personnages représentent la façon de vivre des différents types de population utilisant un langage direct et familial, recréant des situations typiques de la vie quotidienne.

caricaturale ou de peinture des mœurs<sup>48</sup> et d'un graphisme naturaliste, qui soignent la représentation des personnages ainsi que le travail de documentation pour les décors. Cette nouvelle catégorie de bande dessinée inclue majoritairement le genre d'aventures qui s'inspire du roman d'aventures et de la littérature feuilletonesque. Il faut souligner que l'aventure se prête particulièrement à la narration et à la lecture, non seulement par son déroulement linéaire de récit en séquence mais aussi par la représentation, la composition de l'image et la relation figure-fond. Depuis ces premières commandes des années 1940, où il apprend le métier de dessinateur, l'œuvre de Breccia progresse, vers une bande dessinée de plus en plus expérimentale, dès lors qu'il se lance dans les transpositions des années 1970 et 1980 dont fait partie notre corpus de référence. Il se produit ainsi dans son œuvre ce passage vers la vision, lorsqu'il s'éloigne à divers degrés de la narration en établissant des nouveaux procédés pour la construction des images et de la séquence.

Dans la bande dessinée argentine, l'artiste Raúl Roux est l'initiateur du genre « sérieux » dont les premiers exemples constituent précisément des transpositions de la littérature. *Hansel y Gretel*, publiée en 1928 dans *El Tony* est l'un des premiers exemples, ainsi qu'une série de transpositions de romans d'aventures, comme *Robinson Crusoe*, *L'Île au trésor*, *Buffalo Bill* et *Nick Carter*. Ce genre, destiné principalement aux adultes, vient compléter le marché accaparé par des revues pour l'enfance et la jeunesse. Lorsque la bande dessinée commence à intégrer la « grande littérature » suivant différents buts, comme la vulgarisation des textes classiques par des moyens visuels et séquentiels ainsi qu'une recherche de légitimation de cet art considéré comme mineur, se met en place la naissance des nouveaux genres pour les adultes. C'est à ce moment-là que Breccia se voit en partie forcé à abandonner le genre humoristique pour passer au genre sérieux, passant d'un dessin simplifié et caricatural à une représentation naturaliste des personnages et adoptant un soin particulier pour les décors. C'est dans la revue *Aventuras*, entre les années 1946 et 1948, qu'il publie ses premières transpositions et illustrations des classiques de la littérature, comme *A Tale of Two Cities* de Charles Dickens, *L'Île au trésor* de

---

<sup>48</sup> Breccia lui-même fait le passage entre l'une et l'autre comme on l'a mentionné auparavant. Il reste désormais ancré dans la deuxième en incorporant l'élément grotesque et caricatural un peu plus tard dans sa carrière.

Robert Louis Stevenson, *Quo vadis ?* d'Henryk Sienkiewicz, *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo, *À l'ouest, rien de nouveau* d'Erich Maria Remarque, et *Taras Bulba* de Nikolái Gógol. Ces premières transpositions suivent un modèle de bande dessinée classique, illustrative, linéaire, comportant des récitatifs avec beaucoup de texte et des figures assez hiératiques. Nous avons choisi de ne pas intégrer ces premières transpositions dans notre corpus car nous nous concentrons sur celles qui présentent un éloignement de la séquence narrative et une expérimentation visuelle, c'est-à-dire celles qui appartiennent à un moment plus accompli de sa carrière. Or si nous observons la quatrième vignette de la planche d'*Historia en dos ciudades*, adaptation du roman de Charles Dickens (voir Annexes, *Figure 03*), nous remarquons déjà un travail d'effet de lumière ciblée à travers le contraste majeur de noir et blanc et une présence prédominante de noir dans la figure, éléments caractéristiques de l'image breccienne.

L'émergence des nouveaux genres de bande dessinée sérieuse accompagne le développement d'un nouveau support en dehors de la presse. Si une forte tradition graphique associée à la presse existe depuis les premières années du XX<sup>e</sup> siècle, c'est pendant les années 1940 que la bande dessinée argentine se développe comme produit de masse, engendrant aussi un public spécifique. Elle acquiert dans cette période certaines propriétés générales qui lui sont propres. La constitution d'une esthétique particulière se traduit par une capacité de raconter en images sans simplifier le trait mais bien plutôt en gardant certains aspects très complexes du graphisme : le souci du détail et de la composition règnent désormais, et propulsent la bande dessinée vers les arts majeurs.

La maîtrise de la narration en images et l'accent mis sur la construction plastique des planches évoquent quatre grands noms : José Luis Salinas, Arturo del Castillo, Hugo Pratt, et Alberto Breccia<sup>49</sup>. L'augmentation des tirages et l'ample distribution caractérisent cette époque florissante. Certaines maisons d'édition telles que Columba, Abril, Frontera et Manuel Láinez développent un large marché de publications hebdomadaires ; les éditions « à suivre » prennent la place des albums contenant des histoires auto-conclusives. La publication de trois revues ouvre une

---

<sup>49</sup> Oscar MASOTTA, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1970, p. 144, 145.

nouvelle époque, un âge d'or qui ne s'étend pas jusqu'au-delà des années 1960 : *Rico Tipo* (Guillermo Divito, 1944), *Paturuzito* (Dante Quintero, 1945) et *Intervalo* (Editorial Columba, 1945). Les chiffres de vente grimpent rapidement, les pics de production et de consommation atteints à l'époque ne se seront jamais reproduits.

Les années 1940 sont donc décisives pour la consolidation de l'*historieta* : une nouvelle génération de dessinateurs et de scénaristes qui laissent un important héritage émerge dans le contexte d'une diversification des espaces de publication, en particulier dans la presse et les revues périodiques. En 1938 Cesare Civita s'installe à Buenos Aires pour fonder en 1941 sa propre maison d'édition de bande dessinée, nommée Abril. Se crée ensuite un syndicat argentin de travailleurs de la bande dessinée, Surameris, qui prendra en charge la gestion du déplacement des dessinateurs italiens qui s'établissent à Buenos Aires au début des années 1950, tels qu'Hugo Pratt, Alberto Ongaro, Mario Faustini et Ivo Pavone. Abril est aussi l'espace des premières publications du scénariste argentin Héctor Oesterheld, auteur de la célèbre bande dessinée *El Eternauta* dont Breccia a dessinée la deuxième partie (revue *Gente*, 1969). Les années 1950 constituent la période de splendeur de la maison d'édition, qui diversifie ses publications pour viser des publics segmentés de tous âges.

Un grand mouvement créatif s'engendre, facilitant l'apparition de nouvelles revues avec des critères plus exigeants dans la sélection des arguments et des traitements graphiques, s'éloignant du schématisme et des stéréotypes. En 1957 l'apparition sur le marché de la maison d'édition Frontera, marque la continuité de cette étape de transformation inaugurée par Abril. Son fondateur, Héctor Oesterheld est en charge des scénarios et s'entoure des meilleurs dessinateurs de l'époque. Oesterheld est un acteur important de la bande dessinée argentine, et central pour notre analyse, étant donné que ce sont les collaborations que Breccia fera avec lui, qui lui permettront de passer à une bande dessinée purement visuelle. Il fonde sa maison d'édition sous la forme d'une coopérative et prend l'engagement de ne pas retenir les originaux des planches. Il accorde de plus une grande liberté créative aux auteurs au niveau du scénario et de l'image. C'est un contexte de revalorisation de la bande dessinée nationale par rapport à la prééminence des *comics* nord-américains. Même si pour le genre d'aventures on suit le modèle des maîtres nord-américains des années 1930, tels que Milton Caniff, certaines transformations indiquent l'apparition

d'un style original et d'une idéologie particulière. Dans ses premières années comme dessinateur, les sources d'inspiration pour Breccia sont aussi Milton Caniff et Alex Raymond et dans une moindre mesure Burne Hogarth, figures qui dominent le champ des *comics* dans les années 1940. Plus tard, dans les années 1950, on observe une certaine filiation entre le personnage de Breccia *Vito Nervio* et l'anguleux Johnny Hazard de Frank Robbins. Détective créé par le dessinateur Emilio Cortinas et le scénariste Domingo Repetto, Vito Nervio naît dans la revue *Paturuzito* en 1945. Publiée pendant quatorze ans, cette bande dessinée « sérieuse » permet à Breccia de perfectionner sa technique du dessin. Il forge dans cette série sa ligne qui devient de plus en plus légère et son soin caractéristique pour le dessin des personnages. Il travaille sur leurs traits physiologiques et leurs habits distinctifs<sup>50</sup>.

En cette époque d'expansion et de recherche d'une identité graphique locale, Breccia trouve un large terrain pour la recherche de son point de vue sur l'image BD. Il contribue de façon majeure au champ de l'*historieta* par deux biais : en tant qu'artiste et par ses initiatives éducatives. Évoquons rapidement ces deux aspects pour comprendre l'importance de Breccia pour le développement de la BD argentine. En premier lieu, Breccia dessine *Mort Cinder*, bande dessinée scénarisée par Oesterheld qui raconte les aventures d'Esra Winston, antiquaire anglais, intrigué par la réception d'objets mystérieux. Winston rencontre Mort Cinder et ils lutteront contre un complot qui cherche à dominer le monde. Ils réussissent à vaincre cette force destructrice, le prix à payer étant le décès de Mort Cinder ; mais aussi l'occasion pour Winston ainsi que pour le visiolecteur de découvrir que celui-ci est immortel : il est un mort qui renaît à chaque fois. Pour chaque objet, pour chaque départ d'une aventure, Mort Cinder se remémore des épisodes de sa vie comme témoin de l'histoire de l'humanité, lorsqu'il a été esclave, guerrier, prisonnier, etc.

Ce chef-d'œuvre de la bande dessinée universelle publié en épisodes « à suivre » de quatre pages dans la revue hebdomadaire *Misterix*<sup>51</sup>, constitue un espace pour la recherche graphique chez Breccia, qui connaît un nouveau départ dans sa production en tant que dessinateur de bande dessinée. Pour Oesterheld, les épisodes

---

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>51</sup> Éditions françaises : Serg, 1974 ; Glénat, 1982, Vertige Graphic, 1999.



de *Mort Cinder* instaurent un nouvel espace de développement de ses thèmes récurrents : la vie et la mort, le temps comme quelque chose de labile, le héros, la solidarité, l'aventure<sup>52</sup>. Il s'agit toutefois d'un point d'inflexion, non seulement pour la bande dessinée d'aventures, mais aussi pour l'œuvre de ses deux auteurs. Oesterheld, quant à lui, revisite l'univers de sa célèbre bande dessinée *El Eternauta*, qui évoque l'homme dépassant son destin individuel et traversant le temps et l'espace. Le regard sera cette fois-ci plus sombre sous l'influence du graphisme breccien qui se libère à son tour sous l'influence d'Oesterheld de toute contrainte imposée par le genre de la bande dessinée d'aventures qui l'avait influencé au début de sa carrière (notamment les maîtres nord-américains). C'est suite à cette démarche que son œuvre est reconnue internationalement et lui permettra de pénétrer le marché européen. Il produit ses grands chefs-d'œuvre dans les années qui suivent, tels que la deuxième version d'*El Eternauta* en 1969 et ses transpositions de la littérature qui nous occupent ici, à commencer par les *Mythes de Cthulhu* en 1973.

D'autre part, concernant son activité d'enseignant, Breccia crée sa propre école de dessin en 1951 : les *Estudios Alberto Breccia*, une école d'apprentissage du dessin par correspondance qui ne connaîtra pas le succès. Quelques années plus tard, il participe cette fois-ci comme associé et professeur avec d'autres dessinateurs très connus à l'*Escuela Panamericana de Arte* de Buenos Aires, un projet réussi. On y propose un cours de dessin par correspondance : le *Curso de los 12 famosos artistas* (voir Annexes, *Figure 04*), donné par les plus grands dessinateurs de l'époque, notamment Joaquín Albistur, Narciso Bayón, Angel Borisoff, Luis Angel Domínguez, Carlos Freixas, Tito Menna, Joao Mottini, Pablo A. Pereyra, Hugo Pratt, Carlos Roume et Enrique Vieytes. Il s'agit d'une méthode d'apprentissage de dessin par correspondance, divisé en seize parties de huit leçons. Les étudiants pouvaient soit acheter le cours complet, soit se le procurer leçon par leçon. Ils devaient réaliser chez eux leurs dessins pour ensuite les envoyer par courrier à l'école, où ils étaient distribués entre les douze artistes qui corrigeaient et les renvoyaient aux étudiants. Breccia donnait des cours aux groupes d'élèves sur place et il a formé plusieurs

---

<sup>52</sup> Juan SASTURAIN, « Breccia y el Mort Cinder », Emission *Continuara. Historietas argentinas*, Chaîne Encuentro, Argentine.

dessinateurs de la génération suivante, parmi eux José Muñoz et Domingo Mandrafina. Cette ébullition du champ de la bande dessinée, tant dans la production que dans la création des institutions éducatives spécifiques, caractérise l'âge d'or, qui entame sa décadence à la décennie suivante.

Ce rapide panorama de la bande dessinée argentine dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle nous permet d'en conclure que Breccia participe activement à un moment d'effervescence de la production de l'*historieta*, ce qui entraîne pour lui une liberté créative nouvelle ainsi qu'une entrée de sa production dans d'autres marchés. S'ouvre sur une nouvelle étape de ralentissement de l'activité de la bande dessinée où Breccia, dessinateur accompli, alterne entre les bandes dessinées commandées, plus classiques et une production expérimentale et novatrice.

Nous avons esquissé succinctement deux catégories de bande dessinée dans le contexte de l'industrie nationale : d'un côté une bande dessinée d'humour *costumbrista*, caractérisée par le regard ironique sur la réalité, ainsi qu'un graphisme simple et schématisé d'accès facile pour le visiolecteur ; de l'autre côté, nous avons fait référence à l'émergence d'une bande dessinée « sérieuse », identifiée au genre d'aventures et aux adaptations de la littérature, qui adopte de nouvelles thématiques et un graphisme naturaliste. Cette dernière s'occupe de reconstruire un récit sur la séquence où l'action et le mouvement prédominent et elle est fortement illustrative étant donné son héritage des genres de la littérature. Nous l'identifions avec la lecture codée et linéaire plutôt qu'avec l'expérience visuelle qui caractérisera la bande dessinée de Breccia. Car Breccia travaille et s'illustre comme dessinateur dans ces deux genres, comique et sérieux, pour ensuite définir une nouvelle catégorie de bande dessinée, centrée sur le visuel et les sensations plutôt que sur l'action et le mouvement dramatique (aventure). Par ailleurs, l'ironie et le comique s'articulent dans les histoires dramatiques, ce qui constitue une prise de position de la part de Breccia par rapport à la bande dessinée transpositive. Il conserve des éléments de deux types de bande dessinée mentionnés, un ton souvent ironique et moqueur aussi bien que des éléments centrés sur le déroulement de l'histoire et de l'action.

### **I.2.2. Le déclin de l'industrie nationale**

Le début des années 1960 marque la fin de la période d'expansion de la bande dessinée argentine suite à la fermeture des principaux espaces d'édition. Le départ de plusieurs artistes vers l'Europe constitue un symptôme de cette décadence. Cette crise tient à différents facteurs. D'abord, la référence au contexte politico-économique est incontournable : la prolongation de deux décennies d'instabilité politique et la censure à partir de 1960 constituent un coup très dur porté à l'industrie de la bande dessinée. De plus, la baisse des ventes suite à l'irruption des magazines mexicains – comme par exemple la maison d'édition Novaro – aux prix très compétitifs et à la qualité d'impression supérieure, affecte le marché national, qui n'arrive pas à affronter cette concurrence. Par ailleurs, la démocratisation de la télévision, qui, au début des années 1960 s'implante dans une grande partie des foyers et constitue une nouveauté gratuite, laisse peu de temps pour d'autres loisirs, comme la lecture de la bande dessinée. Or malgré ce processus de détérioration du marché, des manifestations fondamentales en faveur de ce moyen d'expression pour le champ ont lieu à l'époque, c'est le cas de la *Bienal Internacional de la Historieta* organisée par l'Instituto Di Tella, du développement des études théoriques sur la bande dessinée dans le milieu académique, notamment par la création de la chaire de bande dessinée à l'Université de Buenos Aires, et des publications spécifiques comme *Literatura dibujada* du théoricien Oscar Masotta, revue où l'on trouvait des articles critiques et des bandes dessinées.

Compte tenu de la réduction des espaces de publication, plusieurs auteurs décident de partir à l'étranger pour trouver des nouvelles opportunités. Les auteurs qui partent en Europe, quant à eux, y poursuivent leur travail dans diverses publications. Le cas de l'agence Fleetway Publications reste révélateur. Maison d'édition de *comics* basée à Londres et fondée en 1959, elle entreprend au début des années 1960 la publication de séries de guerre qui ont un grand succès commercial, ainsi que d'autres histoires hebdomadaires. *Fleetway* devient célèbre grâce à ses *comics* à la thématique belliciste, regroupés dans ses diverses collections de *Picture Library* telles qu'*Air ace* et *War at sea*. La multiplication des publications entraîne un déficit d'artistes britanniques, qui n'arrivent plus à assurer la sortie de tous ces *comics*. Plusieurs artistes européens et sud-américains sont alors recrutés en vue de pallier ce manque, pour la plupart à travers les agences internationales. C'est le cas de plusieurs artistes argentins comme Breccia, qui ne partent pas forcément à

l'étranger mais qui trouvent d'autres débouchés pour continuer à travailler et gagner de nouveaux marchés. Tandis que le dessin est confié à des dessinateurs étrangers, les scénarios dépendent presque exclusivement des auteurs anglais. Dans ces conditions, le travail par l'agence ne constitue pas un projet personnel pour ces artistes mais bien plutôt un travail réglé suivant les exigences de l'éditeur, qui impose le scénario et exige un langage graphique spécifique : l'attention portée au détail, la documentation rigoureuse pour la représentation constitue une contrainte du genre. Il s'agit d'une bande dessinée d'aventures très illustrative, associée à la lecture. Plusieurs artistes de l'âge d'or argentin se sont donc retrouvés incorporés à ces agences<sup>53</sup>, y compris Breccia, qui répond à quelques commandes pour des *comics* de western et au cours de l'année 1960 se rend en Angleterre sur l'invitation de la maison d'édition. L'exemple de Fleetway nous permet de voir comment fonctionne une bande dessinée classique, plutôt illustrative, aussi qualifiée de « commerciale » en raison de son cahier des charges très strict. Les dessinateurs subissent de nombreuses contraintes qui laissent peu de la place à l'expérimentation.

Si Breccia participe activement au développement de la bande dessinée argentine pendant cet âge d'or, à partir des années 1960 il travaille presque exclusivement pour le marché européen. *Mort Cinder* et *L'Éternaute* réalisés en collaboration avec le scénariste H. G. Oesterheld, connaissent un grand succès lors de leur publication en revue en Italie à partir de 1972. Dans les années 1980, des recueils de ses histoires paraissent en Espagne, en Italie et en France.

Les années 1970 ont été pour Breccia le début de créations plus centrées sur l'aspect plastique de l'image. Si dans la décennie précédente il avait créé un nouveau réalisme plastique dans sa bande dessinée, il l'enrichit fortement dans les années 1970 et 1980, par les biais de l'exploitation de recours visuels et séquentiels et l'incorporation de nouvelles techniques et de nouveaux procédés appartenant aux arts plastiques, comme la peinture, sous l'influence des mouvements artistiques modernes. C'est dans cette période que se situe notre corpus de référence, constitué par divers exemples de transpositions formelles. Les œuvres sélectionnées constituent des échantillons de diverses techniques et de divers procédés plastiques :

---

<sup>53</sup> Armando Bonato, Arturo del Castillo, Hugo Pratt, José-Luis Salinas, Oscar Zárate, entre autres.

l'encre de chine appliquée au pinceau, à plume, à la lame de rasoir, par *dripping*, par éclaboussure, etc. ; le collage ; la couleur par l'acrylique et l'encre de couleur appliquée à pinceau, au doigt, etc. Elles mettent aussi en place différentes mises en séquence qui se déploient à différents degrés entre l'illustratif et l'abstrait. En vue d'articuler ces nouveaux projets Breccia s'est entouré des remarquables scénaristes et écrivains, tels que Carlos Trillo, Norberto Buscaglia et Juan Sasturain mais il a aussi travaillé seul aux scénarios de ses diverses transpositions.

### **I.2.3. Les années 1980 et 1990**

Les années 1980 présentent un panorama où le marché de la bande dessinée nationale s'est fortement réduit. Dans le contexte d'un champ de la bande dessinée « post-Oesterheld », le scénariste ayant été victime du terrorisme d'état en 1977, deux publications resteront emblématiques : les revues *Fierro* et *Super humor*. *Fierro*, compilation d'histoires « à suivre » faites sur le modèle de *Heavy Metal* (États-Unis) ou *Métal Hurlant* (France), permet aux lecteurs et dessinateurs locaux de découvrir les nouveaux auteurs européens et les argentins qui publient dans ce continent, ainsi que des jeunes auteurs locaux émergents. Les thèmes de la difficile histoire récente y apparaissent : la dernière dictature civile et militaire, la guerre des Malouines, l'exil, etc. En l'occurrence la bande dessinée *Perramus*, dessinée par Breccia et scénarisée par Juan Sasturain, directeur de la revue *Fierro* à l'époque, évoque directement la dernière dictature argentine. Publiée en 1985, elle est aujourd'hui considérée comme un chef d'œuvre de la bande dessinée universelle. L'homme sans nom, appelé Perramus d'après la marque de sa gabardine, se réveille un jour sans souvenirs, sans mémoire avec la tâche de faire disparaître les morts d'une dictature. La saga, divisée en quatre parties subdivisées en chapitres publiés à partir de 1983, comprend une infinité de références à l'art, à la littérature et à la culture sud-américains et reste un repère emblématique de la bande dessinée contemporaine.

Plusieurs publications prennent aussi la parole dans les débats socio-politiques de l'époque, notamment au moment du retour de la démocratie et de la fin du terrorisme d'État. Lucas Verone<sup>54</sup>, théoricien de l'*historieta*, relève comme thématiques propres à ces débats, certaines problématiques, tels que la représentation de l'horreur de la dictature, la construction des politiques de mémoire, la reconstruction des liens sociaux détruits, autour du principe d'une défense de la démocratie. Plusieurs bandes dessinées de Breccia participent à ce débat, comme *Perramus* et notamment des transpositions comme *William Wilson* ou *Dracula*. Il se positionne face à la monstration de l'horreur, de la vie sous le terrorisme de l'État. Le dessinateur n'hésite pas à rendre en images de façon très crue le déchirement des corps comme symbole du déchirement social et choisit comme support la transposition, réussissant à introduire les problématiques propres à son contexte historique dans des histoires provenant des grands classiques de la littérature fantastique.

Parmi les nombreuses œuvres qui entrent dans ce contexte de post-dictature, on peut mentionner un exemple qui représente une contrepartie de la cruauté et du grotesque propres à Breccia. Dans l'album *Sudor sudaca*<sup>55</sup> de Muñoz et Sampayo, notamment dans le chapitre « Seuls pour toujours », on aborde le thème de l'expatriation dans les années 1970 vers Barcelone, où s'installèrent un grand nombre d'Argentins échappant à la persécution militaire. L'histoire raconte comment, à partir d'une scène de flirt sur une plage, un commérage peut aller jusqu'à ruiner la réputation d'un homme, le faisant passer pour un collaborateur de la dictature. Les fantasmes de l'horreur sont présents, ainsi que l'impossibilité matérielle de représenter ce passé récent. Dans la planche 6, l'absence est révélatrice : trois vignettes sur cinq restent vides d'images (voir Annexes, *Figure 05*). Le texte dactylographié vient remplacer les zones d'images, les auteurs se trouvant dans l'incapacité de montrer de manière figurative la torture, l'horreur de

---

<sup>54</sup> Lucas VERONE « Historieta, discurso político y narración. La revista *Fierro* entre dos épocas » in *Creencias bien fundadas*, Córdoba, Presses UNC, 2012.

<sup>55</sup> Carlos SAMPAYO et José MUÑOZ, *Sudor sudaca*, Paris, Futuropolis, 1986.

ces moments. Dans un mouvement métalinguistique<sup>56</sup>, sont reproduits des fragments du scénario, apportant par là une réflexion sur le statut de l'image et du mot dans la bande dessinée : les mots racontent plus facilement les traumatismes, tandis que les images, trop fortes ou trop faibles, manquent ici de possibilité de les représenter. C'est alors l'icône qui, par son absence, rend compte d'une impossibilité de remémorer, d'imaginer, de représenter les traumatismes liés à l'exil<sup>57</sup>.

Contrairement à cette tendance, les images de Breccia visualisent grotesquement l'horreur, notamment les scènes de torture très explicites, comme nous le verrons plus loin dans sa transposition de *Dracula*, où il reconstruit une scène de torture à l'aiguillon électrique (voir Annexes, *Figure 06*). Dans cette transposition tardive, il se permet d'aller jusqu'au bout du grotesque et de la satire.

C'est un peu plus tard, au début des années 1990, que Breccia commence, bien tardivement, à être l'objet d'une certaine attention en France et à obtenir un statut d'auteur de référence pour l'histoire de la bande dessinée. Il obtient ainsi plusieurs commandes : des illustrations, des couvertures de fanzines et autres tirages spéciaux, notamment une illustration de Tintin dont il fait un portrait en danseur de tango, intitulé *Tintin et la reine du tango* (voir Annexes, *Figure 07*) dans un album collectif qui présente une quarantaine de couvertures imaginaires de Tintin, publié par les Éditions du Lion à Bruxelles.

Bien que tardive, cette reconnaissance a encore lieu du vivant de Breccia, qui en a profité dans les dernières années de sa vie. Il meurt en 1993, à l'époque où débute la plus grande crise de l'histoire de l'*historieta* argentine, où ferment les

---

<sup>56</sup> La *fonction métalinguistique* est définie par Roman Jakobson dans son *Traité de linguistique générale*. Dans le cas de la langue, cette fonction prédomine dans les types de situations communicatives où l'on vérifie le code, par exemple quand on demande la signification d'un mot ou que l'on utilise le dictionnaire. De même, dans les *comics* le « code » peut être signalé au sein du message, Roman Jakobson fait la distinction entre deux niveaux de langage : le « langage-objet » et le « métalangage » qui parle du langage lui-même. Si Jakobson a articulé sa théorie des fonctions du langage au sein des situations communicatives impliquant la parole, elle est souvent transposée à d'autres types de discours, tels que le cinéma, la télévision, la bande dessinée, etc.

<sup>57</sup> Laura Cecilia CARABALLO, « Informe sobre ciegos de Breccia y la puesta en imágenes de la incertidumbre » in *Creencias bien fundadas*, Córdoba, Presses UNC, 2012.

principales maisons d'éditions, parmi elles, Columba, Record, El Globo et La Urraca, qui publiait la revue *Fierro* qui cesse d'être publiée. Parallèlement, le circuit de l'autoédition (notamment les fanzines de bande dessinée) connaît un grand essor. Du fait de cette crise industrielle locale, la consommation de bande dessinée d'origine états-unienne et japonaise devient massive. La récession économique et la conséquente réduction de la consommation ainsi que la loi de convertibilité de la monnaie<sup>58</sup> se trouvent certes parmi les principales causes de cette crise.

Cette périodisation de l'histoire de la bande argentine en trois moments, d'abord, sa naissance et son évolution jusqu'à l'âge d'or ; ensuite, le déclin de l'industrie nationale ; enfin, la dernière décennie de la vie de Breccia entre les années 1980 et 1990, nous a permis de situer l'œuvre de Breccia. Il réalise ses premières publications à la naissance de la bande dessinée argentine (dans les années 1930-1940), pour développer son graphisme personnel (dans les années 1950-1960) et arriver à un point de libre expérimentation à la fin de sa carrière (années 1970-1980). Les transpositions qu'il produit dans la première période de la bande dessinée argentine sont des adaptations plutôt subsidiaires des textes littéraires, tandis que dans les vingt dernières années de sa carrière, il produit les transpositions formelles qui constituent notre corpus. L'étude de cette partie de son œuvre entraîne l'établissement des catégories d'analyse propres à la bande dessinée comme à d'autres disciplines.

Il nous reste à présent à nous pencher sur les textes des théoriciens de la bande dessinée qui traitent de l'œuvre et de la figure de Breccia et qui vont ouvrir notre chemin par leurs premières pistes d'analyse.

---

<sup>58</sup> Un *peso* devient équivalent à un dollar, la convertibilité étant soutenue ou garantie par les réserves de la Banque centrale argentine. Cette mesure, parmi d'autres, affecte profondément l'industrie nationale qui passe à l'importation compulsive de produits.





**CHAPITRE 3 –. LITTÉRATURE SECONDAIRE SUR ALBERTO  
BRECCIA. QUELQUES PISTES THÉORIQUES**

### **I.3.1. Textes sur Breccia et la bande dessinée**

Dressons maintenant la cartographie des études que Breccia a suscitées. De nombreux théoriciens ont écrit sur sa vie et son œuvre, en France et en Argentine. En France, malgré sa popularité toute relative dans ce pays, de grandes figures de l'analyse bédéistique se sont penchés sur son œuvre. Parmi les principaux, nous retiendrons Thierry Groensteen, Anita Van Belle, Arnaud de la Croix, Javier Coma, Bruno Lecigne et Jacques Samson. Leurs analyses tournent préférentiellement autour de la prééminence du visuel plastique et soulignent l'expérimentation dans la bande dessinée de Breccia. C'est parce qu'ils s'orientent souvent vers une analyse visuelle de la bande dessinée, enjeu central de notre démarche théorique, que nous les avons retenus.

D'autre part, en Argentine, Breccia reste un monument de la bande dessinée nationale. Le premier à avoir écrit sur son œuvre est Oscar Masotta, dont nous commenterons l'un des premiers textes concernant la bande dessinée, *La historieta en el mundo moderno* (1970). Mais nous pouvons aussi mentionner des écrits où l'œuvre de Breccia fait l'objet d'analyses générales dans le contexte de la bande dessinée argentine, tels que ceux de Jorge Rivera (*Panorama de la Historieta argentina*), Pablo de Santis (*Historieta y política en los '80*), Carlos Scolari (*Historietas para sobrevivientes. Comic y cultura de masas en los años 80*), Judith Gociol et Diego Rosemberg (*La historieta argentina. Una historia*) entre autres. Le corpus de textes argentins que nous évoquerons par la suite est plus spécifique, notamment ceux d'Oscar Massotta, Juan Sasturain et Laura Vázquez. Ceux-ci connaissent de plus près son parcours et ses propos, puisque Breccia accordait assez souvent des entretiens et apparaissait régulièrement dans la presse locale. Ces écrits nous renseignent sur sa figure d'auteur et de dessinateur BD local et citent souvent ses propres propos, parfois contradictoires, en relation avec les péripéties de son travail.

#### **I.3.1.1. Oscar Masotta : parler de l'œuvre, parler de la vie**

Commençons par un texte fondateur de la théorie de la bande dessinée argentine, *La historieta en el mundo moderno* d'Oscar Masotta, qui inclut déjà dans sa première édition (Paidós, 1970) la mention de notre dessinateur.

Cet intellectuel qui a introduit les théories lacaniennes en Amérique du Sud et s'est fait théoricien de la bande dessinée, est l'un des premiers dans son article « Breccia de cerca »<sup>59</sup>, à rapporter les propos du dessinateur au sujet de son œuvre, et à affirmer : « avoir une conversation avec Breccia c'est s'abîmer dans le tourbillon de ses contradictions, de ses thèmes récurrents. » L'auteur constate en effet que lorsque Breccia parle de la bande dessinée, il fait le récit de sa propre vie. Il affirme que le dessinateur est traversé par ce qu'il fait, investi d'affects. Par ailleurs, écrire sur Breccia, comme il advient aussi dans notre travail, donne à Masotta l'occasion d'affirmer la spécificité de la bande dessinée lorsqu'il affirme :

Ce qui détermine en premier lieu la valeur de la bande dessinée c'est, à mon sens, le degré avec lequel elle permet de manifester et de sonder les propriétés et les caractéristiques du langage même de la bande dessinée, la révélant comme un langage<sup>60</sup>.

Malgré son utilisation des concepts de la linguistique pour valoriser la bande dessinée comme *un* langage à part entière, l'idée centrale de cette définition de Masotta correspond à ce que nous considérons comme une certaine opacité de la bande dessinée : sa structure ainsi que l'élément plastique et graphique dévoilent nécessairement son existence en tant qu'acte d'expression et de communication spécifique. En effet, la bande dessinée prétend raconter une histoire tout en révélant sur la page l'artifice dont elle se sert pour la construire, soit, la multiplicité d'images sur une séquence et le dessin (ou la peinture), accompagnés ou non d'écritures.

---

<sup>59</sup> Oscar MASOTTA, *La historieta en el mundo moderno*, *op. cit.*

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 158

*Lo que determina en primer lugar el valor de una historieta, a mi juicio, es el grado en que permite manifestar e indagar las propiedades y características del lenguaje mismo de la historieta, revelar a la historieta como lenguaje.* (Traduit par mes soins)

Masotta examine ensuite l'un des chefs d'œuvre d'Alberto Breccia (dessin) et H. G. Oosterheld (scénario), *Mort Cinder*, œuvre qui exemplifie bien entendu cette nouvelle définition. L'auteur affirme que Breccia cherche là un dessin dramatique et expressionniste, à condition de faire deux lectures de son graphisme. Celui-ci est pour une part naturaliste, et, pour une part, expressif, mettant en avant ses propriétés de dessin. La terreur, le sang, les figures humaines existent dans ses vignettes mais se situent seulement derrière le trait. L'horreur n'est pas représentée directement : ce qui est représenté est précisément la façon de représenter cette horreur, affirme Masotta très pertinemment. Autrement dit, la production du dessinateur devient un commentaire sur elle-même. Sur ce point, on trouve déjà dans *Mort Cinder* les éléments visuels noir et blanc très caractéristiques de son œuvre, ainsi que les jeux avec la figuration et la tendance au figural que nous problématiserons à partir de son œuvre transpositive.

### **I.3.1.2. Juan Sasturain : Breccia, dessinateur « inconfortable »**

Venons-en maintenant aux analyses de Juan Sasturain, qui s'intéresse à Breccia et à son œuvre dans au moins deux de ses ouvrages publiés et y fait souvent référence dans son émission télévisée sur l'histoire de la bande dessinée argentine, « *Continuará* » diffusée sur la chaîne télévisée *Encuentro*<sup>61</sup>. Il faut noter que Juan Sasturain est un acteur conséquent dans le champ de la bande dessinée argentine des dernières décennies : écrivain et scénariste, il dirige notamment la revue *Fierro* dans les années 1980, journal de production bédéistique nationale et internationale. L'auteur est de plus scénariste, ayant collaboré avec Breccia, entre autres, sur la série *Perramus*.

Sasturain lui consacre un chapitre de son ouvrage publié en 1993 *El domicilio de la aventura*, qui fait le point sur la bande dessinée argentine d'aventures. Son chapitre « Breccia y la incomodidad » (*Breccia et l'incommodité*) rend compte de la dimension dérangement de la bande dessinée breccienne au niveau de l'image et de la séquence. Bien clarifier cette idée implique selon Sasturain la distinction entre deux

---

<sup>61</sup> Juan SASTURAIN, « Breccia y el Mort Cinder », *op. cit.*

types de dessinateurs du point de vue du visiolecteur et de sa réception de l'œuvre : les dessinateurs qui entraînent des sensations de confort<sup>62</sup>, permettant le spectateur d'être à l'aise et les dessinateurs « inconfortables »<sup>63</sup>. Les premiers créent un espace sûr de repos dans la reconnaissance, la vérification, la possibilité de comprendre l'histoire indépendamment de l'intérêt que l'on porte à l'image. Ceux-ci privilégient le confort d'une bande dessinée plutôt illustrative, racontant une histoire par une suite d'actions illustrées et narrées par les cartouches de texte. Dans cette optique, nous avons associé cette catégorie de bande dessinée plutôt avec la lecture qu'avec la vision. Ensuite, les artistes inconfortables, comme Breccia, provoquent un trouble, une sensation d'inquiétude chez le visiolecteur à travers « les tensions et les effets de ses tensions, autant dans les degrés plus pompeux de la représentation dramatique (comme la peur) que dans les autres aspects extrêmes de la représentation plastique (l'opposition noir/blanc ou figure/fond) avec plusieurs gradations à chaque niveau. »<sup>64</sup> Il suffit d'examiner ces considérations pour confirmer que les éléments plastiques peuvent déranger le visiolecteur qui n'anticipe pas de résolutions visuelles peu lisibles et donc peu illustratives et qui attend, au contraire, une plus forte lisibilité.

Sasturain affirme en outre que Breccia est un survivant d'une espèce éteinte, celle des dessinateurs qui se sont construits eux-mêmes en tant qu'artistes, parallèlement à la recherche du propre dispositif de la bande dessinée et de son identité. L'histoire du genre s'entremêle avec l'histoire de la vie de Breccia, dans la mesure où il commence à publier dans les premières années de publications de bande dessinée argentine, et participe donc à la construction du genre.

En ce qui concerne cette construction de son œuvre en même temps que celle du dispositif propre de la bande dessinée, Sasturain tout comme Masotta considère

---

<sup>62</sup> En espagnol *comodidad*.

<sup>63</sup> En espagnol *dibujante incómodo*.

<sup>64</sup> Juan SASTURAIN, *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1995.

[...] *tensiones y los efectos de esas tensiones tanto en los grados más aparatosos de la representación dramática -el miedo, por ejemplo-, como en los aspectos extremos de la representación plástica -la oposición blanco/negro, fondo y figura- con todas las gradaciones en cada nivel.* (Traduit par mes soins)

comme décisive dans la carrière de Breccia le moment où celui-ci rencontre, à quarante ans, le scénariste Héctor Genmán Oesterheld. Il entame à ce moment-là *La gota*, premier épisode de la série *Sherlock Time*, se trouvant devant le défi d'une histoire unitaire et intégrale : dorénavant il n'est plus soumis au travail feuilletonesque hebdomadaire. Cette bande dessinée le rapproche des limites de ses ressources plastiques. Le graphisme, très personnel, est le résultat, selon Sasturain, d'une pratique obstinée de la « fonctionnalité expressive ». L'expressivité est le moteur de sa création, affirme Sasturain. Cette dernière ne travaille pas à partir de modèles, mais à partir de besoins : son image est un instrument pour construire et pour révéler un regard. Désormais, ses images deviendront, nous l'avons déjà dit, l'expression d'un parti pris sur la représentation. Tandis que ce texte est centré sur l'aspect créatif dans l'œuvre de Breccia, Sasturain évoque dans un texte plus récent toutes les anecdotes possibles liées à son travail de dessinateur et auteur de bande dessinée. Il cherche en effet, tout comme Masotta, à rapporter ses propos (tous deux ont eu plusieurs discussions avec Breccia).

Juan Sasturain publie donc en 2013 *Breccia, el viejo*, transcription d'une série d'entretiens que Breccia lui a accordés au cours de l'année 1987. L'auteur organise une dizaine de rendez-vous où Breccia s'exprime sur son art, guidé par les questions de Sasturain. Les enregistrements ont été transcrits pour la publication de l'ouvrage presque trente ans plus tard. Sasturain conduit Breccia à travers son œuvre et donc dans toute sa vie, cet ouvrage ayant aujourd'hui une importante valeur documentaire.

Latino Imparato<sup>65</sup>, représentant et éditeur d'Alberto Breccia en Europe, propose lui aussi un entretien avec le dessinateur en janvier 1992 : il sort la même année sous le nom d'*Ombres et lumières*. La parution de cet ouvrage a eu lieu à l'occasion de l'exposition « Alberto Breccia » organisé par la Maison de la culture de La Louvière, en Belgique. Plus brève que celle de Sasturain, la conversation se centre de même sur son œuvre, ses débuts et révèle plusieurs anecdotes autour de ses entreprises liées à la bande dessinée. Breccia raconte donc ses commencements

---

<sup>65</sup> Latino Imparato fonde en 1984 les éditions Vertige Graphic qui publie *Rapport sur les aveugles*, *Mort Cinder* et *Ombres et lumières*. Ensuite, au cours de l'année 2000, il assume la direction de la maison d'édition Rackman où sortent *Buscavidas*, *Cauchemars*, *Dracula*, *Les Mythes de Cthulhu* et *L'Éternaute*.

comme ouvrier d'abattoir, ses premiers dessins publiés, son passage du genre humoristique à la bande dessinée d'aventures, il parle aussi des auteurs qui l'ont influencé, de sa rencontre avec Hugo Pratt et H. G. Oesterheld, de son dessin et de son style. De ces propos recueillis dans ces entretiens et de bien d'autres, nous ferons une sorte de puzzle de ses expériences et de ses créations racontées par lui-même. Mais par ces propos, il construit un récit de sa vie et de lui-même comme dessinateur qui nous renseigne sur ses conceptions, parfois contradictoires, sur l'art, sur la littérature et sur la bande dessinée.

### **I.3.1.3. *Laura Vázquez : le discours de Breccia sur lui-même***

Dans une démarche plus proche de l'analyse littéraire, la thèse doctorale de Vázquez, sur l'industrie de la bande dessinée argentine, publiée par Paidós à Buenos Aires en 2010 sous le nom d'*El oficio de la viñetas*, centre un de ces chapitres sur les propos de Breccia vis-à-vis de son œuvre. L'auteure propose un bref résumé de son œuvre pour se centrer au moment où il se détache de la production alimentaire, et qu'il commence à travailler avec Héctor Oesterheld pour la maison d'édition Frontera. Selon Vázquez, Breccia reconsidère à ce moment sa conception du dessin, et insiste sur une dimension non utilitaire de son œuvre. La contribution de Vázquez reflète dans le discours de Breccia sur la bande dessinée l'idée sous-jacente et romantique du métier fondée sur l'idéologie de la création désintéressée. Elle dévoile à cet égard une contradiction que le dessinateur laisse souvent percer lorsqu'il parle de son œuvre : d'un côté il discrédite la peinture et les beaux-arts en relevant la valeur de la bande dessinée, la défendant. De l'autre, lorsqu'il est sollicité pour montrer ses peintures et que l'on parle de ses techniques, il affirme qu'il n'est pas vraiment un lecteur de bande dessinée et qu'il est arrivé à cette profession un peu par hasard, par nécessité économique. Lui-même légitime, selon Vázquez, la qualité de son art de la bande dessinée à travers l'appel aux beaux-arts et à la littérature :

L'ambivalence par rapport à l'art et au marché doit être comprise en termes de position conflictuelle dans laquelle le rejet, tout comme la fascination, fluctue. La confection d'une « biographie précieuse » l'amène à



décrire un itinéraire excentrique : son travail dans l'abattoir à Mataderos, son passage par les résidences de Rio de Janeiro, la vie de jeunesse nomade, le monde marginal, les carnivals, les duels au couteau<sup>66</sup>.

Laura Vázquez évoque ainsi ses propos sur ses débuts comme dessinateur, histoire qu'il reprend à plusieurs reprises lors des différents entretiens, insistant notamment sur toutes les difficultés auxquelles il a dû faire face du fait de son milieu familial humble, en dépit duquel il a eu très tôt accès à la littérature. Le programme esthétique de Breccia le conduit donc à créer une sensibilité qui relie des notions en apparence (et selon ses convictions) opposées : le goût du grand public contre les dispositions de l'artiste ; la nécessité contre la vertu ; la production restreinte contre la diffusion de masse, etc. Nous observons aussi qu'à un moment donné de sa carrière, lorsqu'il commence à être reconnu en tant que dessinateur de bande dessinée, il établit lui-même cette frontière entre ce qui est « artistique » et ce qui ne l'est pas, cherchant de même à se détacher de son héritage antérieur, notamment des *comics* nord-américains d'aventures, comme ceux de Milton Caniff ou Harold Foster. Toutefois, ces notions ne sont opposées qu'en apparence car elles répondent à une hiérarchisation la culture qui débouche, bien entendu, sur la considération de la bande dessinée comme un art mineur et non pas comme une expression créatrice à part entière. Nous cherchons pour notre part à établir des distinctions et à créer des catégories à partir de l'analyse de son œuvre sans pour autant opérer des jugements de valeur sur les différentes formes de bande dessinée, comprises dans des catégories telles que bande dessinée illustrative ou bande dessinée créatrice, comme celle de Breccia. Nous tâcherons plutôt de les différencier en vue de créer un appareil théorique capable d'aborder des nouvelles formes expressives, montrées notamment

---

<sup>66</sup> Laura VÁZQUEZ, *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Paidós, 2010.

*La ambivalencia con respecto al arte y al mercado debe ser entendida en términos de una posición conflictiva en la que el rechazo y la fascinación son fluctuantes. La confección de una "biografía valiosa" lo lleva a describir un itinerario excéntrico: su trabajo como matarife en Mataderos, su pasaje por las pensiones en Rio de Janeiro, la vida nómada, el mundo orillero, los carnavales y los duelos a cuchillo.* (Traduit par mes soins)

par l'œuvre transpositive de Breccia. C'est-à-dire que nous ne souhaiterons en aucun cas sous-entendre qu'un modèle de bande dessinée serait meilleur ou plus significatif que l'autre, conclusion qui semble se dégager des propos de Breccia.

#### **I.3.1.4. Breccia vu par les francophones : la création et les aspects visuels**

Du côté de la France, Breccia a souvent été l'objet d'études de la part des théoriciens de la bande dessinée tout en étant moins connu dans ce marché éditorial. Voyons notamment le numéro 62 (année 1985) de la revue *Cahiers de la bande dessinée*, publiée par Glénat, qui consacre une série d'articles à l'œuvre de Breccia, à l'occasion de sa présence au festival de bande dessinée de Lucca, en Italie, en 1984. Nous ferons référence aux différents articles dans leur ordre d'apparition.

En premier lieu, la revue fait une présentation du dessinateur signée par Thierry Groensteen, son rédacteur en chef. Le théoricien introduit en quelques paragraphes la bande dessinée argentine aussi bien que divers éléments biographiques et de l'œuvre de Breccia : de ses premières publications au tournant que signifie *Mort Cinder* dans sa carrière comme auteur de bande dessinée, jusqu'à ses grandes œuvres et ses publications en France. Il établit les caractéristiques principales du dessinateur dans son savoir-faire et son authentique capacité à l'expérimentation, ainsi que la difficulté du grand public à l'apprécier : « Ce dossier contribuera, nous l'espérons, à la reconnaissance d'un auteur dont les perpétuelles innovations ont pu dérouter bien des lecteurs, mais qui ne laisse pas d'être passionnant et absolument moderne. »<sup>67</sup> En effet, plus intéressé par la pratique de son métier que par les anecdotes concrètes, Groensteen propose à Breccia lorsqu'il le rencontre à Lucca, de parler des divers aspects de sa production.

Breccia affirme donc ouvertement que la bande dessinée, travail répétitif et fastidieux, le plonge dans la monotonie ; pour en échapper, il s'est donc livré à diverses expériences plastiques. Il raconte qu'il s'est forcé à générer des nouveaux

---

<sup>67</sup> Thierry GROENSTEEN, Anita VAN BELLE, Luc DELLISSE, Arnaud DE LACROIX, Javier COMA et Bruno LECIGNE, « Dossier Alberto Breccia », *Cahiers de la bande dessinée*, n° 62, Avril 1985.

défis pour renouveler son intérêt pour cet art. Ces confessions créent une sorte de mythe d'origine de sa pulsion expérimentale, que nous associons à la pratique de la transposition. Il fait aussi référence au moment où son travail commence à être pris au sérieux, à savoir à partir de la série *Sherlock Time*. Il explique ainsi les différentes étapes de son travail :

Sur une feuille de brouillon, je fais d'abord un croquis très précis de toute la page. Sur la planche définitive, je me contente d'esquisser légèrement l'emplacement des personnages, de signaler la répartition des masses, et puis je travaille directement à l'encre, en m'accordant une part d'improvisation.<sup>68</sup>

Dans cette citation, Breccia nous permet de comprendre la genèse de ce caractère très gestuel que nous analyserons sur ses planches, étant donné qu'il esquisse à peine le contenu des vignettes pour travailler directement à l'encre. Autrement dit, il ne définit pas au préalable le contenu mais il le laisse se définir à fur et à mesure qu'il applique la matière. Cette procédure est bien visible dans *Mort Cinder*, où il commence à s'affirmer en tant que maître du noir et blanc.

L'article suivant, signé par Anita Van Belle, « Mort Cinder, le mort impavide », analyse cette dimension très plastique de son œuvre. De même axée sur l'étape de la création et la construction du dispositif, l'auteure aborde la question du minutieux travail sur les personnages et ses modifications très organiques, par un trait expressionniste et résultant d'un travail du noir et blanc binaire, proche du clair-obscur :

Les multiples passages de *Mort Cinder* de sa condition d'homme fatigué à la condition d'immortel périssable sont rendus par Breccia grâce à un travail sur les traits de visage : tantôt c'est un masque immobile qui ne varie pas de case en case, tantôt une face qui se liquéfie dans le temps, cernée par une masse opaque. Il arrive que le visage de Mort Cinder soit réduit à quelques hachures

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 81.

noires, comme victime d'une irradiation, ou, au contraire, qu'il soit si parcouru de petites hachures qu'il semble démoniaque.<sup>69</sup>

On évoque ici, dans la même lignée que l'article précédent, les moyens expressifs de Breccia pour donner une particularité aux personnages, notamment les changements d'état, qui font de ceux-ci des personnages organiques, plongés dans leurs circonstances, aspect que nous développerons aussi, notamment par la définition du personnage sensoriel. Ces procédures font l'objet d'analyses approfondies au cours de notre texte. Également centrée sur la genèse du geste, Van Belle élabore une description des constructions de ses figures qui exposent inévitablement la façon dont elles sont construites, à travers le noir et blanc, les contrastes, les pics, les couteaux, les fouets exprimant une angoisse latente dans un monde en perpétuelle mutation : les personnages se dissolvent dans la lumière. Elle caractérise donc le dessin de Breccia comme « mouvant », parfois comme un kaléidoscope, parfois comme des masses lourdes :

[...] d'un moment à l'autre l'œil rassemble les paillettes qui parsèment la case selon un dessin différent. D'autres fois, la brutalité de masses est telle qu'on ne perçoit tout d'abord que des monolithes volumineux, qu'il faut ensuite réduire à un corps ou un navire. Dans les deux cas, le rythme de lecture est le même, il s'agit de revenir deux ou trois fois à la même case, jusqu'à ce qu'on ne se souvienne plus si on l'a déjà lu ou non, parallèlement à Mort Cinder, le héros, qui se pose la question des instants déjà vécus, et confond ses souvenirs et la réalité, ne conservant de sa « vie éternelle » qu'une impression de cycle infini.<sup>70</sup>

L'analyse d'Anita Van Belle se centre donc sur la représentation de ce monde imaginaire du héros immortel. Dans le même ordre d'idée, l'article d'Arnaud de la Croix, « Lovecraft-Breccia : l'invisible révélé », s'appuie sur ces ressources

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 82.

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 83.

constructives de l'image qui la dévoilent comme un univers à part : « La création extrêmement particulière accomplie par Alberto Breccia et le scénariste Norberto Buscaglia dans *Cthulhu* au départ du travail littéraire, lui aussi spécial, de Lovecraft, devrait alors permettre de saisir toute l'ambiguïté de la BD, voire sa spécificité même. »<sup>71</sup> L'auteur travaille la transposition de Breccia des *Mythes de Cthulhu* de Lovecraft et toute la richesse d'une palette qui va de l'abstraction à la figuration, éléments fondamentaux pour notre analyse plastique de sa bande dessinée transpositive. Il explique alors cette alternance ainsi que l'amalgame qui se présente dans les chapitres de cette bande dessinée ; les figures naturalistes sur des décors abstraits et inversement, proche des personnages sensoriels qui nous occuperont ultérieurement :

Breccia passe des images figuratives à des images abstraites. Ce passage d'un flux d'images à l'autre se double de tout un registre d'interférences graphiques : personnages figuratifs dans un décor abstrait, images mixtes (participant jusqu'à l'indistinction de l'abstraction et de la figuration), mélanges de techniques d'une image à l'autre ou dans la même image (encre noire, lavis, photographie, solarisation, collages), mixage d'écoles (ce visage qui tantôt affecte la connaissance du croquis réaliste détaillé et tantôt les traits acérés de l'expressionnisme).<sup>72</sup>

Arnaud de la Croix nous explique que ces caractéristiques du graphisme breccien provoquent une « malaise rapidement insupportable » chez le lecteur, qui perd les repères acquis par certaines conventions visuelles de la bande dessinée. Ces propos rejoignent ceux de Juan Sasturain, cités auparavant, qui considère Alberto Breccia comme un dessinateur « inconfortable », ne rassurant en aucun cas le lecteur mais l'incluant dans une expérience différente de celle d'une bande dessinée illustrative ou narrative.

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 88.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 90.

Javier Coma signe l'article suivant, « Perramus, un poème sur l'aventure humaine », consacré à la bande dessinée que Sasturain et Breccia ont signé ensemble. On mettra en avant, encore une fois, la capacité de Breccia de faire prévaloir les éléments plastiques par rapport à la narration dans la bande dessinée, générant ainsi plusieurs possibilités de lecture ou, selon nos propos, de visiolecture. Ce constat peut aussi se faire en analysant la série *Perramus*, chef-d'œuvre sorti dans le contexte de la post-dictature en Argentine. L'auteur n'échappe pas au constat de l'importance d'Alberto Breccia dans le contexte de la bande dessinée mondiale, comme le prouve notamment son expérimentation qui pousse ses limites le dispositif :

Il faut souligner une fois encore le fait que Breccia fit figure de précurseur, amorçant l'évolution vers une bande dessinée adulte dès la fin des années 50 (c'est-à-dire avant ses collègues français et italiens) lorsqu'il s'associa au porte-drapeau du « réveil argentin », Héctor Oesterheld. Créé en 1962, *Mort Cinder* devança les premières grandes réussites de la bande dessinée européenne.<sup>73</sup>

En dernier lieu, l'article de Bruno Lecigne, « Breccia, mode d'emploi », concerne aussi la création des planches par Breccia mais approfondit aussi sa dimension représentative. Il mentionne pour commencer l'évolution de l'œuvre de Breccia, entre une narration classique à la Caniff pour resignifier la bande dessinée et « déconstruire peu à peu le vocabulaire et en perturber les lois. »<sup>74</sup> Dans cette démarche, Breccia détache la bande dessinée des paramètres classiques, selon affirme Lecigne :

Comme souvent dans ce type de démarche transformationnelle, ce sont les limites mêmes qui enserrent le classicisme qui sont visées : à l'uniformité figurale, Breccia oppose une stylisation abstractionniste ; à l'économie

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 91.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 94.

narrative, Breccia oppose des procédés de répétition ; à la cadence mécanique d'un découpage unitaire, Breccia oppose une temporalité malléable.<sup>75</sup>

Lecigne évoque donc l'usage des recours que nous ciblerons aussi dans notre analyse, tels que la répétition, l'abstraction et une temporalité non linéaire, en apportant des pistes d'étude très enrichissantes, notamment à propos des correspondances visuelles au sens du toucher qu'il explique à travers la transposition du texte « Rapport sur les aveugles » d'Ernesto Sábato. Ce chapitre du roman *Sobre héroes y tumbas* porte sur la manie paranoïaque du personnage, convaincu que tous les aveugles engendrent un énorme complot qu'ils préparent dans un monde caché et souterrain. Lecigne trouve dans la richesse des textures un rapport entre le visuel et le tactile, les doigts étant les yeux des aveugles : « Il faut lire avec les mains, placer les doigts à fleur d'image, se figurer qu'il s'agit peut-être là d'un monde tel qu'un aveugle l'imaginerait. »<sup>76</sup> La transposition du texte à l'image puis du visuel au tactile se rapproche de notre travail sur la prééminence de la surface dans l'image de Breccia. L'abstractionnisme apparaît de façon latente, en marquant les limites de la figuration, comme l'expression d'un parti pris sur la prévalence de la matière sur le symbolique.

L'auteur s'occupe en outre du recours à la répétition dans la mesure où elle oppose l'œuvre de Breccia à la bande dessinée illustrative et narrative, laquelle évite en général l'effet de répétition, en vue d'ajouter une information ou un détail important. Breccia, au contraire, souligne la répétition, qui devient l'une de ses ressources plastiques privilégiées, une caractéristique primordiale de son œuvre. Lecigne observe très pertinemment ce procédé comme un moyen d'impliquer le lecteur en éternisant la durée. Celui-ci n'est plus un décodeur, il entre en sympathie avec les sensations du personnage. La répétition et le cadrage génèrent une tension entre le caché et le montré, une ambiguïté, dimension qui n'existe pas dans la narration plus traditionnelle, où tout est lisible. La construction de l'espace chez Breccia est aussi travaillée par Lecigne, encore sous la forme d'une différenciation

---

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 94.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 95.

palpable par rapport à la bande dessinée classique, à savoir, l'indifférenciation des plans. Le premier et le second plan sont retournés, la profondeur est absente, la perspective s'aplatit : « L'absence de repères spatiaux ne permet pas par exemple de donner au passage à un gros plan une valeur sélective (informative, topographique) ; son impact psychologique fait alors inflation. »<sup>77</sup> Ce mode de représentation provoque une perte de repères pour le visiolecteur, contrairement à la clarté et la lisibilité qui caractérisent une bande dessinée classique.

### **I.3.2. Textes sur Breccia et la transposition**

Étant donné qu'une grande partie de l'œuvre d'Alberto Breccia porte sur les transpositions, certains auteurs ont aussi abordé cet aspect en particulier. Nous nous concentrerons sur deux articles, le premier de Thierry Groensteen qui fait référence à l'inclusion de la pratique transpositive dans l'œuvre de Breccia et le second, un riche travail de Jacques Samson sur le modèle de l'analyse littéraire, à propos de l'une de ses plus emblématiques transpositions, *Le cœur révélateur*.

#### **I.3.2.1. Thierry Groensteen : le riche rapport entre la bande dessinée et la littérature chez Breccia**

En premier lieu, l'article de Thierry Groensteen, « Breccia face au défi du texte. »<sup>78</sup>, publié sur le site web de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, est extrêmement pertinent ici, car il aborde la dimension transpositive de l'œuvre de Breccia, qui nous occupe dans ce travail et qui a été rarement isolée du reste de sa production en tant que dessinateur BD. Notant l'importance quantitative et qualitative de la transposition dans l'œuvre de Breccia, T. Groensteen affirme que celle-ci constitue un dialogue fécond et permanent avec la « chose écrite ». La richesse de ces échanges, argumente l'auteur, se situe peut-être dans le fait qu'il

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 96.

<sup>78</sup> Thierry GROENSTEEN, « Breccia face au défi du texte », *op. cit.*



n'était pas systématique dans ce travail, qu'il a notamment travaillé seul ou avec des scénaristes. Or le choix des œuvres à transposer était réservé exclusivement à Breccia, qui était guidé, comme nous l'avons aussi constaté, par ses goûts et son caractère de grand lecteur, et spécialement par le défi que ces œuvres littéraires représentaient pour les mettre en images. Si comme lecteur, Breccia préférait les romans populaires et les feuilletons, pour adapter à la bande dessinée, affirme Groensteen, Breccia se porte vers des textes plus complexes à adapter. Il rejoint donc les réflexions de Laura Vázquez à propos de cette séparation entre ses goûts personnels et ce qu'il considérait comme l'Art avec une majuscule. Il évoque aussi *Rapport sur les aveugles*, qui met en images le monde de l'imaginaire, puisque tout se passe dans la tête du héros, qui raconte l'histoire à la première personne. Pour cette transposition ainsi que pour d'autres, Groensteen voit Breccia s'éloigner du modèle de narration linéaire qui caractérise la bande dessinée narrative. Il fait référence à une résistance de la part du dessinateur à la tyrannie du marché de l'édition, pour choisir des œuvres qui résisteraient aux éditeurs et au public. Breccia ajoute par conséquent un supplément, spécifiquement plastique par sa production :

Dans la mesure où les moyens ordinaires de la représentation en bande dessinée ne pouvaient qu'aplatir la richesse sémantique des textes, il *fallait* tenter autre chose, faire autrement, s'enfoncer plus avant dans l'épaisseur du signe et du trait, de la tache et de l'informe.<sup>79</sup>

Cette distinction entre une transposition subsidiaire du texte-source qui n'apporte rien à celui-ci en tentant d'être « fidèle » et une transposition formelle, qui constitue un nouveau départ et une lecture personnelle de la littérature, entre précisément dans la problématique de l'article que nous évoquons par la suite. Ces aspects touchent bien sûr notre propre problématique, puisque nous nous intéressons précisément au caractère créateur de la pratique transpositive de Breccia. Toutefois, à la différence de Jacques Samson, nous cherchons à établir des catégories liées au

---

<sup>79</sup> *Ibid.*

visuel et non pas empruntées à la littérature comme le fait ce dernier, théoricien de la littérature.

### **I.3.2.2. Jacques Samson**

Dans l'ouvrage *La transécriture* et l'article intitulé « L'autre texte », Jacques Samson étudie la nouvelle d'Edgar Allan Poe, « Le Cœur révélateur », transposée<sup>80</sup> en bande dessinée par trois dessinateurs différents. L'auteur commence par donner une définition de l'adaptation, l'œuvre adaptée ne sachant jamais être absolument unique, « c'est-à-dire dépasser cet état de fait qui la rend seconde par rapport à un texte premier qui en est la source profonde, la matrice. En effet, la préexistence d'un état initial d'écriture marque de tout son poids ce qui risque d'apparaître d'emblée comme une forme d'usurpation d'identité. »<sup>81</sup> En travaillant les œuvres comme des transpositions et non pas comme adaptations, nous avons, bien entendu, une vision qui diverge de ce point de départ énoncé par Samson. Nous ne concevons pas l'œuvre transposée comme subsidiaire du texte-source, celle-ci devenant entièrement indépendante de celui-ci. Établir des liens entre les deux n'entraîne en aucun cas une soumission de l'œuvre transposée : celle-ci fait, à notre sens, de son texte-source un point de départ et non pas une matrice. Or si Samson comprend le texte-source comme une matrice et les adaptations comme des duplications, il admet toutefois deux types d'adaptation qu'il distingue parmi les trois versions en bande dessinée du « Cœur révélateur ». En premier lieu, il analyse les adaptations de Ricardo Villamonte et celle d'Archie Goodwin (scénario) et Reed Crandall (dessin), assujetties à des contraintes éditoriales, publiées dans des revues de *comics* centrés sur l'horreur et le macabre. Les deux adaptations ajoutent selon Samson une portée macabre qui n'est pas accentuée dans la version de Poe :

---

<sup>80</sup> Nous évoquons les propos de J. Samson en utilisant le terme dont il se sert, à savoir celui d'adaptation et non pas de « transposition ».

<sup>81</sup> André GAUDREULT, Thierry GROENSTEEN, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy*, 1998, p. 234, 235.

De la même manière qu'on parle commodément de lecteur « moyen » ou « ordinaire », on est d'ores et déjà tenté de qualifier ces adaptations de « moyennes » ou « ordinaires », indiquant par-là que la démarche qui les soutient n'a que peu de prétentions artistiques, préférant s'assujettir à des impératifs extérieurs à l'œuvre initiale et ajouter sa contribution à un corpus d'ensemble amplement redondant (l'horreur ou le macabre) aux règles duquel elle a clairement vocation de se conformer.<sup>82</sup>

Ces adaptations de commande, a priori sans intérêt particulier pour l'analyse, différent donc de la position de Breccia qui pour commencer ne répond pas à une commande éditoriale mais procède par choix personnel. Cette sorte de spécialisation de la publication n'existe donc pas dans son cas. Notons quand bien même que l'auteur établit un certain jugement de valeur en définissant les deux premières adaptations en tant que « moyennes » ou « ordinaires », ce qui marque une hiérarchie entre les auteurs et ses adaptations : si Villamonte, Goodwin et Crandall font un travail dépourvu de valeur car il répond à un stéréotype de bande dessinée, Breccia fera un travail supérieur mais dans la mesure seulement où il serait « plus littéraire ». Le choix de Breccia est en quelque sorte « libre » (il n'a pas de contraintes éditoriales) et, de plus, il s'adapte mieux selon Samson au genre d'origine, c'est-à-dire qu'il rentre plus clairement dans l'appellation de « fantastique ». En effet, selon les propos de Samson, les deux premiers travaux s'adaptent ou se soumettent à un certain type de bande dessinée commerciale, tandis que le travail de Breccia s'adapte à l'œuvre littéraire.

Samson se consacre à une juste analyse de la nouvelle de Poe, structurée sur une intrigue qui peut se schématiser simplement et qui a un grand impact, par la mise en place d'une tension permanente. Le personnage principal et narrateur, ne quitte jamais le territoire de son univers intérieur et inclut une partie d'argumentation dans sa narration ; il parle de lui-même ainsi et raconte, rapporte les faits. De plus, le personnage passe selon Samson d'une instance assertive à une instance descriptive ; le narrateur est donc interpellé dans le cours du texte. Cette richesse du texte n'est

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 238.

pas exploitée dans les deux premières adaptations qui se soumettent aux règles d'un genre dont la finalité paraît aux antipodes de celle de Poe. Ils opèrent donc selon Samson une banalisation de l'œuvre par réduction et déplacement de son centre d'intérêt, que l'auteur évoque comme les jeux complexes et tourmentés du langage et le rapport à la folie « au profit d'une recherche d'effets qui s'avèrent singulièrement gratuits, précisément parce qu'ils sont posés en termes de finalité et non de moyens. »<sup>83</sup> Breccia en revanche, s'approcherait plus du texte conceptuellement, en privilégiant ce caractère de construction mentale. Il fait, selon Samson, une lecture éclairante du texte qui agit avec le propre langage, en jouant avec les moyens expressifs de la bande dessinée : l'élément expressionniste, le noir et blanc et la construction de personnages hiératiques, l'effet compositionnel de la page, les éléments répétitifs qui traduisent « le ralenti presque martyrisant de la narration. »<sup>84</sup> Si Samson reconnaît la façon de visualiser il reste dans une logique qui soumet la transposition à la juste traduction du texte littéraire. L'analyse de Samson est d'une grande richesse mais nous conduit vers l'un de nos enjeux principaux : résister au statut mineur de la bande dessinée tout en résistant au statut mineur de l'adaptation, considérée comme vulgarisation ou version plus ou moins correcte d'une création originellement littéraire.

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 245.

<sup>84</sup> *Ibid.*



**CHAPITRE 4-. IMAGE ET TEXTE : DE LA LECTURE À LA  
VISION DANS LA BANDE DESSINÉE DE BRECCIA**

#### I.4.1. *Textimage*, lisible et visible

La bande dessinée est si l'on peut dire un « textimage », qu'il s'agit précisément d'analyser, car les liens entre les deux séquences imbriquées, discursive et visuelle, sont très variés et présents en quantités diverses. La séquence discursive varie donc d'une transposition à l'autre, depuis un seuil qui va d'une importante présence du texte à son absence totale, en passant par un texte à la présence modérée. Et le texte connaît, bien entendu, différents liens ou rapports avec les images ; il peut être très attaché au texte-source, notamment par la présence des denses blocs de texte au sein de la séquence et donc plus axé sur la lecture, ou complètement indépendant de celui-ci dans une bande dessinée muette, centrée sur la vision, si l'on mentionne deux cas antagoniques.

L'énonciation-verbale se matérialise sous plusieurs formes dans la bande dessinée, notamment par les textes des récitatifs ou les bulles, qui s'articulent bien entendu avec la monstration iconique, à savoir, ce que l'image donne à voir. Quant aux récitatifs, ils apparaissent sous la forme d'une *voice-over*<sup>85</sup>, c'est-à-dire une voix qui se place sur l'image affichant du texte. Comme l'explique T. Groensteen, le récitatif peut se situer aussi en dehors de la vignette : « Le lieu d'expression privilégié de cette voix est ce qu'il est convenu d'appeler *récitatif*, mais ce lieu ne s'incarne pas toujours dans un cartouche : ce peut être une simple réserve située à l'intérieur ou au-dessus du cadre vignettale. »<sup>86</sup> Ensuite, les bulles de dialogue ou phylactères, montrent les dialogues entre les personnages. Finalement, il existe une forme intermédiaire entre le texte et l'image qui donne à voir celui-ci sous la forme de figure : l'onomatopée. Il s'agit d'une représentation iconique du bruit, lieu où les traits de la lettre et de la figure se retrouvent.

Alors que le texte est du côté de la signification, puisque le rapport arbitraire induit chez le lecteur un mode de perception contraint dans le temps, l'image est, de son côté, libre, il n'y a pas de limite de temps pour son observation et/ou son interprétation. Dans le cas de la bulle de dialogue ou des blocs de texte

---

<sup>85</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 95.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 95.

accompagnant l'image, intégrer ces deux matériaux entraîne donc un double mouvement : il s'agit, à la fois d'inclure l'image dans le support qui est destiné au texte (livre) et d'inclure du texte dans l'espace qui devient celui de l'image. La difficulté dans cette assimilation découle aussi du fait que deux opérations sont impliquées en même temps : la vision et la lecture. Premièrement, la vision n'est pas réservée à l'image mais à tout ce qui se présente sous nos yeux ; elle peut se penser comme une appréciation globale de ce qu'on voit, pas nécessairement en rapport avec la signification. De plus, la lecture est souvent comprise comme un déchiffrement de quelque chose qui se présente au regard. Or les deux opérations impliquent de la cognition : l'image remplit selon Louis Marin l'espace de la représentation de détails dans le décor ou dans la description d'une action, ce qui apporte une masse d'information très riche et, par conséquent, l'intention de faire connaître.<sup>87</sup>

Texte et image peuvent donc tous les deux susciter, chacun de leur côté, lecture et vision. Louis Marin, dans son ouvrage *De la représentation*, distingue et explique les concepts de lisible et de visible. Cette distinction entre ce qui se donne à lire et ce qui se donne à voir est pertinente ici puisqu'elle clarifie ces deux opérations qui sont imbriquées toutes les deux dans la bande dessinée. Marin explique ses propos à travers l'exemple d'une transposition, soit les versions faites du bas-relief de la colonne Trajane (II<sup>e</sup> siècle av. J-C.) en rouleau dessiné (XVI<sup>e</sup> siècle). Cette reconstitution marque une modification considérable dans le format de l'œuvre, qui passe d'une spirale ascensionnelle de trente-cinq mètres de hauteur à une bande horizontale se déroulant de gauche à droite, de dimensions réduites et reproduisant seulement un tiers de l'image originelle. Les modalités du regard se modifient notablement sur le rouleau :

En fait, tous ces paramètres de la transcription [...] s'organisent en un ensemble cohérent, celui des conditions optimales de lisibilité, matérielles et

---

<sup>87</sup> Louis MARIN, *De la représentation*, op. cit.



formelles, et en particulier : la proximité du regard, la prégnance de l'élément et du regard, et la linéarité successive du déroulement.<sup>88</sup>

Lorsque l'image se soumet à un format plus accessible au regard du spectateur, la lisibilité prend la première place<sup>89</sup> : ce spectateur est censé discerner les figures et attribuer un sens à l'ensemble de la représentation en séquence. Cette possibilité se réalise selon Marin, uniquement dans la version en rouleau-dessin, étant donné que l'emplacement du regard permet la construction des énoncés narratifs à partir de la séquence d'images. La séquence située sur la colonne est trop éloignée et fragmentaire par rapport au regard du spectateur. La visibilité inclut la lisibilité, puisque la première implique un regard global, tandis que la deuxième rentre dans le détail (vue rapprochée et vue globale). Déterminer dans quelle mesure le spectateur déchiffre en détail ou opère un regard global de l'image dans sa perception ne fait pas partie de l'objectif principal de Marin, qui se consacre de préférence à caractériser la qualité plus ou moins lisible ou visible de l'image dans des conditions particulières, notamment par rapport à son format et son emplacement. Ainsi, puisque l'escalier de la Colonne Trajane (qui permet un parcours de la base au sommet) est situé à l'intérieur et qu'à échelle humaine il n'y a pas de moyen de s'approcher des images qui sont en hauteur, la visibilité de celles-ci est facilitée plutôt que leur lisibilité : « de l'extérieur le décor devient réellement visible, mais seulement « potentiellement » lisible dans sa totalité. »<sup>90</sup> En effet, si l'escalier avait été placé à l'extérieur, il y aurait eu une possibilité de lisibilité mais sa visibilité ou vision d'ensemble aurait été compromise.

Dans le même sens qu'H. Morgan<sup>91</sup>, Marin associe d'autre part la lecture et la lisibilité au format. Puisque la frise devient volume, elle engage la lecture :

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 222.

<sup>89</sup> Lecture et vision correspondent notamment aux deux appropriations de l'image : narrative et descriptive, étant donné que l'une s'associe à la signification et l'autre à l'expérience et à la sensation, aspects que nous développerons par la suite.

<sup>90</sup> Louis MARIN, *De la représentation*, *op. cit.*, p. 222.

<sup>91</sup> Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 19.

Le spectateur du monument par-là devient lecteur du livre et son admiration de l'œuvre ne pourra s'effectuer que dans la prise de connaissance exacte de ce qu'elle représente. [...] Connaître pour admirer, donc lire pour voir, soumettre la vision à la lecture, l'œil qui voit au regard qui connaît et reconnaît, telle était l'opération archéologique réalisée par le dessin.<sup>92</sup>

Ainsi, chaque appropriation a-t-elle une relation proche avec la finalité de l'œuvre, la colonne ayant une fonction plutôt ostentatoire et le dessin une fonction de documentation et de reproduction. Le dessin fait du monument un document<sup>93</sup>. Le point de départ de L. Marin pour distinguer « vision » et « lecture » est la signification, la faculté qui implique une compréhension de l'image et non seulement son observation perceptive. Lisible et visible constituent dans ce sens deux potentialités perceptives et cognitives. Ce sont ces deux points en commun qui font qu'à notre sens la bande dessinée peut combiner les deux dans un même support et sur une même expérience. Mais suivant les arguments de Marin, nous pourrions croire que la bande dessinée, à cause de son format et les possibilités offertes au récepteur, est du domaine du lisible plutôt que du visible, étant donné que le déchiffrement est entièrement possible. Nous la situons, au contraire, dans le domaine du visible, car c'est le visuel qui prévaut dans ce dispositif, prédisposant le visiolecteur au visuel et, dans les termes de Jean-François Lyotard, au figural, comme nous le verrons par la suite. Ce n'est pas uniquement l'expérience intellectuelle et la cognition qui est en jeu lorsqu'on *visiolit* une bande dessinée, car notre corps est aussi engagé dans cette expérience.

#### **I.4.2. Graphique et figural**

Or pour comprendre la bande dessinée de Breccia, notamment ses transpositions formelles, il faut à notre sens le rapprocher de cette distinction aussi en lien avec le corps du visiolecteur, étant donnée qu'il s'agit d'une expérience

---

<sup>92</sup> Louis MARIN, *De la représentation, op. cit.*, p. 224.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 224.

entièrement visuelle. À cet égard, J.-F. Lyotard dans *Discours, figure*, propose une approche liée à l'espace et au corps, non pas du point de vue cognitif de la signification, mais plutôt du côté de l'expérience empirique. La distinction entre lire et voir n'est plus associée à deux actions opérées sur un ensemble donné au regard, mais à des instances associées à deux espaces et deux prédispositions physiques différentes. Figural et textuel sont alors distingués, même si figure et lettre partagent la matière constitutive, car le trait peut être pareillement lettre ou ligne. De son côté, la lettre a une qualité d'évanescence puisqu'elle est reconnue rapidement, suivant une convention fixe. Ce caractère arbitraire n'est pas dû au rapport entre signifiant et signifié mais à celui entre l'espace scriptural et le corps propre du lecteur.<sup>94</sup> Les traits qui forment les lettres ont donc une valeur graphique, détachée de la valeur plastique qu'elles pourraient avoir si elles étaient vues comme des figures :

Le corps est induit à prendre certaines attitudes selon que lui est offert un angle ou un cercle, une verticale ou une oblique. Quand une trace tient sa valeur de ce qu'elle fait appel à cette capacité de résonance corporelle, elle s'inscrit dans un espace plastique ; quand la fonction de la trace est exclusivement de rendre distinctes, donc reconnaissables, des unités qui reçoivent leur signification de leurs relations dans un système entièrement indépendant de la synergie corporelle, je dis que l'espace où s'inscrit cette trace est graphique.<sup>95</sup>

Une certaine lenteur est donc requise par le figural qui s'éloigne de la signification. Dans ce processus, un effort est nécessaire pour que « l'œil se laisse capter par la forme »<sup>96</sup>, par son énergie. La figure est de l'ordre du sensible, ce qui oblige l'œil et le jugement à se ralentir<sup>97</sup>. Lorsque le regard s'émancipe, le tracé qui constitue la lettre perd le rapport à cette fonction spécifique. Le peintre Wassily

---

<sup>94</sup> Jean-François LYOTARD, *Discours, figure*, *op. cit.*, p. 211.

<sup>95</sup> *Ibid.*, p. 211, 212.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 218.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 218.

Kandinsky<sup>98</sup> se prononce aussi sur la coïncidence de la matière constitutive d'une lettre et d'une figure, notamment en ce qui concerne le passage du point de l'écriture vers la figure : celui-ci devient un élément de l'image et dépasse sa soumission au pratique-utilitaire, pour devenir autonome. Ce rapport au corps de la figure théorisé par Lyotard est bien pertinent, puisqu'il nous permet de rapporter ce qui a lieu avec le trait dans l'œuvre de Breccia où le figural prévaut, créant une résonance chez le visiolecteur. Si le texte existe dans ses transpositions, il a un caractère évanescent dans un ensemble majeur qui est celui de la figure : le figural encadre le graphique (au sens de J.-F. Lyotard). Mais ces notions nous serviront par la suite pour analyser l'image proprement dite, notamment l'instance de la représentation où nous reprendrons la notion de figural utilisée par Gilles Deleuze et appliquée à la peinture.

Nous l'avons déjà dit, dans la bande dessinée la graphie comme lettre et le figural comme figure prennent donc une importance majeure par rapport au texte qui ne perd pas pour autant son rôle de rapport à l'histoire et au texte-source. Dans les cas analysés par L. Marin et aussi dans la distinction faite par J.-F. Lyotard, vision et lecture se dissocient et même se contredisent, suscitant deux prédispositions mentales et physiques différentes. Or devant une bande dessinée, ces deux conditions s'entremêlent ; un ensemble intégré de texte et d'images s'offre au regard, où mot et figure se confondent. Lecture et vision sont réclamées à la fois, prédisposant le corps du spectateur aux mots et aux figures dans la même expérience perceptive. On incline néanmoins à circonscrire la bande dessinée dans le domaine du figural, spécialement dans le cas de l'œuvre de Breccia. L'écho, la sonorité provoquée par sa trace privilégie un rapport avec le visiolecteur qui est de l'ordre du figural. Cette image gêne, projetant une force qui induit le corps à s'y mettre en rapport. Elle dérange souvent un spectateur aspirant à être lecteur, qui cherche l'ajustement à la linéarité d'une histoire, s'accrochant aux mots. Mais la bande dessinée est en règle générale un dispositif visuel puisque, malgré la présence (éventuelle) du texte, ce qui guide l'expérience de son appropriation est la séquence iconique, soit l'ordre des vignettes successives et juxtaposées. La narration est portée par des vignettes qui incluent le texte et non l'inverse, comme on pourrait le voir par exemple dans un

---

<sup>98</sup> Wassily KANDINSKY, *Point et ligne sur plan: contribution à l'analyse des éléments picturaux*, Paris, Gallimard, 1991.

livre illustré. Dans le dispositif du volume illustré les images viennent accompagner le texte et y ajouter leur charge plastique mais la distinction des espaces consacrés au graphique et au visuel est bien marquée.

Dans l'expérience multiple de la visiolecture BD, texte et images deviennent visuel plastique et visuel linguistique lorsque le déchiffrement du texte s'insère dans l'ensemble visuel qui s'offre à nos yeux, rendant le mot résonant au sein d'une image. Le problème se complexifie encore lorsqu'on ajoute une couche à ce rapport complexe de « texte dans l'image » par la mise en rapport de cet hybride à un texte antérieur ou extérieur. La transposition en bande dessinée d'un texte existant préalablement entraîne la mise en images du texte, avec du texte ou non.

### **I.4.3. Passage de la lecture à la vision chez Breccia. L'expérimentation plastique**

À propos de la lecture et de la vision dans la bande dessinée, il est nécessaire de rappeler la distinction esquissée auparavant entre une bande dessinée illustrative de représentation naturaliste et par conséquent centrée sur la lecture ou déchiffrement d'une représentation plus ou moins codée, et une bande dessinée expérimentale qui ne suit pas des codes spécifiques de représentation ou articulation des vignettes et par conséquent centrée sur la vision. Nous avons situé l'œuvre de Breccia entre ces deux types de bande dessinée liées à l'évolution de l'*historieta* argentine. En vue de comprendre le passage de l'une à l'autre, nous analyserons ici plus précisément ce qui caractérise son image BD. Cette démarche centrée sur le plastique dans la bande dessinée entraîne aussi une prise de distance du dessinateur qui dans ce mouvement *opaquise* sa bande dessinée, s'éloignant d'une narration neutre (nous y reviendrons).

Dans un premier temps, Breccia a suivi les normes d'un « classicisme » de l'image BD, attachée à la lecture, pour ensuite se détacher de ces contraintes. Il s'intègre progressivement à une nouvelle narration en bande dessinée connue comme l'Âge d'or de l'*historieta* en Argentine. Malgré l'influence de la bande dessinée d'aventures états-unienne des années 1930 et 1940 et le fait qu'il s'agissait d'un petit marché, la production locale arrive, par les biais du scénario et du dessin, à se libérer des contraintes d'une bande dessinée codée et centrée sur la lecture. La bande dessinée argentine s'est donc démarquée par un style particulier et un choix de

motifs, qui se traduisent notamment par l'importance accordée à l'action collective et à la profondeur psychologique des personnages, ainsi que par le choix de dénouements pas toujours heureux. Oscar Masotta accorde la fondation d'une esthétique particulière à la bande dessinée argentine, par sa capacité à raconter une histoire en images à partir d'une ligne dense, des textures, un achromatisme, une grande attention au détail et une composition complexe<sup>99</sup>. Or dans les années 1940 et 1950, les métiers de dessinateur de bande dessinée et d'illustrateur avaient un statut qui conduisait à une exécution plutôt fixée. Les normes de la représentation de la bande dessinée argentine, à l'époque où Breccia a commencé à expérimenter, s'imposaient par l'héritage des *comics* d'aventures, de facture naturaliste. Ses auteurs les plus célèbres, Milton Caniff et Alex Raymond ont en effet influencé Breccia dans son initiation comme dessinateur autodidacte : « En regardant ses œuvres j'ai appris à raconter en images. J'ai appris à composer une case, une page. J'ai dû apprendre tout cela seul : je n'avais fréquenté aucune école et je dessinais très mal. »<sup>100</sup> Il a pourtant énormément vu et étudié la bande dessinée pour apprendre. Il cite parmi ces influences principales Milton Caniff, Frank Robins et Roy Crane, dessinateurs qui selon lui étaient très forts en technique mais transmettaient en même temps, une certaine émotion. Notamment Caniff, qui introduit l'aspect caricatural dans une bande dessinée « sérieuse ». À l'inverse, Harold Foster et Alex Raymond, des référents fondamentaux du dessin BD, ne l'émouvaient pas particulièrement au-delà de la virtuosité de la technique et la résolution de l'image. Même s'il ne s'intéressait pas personnellement à ces auteurs il avouait les avoir copiés pour apprendre à dessiner.<sup>101</sup>

La recherche pour maîtriser ce qui est établi et installé en termes de représentation pour pouvoir ensuite briser ces règles caractérise la démarche de nombreux artistes, notamment dans l'art moderne. Plusieurs d'entre eux ont dominé certains codes de la représentation naturaliste pour ensuite prendre d'autres voies,

---

<sup>99</sup> Carlos SAMPAYO et José MUÑOZ, *Sudor sudaca*, *op. cit.*

<sup>100</sup> Alberto BRECCIA et Latino IMPARATO, *Ombres et lumières: conversations avec Latino Imparato*, Paris, Vertige graphic, 1992, p. 13.

<sup>101</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain*, Buenos Aires, Colihue, 2013, p. 196.

adopter d'autres réalismes. Pablo Picasso, par exemple, a dû savoir dessiner une figure humaine selon les canons de la figuration naturaliste pour ensuite réussir à la décomposer et déplacer le paradigme représentatif et spatial. Il n'existe pas véritablement une façon de faire correcte et un détournement de celle-ci. Or, le fait que Picasso ait cherché à maîtriser une représentation plutôt convenue est dû au simple fait que cette stratégie représentative académique était la plus répandue. Breccia pour sa part, commence aussi à échapper à la norme postérieurement à une longue période d'apprentissage des règles représentatives de la bande dessinée. Lorsqu'il s'éloigne du classicisme bédéistrique, il doit se confronter à son éditeur, qui voyait en revanche cet attachement à la norme comme une garantie de vente (voir Annexes, *Figure 08*) :

Pendant plus de quinze ans j'ai dessiné *Vito Nervio*, toutes les semaines, tous les jours ; je ne pouvais rien modifier à mon dessin car l'éditeur ne l'acceptait pas. Toute modification, même minime, faisait naître des discussions interminables. Je ne pouvais bouger d'un millimètre sous peine de me voir refuser le travail. Une fois je devais illustrer une nouvelle de Chandler et je décidai de faire quelque chose de nouveau. Je réalisai une série de dessins que je trouvai très beaux. Cela ressemblait à de la gravure sur bois. Et bien, l'éditeur refusa en bloc mon travail : il voulait des dessins qui correspondent à « mon style ». C'est pour cela qu'avec *Mort Cinder* le fait de pouvoir finalement modifier ma façon de dessiner a été pour moi comme une libération.<sup>102</sup>

Breccia fait le choix individuel de s'éloigner d'une tendance naturaliste majeure pour établir un parcours personnel, traçant de cette façon un chemin à suivre pour d'autres artistes tels que José Muñoz, Lorenzo Mattotti, Frank Miller, Jacques Tardi, etc. Parallèlement, il a été influencé par les changements de paradigme représentatifs dans les arts visuels pour extrapoler des stratégies et procédés de l'image d'avant-garde en bande dessinée. On peut retracer diverses influences pour

---

<sup>102</sup> Alberto BRECCIA et Latino IMPARATO, *Ombres et lumières*, op. cit., p. 16, 17.

ses images parmi les styles artistiques comme l'expressionnisme et le fauvisme dans le traitement de la matière, le cubisme pour la construction de l'espace et les formes, et des auteurs particuliers, comme le peintre argentin Antonio Berni pour l'application de la technique mixte, en particulier le collage.

Breccia s'est confronté dans son parcours de dessinateur à deux choix différents : d'une part, la répétition d'une technique et d'une configuration de l'image qui entraînent un certain savoir-faire ; d'autre part, une expérimentation constante de nouvelles façons de faire. Ces deux postures sont théorisées par Philippe Marion<sup>103</sup> qui fait la distinction entre, d'un côté, le savoir-faire qui s'associe à la construction d'une bande dessinée à prétention transparente et répétitive et de l'autre la création comme une action en elle-même où le geste de l'artiste est individuel et identifiable, c'est-à-dire opaque : « Il revient justement comme nous à relier la volonté d'exprimer un style propre avec le fait que la configuration du message devient une action, le "faire", tandis que la BD classique répond à un savoir-faire. »<sup>104</sup>

Pour la première catégorie, le savoir-faire du dessinateur, la production d'images est un travail qui demande un grand engagement, du temps et la maîtrise d'une certaine technique avec des contraintes spécifiques et prédéfinies pour la construction de la vignette et de la séquence. Par ailleurs, le « faire » marque l'instance de l'expérimentation et du positionnement individuel, une action comprise comme spontanée. Si bien que les deux configurations concernent l'imaginaire et la création, la deuxième conquiert davantage de liberté, s'éloignant plus ou moins d'une représentation convenue dans la bande dessinée. Toutefois, dans les deux catégories mentionnées persiste, à notre sens, la trace personnelle du dessinateur. Si celui-ci répète une même technique et une même configuration plastique dans les décors et les personnages, on peut identifier un certain type de ligne, de construction de figures, etc. Voyons plus en détail ce passage du « savoir-faire » au « faire » chez Alberto Breccia.

---

<sup>103</sup> Philippe MARION, *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Belgique, Academia, 1993.

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 122.



Entre les années 1940 et 1950 le dessinateur fait plusieurs travaux comme illustrateur et dessinateur de bande dessinée, notamment *Vito Nervio*, personnage créé par Domingo Repetto (scénario) et Emilio Cortinas (dessin) en 1945 et publié dans la revue de bande dessinée *Patoruzito*. Breccia dessine cette série pendant plusieurs années (de 1946 à 1958), saisissant l'opportunité de perfectionner son trait, de le rendre plus léger ainsi que de dominer la technique de l'encre de chine au pinceau, élaborant une ligne modulée qui devient de plus en plus expressive et libre. Toujours sous l'influence de la bande dessinée classique, on peut voir dans les publications plus tardives de la série l'augmentation de noirs, l'effet de négatif, c'est-à-dire, l'inversion figure-fond et aussi le développement des lignes blanches et les fonds noirs. Cette inversion permet un effet novateur, étant donné que dans l'exécution, c'est le fond qu'on peint et non pas les figures (voir Annexes, *Figure 09*).

Vers la fin des années 1950, il commence ses collaborations avec le scénariste Hector Oesterheld et accomplit une recherche visuelle bien plus autonome qui enrichit la séquence et qui commence à définir son style propre. La première collaboration entre les deux auteurs est *Sherlock Time*, publiée dans la revue de bande dessinée *Hora Cero Extra* en 1958. Il continue à modifier les proportions de noir et de blanc, augmente la quantité de noir, ajoute des lumières ciblées et des effets théâtraux et diversifie les textures, qui deviennent très riches et dominantes, en vue de créer ses atmosphères inquiétantes. Breccia se réfère à ce bouleversement dans son image, porté en partie par la figure d'Oesterheld :

Un beau jour il [Oesterheld] m'appela et me proposa de dessiner une histoire dont il avait écrit le scénario. C'était *Sherlock Time*. C'est ainsi qu'à partir de *Sherlock Time* je commençais à changer ma façon de dessiner ; ou mieux, je commençais à changer dans ma tête le concept que j'avais du dessin.<sup>105</sup>

---

<sup>105</sup> Alberto BRECCIA et Latino IMPARATO, *Ombres et lumières*, *op. cit.*, p. 14.

Breccia parle dans cet entretien des changements dans sa production d'images, notamment comment il a pris conscience de cette démarche. C'est en prenant de la distance et en se pensant comme dessinateur de bande dessinée qu'il se permet d'emprunter la voie la plus remarquable de son œuvre. Les expérimentations en noir et blanc se matérialisent aussi dans la série *Mort Cinder*<sup>106</sup> scénarisée de même par H. G. Oesterheld et publiée entre 1962 et 1964 dans la revue de bande dessinée *Misterix*. Il commence à développer la répétition de la même image (voir Annexes, *Figure 10*), crée un monde riche en textures et ajoute des vignettes d'images amorphes proches de l'abstraction (voir Annexes, *Figure 11*). Le clair-obscur et la lumière ciblée, viennent ajouter un point de vue sur la construction de l'image, ressource bien caractéristique chez Breccia. Les figures humaines restent dans un mode représentatif assez classique, même s'il y a beaucoup de figures ouvertes. Plus tard, les figures deviendront plus tachistes, plus brutes, spécialement dans son œuvre en couleur. Les textures commencent à être exubérantes, débordantes, les personnages sont engloutis par le « bruit » visuel. La série *El eternauta*, publiée dans la revue *Gente* en 1969, et *Les Mythes de Cthulhu* continuent sur cette lignée. À la tâche à l'état pur, il ajoute la technique du collage qui vient agir comme une texture. Les figures deviennent plates, elliptiques, en contraste avec des textures très diversifiés.

Breccia entend cette évolution stylistique et ce mouvement dans la construction de l'image et de la séquence qui entraîne une action dirigée comme un élément très rationnel, comme un concept, tel qu'il l'affirme dans un dialogue à propos de *Sherlock Time*<sup>107</sup>, la série qu'il a créée avec Hector Germán Oesterheld :

---

<sup>106</sup> Alberto BRECCIA et Hector OESTERHELD, *Mort Cinder*, Grenoble, Glénat, 1982.

<sup>107</sup> « *Sherlock Time* » a été la première bande dessinée faite en collaboration entre les deux artistes, et elle a marqué une rupture dans l'histoire de la bande dessinée argentine. Il s'agit d'une série d'aventures, de science-fiction et d'horreur, publiée dans la revue *Hora Cero* entre 1958 et 1959. Elle est devenue son travail le plus original jusqu'à ce moment : entre autres procédés, il a augmenté la quantité de noir et défini des lumières très ciblées pour la création d'atmosphères en clair-obscur sinistre. Il a ainsi diversifié les plans et le montage de la séquence pour la rendre plus dramatique. Ces procédés se sont accordés avec un scénario notable, qui a marqué un tournant dans la bande dessinée de science-fiction en argentine.

-Martin : L'innovation était dans le style et le traitement ?

-Breccia : Non, l'innovation a été dans le concept. Le style est relatif. Moi je ne crois pas aux styles, les styles sont des affectations. Ce que j'ai fait a été un changement de concept très important, car il marque un grand changement pour moi. Il faut garder à l'esprit combien il est difficile de survivre dans le monde de l'art, en particulier après de nombreuses années de travail.<sup>108</sup>

Or, il se reconnaît lui-même dans cette diversité de configurations et de solutions graphiques qu'il mènera tout au long de sa carrière : « Le concept, cela veut dire que c'est moi, Breccia, je suis toujours présent dans les variations de style ou de traitement [...] J'ai ma façon d'être, on l'a tous. »<sup>109</sup>

L'action directe qui dépasse le savoir-faire lié à la norme, représente chez Breccia une sorte de « déblocage » : une fois qu'il a connu les techniques et le métier de dessinateur tels que la copie des grandes œuvres, l'étude de l'anatomie et de la perspective, il cherche à libérer ses images des conventions et des règles de la représentation. Ce parti pris pour l'action et l'expérimentation est vécu comme une libération vis-à-vis des contraintes propres à la bande dessinée associée à la lecture : la technique, l'exécution précise, la narration, la lisibilité. Breccia vit cette libération lorsqu'il arrive à sortir des contraintes spécifiquement éditoriales.

---

<sup>108</sup> Interview réalisée par Antonio Martín, Carlos Giménez et Luis García en Mai 1973 et publié dans le magazine *Bang!* n°10 pages 4 à 7.

-Martín. – *La innovación, ¿fue de estilo, de tratamiento?*

-Breccia. ...no, de concepto. El estilo es relativo. Yo no creo en los estilos, los estilos son amaneramiento. Aquello fue un cambio de concepto y creo que fue muy importante, porque marca un cambio muy grande para mí. Hay que tener en cuenta lo difícil que es moverse en el arte, sobre todo, después de muchos años de oficio. (Traduit par mes soins)

<sup>109</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain, op. cit.*, p. 241, 242.

*El concepto es que soy yo, Breccia, yo estoy presente siempre en las variaciones de estilo o de tratamiento [...] Tengo una forma de ser, ¿no es cierto? La tenemos todos.* (Traduit par mes soins)

Le détournement de Breccia représente pour lui un point d'inflexion, comme nous l'avons déjà dit, ainsi que l'influence des scénarios d'Oosterheld<sup>110</sup>. Il attribue aussi ses changements de style à son anxiété, expliquant qu'il s'ennuyait à chaque fois qu'il commençait à s'accomplir en reprenant une solution graphique déterminée. Dans un mouvement de recherche profond, Breccia défait le métier qu'il avait bien appris à faire, il le déconstruit et le réinvente. Les jeux rythmiques des bandes dessinées de Breccia sont primordiaux, ainsi que les enchaînements, les prises de vue inusuelles et l'éloignement d'une figuration plus ou moins convenue. Le déploiement des modes d'articulation de la bande dessinée, ainsi que l'incorporation de nouvelles techniques, amène aussi des nouveaux visiolecteurs, des nouveaux espaces et des réactions diverses. Breccia reste toutefois connu comme un artiste d'accès réputé difficile pour le grand public, cette idée circulant dans l'imaginaire de la bande dessinée argentine, et se concrétisant dans les textes de nombreuses revues spécialisées.<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> Il raconte aussi dans plusieurs entretiens, notamment avec Juan Sasturain (*Breccia, el viejo*, page 99) que la rencontre avec un jeune Hugo Pratt a de même joué dans son changement d'attitude face à la production, lorsque le dessinateur l'aurait comparé à une prostituée qui fait ce qu'on lui demande pour de l'argent. Pratt l'aurait confronté donc à son potentiel créatif et à la possibilité de faire ses propres recherches graphiques au-delà des désirs des éditeurs.

<sup>111</sup> Le cas de l'arrêt de publication de la deuxième version d'*El eternauta* (scénario de H. G. Oosterheld) en 1969 dans le magazine hebdomadaire *Gente* reste paradigmatique. La première version de cet album, ayant connu une grande popularité, datait de la décennie précédente, où le dessinateur Francisco Solano Lopez s'était occupé de la séquence graphique. La deuxième version, ayant un nouveau scénario et un nouveau dessinateur, Breccia, commence à être publiée en chapitres courts dans l'hebdomadaire. Oosterheld avait politisé l'histoire, rendant explicite le conflit entre l'Amérique Latine influencé par le communisme et les grandes puissances économiques lesquelles dans l'histoire négocient avec l'envahisseur extraterrestre la remise de cet continent contre leur survie. De plus, Breccia se trouvait en pleine expansion de sa démarche d'expérimentation graphique en noir et blanc. Étant donné que l'Argentine était sous gouvernement militaire, le scénario était clairement confronté à la tendance conservatrice de l'hebdomadaire. Or l'excuse pour arrêter la publication a été justement l'expérimentation formelle de Breccia dans les vignettes qui ne correspondaient pas aux désirs des éditeurs qui voulaient vendre un produit plus commercial. Cet argument aurait été soutenu par le choix des lecteurs qui avaient supposément envoyé des lettres de plainte. Face au refus de Breccia d'adapter son dessin, *Gente* a décidé d'interrompre la publication de cette série.

Voyons maintenant plus en détail un exemple de planche, en l'occurrence une des premières transpositions de Breccia, *Les Mythes de Cthulhu*, dans l'épisode « La cité sans nom » (voir Annexes, *Figure 12*) en vue d'analyser l'une des étapes de sa progressive transition entre lecture et vision. Cette œuvre conserve encore dans certaines séquences un rapport en partie illustratif entre le texte et l'image : les cartouches de texte accompagnant chaque case, les images viennent en quelque sorte les compléter ou les représenter visuellement<sup>112</sup>. Malgré la présence importante de texte, sur un premier aperçu de la page, nous trouvons sur la séquence iconique des indications diverses et complètes sur les changements dans la situation et le vécu du personnage. Celui-ci constitue aussi l'élément constant, présent dans les cinq vignettes qui composent la page et l'agent des changements sur la séquence : il modifie donc progressivement son attitude et l'expression de son visage. Sa mise en images correspond à un style naturaliste, à la manière d'Hal Foster ou Phil Davis, soit une représentation par une ligne modulée noire sur fond blanc. En revanche, la lumière provenant d'une source latérale, dramatise l'image qui reflète la personnalité graphique de Breccia des premières bandes dessinées faites avec Oesterheld. De plus, le décor est un espace amorphe, sans indications de profondeur, le corps du personnage n'ayant pas de point d'appui. L'espace tachiste, plein de textures et de traits rapides évoque à la fois un espace fermé et sombre comme une grotte. Dans les deux premières vignettes le héros regarde en direction du visiolecteur. Un certain statisme dans son attitude ainsi que dans son regard dans les deux premières vignettes crée un moment d'expectative, d'attente de quelque chose qui va se produire. Dans la troisième vignette, un plan plus ouvert du corps est représenté en raccourci avec ses mains en train de griffer cette atmosphère qui l'entoure, nous fait penser qu'il est happé par une force qui vient de l'extérieur de l'image et qui le mène vers la surface. La dernière case montre un grand aplat blanc, un fragment étant occupé par le visage du héros et sa main qui le situe à travers quelques traits dans cet espace contradictoire. Le blanc n'est pas forcément du vide mais il acquiert un sens, dont quelque chose d'indicible, d'innombrable prend

---

<sup>112</sup> Pourtant, lors des transpositions successives, l'image se séparera du texte jusqu'à ce que dans certains cas, celui-ci disparaisse complètement, par exemple dans *Dracula*, ou dans certaines pages d'*El otro yo del Dr. Jekyll* entre autres.

quasiment toute la place. À l'échelle de la page se déclenchent différents parcours visuels guidant cette progression qui fait que le personnage est pris par une force inconnue et qui suscite une sensation d'étrangeté. L'œil relie les textures visuelles présentes dans chaque case et les blancs définissent un mouvement serpentant en ascension, allant du plus dense et de bas en haut. Le blanc qui figure la lumière sur le personnage devient une figure à part entière dans la fin de la séquence.

Les liens avec les pages antérieures et postérieures établissent aussi une progression. Les trois dernières vignettes de la première page montrent une séquence du visage du personnage en contre-plongée, le point de vue inverse des premières vignettes de notre page. Le visage nous fait tout de même relier la fin d'une page avec le début de l'autre. La suite de la séquence dans la page suivante –la dernière de l'histoire– montre une première vignette de grand format avec une forme abstraite, comblée de textures achromatiques. Il s'agit de la suite de ce début du vide/indicible qui commençait à occuper l'espace de la dernière vignette de la page précédente qui s'étale pour afficher une sorte de chaos où le personnage se perd.

Le vide blanc du fond de la dernière vignette n'est plus vraiment un fond mais bien plutôt un mouvement qui dégrade le personnage-figure, duquel ne restent visibles que la tête et une main : le corps est fondu dans le blanc. Le personnage-figure s'ouvre vers ce vide, la surface dessinée occupant seulement un tiers de la vignette. Cet homme-figure aux expressions du visage angoissées, qui était situé devant et plus ou moins différencié du fond texturé dans les deux premières vignettes de la séquence, commence à perdre sa forme, se laisse engloutir par le non représenté. Cette séquence illustre le passage entre une image qui se laisse lire à une image qui ne peut que se voir. La plupart de l'espace de la vignette devient du vide et le personnage se perd dans le blanc, rentre en concurrence avec deux plans texturés. Ces derniers, loin de l'agencer dans un espace, donnent une certaine instabilité à l'image et apportent un mouvement en diagonale ascendante très dynamique.

Les éléments de l'image commencent donc à concurrencer la représentation, mettant en évidence une réflexion sur celle-ci. Cette démarche fait partie d'une approche de la bande dessinée de vision chez Breccia, exposant ainsi ce que nous proposons d'appeler une *opaquisation* de l'image. Nous amplifions en effet les enjeux liés à la problématique traitée dans ce chapitre, notamment les dimensions d'autoréflexion et d'autoréférentialité qui existent dans l'œuvre de Breccia. Pour ce

faire, il faudra reprendre les notions d'énonciation opaque et transparente (en lien avec la narration et le plan des procédés) pour ensuite voir dans l'opacité un caractère méta-discursif de la bande dessinée ou l'énonciateur réfléchit ouvertement sur le dispositif lui-même.

#### **I.4.3.1. *Vision et opacité***

La bande dessinée opaque est celle qui expose sa structure au détriment d'une illusion de transparence par rapport au récit. Expliquons ces notions, et rappelons que la bande dessinée à prétention transparente a été associée à la lecture puisqu'il y a une prééminence de la narration et que la bande dessinée opaque s'associe à une bande dessinée plus plastique et de vision.

Pour aborder cette problématique, il nous faut aussi traiter de la notion d'énonciation, définie par O. Steimberg comme l'explicitation de la communication, à savoir les effets de sens par lesquels un texte construit une situation communicationnelle à travers différents dispositifs<sup>113</sup>. La définition de cette relation peut inclure celle qui se situe entre un émetteur et un récepteur implicites, non personnalisables, énonciateur et énonciataire. L'énonciation ne se limite donc pas aux textes écrits, la catégorie se transposant à d'autres types de discours, tels que le cinéma ou la bande dessinée. Dans ce sens, Christian Metz la circonscrit dans le cadre de son étude sur le discours filmique tout en évitant l'extrapolation des catégories de la linguistique en vue de créer un lexique spécifique. L'énonciation ne se restreint pas aux déictiques de la langue, éléments qui permettent de voir le texte comme un acte de communication, mais elle apparaît grâce à la capacité des énoncés de toutes sortes à se « plisser » par endroits et d'apparaître plusieurs fois en relief. Ces plis nous permettent de distinguer « quelques indications d'une autre nature (ou d'un autre niveau), concernant la production et non le produit [...] L'énonciation est l'acte sémiologique par lequel certaines parties du texte nous parlent de ce texte

---

<sup>113</sup> Oscar STEIMBERG, *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Buenos Aires, Atuel, 2005., p. 44.

comme d'un acte »<sup>114</sup> selon Christian Metz. Dans la bande dessinée, l'instance énonciative adopte une forme propre par rapport à la littérature ou le cinéma. Ce dispositif dispose d'une diversité de matières combinées, les marques énonciatives étant très variées. Parmi cette pluralité de signes, certains montrent que l'énoncé n'est pas autonome mais bien le résultat d'une construction. Ces éléments concernant la production plutôt que le produit, constituent les éléments de l'image BD qui nous parlent de celle-ci comme un acte. La bande dessinée établit donc une énonciation multiple, non personnalisable, s'agissant d'un médium hybride qui assume son caractère de construction, annonçant sur la page tous les éléments qui la conforment : « la bande dessinée exhibe son caractère de construction en montrant sur la page l'agencement de tous les éléments qui la conforment ; spécialement lorsqu'elle verse, sur le plan, une succession. »<sup>115</sup> Federico Reggiani associe ici les plis qui permettent d'entrevoir l'instance de production de la bande dessinée aux conditions de la construction de la séquence, le rapport entre le texte et la séquence iconique, la mise en page, le cadrage et le point de vue et ce que l'auteur appelle (d'après Genette) le paratexte, à savoir l'ensemble de discours qui entourent l'œuvre, comme le titre, la couverture, la préface, etc. En conséquence, les principaux procédés de construction d'un message en bande dessinée mettraient à chaque fois en avant son caractère d'énoncé. En outre, la constitution d'une instance de communication se produit selon T. Groensteen par la manufacture de l'image, laquelle donne à voir nécessairement la vision du monde de l'énonciateur :

[...] la bande dessinée, en tant qu'elle est manufacturée, renvoie à la signature de celui qui l'a exécutée ; le dessin est par essence une codification

---

<sup>114</sup> Christian METZ, *L'énonciation impersonnelle ou Le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991, p. 20.

<sup>115</sup> Federico REGGIANI, « ¿Quién “dice” una historieta? Historietas y teoría de la enunciación, un resumen. », Primer congreso internacional Viñetas Sueltas, Buenos Aires, UBA, 2010.

[...] *la historieta exhibe su carácter de construcción al mostrar sobre la página el montaje de todos los elementos que la conforman y, sobre todo, al volcar sobre el plano la sucesión.* (Traduit par mes soins)



et une stylisation du réel, il est le résultat d'une lecture du monde. Ainsi, le dessin est indissociable de la main d'un énonciateur particulier.<sup>116</sup>

Cette trace renvoie au geste du dessinateur, entité créée au sein du discours mais elle fonctionne aussi comme un « indice » au sens de Charles Sanders Peirce<sup>117</sup>, c'est-à-dire comme une empreinte qui garde un lien empirique avec l'objet qui l'a créé :

[Un indice est] un signe ou une représentation qui renvoie à son objet non pas tant parce qu'il est associé avec les caractères généraux que cet objet se trouve posséder, que parce qu'il est en connexion dynamique (y compris spatiale) et avec l'objet individuel d'une part et avec les sens ou la mémoire de la personne pour laquelle il sert de signe, d'autre part.<sup>118</sup>

Par exemple, la fumée est en lien avec le feu ; ce n'est pas une représentation de l'objet mais l'indice entretient un rapport matériel causal avec celui-ci. L'analyse des traces s'étend vers les messages visuels où l'indice qui est le trait est en rapport matériel avec le geste. Le graphisme nous renvoie donc à l'entité qui le réalise, par un certain mouvement : le *graphiateur*. Philippe Marion crée cette catégorie reprenant la théorie de la monstration d'André Gaudreault, qui élabore une notion proche à celle de l'énonciation, notamment en étendant le concept littéraire à d'autres médias. Gaudreault isole une instance fondamentale de narration dans le cinéma et le spectacle vivant : il postule l'idée d'un narrateur virtuel de base, instance implicite, le narrateur fondamental, responsable de la communication filmique. L'équivalent du narrateur scriptural dans le cinéma est le *monstrateur*, entité responsable de la communication du récit scénique. Celle-ci est assumée par le *graphiateur* dans la bande dessinée : « Je propose de donner le nom d'instance de *graphiation* à cette instance énonciatrice particulière qui traite ce matériau graphique constitutif de la

---

<sup>116</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration, op. cit.*, p. 92.

<sup>117</sup> Charles Sanders PEIRCE, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 158, 160.

bande dessinée et lui insuffle, de manière réflexive, l’empreinte de sa subjectivité singulière, la marque de son style propre. »<sup>119</sup> En effet, dans la bande dessinée les personnages ne jouent pas un rôle (comme au cinéma ou au théâtre) ils sont dessinés dans un rôle ou pour un rôle.

Le graphisme peut aussi se retracer comme un indice jusqu’au geste de l’artiste, son mouvement. Ce chemin est fait par le visiolecteur reliant la trace au geste ; la genèse du trait ou de la tache. Le visiolecteur est donc convoqué pour mettre son regard en coïncidence avec le geste du *graphiateur* : « Dans cette mesure, la *graphiation* est donc fondamentalement autoréférentielle. Avant de contribuer à la figuration, elle est auto-monstration, dans la trace, d’une identité graphique perceptible dans la spécificité subjective d’une empreinte. »<sup>120</sup>

Si la trace graphique est une identité, tout dessin, toute bande dessinée, même classique, renverra à son auteur et à ses moyens de production. L’opacité se soumet alors à une échelle : la bande dessinée classique suivant un impératif de représentation, le style peut devenir très homogène d’un dessinateur à l’autre, révélant une prétention de transparence. En outre, la bande dessinée de Breccia établit un point de vue propre sur l’image et acquiert un graphisme et une tache particulière la mettant en évidence et permettant au visiolecteur de s’identifier avec sa trace. De plus, en dessous de cette reconnaissance, celui-ci peut vivre une identification avec le geste qui génère la trace.

Nous travaillerons ultérieurement sur la qualité mobile du narratif et l’importance du support matériel, celui-ci faisant partie des différents dispositifs tels que la littérature et la bande dessinée. Le narratif parvient aussi à être défini comme ambulant dans le contexte des progrès techniques de la reproduction de textes et d’images et la consécration du roman comme forme narrative par excellence. Précisément, le mode fictionnel est tellement fort dans notre culture et dans notre structure cognitive qu’il a tendance à occulter ses signes, de sorte que la narration devient fondamentale par rapport aux moyens quelconques de l’agencer :

---

<sup>119</sup> Philippe MARION, *Traces en cases*, *op. cit.*, p. 35.

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 36.

Il est dans la nature de tout récit de focaliser l'attention du public sur son déroulement fictionnel et d'occulter, dans une certaine mesure, le travail accompli par l'artiste sur les signes à travers lesquels le récit se manifeste. [...] Le développement de l'adaptation peut donc apparaître comme une conséquence du mode de participation qui suscite le genre narratif en tant que tel. Adapter un récit pour un autre médium, c'est, semble-t-il, assumer jusqu'au bout le postulat de cette prééminence de l'histoire, et tenir pour contingent son lieu d'apparition, son corps initial.<sup>121</sup>

T. Groensteen fait référence ici à une tendance que nous avons déjà relevée à propos du cinéma, et notamment certains de ses mécanismes, à occulter les matériaux en vue de mettre en avant l'anecdote. La narration deviendrait dans cette démarche tellement centrale que la multiplicité de supports et ses caractéristiques propres, deviendrait accessoire. Nous constatons, au contraire, que le support matériel et l'aspect formel deviennent dans l'œuvre transpositive de Breccia prédominants par rapport au contenu narratif.

Ces deux approches découlent du fait que le narratif, et par conséquent l'anecdote, sont mobiles, sont en lien avec différents degrés d'opacité dans les procédés de création. Lorsque le support est central, l'anecdote se construit avec un haut degré d'opacité, et insiste ainsi sur la structure du dispositif. Ensuite, dans le cas d'une recherche de transparence on cache en quelque sorte la structure visuelle pour présenter l'anecdote comme si elle n'était pas racontée par quelqu'un ou visualisée à travers certains procédés. Encore une fois, si nous établissons un binarisme entre ces deux modalités différentes pour pouvoir les analyser, les divers dispositifs bédéïstiques se situent à des degrés d'opacité/transparence très variables.

L'énonciation comme l'explicitation de l'acte communicationnel prend selon Christian Metz une orientation *méta-discursive*<sup>122</sup>, c'est-à-dire que l'œuvre (en l'occurrence le film) se montre (ou parle de) elle-même comme dispositif, ajoutant

---

<sup>121</sup> André GAUDREULT, Thierry GROENSTEEN et Manche), *La transécriture, op. cit.*, p. 17, 18.

<sup>122</sup> Nous expliquerons son geste comme le déclencheur d'une mise en évidence des conditions d'existence de ce que Roman Jakobson (*Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963) appellerait le message, en l'occurrence les pages de bande dessinée.

une couche à celle de la narration. Si l'instance d'énonciation est présente dans tous les discours, elle peut être plus ou moins cachée. Lorsque l'énonciation cherche à être transparente, les productions culturelles font en sorte de présenter l'énoncé comme s'il était la propre réalité. Le film hollywoodien classique des années 1930 aux 1950 en constitue un exemple pertinent, puisque les histoires semblent être autoproduites en cachant l'énonciateur. Dans les années 1930 le cinéma sonore se démocratise et se voit complètement intégré par l'industrie hollywoodienne ; quelques années plus tard, le progrès technique Technicolor rend les films en apparence plus proches de la réalité. On présuppose dans ce cas-là une évolution vers la juste représentation de la réalité par le dispositif cinématographique, suivant le même critère qui assume que la photographie est plus proche de la révélation du réel que la peinture<sup>123</sup>. Dans cette progression hollywoodienne, suite à la crise financière de 1929 et la grande dépression, le cinéma devient pour le public états-unien une manière de s'évader de l'angoissante réalité. Les salles de cinéma et la création d'un monde vraisemblable et idéal seront une distraction principale : « Pour une population privée du vrai rêve américain, les fantasmes d'évasion de l'usine à rêves hollywoodienne ont offert un certain soulagement de la pénibilité de l'existence quotidienne. »<sup>124</sup> Le *studio system* crée une usine à films. Au sein de cette énorme industrie en expansion, plusieurs œuvres littéraires deviennent des scénarios filmiques suite aux achats des droits d'auteur. Dans ce contexte, chaque studio (Warner, Universal, Paramount, Columbia, MGM, Fox, etc.) établit une identité générique et construit les règles du vraisemblable dans chaque genre.

Ce versant dominant du cinéma de fiction s'est constitué comme un support efficace pour la production et la transmission du récit, cherchant à transmettre une impression de continuité et d'homogénéité<sup>125</sup>. De façon analogue, la narration des *comic books* des bandes dessinées d'aventures caractérisées auparavant comme plus proches de la lecture, et aussi appelées classiques, peuvent être situées dans ce

---

<sup>123</sup> Voir les propos d'André Bazin : « Ontologie de l'image photographique » dans *Le cinéma : l'art d'une civilisation*, p. 337-339.

<sup>124</sup> Wheeler Winston DIXON et Gwendolyn Audrey FOSTER, « The Hollywood studio system in the 1930s and 1940s », in *A short history of film*, Londres, Taurus, 2008, p. 90.

<sup>125</sup> Jacques AUMONT et Michel MARIE, *L'esthétique du film*, Paris, Nathan, 1984.

domaine où l'histoire s'impose par-dessus le récit et l'énoncé tente de cacher l'énonciation. En revanche, dans l'énonciation opaque, on désigne explicitement en tant que tel le message à travers certains procédés constructeurs d'opacité. Une bande dessinée opaque se fonde sur les traces de la production que l'artiste laisse, par rapport à son style et au fait qu'il « dit » quelque chose en se servant des moyens expressifs singuliers.

Dans ce sens, Breccia travaille à dévoiler le matériau et donc la matière des histoires lorsqu'il transpose. Cette condition, nous l'avons déjà dit, est caractéristique, dans une plus large mesure, de toute la bande dessinée qui à travers le graphisme, finit par dévoiler un geste, rendant le récit opaque. Les moyens de raconter propres à la bande dessinée breccienne sont plus conséquents que l'anecdote, son œuvre transpositive construisant un monde qui n'est pas tout à fait subsidiaire de l'histoire-source et de ses mécanismes de vraisemblance littéraires. Dans un double mouvement, le dessinateur accorde le récit aux contraintes de la bande dessinée ainsi qu'il accorde les moyens visuels de la bande dessinée à certains thèmes découlés du texte-source.

L'analyse de ces œuvres nous permettra de focaliser le regard sur les moyens expressifs, en vue de parcourir deux axes opposés : d'une part, le récit véhiculé par l'image et conduit plastiquement ; d'autre part, la remise en question de l'autorité du récit dans la bande dessinée. Si la bande dessinée est un art narratif, la narration constitue une propriété historiquement acquise. Les possibilités non narratives et non figuratives de cet art ont été explorées par Breccia, comme on verra par la suite. L'éloignement du fictionnel fonde aussi un nouveau départ de la bande dessinée par rapport au texte littéraire. Les recherches non narratives, centrées sur la vision constituent un phénomène déjà existant dans la bande dessinée de vision, appelée aussi « moderne »<sup>126</sup>. La bande dessinée rejoint ainsi une tendance des arts visuels où le naturalisme perd de sa force :

---

<sup>126</sup> La bande dessinée moderne est celle qui expérimente et commence à sortir des contraintes d'une certaine bande dessinée classique, gouvernée par des règles telles que la lisibilité, la linéarité de l'histoire, etc.

Sous l'effet conjugué de ses langages et médias colporteurs d'histoires, le récit et plus particulièrement le récit de fiction n'a cessé d'étendre son empire. Or cette extension du domaine fictionnel s'est accomplie alors que la peinture et la sculpture, pour leur part, tournaient majoritairement le dos au concept de représentation<sup>127</sup>.

Comme l'affirme T. Groensteen, les arts visuels ont de même entamé une démarche pour se libérer des contraintes de l'image figurative dominante, reformulant la question de la représentation, notamment dans certains groupes et mouvements de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle puis dans les avant-gardes du début du XX<sup>e</sup> siècle. À ce sujet, G. Deleuze fonde une analogie entre les deux modes du réalisme cinématographique mentionnés, parallèles aux modes de bande dessinée de lecture et de vision, et les arts visuels, concernant notamment la quête d'un espace purement optique dans la peinture par l'impressionnisme. Les peintres impressionnistes se sont centrés sur l'apparente perception de l'effet de la lumière sur les objets, au-delà de l'anecdote ou de la représentation. La surface de l'image, construite comme une juxtaposition de couleurs qui gardent certaines relations, est mise en avant, ce qui correspond à un art descriptif, comme nous l'avons vu pour l'art hollandais.

Une partie de la bande dessinée a modifié également à plusieurs reprises au cours de son histoire la façon de narrer, désorganisant l'image et la séquence en l'éloignant d'un modèle de vraisemblance plus ou moins dominant. Dans la bande dessinée transpositive de Breccia l'écart par rapport à la narration et la figuration se fait par différents moyens, souvent identifiables sur la séquence iconique, comme nous l'analyserons par la suite.

#### **I.4.3.2. L'opacité chez Breccia**

Si la bande dessinée expose initialement toute une série de marques énonciatives à travers sa structure même et la trace du dessin (le graphisme dans le

---

<sup>127</sup> André GAUDREAU, Thierry GROENSTEEN, *La transécriture, op. cit.*, p. 15.

sens de P. Marion), l'œuvre transpositive de Breccia se caractérise par une particulière opacité, dans la mesure où l'auteur fait référence à lui-même par la trace gestuelle de la ligne, la couche de peinture, ou plus particulièrement l'inclusion d'autoportraits ou des références à sa vie dans les histoires (autofiction et autocitation). Notamment dans les caricatures des personnalités de son contexte historique, comme nous le verrons dans la section sur sa bande dessinée de parodie satirique. Rappelons qu'une bande dessinée opaque est celle qui dévoile sa structure brute à travers certains mécanismes, de façon à ce que l'acte de l'énonciation soit plus évident que l'énoncé même. Plusieurs éléments déterminent donc l'opacité dans la bande dessinée de Breccia, notamment l'application de la technique du collage, montre son positionnement méta-discursif.

#### **I.4.3.2.1. Le collage**

Philippe Marion explique la *graphiation* dans la bande dessinée, le graphisme devenant indiciel, c'est-à-dire qu'il établit une contiguïté physique entre le geste et la trace, fonctionnant donc comme un indicateur d'opacité dans ce dispositif. Si cette caractéristique comprend le dispositif de la bande dessinée de manière générale, chez Breccia le graphisme devient très prégnant par sa densité. Or le mécanisme du collage, constitue un indice conscient de la construction de l'image et de la séquence.

Le collage achromatique a une importante présence dans l'œuvre transpositive de Breccia, et adopte plusieurs configurations. Au niveau technique, il se construit par l'ajout de bouts de papier lisses ou avec des taches aléatoires, des photos ou des magazines découpés et ajoutés sur différentes parties des vignettes. En premier lieu, les papiers lisses constituent des aplats et sont souvent utilisés pour créer des figures elliptiques qui se détachent du fond créant aussi une réversibilité entre les deux, comme on peut le voir dans *Là où la marée monte et se retire*, où le collage est la seule technique appliquée (voir Annexes, *Figure 13*). Dans cette œuvre, la qualité tangible des différentes couches de papier est mise en avant. Elle est transposée en bande dessinée, où la reproduction de l'image comprimera tout volume et toute texture tactile. Breccia ajoute pourtant un élément qui redonne son caractère palpable au papier collé, notamment la trace du papier arraché qui vient à la fois avertir sur la

technique et fonctionner comme accent de lumière ciblée au niveau de la composition (voir Annexes, *Figure 14*). Dans ces parties de papier arraché on peut ainsi retracer le geste de l'auteur, tout comme dans le trait, qui exerce un mouvement intempestif au moment de définir ses plans et ses figures dans l'image en coupant brusquement le papier. Il explore ainsi, avec une minimale quantité d'éléments et trois valeurs achromatiques, la possibilité de construire des images avec des atmosphères très pesantes et un état d'esprit désenchanté, tout comme la voix du narrateur dans le texte-source. Le collage oscille alors entre sa fonction d'indice, c'est-à-dire de trace de la propre technique, et sa fonction mimétique, par exemple pour représenter l'impact de la lumière sur les objets. Ce dernier usage se met en place ostensiblement lorsque l'on ajoute des fragments de photos dans les différentes vignettes. Les images photographiques contrecollées coexistent souvent dans une même vignette avec le dessin et la tache. Lorsqu'il s'agit de photos qui viennent construire des parties du décor de façon plus ou moins mimétique, par exemple la photo d'une maison représentant une maison sur la vignette, on peut remarquer le fait que cette partie de la vignette a été rajoutée à l'image. Par exemple, la vignette trois de la planche trois de « L'Ombre sur Innsmouth » (voir Annexes, *Figure 15*), donne à voir la photo d'une maison située à côté de la représentation plus ou moins tachiste d'une autre maison sur un espace avec une certaine profondeur. Les détails et le rendu des deux apparaissent manifestement comme le produit de techniques différentes ; c'est précisément dans leur confrontation qu'on constate que l'une provient d'une photo. Ces échantillons de papier viennent ajouter des détails ou former des décors entiers, comme des bouts de réalité qui viennent occuper partiellement la vignette sans ordre spécifique.

Cette technique a de même une existence remarquable dans certaines œuvres en couleur, notamment dans les contes de fées des Frères Grimm, compilés dans l'album *Chi ha paura delle fiabe ?* Le collage se caractérise par l'ajout des bouts des photos, des magazines, des imprimés, dans les images, parfois constituant quasiment la seule technique appliquée. Or, les parties peintes acquièrent aussi la forme du collage, en imitant la technique des figures découpées nettement sur le fond. Les représentations des feuilles d'un arbre faites en tricot dont les photos extraites d'une revue ont une fonction mimétique dans les planches, puisqu'elles viennent aussi représenter au sein de la vignette une feuille d'arbre dans *Hansel et Gretel*. Par



ailleurs, dans *Blanche-neige*, Breccia applique des morceaux des photos des objets, tels que les détails de bouts de tricot, comme on peut le voir sur la planche trois (voir Annexes, *Figure 16*). Cette texture n'a pas été choisie par rapport au récit et à la représentation mais elle acquiert une présence prégnante parmi d'autres textures qui dénoncent le caractère d'image multiple et reproductible de la bande dessinée, puisque nous repérons cette image comme un fragment d'une photo d'un certain objet extérieur. Elle fonctionne donc comme un commentaire sur les moyens de production de cet art. Cette conceptualisation de la technique du collage ajoute une couche à sa fonction purement mimétique ou de texture visuelle.

#### **I.4.3.2.2. Les autoportraits**

Breccia se glisse dans ses bandes dessinées par la présence de ses traits du visage figurés dans ses personnages. La façon de construire les visages par le dessin constitue souvent un point important dans l'évolution du dessin chez les artistes, plus particulièrement chez l'auteur de bande dessinée. Les personnages se répètent tout au long d'une œuvre menant généralement l'action, ce qui entraîne une maîtrise de la part du dessinateur pour le redessiner à l'identique à plusieurs reprises et implique aussi de faire naturellement une distinction des traits pour chaque personnage. A fur et à mesure que leurs aptitudes graphiques évoluent, plusieurs auteurs prennent l'habitude de dessiner leurs propres visages ou d'inclure certains de ses traits dans la construction des personnages. Dans la série conçue avec le scénariste H. G. Oosterheld, *Mort Cinder*, Breccia fait ouvertement un autoportrait en composant le personnage d'*Ezra Wilson*, « *l'antiquaire* », s'introduisant par ce geste lui-même à l'intérieur de l'histoire. Il a raconté à propos de cette affaire qu'il n'avait pas d'idées pour construire ce personnage et qu'il s'est pris lui-même comme modèle mimant les traits de son visage face au miroir, comme il l'avait déjà fait pour les rôles de certains traîtres dans la série *Vito Nervio*<sup>128</sup>. Puis, dans une attitude plus ou moins automatique et plus ou moins consciente il effectue le même geste d'inclure son visage dans l'action dans plusieurs de ses œuvres transpositives. De ce fait, on

---

<sup>128</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain, op. cit.*, p. 105.

découvre souvent sa figure d'homme âgé dans l'espace plastique : son nez crochu, ses oreilles larges et pointues, ses yeux noirs, petits et sévères, ses joues, la forme de sa tête, etc. Ces caractéristiques, entre autres, sont visibles chez plusieurs personnages des adaptations avec différents degrés de *caricaturisation*. Breccia devient alors artiste, énonciateur et protagoniste. Il est *le vieux* dans *Le cœur révélateur*, la mort dans *La máscara de la muerte roja*, William Wilson dans l'album éponyme, M Valdemar dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, le chat dans *Le chat noir*, Fernando Vidal Olmos dans *Informe sobre ciegos*, Dracula dans *Dracula ?..*, l'homme malade dans *La dernière visita du gentilhomme malade*, la bête dans *L'homme et la bête*, le narrateur dans *La nuit...* (voir Annexes, *Figure 17*).

Ces différents gestes, de collage et de figuration de son visage sur les personnages-figures des transpositions, dégagent un positionnement méta-discursif chez Breccia. Il laisse entrevoir sa réflexion sur les procédés et moyens de création de la bande dessinée. La mise en évidence de ceux-ci ajoute d'autres couches de visiolecture au-delà du récit, de la représentation. Il établit par ce mouvement une série de références à lui-même en tant que dessinateur ainsi qu'à des objets extérieurs, comme les éléments et photos qu'il ajoute par la technique du collage.



## **DEUXIÈME PARTIE : Bande dessinée et visualisation**

## Introduction

Après avoir proposé un parcours de la création breccienne dans le contexte de la bande dessinée argentine, il convient d'aborder des aspects propres à son œuvre transpositive. Dans la pratique de la transposition, l'œuvre transposée établit un lien direct et explicite avec un ou plusieurs textes précédents. Ici, le texte préalable est un point de départ précis ; transposer, est simplement l'acte de resituer un récit, un genre, une idée d'un support à un autre, où les modifications entraînées par le passage sont dues principalement à ce changement : nous empruntons cette notion à Oscar Steimberg<sup>129</sup>. Dans un support hybride ancré dans le visuel, la transposition entraîne une visualisation, à savoir, rendre en images ce qui ne l'était pas auparavant. L'œuvre transpositive de Breccia s'inscrit dans une tradition de l'art occidental, avec ses modes de représentation majeurs et ses ruptures, ses procédés plastiques ayant une influence majeure sur le dessinateur. Il opère une transposition des éléments de la peinture et d'autres arts dans les vignettes, se situant dans les marges des modes de représentation plus ou moins codés de la bande dessinée classique.

Si l'analyse des éléments plastiques s'applique principalement (mais pas exclusivement) à la vignette comme image isolée, nous commençons par travailler la multiplicité d'images, en vue de comprendre spécifiquement le procédé de répétition, implanté dans la séquence, dénominateur commun de l'œuvre de Breccia. Face à la présence constante de la répétition de figures et des vignettes dans plusieurs séquences, nous analyserons tout d'abord les modes de répétition de la vignette complète ou des fractions de celle-ci, ainsi que les procédés mécaniques ou analogiques de cette reproduction.

Mais la répétition est une caractéristique intrinsèque à la bande dessinée comme dispositif, en ce que celle-ci est un art multiple. Sa multiplicité se porte sur plusieurs aspects : en premier lieu il y a une multiplicité d'images au sein de la planche qui coexistent et qui facilitent la répétition, souvent effectuée en fonction du récit. En réalité, les personnages et les décors se répètent tout au long de la séquence

---

<sup>129</sup> Oscar STEIMBERG, *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Buenos Aires, Atuel, 2005.

en vue de porter l'histoire. En second lieu, la répétition se révèle une des conditions d'existence de la bande dessinée, car celle-ci fait partie de l'industrie de l'édition étant amplement reproduite. Il n'y a pas, bien entendu, de bande dessinée unique, elle est tout entière sérielle et prise dans la reproductibilité.

En s'éloignant du souci de l'économie du récit, Breccia met en place, de son côté, la répétition pour créer une composition sur la planche, un effet esthétique, aussi bien que pour *déranger* le visiolecteur. La répétition compulsive qu'il met en place crée des rythmes spécifiques, différents parcours visuels que nous formaliserons dans notre analyse en vue de les comprendre et les définir comme une visualisation. Enfin, nous entendons sa démarche de répétition comme un point de départ pour la réflexion à propos du dispositif de la bande dessinée : Breccia fait référence par son œuvre à la condition reproductible via la répétition des vignettes mais aussi lorsqu'il imite et applique des rendus des différentes techniques de la gravure (dispositif de reproduction d'images très important historiquement). Sur la base d'un art multiple, Breccia déploie la multiplicité sur plusieurs degrés par la répétition, comme un clin d'œil au visiolecteur et, plus précisément, comme un parti pris face à son dispositif, dans une démarche qui s'oppose à celle de camoufler ses modes de construction du récit, les faisant ressortir et éclater à plusieurs reprises.

Mieux comprendre la démarche de visualisation chez Breccia, entraîne la définition des enjeux de la construction de l'image et de la séquence. Mais la pratique de la mise en images dans l'œuvre de Breccia fait partie de la bande dessinée transpositive, un genre à part entière, tout comme l'est, par exemple, le *remake* dans le cinéma. Dans le passage de la littérature à la bande dessinée, le texte-source dénote le point de départ, soit le texte littéraire auquel l'œuvre transposée fait référence. Celui-ci se situe à l'origine de la démarche transpositive mais les œuvres résultantes de ce processus peuvent, comme c'est le cas des œuvres que nous analysons, s'éloigner considérablement et constituer de nouveaux départs. La mise en images chez Breccia a bouleversé la transposition dans la bande dessinée introduisant de nouveaux enjeux d'analyse. Nous établissons donc une distinction entre différents modes de cette pratique de visualisation en vue de caractériser celle qui circonscrit l'œuvre de Breccia : d'un côté l'adaptation littérale, de l'autre côté, la transposition formelle. Pour définir ces deux catégories nous expliquons le classement binaire entre deux sortes de bande dessinée mentionnées auparavant :

d'un côté, une bande dessinée illustrative et en lien avec la lecture ; de l'autre, une bande dessinée expérimentale, centrée sur le plastique et donc sur la vision. Mais ces deux modes caractérisent en réalité deux pôles entre lesquels la bande dessinée de Breccia oscille. Nous réduisons donc notre catégorisation à ces deux possibilités, ou plutôt deux extrêmes entre lesquels nous trouvons toute une gamme de résolutions visuelles et séquentielles. Cette alternance entre la lecture, associée au narratif, et la vision, associée au descriptif, a fait l'objet de plusieurs études dans la théorie de la bande dessinée, notamment par les auteurs que nous citons (T. Groensteen, J. Samson, P. Marion) et constitue méthodologiquement pour nous une porte d'entrée à une création et une appropriation non illustratives de la bande dessinée.

Ces sortes d'appropriation et de production, l'une plus proche de la lecture codée, l'autre plus en lien avec la vision, sans ordre, sont donc traitées en fonction de la question de la visualisation et de la représentation dans la peinture, à travers deux problématiques diverses : d'une part l'art narratif de la Renaissance italienne, d'autre part, l'art descriptif hollandais du XVII<sup>e</sup> siècle. La confrontation de ces deux paradigmes représentatifs nous apporte des éléments théoriques au sujet des deux sortes d'image chez Breccia, correspondant à la fois aux deux types de bande dessinée que nous avons différenciés depuis le début. Les enjeux d'une peinture narrative, établis par le peintre, architecte et humaniste italien Leon Battista Alberti dans la Renaissance italienne, nous permettent de comprendre un système d'image narrative. Les transpositions des histoires de la bible et de la mythologie grecque font de cette peinture un art de la narration par l'image unique. Alberti crée une doctrine de la mise en images par le constat des rapports entre les figures dans un espace interne à l'image, construit par une perspective monoculaire simulant une boîte au sein du tableau. L'image est en effet une fenêtre à travers laquelle on est témoin d'une histoire qui se déroule, portée par les personnages. Svetlana Alpers confronte cette image-fenêtre à un art où le but narratif n'est pas central : celui de la peinture hollandaise du XVII<sup>e</sup> siècle. Dans cet art, porté sur la description des objets de la vie quotidienne par l'image, l'attention est mise sur la surface et non pas sur l'action dans la profondeur. L'objectif n'est donc pas celui de construire un récit mais une description minutieuse des objets, invitant le spectateur à la contemplation du détail. Contrairement à l'art de la Renaissance, l'homme n'est pas central dans la

composition, et la description des figures et des objets prend une importance majeure, même dans le cas de la transposition des histoires bibliques.

Dans l'histoire de la peinture comme dans celle de la bande dessinée une forte recherche de la narration par la figuration est présente. La bande dessinée en tant qu'art hybride inclut ces dimensions tout en intégrant le descriptif et la vision au-delà du souci de raconter par l'image. Au sujet de la vraisemblance et de la représentation, nous étudions diverses catégories liées à la réflexion sur l'image. Nous revenons en effet au centre de notre problématique car, par l'application de ces éléments d'analyse, nous pouvons nous plonger dans la dimension plastique de la bande dessinée. Il nous semble que ces dimensions nous permettent de mieux expliquer tous les procédés par lesquels Breccia met en images en s'éloignant de la narration et de la lecture. Nous commençons tout d'abord, par les notions de représentation et de vraisemblance pour ensuite analyser le figuratif et l'abstrait comme des catégories opposées, ou bien plutôt comme deux extrêmes antagoniques dans la représentation, entre lesquels l'image de Breccia oscille en permanence. L'abstraction, quant à elle, est une des deux issues énoncées par G. Deleuze pour conjurer le figuratif. Nous reprenons la seconde manière de le dépasser, à savoir le pur figural. Si Deleuze explique la notion de figural à travers l'œuvre (images uniques, diptyques et triptyques) du peintre Francis Bacon, cette notion s'applique convenablement à l'image breccienne, tel que nous l'expliquons par la suite. Ces catégories (figuration, abstraction et figural) deviennent incontournables au moment d'analyser les vignettes, leurs éléments internes et leur oscillation entre une échappée totale de la signification et la présence d'éléments narratifs.





**CHAPITRE 1-. LA BANDE DESSINÉE TRANSPOSITIVE.  
VISUALISATION CHEZ BRECCIA : LA RÉPÉTITION**

### II.1.1. Lecture et narration. La multiplicité et la répétition dans la bande dessinée

Une bande dessinée centrée sur le récit et la lecture se construit sur deux modèles : d'une part le roman littéraire ; d'autre part la représentation visuelle matérialisée par un dessin naturaliste qui prétend à la transparence figurative. Celle-ci cherche à occulter ces signes en accordant une importance majeure à l'histoire racontée. Pour narrer en bande dessinée, l'articulation de la séquence de vignettes respecte généralement l'axe de la vignette précédente pour la construction de la suivante, n'agence pas de points de vue extravagants, ni n'ajoute trop de sauts temporels irréguliers. De plus, lorsque l'appropriation est narrative, –ce qui n'est pas l'unique possibilité face à une bande dessinée, comme nous l'avons vu–, chaque vignette suscite des énoncés narratifs qui s'enchaîneront par la suite, permettant de raconter. Nous étudions ce phénomène dans la bande dessinée, en utilisant les remarques que propose Gilles Deleuze concernant l'image cinématographique dans son ouvrage *Image-temps* :

Le fait historique, c'est que le cinéma s'est constitué comme tel en devenant narratif, en représentant une histoire, et en repoussant ses autres directions possibles. L'approximation qui s'en suit, c'est que, dès lors, les suites d'images et même chaque image, un seul plan, sont assimilées à des propositions ou plutôt à des énoncés oraux : le plan sera considéré comme le plus petit énoncé narratif.<sup>130</sup>

T. Groensteen reprend les idées de Deleuze affirmant que la vignette est de même susceptible d'éveiller un énoncé narratif exprimant une action. Voyons l'exemple dans la bande dessinée *Alack Sinner* de Muñoz et Sampayo. La vignette peut a priori se transposer en énoncé écrit : « Alack allume sa cigarette. »<sup>131</sup> Si cet énoncé est d'ordre narratif, c'est-à-dire, qui se rapporte à un événement, comme le définit Gérard Genette, celui-ci ne constitue pas strictement un récit mais une action.

---

<sup>130</sup> Gilles DELEUZE, *Cinéma. 2, L'Image-temps*, Paris, Minuit, 2006, p. 38.

<sup>131</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration, op. cit.*, p. 20.

Dans la situation fictionnelle évoquée, Groensteen affirme qu'un récit ressemblerait plutôt à : « Alack allume une cigarette, la fume à petite bouffées puis l'écrase dans un petit cendrier. »<sup>132</sup> Étant donné qu'une unique vignette pourrait difficilement traduire la totalité de cet énoncé<sup>133</sup>, il faudra considérer la coprésence de plusieurs images pour construire une narration en bande dessinée.

Le récit BD réside dans la succession de vignettes, l'enchaînement de plusieurs énoncés narratifs. Dans le même ordre d'idée, Benoît Peeters affirme à propos d'une séquence de *Tintin au Tibet* : « Mais n'est-ce pas avant tout de leur superposition qui provient l'humour de la scène ? N'est-ce pas de leur enchaînement qui naît la compréhension ? Aucun tableau n'aurait pu dire, en une seule composition, ce qu'Hergé met en place avec ces trois vignettes. »<sup>134</sup> Sous cet angle, narratif, la multiplicité (pluralité) et la succession (ordre) est primordiale pour la définition du dispositif bédéistique, la vignette se portant sur son incomplétude, elle ne pourrait pas exister isolément<sup>135</sup> :

On commence à l'entrevoir : l'un des traits les plus fondamentaux de la case est son aspect fragmentaire ou, si l'on préfère son incomplétude. Pierre Fresnault-Deruelle définit la vignette de bande dessinée comme une image « en déséquilibre », écartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit, mais non moins entre son désir d'autonomie et son inscription dans le récit.<sup>136</sup>

Le statut narratif de la séquence est donc dû, en grand partie, à son inscription au sein d'une multiplicité de vignettes. Le déroulement chronologique des événements se crée dans la bande dessinée occidentale à travers un enchaînement d'images dans le sens de la lecture scripturale, de gauche à droite et de haut en bas.

---

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>133</sup> À l'exception d'une image qui donne à voir plusieurs situations à la fois, par exemple en reproduisant un même personnage dans des différentes actions.

<sup>134</sup> Benoît PEETERS, *Case, planche et récit*, Paris, Casterman, 1991, p. 27.

<sup>135</sup> Même dans les cas où la page comporte uniquement une vignette, celle-ci elle est toujours corrélée aux autres pages.

<sup>136</sup> Benoît PEETERS, *Case, planche et récit*, *op. cit.*, p. 20.

Le temps condensé dans les images se manifesterait dans l'emplacement d'un « avant » et d'un « après » relatif à la vignette que l'on regarde : au moins trois moments se placent dans l'espace. Or, la construction du récit en bande dessinée échappe amplement à une explication simpliste telle que celle de la triade de vignettes représentant un avant (passé), un maintenant (présent) et un après (futur). Par ailleurs, la signification ne sera jamais complètement assurée. Citons à cet égard Thierry Groensteen : « Toute situation a un potentiel narratif. Pour autant, elle ne s'inscrit pas dans un scénario précis ; il est impossible d'en déduire un et un seul *avant*, un et un seul *après*. »<sup>137</sup>

Concluons que, de façon générale, les images multiples reconstruisent le déroulement de l'action par l'articulation des icônes séparées grâce cette opération de mise en espace du temps qui n'est pas nécessairement linéaire<sup>138</sup>. Les images coexistent et s'articulent les unes avec les autres, ce qui s'avère selon T. Groensteen, le fondement inaliénable de toute définition de bande dessinée : la « solidarité iconique » :

On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées (cette précision pour écarter les images uniques enfermant en leur sein une profusion de motifs ou anecdotes) et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*.<sup>139</sup>

---

<sup>137</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 26.

<sup>138</sup> La multiplicité d'icônes et l'espace qui les sépare s'agencent au sein de la planche de bande dessinée sous la forme d'une table dynamique, qui dépasse le linéaire du temporel pour devenir espace. Fresnault-Deruelle, dans son article « Du linéaire au tabulaire » publié dans la revue *Communications*, n° 24 en 1976, appelle cet attribut le « tabulaire ». L'auteur réfléchit à cette question à propos du passage historique du *comic strip* à la page de bande dessinée ou *sunday page* : le premier, disposé en ligne, s'associe à une succession de vignettes, tandis que dans le deuxième, caractérisé par la planche, la logique spatiale prend la forme d'une table. Les deux catégories, linéaire et tabulaire, deviennent complémentaires et antagonistes mais fatalement articulées au sein de la planche.

<sup>139</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 21.

Il nous semble que cette notion de solidarité iconique sert à définir la bande dessinée dans son potentiel narratif tout en caractérisant le dispositif technique, notamment la multiplicité d'images séparées et corrélées. Mais Breccia se sert précisément de cette multiplicité pour créer des rapports autres que narratifs. Il se révèle donc avantageux de caractériser la multiplicité lorsqu'il s'agit d'un élément principal de la narration BD, puisque Breccia utilise cette ressource de façon détournée, notamment pour créer des effets de tension et une insistance, mécanismes qui ne sont pas liés au déroulement du récit.

Lors de l'exercice d'association des éléments communs et de différences des images successives (où la stabilité des premiers permet la mise en évidence des changements) auquel le visiolecteur avide de narration s'abandonne, l'espace entre les vignettes joue un rôle capital. Celui-ci explicite la multiplicité, car sans délimitation entre les images celles-ci ne seraient qu'une seule. Autrement dit, le blanc inter-iconique occupe un espace tout en évoquant un lapsus de temps. Il s'agit de l'endroit où le visiolecteur construit ce que Peeters appelle la « case fantôme »<sup>140</sup> : une vignette virtuelle qui vient compléter les moments d'une action qui se déroule sur la séquence. Comme on peut le voir par exemple dans la première partie de la planche du Tome 1 du *Scorpion* d'Enrico Marini (voir Annexes, Figure 18), les hiatus entre les vignettes nous feraient reconstruire, dans une logique narrative, le mouvement des deux groupes de personnages qui se rapprochent l'un de l'autre dans les images. L'exemple est bien pertinent étant donné que la suite de trois vignettes montre une progression des figures qui va du haut au bas d'un escalier : nous complétons dans les espaces entre les vignettes le mouvement des personnages qui apparaissent sur toute la séquence. Autrement dit, l'interstice entre les images introduit un mouvement, et anime la juxtaposition statique de cases par une succession temporelle. En premier lieu, un plan en plongée montre un escalier, avec trois personnages qui sont en train de descendre, situés à droite de l'image. Puis sur un plan plus éloigné, à gauche de l'image, on voit un groupe de personnages en bas de l'escalier. De plus, la vignette suivante donne à voir en premier plan l'un des personnages de ce dernier groupe, en bas de l'escalier. Finalement, dans la troisième

---

<sup>140</sup> Benoît PEETERS, *Case, planche et récit*, op. cit., p. 27.

vignette, les deux groupes de personnages se retrouvent face à face, étant donné que le premier groupe a fini de descendre. Les espaces entre les vignettes permettent simplement de compléter le déplacement-mouvement des personnages d'un endroit à un autre. C'est dans ce sens-là que Pierre Fresnault-Deruelle considère les espaces blancs entre vignettes comme des moteurs de la progression de l'action :

L'espace blanc entre les images, qui permet tous les caprices de composition en matière de vitesse de récit, assure au scénariste un volant de manœuvre indispensable, en particulier pour la structuration des récits voués aux servitudes du découpage quotidien. Le temps de l'action peut être arrêté çà et là. La rétention des faits devient alors le lieu d'un suspense qui a démarré incognito.<sup>141</sup>

Dans cette citation, Fresnault-Deruelle nous permet de considérer le blanc inter-iconique dans sa fonction face au visiolecteur, c'est-à-dire au niveau de la réception, toute comme dans sa fonction au moment de la production, à savoir dans la construction du scénario. Il permet, en effet, de manipuler le temps de l'histoire et de l'action, devenant un outil fondamental du dispositif. Ce hiatus entre images permet de raconter des histoires par une discontinuité et non par une juxtaposition, contrairement au cinéma où les icônes sont juxtaposées et, également, continues. Les deux techniques narratives se basent sur la succession de cadres, le cinéma donnant par cette juxtaposition l'impression du mouvement réel et la bande dessinée trouvant d'autres solutions pour représenter le mouvement et la progression, par exemple la cristallisation par l'image de certains moments fondamentaux de l'action.

La discontinuité dans la bande dessinée va bien entendu au-delà de l'espace entre plusieurs fragments d'une même action et permettra aussi d'agencer différents types de montages, créant des pauses entre des situations qui se passent en différents temps et espaces. Le montage alterné, notamment, permet de voir en parallèle deux actions ou événements qui se déroulent dans des espaces ou des temps différents.

---

<sup>141</sup> Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Du linéaire au tabulaire », *op. cit.*

Notons aussi que, dans la perspective d'une visiolecture centrée sur la vision, l'agencement des images au sein de la page et le blanc entre les vignettes acquiert une fonction différente du narratif. Le hiatus peut devenir, autrement, une pause ou une respiration entre les images, dans une suite non nécessairement narrative ou logique. Dans ce sens, nous concevons une appropriation rythmée des vignettes non pas corrélées par une histoire linéaire mais reliées plastiquement.

### **II.1.2. Les mécanismes de la répétition**

Comme nous l'avons déjà évoqué, la bande dessinée est singulièrement une image multiple. Mise à part une multiplicité interne des vignettes au sein des planches elle est de plus vouée à se reproduire. Dans cette multiplicité, Breccia s'approprie de la ressource de la répétition par différents procédés pour visualiser. Deux questions centrales se posent suite à ce constat : comment le dessinateur épuise-t-il les possibilités de la répétition d'images au sein de la séquence ? Quelle est la forme et la logique de cette répétition et son lien avec la visualisation ? Une véritable insistance par la démultiplication d'images est mise en place lorsqu'une importante proportion de planches se forment avec des vignettes reproduites partiellement ou totalement, analogiquement ou mécaniquement. Cette ressource proprement breccienne, apparaît dans toutes les œuvres transpositives qui composent notre corpus.

Si Breccia utilise la répétition suivant différents procédés et avec des buts souvent non narratifs, cette ressource constitue plus largement une caractéristique du dispositif bédéistique ; comme nous l'avons expliqué, elle fonctionne généralement comme une stratégie narrative facilitant la progression du récit au sein de la séquence. L'actualisation de la visiolecture reconstruit le récit par l'identification et la différenciation des éléments permanents et variables, la répétition du personnage case après case jouant un rôle central dans la conduite de l'action. Ce mécanisme caractérise une tradition enracinée dans une bande dessinée « classique » ou illustrative et liée entre autres à certaines ressources du cinéma : pour la durée diégétique, ce que l'on obtient dans le cinéma en prolongeant un cadrage ou un plan, on l'obtient dans la bande dessinée par la répétition d'images, mise en évidence par



l'ellipse entre chaque case<sup>142</sup>. La répétition et la juxtaposition constituent comme l'affirme Barbieri, une continuité ou une alternance qui mène un récit. Mais des voies autres que narratives existent bien entendu dans ce dispositif. Or dans l'histoire de la bande dessinée la répétition a été associée à d'autres stratégies que celle de la narration, notamment à la mise en place de certains exemples du genre humoristique où elle a surtout un lien avec le risible. Certaines caractéristiques appartenant à ce genre à partir des années 1950, telles que la structure très régulière de la planche ou du *strip*, avec un minimum d'éléments plastiques et la répétition des personnages et décors d'un trait homogène sans textures, tout cela constitue un antécédent de ce mécanisme de répétition compulsive que nous analysons chez Breccia.

### **II.1.2.1. La bande dessinée : humour et répétition**

La répétition assume, bien entendu, des fonctions autres que narratives, notamment dans le genre humoristique. Lewis Trondheim, auteur prolifique de la bande dessinée française ayant travaillé pour l'amener sur de nouvelles voies de création à travers l'expérimentation<sup>143</sup> a réalisé plusieurs bandes dessinées qui tournent autour de la répétition compulsive. *Le dormeur*, *Mister I* et *Mister O*, entre autres, se situent dans une pratique qui remonte très loin dans l'histoire des *comics* d'humour, reprenant une configuration comme celle de *Peanuts* de Charles Schulz aux États-Unis ou chez Copi en Argentine et en France. Les dessinateurs d'humour ont amplement exploité la régularité : « [ils] ont donné des exemples remarquables de séquences où le moindre changement de geste ou de physionomie est mis en valeur par la régularité de la disposition. Rien ne vient distraire de ce sur quoi le dessinateur veut mettre l'accent. »<sup>144</sup> Comme l'affirme B. Peeters, le principe de base de ce genre est la répétition de personnages qui ne modifient presque pas leurs attitudes ou leurs emplacements dans la vignette, mettant l'accent sur le dialogue, sur

---

<sup>142</sup> Daniele BARBIERI, *Los lenguajes del comic*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 259.

<sup>143</sup> Il propose des albums d'une longueur exceptionnelle ou de format minuscule, il combine les mêmes images, ne modifiant que les dialogues, ou encore produit son récit après avoir réalisé le dessin.

<sup>144</sup> Benoît PEETERS, *La bande dessinée*, op. cit., p. 23.

une structure de cases très régulière, dans le cas du *strip* aussi bien que dans celui de la planche.

Les trente-deux planches unitaires et muettes des deux albums de Trondheim sont conduites par un unique principe : *Mister O* doit franchir un ravin, *Mister I*, s'alimenter. De plus, les trente-deux tentatives de satisfaire l'unique désir des deux héros finissent par un échec, à chaque fois sur un ton tragi-comique. Trondheim reproduit les vignettes de petite taille renfermant soixante cases sur chaque planche. Se servant d'une quantité minimale de ressources plastiques et d'une grande simplicité des éléments visuels tels que la ligne homogène, la couleur uniforme et les formes simples, l'auteur produit une histoire qui semble avoir une quantité infinie des possibilités<sup>145</sup> (voir Annexes, *Figure 19*). Cette fois-ci, l'action reste le plus important, s'incarnant dans un unique personnage avec une seule problématique qui lui est propre. La répétition se produit au niveau de l'image, étant donné que la totalité des vignettes se ressemblent, mais aussi au niveau de la séquence, puisque le but de l'action est à chaque fois le même. La répétition devient ici une insistance : les échecs successifs qu'il essuie à la fin de chaque page ne freinent pas le héros, mais constituent uniquement l'occasion de recommencer ; le risible du gag est ainsi en lien direct avec cette répétition.

Les bandes dessinées à grande répétition de cases, notamment celles de L. Trondheim constituent un cas assez expérimental dans le dispositif bédéistique, où la répétition est une des composantes principales de l'œuvre. C'est-à-dire que celle-ci n'est pas au service de la narration, appliquée notamment à un personnage ou à un décor, démarche où la répétition tend à s'occulter derrière l'histoire, mais elle constitue un élément central, une ressource autonome qui permet de caractériser la planche. Il est remarquable de voir comment les planches de *Mister I* et *Mister O*, comportant une grande quantité de vignettes équidistantes et de la même taille et aux formes et couleurs presque toujours semblables, deviennent une sorte de trame, laquelle, à une certaine distance, devient même abstraite. C'est précisément à cause de cette possibilité de la répétition d'être autonome par rapport à la narration dans la

---

<sup>145</sup> La multiplication s'opère ici de façon analogique, c'est-à-dire que l'auteur redessine le décor et le personnage à chaque fois.

bande dessinée que nous évoquons le genre humoristique, notamment les exemples de L. Trondheim. Breccia opère en mettant la répétition comme un élément clé et autonome, notamment dans son but de visualiser des atmosphères, des sensations, des situations répétitives et pesantes.

### **II.1.2.2. *La bande dessinée multiple et reproductrice***

Toute en instaurant une promotion de la répétition et de la rythmique, la reproduction de cases chez Breccia, constitue, à notre sens, une réflexion visuelle sur le paradigme du système reproductif où se situe le dispositif de la bande dessinée. Nous revenons en effet sur la définition de la bande dessinée : nous avons auparavant insisté sur son caractère hybride, de mixité de texte et d'image et nous reprenons ici des aspects liés à son caractère reproductible. La répétition comme ressource technique et expressive est d'un côté au service de la mise en images, qui n'implique pas de respecter le texte-source littéralement mais de faire précisément une relecture et une visualisation propres. De plus, d'un autre côté, la bande dessinée de Breccia permet une évocation de la multiplicité par différents biais, mettant en évidence le caractère de la bande dessinée comme art reproductible, et de l'imitation et de l'application des techniques de la gravure comme un art de même multiple. L'évocation de la multiplicité apparaît donc sous deux formes dans le corpus analysé : d'une part, par la répétition compulsive des vignettes et des figures ; d'autre part, comme nous le verrons par la suite, par l'évocation ou l'application des techniques de la gravure.

La présence de la multiplication entraîne la considération de critères externes à la narration ou à la représentation en bande dessinée, qui sont basés sur les possibilités propres du dispositif et sur son rapport à la communication massive. Il nous semble que l'enjeu principal de la multiplication chez Breccia se centre sur une démarche méta-discursive. Dans tous les cas, Breccia cherche à dévoiler le dispositif et ses conditions de possibilité, notamment par l'explicitation de sa multiplicité. Si la bande dessinée est image, elle est aussi image reproductible et donc multiple.

La reproduction d'images par les différentes techniques industrielles est un phénomène qui caractérise la modernité, même si la possibilité de les reproduire

existe pratiquement depuis la préhistoire. Les images multiples, dont fait partie la bande dessinée, sont créées technologiquement ou techniquement en lien avec les médias de masse. Dans le cadre de ce phénomène contemporain, le statut de l'image change, son unicité n'est plus son unique valeur :

Si la modernité a marqué un double versant, celui de l'image manuelle, unique, noble, et celui des images fonctionnelles, autant pour la dévotion que pour l'information, artisanales, mécaniques, sériées, parfois anonymes, le développement historique de l'expression, de la technologie et de l'information, a tissé des réseaux où les deux voies se sont croisées. De la production et la reproduction des images par des moyens mécaniques ou électroniques au changement constitutif des processus analogiques et numériques, les arts visuels ont modifié leur statut. Leur condition d'œuvre unique, irrépétibile n'est plus un attribut en soi. L'appartenance à une culture restreinte et à la segmentation des écrans des manifestations artistiques et culturelles sélectionnées par un groupe déterminé, perd le caractère distinctif des autres époques.<sup>146</sup>

Ainsi, de nos jours, la reproduction de l'œuvre d'art est devenue un marché aussi fécond que celui des originaux, aussi bien que le goût entretenu par les multiples tels que la sérigraphie, la photocopie, le facsimilé, etc. Ce culte de la répétition, de la série, peut s'observer notamment dans les arts plastiques où le *Pop art* a joué un rôle éminent depuis les années 1960. L'artiste plastique Andy Warhol

---

<sup>146</sup> María de los Ángeles DE RUEDA, *Multiples multiples*, document inédit.

*Si la modernidad marcó un doble camino, el de la imagen manual, única, individual, noble, y el de las imágenes funcionales, tanto para la devoción como para la información, artesanales, mecánicas, seriadas, anónimas en algunos casos; el desarrollo histórico de la expresión, la tecnología y la información, tejió redes en las que ambos caminos empezaron a cruzarse. A partir de la producción y reproducción de imágenes por medios mecánicos y electrónicos, hasta el cambio constitutivo de procedimientos analógicos y digitales, las artes visuales han modificado su estatuto. Su condición de obra única, irrepetible, deja de ser un atributo en sí mismo. La pertenencia a una cultura restringida, a la segmentación de las pantallas artísticas culturales seleccionadas por un determinado grupo, pierde la fuerza distintiva de otra época. (Traduit par mes soins)*

s'est consacré à reproduire par sérigraphie et photographie des motifs de la consommation quotidienne, déjà soumis à une ample reproduction dans la culture de masse, comme les étiquettes des produits alimentaires et les visages des célébrités. La bande dessinée devient aussi source d'inspiration pour les autres arts, notamment chez Roy Lichtenstein qui a reproduit et agrandi des vignettes de *comics*. Il a choisi la bande dessinée comme source de motifs, en la remplaçant dans le domaine de l'image unique et *auratique*<sup>147</sup>. La bande dessinée connaît alors une sorte de récupération par l'art « officiel » au moment historique où les *comic books* de super héros perdaient leur popularité aux États-Unis. Des avis opposés sur la question sont évoqués par Thierry Groensteen<sup>148</sup> : d'un côté, l'appréciation à propos de l'art majeur intégrant la bande dessinée en la légitimant, notamment par l'exposition de leurs qualités plastiques, et de l'autre, le fait que le pop art puisse l'avoir vidé de son contenu en l'isolant. À cet égard, il cite les affirmations du dessinateur de la célèbre bande dessinée *Maus*, Art Spiegelman : « Lichtenstein n'a pas fait davantage pour la bande dessinée que Warhol n'a fait pour la soupe. »<sup>149</sup> Or, mise à part la réaffirmation ou la négation de la différence entre un art officiel et majeur et un art mineur et de masse, les échanges entre les arts plastiques et la bande dessinée relèvent du lien entre l'image multiple et l'image unique, entre le massif, populaire et l'artistique.

Si la reproduction technique caractérise la modernité, la compulsion pour la répétition des images est un phénomène plutôt contemporain. La répétition est le fondement d'une pratique contemporaine majeure : le processus reproductif des images. La reproduction définit en quelque sorte la culture artistique contemporaine, qui ne se base plus sur l'originalité –qui a caractérisé la modernité– mais sur l'acceptation généralisée du principe de la répétition. Le goût pour l'original, le singulier et l'unique, est remplacé par le goût de la copie et la répétition. Celui-ci est bien entendu un phénomène qui dépasse les arts plastiques et inclut les plus grandes

---

<sup>147</sup> Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique: version de 1939*, Paris, Folio, 2007.

<sup>148</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 181.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 182.

industries culturelles modernes, le cinéma à travers les *remakes*, la musique avec les *covers*, etc.

Chez Breccia résonne aussi cette caractéristique moderne et contemporaine de la répétition d'images. Il se positionne face au phénomène en mettant en évidence la reproduction au sein de ses bandes dessinées et l'évocation et l'application des techniques de la gravure, méthode de reproduction d'images depuis longtemps. Nous faisons écho enfin à cette question en analysant les liens entre la bande dessinée de Breccia et la gravure comme procédé et comme rendu dans l'image.

### **II.1.2.3. Typologie de la répétition chez Breccia : reproduction mécanique et analogique**

Breccia diversifie les stratégies de répétition. Un premier critère d'analyse se porte sur les moyens techniques de la reproduction qui s'organisent en deux catégories, à savoir la reproduction mécanique d'un côté et la reproduction manuelle ou analogique de l'autre. Les répétitions s'opèrent au niveau de la vignette ou des figures, souffrant des modifications de forme, de couleur, de taille, etc.

Quant aux éléments reproduits mécaniquement, non pas par la main du dessinateur mais par un dispositif technique de reproduction d'images (possiblement la photocopie pour le cas de Breccia) ceux-ci dégagent certaines fonctions spécifiques.

Tout d'abord, le recadrage, qui donne lieu à un rapprochement et à une augmentation du détail apportant en règle générale du dramatisme à la scène. La transposition du *Cœur révélateur* reste l'exemple le plus représentatif de la reproduction mécanique de vignettes, les modifications d'une case à l'autre étant minimales, notamment dans la séquence où l'assassin se penche dans la chambre du vieux, dans la planche quatre. La figure reste exactement la même, l'espace aussi, mais la tête du personnage se complète à mesure que la porte s'ouvre et la bande blanche verticale représentant la lumière provenant de l'autre chambre devient de plus en plus épaisse. Dans *El otro yo*, les vignettes se reproduisent aussi mécaniquement, où l'insistante répétition du décor fait ressortir les actions des

personnages qui changent de disposition et de place dans chaque image. Parmi les vignettes, décors et figures qui se répètent par des biais mécaniques, le recadrage reste donc une ressource principale. D'influence nettement cinématographique, il met en place des effets de rapprochement, d'éloignement, et donc d'augmentation ou perte de détails. Par exemple dans la planche cinq du *Cœur révélateur* (voir Annexes, *Figure 20*), dans une séquence de trois vignettes, s'opère un rapprochement du visage du vieux, lequel se répète sans modifications. Le recadrage découpe la vignette progressivement en vue de réussir un effet de rapprochement. Le plan se resserre sur le visage, approfondissant l'identification avec la peur et l'incertitude : l'augmentation rythmée du détail nous permet d'apprécier de plus près les plis de son visage et ses yeux ouverts, l'image restant la même, cette opération s'observe aussi dans la planche sept, où la même figure du vieux se reproduit et se recadre par rapport à la séquence mentionnée, où l'on ne voyait pas son corps. Dans ce cas, on voit moins sa tête et davantage son corps, pour laisser la place au graphisme « *tump* », désignant les battements de son cœur, qui jouent un rôle dans l'histoire. La répétition s'installe donc aussi au niveau des procédés de la répétition, les images se répètent autant que les stratégies de répétition elles-mêmes le long de la séquence.

Dans *La Poule égorgée*, l'effet de répétition et de recadrage des figures sert à resserrer le plan vers les visages des trois enfants. Notamment dans la planche trois (voir Annexes, *Figure 22*), le rapprochement nous plonge dans le néant de ses regards et amplifie les détails. Toutefois, ce n'est pas le dessin qui change mais la découpe de la vignette et son agrandissement. Cette nouvelle d'Horacio Quiroga raconte l'histoire d'une famille marquée par la catastrophe, précisément par la répétition d'une situation conflictuelle. Inaugurant le récit, la description des quatre fils idiots du couple est bien éloquente et mise en images par Breccia dans les planches une (voir Annexes, *Figure 23*) et trois qui montrent les trois personnages, figures statiques qui passent toute la journée dans le couloir, sous le soleil, la langue entre les lèvres, la bouche ouverte et les yeux perdus. Comme le raconte Quiroga, la plupart du temps, ils se trouvent plongés dans une sombre léthargie, assis sur le banc, négligés par leur mère et par le monde entier. Les quatre idiots avaient été jadis la joie de leurs parents, puis chacun d'entre eux, au bout de un an et demi de vie, avait perdu une grande partie de ses capacités humaines, suite à des épisodes de

convulsions provoqués par la méningite. Chaque enfant avait vécu moins de deux années de vie sans problèmes apparents jusqu'aux incidents où leurs consciences étaient parties pour ne jamais revenir. À chaque fois, les parents déposaient leur espoir dans un nouvel enfant qui devenait un « idiot ». Ils ont finalement eu une fille, la dernière, qui a semblé échapper à la malédiction familiale. Dans les premières pages de la bande dessinée on trouve l'évolution dans la vie d'un couple qui a eu quatre enfants, en trois vignettes quasi identiques. La première planche récapitule en trois cases l'histoire des quatre enfants idiots du couple Mazzini-Ferraz. La bande dessinée reconstruit un long passage de la nouvelle de Quiroga dans l'intensité des trois vignettes successives marquées par la répétition. Les faits qui dans la nouvelle se trouvent amplement détaillés, notamment la circonstance au cours de laquelle, l'un après l'autre, les trois enfants Mazzini-Ferraz sont devenus idiots, sont visualisés sur trois vignettes. La description verbale d'une réalité dure et malheureuse du texte littéraire se transpose par l'éloquence des images : le dessin construit les regards perdus des idiots ; la salive coule à côté de leurs bouches ouvertes, les visages sont relâchés sans expression apparente. La réitération des figures, la reproduction des visages de différentes tailles, évoque l'idée, déjà explicite dans la nouvelle des trois enfants comme étant tous identiques, reproduits l'un après l'autre, des différents âges mais également inertes.

Ensuite, la répétition mécanique donne lieu dans d'autres cas au passage au négatif, manifestant un changement subit dans la situation qui découle préférentiellement d'une perte et non d'un gain : les histoires telles que Breccia les raconte n'ont pas de dénouements heureux. Dans *Là où la marée monte et se retire*, de brèves séquences donnent lieu à des répétitions de deux ou trois images à chaque fois. L'histoire de Lord Dunsany est racontée à la première personne par un narrateur qui rêve qu'il est mort et que son âme reste prisonnière de son corps, de sorte qu'il reste témoin du passage du temps dans la ville de Londres. À Chaque fois que l'on retrouve ses os, et qu'on lui donne un enterrement digne, ses meurtriers venaient les récupérer pour les remettre à la boue, là où il avait été posé au départ. Cet homme, ayant perdu le droit à un enterrement digne était condamné, pour avoir fait quelque chose de terrible. Tout comme dans *La poule égorgée*, la répétition est déjà présente dans l'histoire-source ; on passe donc d'une répétition évoquée à une répétition visualisée et présente matériellement au sein de la séquence. Dans la première



planche la même vignette s'affiche trois fois. Très austère du point de vue formel, elle reproduit les figures des bourreaux du héros, trois formes elliptiques noires sur un fond gris. Le seul élément qui se modifie est le texte situé dans des bulles de dialogues, absent dans la première vignette de la séquence, et dans des bulles dans la deuxième et la troisième (Voir Annexes, *Figure 13*). Dans la planche quatre, Breccia effectue son caractéristique passage au négatif : lorsque la vignette se répète, elle inverse les couleurs. Celle-ci montre un paysage urbain schématisé, sur le même modèle que la séquence mentionnée précédemment, à savoir l'agencement des aplats noir et blanc, sur un fond gris (voir Annexes, *Figure 24*). Le passage au négatif marque dans ce cas un changement précis, dévoilant l'arrivée de la nuit et le point de non-retour dans la dégradation de l'univers qui entoure le héros.

En fin, la répétition analogique est une catégorie qui réunit les images qui se répètent en termes de forme mais que l'auteur refait à chaque fois manuellement : les figures et vignettes sont redessinées ou repeintes plutôt que photocopiées et découpées. Voyons par exemple *L'homme et la bête* qui fait partie de cette catégorie ; la première planche montre trois vignettes qui répètent le même décor, mais les figures changent de place, s'approchant du lecteur. L'auteur redessine chaque vignette répétant les couleurs et les formes de façon quasi identique, comme s'il s'agissait d'une reproduction mécanique. Dans la planche neuf, la répétition du décor s'affiche également sur les cinq premières vignettes dans une scène où la bête agresse une victime dans la rue. Le décor représente une impasse dans une rue par une construction en perspective qui marque de la profondeur et différencie deux plans spatiaux. Les personnages changent de place et d'attitude, on voit notamment l'agresseur s'approcher de sa victime et la frapper avec sa canne.

Ici la répétition analogique provoque une différence très subtile entre une image et l'autre, des déplacements qui ne s'observent pas si l'on regarde rapidement les figures mais qui génèrent un effet d'instabilité, de mouvement, contrairement à la répétition technique qui est plus exacte et rigoureuse et donc plus statique. C'est aussi le cas de *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, exemple conséquent de multiplication analogique, notamment concernant la figure de l'homme hypnotisé qui réapparaît à plusieurs reprises tout au long de la bande dessinée. Breccia le repeint à chaque fois, modifiant les couleurs, le contraste et la forme : on constate d'abord des changements gestuels, comme la fermeture/ouverture des yeux et de la bouche et par

la suite des basculements dans la matière lorsque son corps se putréfie, par une augmentation ou diminution du contraste, de la couleur, de la netteté, etc. L'auteur simplifie ou condense la partie où les docteurs discutent de leurs expériences avec l'hypnose dans la nouvelle pour s'intéresser spécifiquement à Valdemar et ses modifications physiques, notamment la matière qui se dégrade. La multiplication vient impliquer le visiolecteur ; celui-ci peut partager à travers l'image une série de sensations et de changements ressentis par Valdemar. L'image se répète, mais elle souffre des modifications, rapportant les événements, visualisant la dégradation et la putréfaction. La première planche de l'album constitue une présentation de la situation, mettant en images un passage du conte où le scientifique trouve un homme pour faire son expérience. La deuxième planche se situe déjà chez M Valdemar où l'expérience commence : elle montre son visage, qui va se constituer comme un *leitmotiv* tout au long de la bande dessinée. Dans la deuxième planche l'homme est déjà hypnotisé et il commence l'échange avec les deux scientifiques sous cet état. Le premier *strip* se constitue de trois vignettes de la même taille, la première montrant le docteur qui commence le travail de l'hypnose : il est montré en train de bouger ses mains, dans un plan en contre plongé, c'est-à-dire depuis la perspective de l'homme couché, ce qui permet une identification du regard du visiolecteur. La planche suivante montre le visage de Valdemar en premier plan, dans son lit, sous un angle de vue en vol d'oiseau. Ses yeux sont ouverts, dans la vignette suivante ils seront fermés ; lorsqu'il subit des modifications la forme et la couleur les subiront aussi. Ces images alternent avec les plans des deux autres hommes dans la chambre qui réagissent face aux rapides changements de Valdemar. Dans la séquence qui suit, sept mois ont passés et les hommes discutent de la possibilité de réveiller l'*hypnotisé*. Le docteur se prépare encore une fois à faire ses gestes correspondants, cette fois-ci pour le réveiller. Nous nous retrouvons face à la répétition de la stratégie de mise en séquence, du docteur en train d'hypnotiser Valdemar. La même suite de vignettes se donne à voir : le docteur fait ses gestes avec la main et le visage du malade. Le visage commence à montrer des changements de couleur et des larmes commencent à couler de ses yeux. La séquence qui suit donne à voir à plusieurs reprises le visage, qui souffre la perte de forme déjà mentionnée. Cette solution graphique remarquable pour montrer la putréfaction progressive et instantanée en même temps, se combine avec des bulles de dialogue aussi redondantes où l'homme affirme à plusieurs

reprises qu'il est mort. Si la narration suivait la logique de l'économie du récit, la transformation dans le corps de Valdemar pourrait s'illustrer en deux ou trois vignettes. Or Breccia s'attarde dans le détail et va jusqu'au bout de la répétition et de la modification. La même image se répète avec des modifications minimales mais on peut toujours identifier le fait qu'elle se recrée analogiquement à chaque fois, qu'elle se repeint.

Qu'elle soit mécanique ou analogique, la répétition fait partie du mode de construction de la page pour Breccia et assume ainsi des fonctions diverses, créant des effets dramatiques de rapprochement et d'éloignement, d'instabilité et de mouvement par la contingence de la répétition analogique ou jouant de contrastes par opposition sur une même suite de vignettes, notamment par le passage au négatif. Ces fonctions vont parfois dans le sens de la narration et dans d'autres cas ciblent une visiolecture descriptive. Or au-delà de ces fonctions spécifiques, la répétition, et plus précisément la répétition compulsive (plus de deux répétitions sur une même planche) fonde un mode d'appropriation rythmé, guidant l'actualisation de chaque image, marquant aussi une cadence, un pouls dans la résonance entre l'image BD et le visiolecteur.

### **II.1.3. Répétition et génération de rythmes**

Pour analyser le phénomène de la rythmique dans la bande dessinée transpositive de Breccia où la répétition est capitale, nous distinguerons notamment différents unités, qui sont liées entre elles par leur forme ou leur couleur. Nous avons constaté la présence de ressemblances de répétitions et de différences à l'intérieur des séquences, ce qui nous renvoie au rythme et à la cadence. Or la répétition opérée par Breccia manifeste nécessairement une rythmique propre au dispositif de la bande dessinée.

Le rythme, élément fondamentalement dynamique et dont la nature est liée à l'expérience de la temporalité, détermine un parcours dans la perception des images et dans leur enchaînement. Il peut expliquer une certaine cadence dans l'appropriation de la séquence. Deux aspects principaux organisent la répétition

rythmique : d'une part la périodicité, entraînée par la répétition d'éléments ou de groupes d'éléments ; d'autre part la structuration, comprise comme le mode d'organisation de ces éléments.

Le concept de rythme dérive du verbe grec *rehim*, « couler ». Il désigne principalement l'agencement de phénomènes temporels et spatiaux : le temps dans la musique marque la vitesse d'interprétation d'une mélodie. Cette vitesse peut être stable, lorsqu'elle se maintient tout au long de l'œuvre ou instable, comprenant des accélérations et des lenteurs, lorsqu'elle modifie le rythme de son déroulement. Ce qui en découle dans la mise en page de la bande dessinée est que la vitesse ou la lenteur s'associent à la quantité, à la taille et à la disposition des vignettes. Lorsque la planche inclut un nombre plus élevé de vignettes, un effet de rapidité se met en place automatiquement. Au contraire, s'il y a peu de vignettes, l'effet est de lenteur. Les différences entre vitesse et lenteur dans chaque planche se mettent en évidence dans l'articulation des zones plus denses (beaucoup de cases) et des zones plus dégagées (peu de cases).

En musique de même qu'en bande dessinée, on identifie des rythmes plus ou moins marqués par l'accentuation de certains temps forts, plus ou moins simples, plus ou moins réguliers<sup>150</sup> pouvant soit s'accélérer, soit se ralentir, soit mélanger les deux de façon variable. L'unité à partir de laquelle le rythme structure son accentuation dans la musique, en termes de fractions de temps est traduite par les pulsations. Dans la bande dessinée, celle-ci se transpose par l'agencement spatial des vignettes : et des espaces entre elles au sein de la planche : « Mais le processus de lecture d'une bande dessinée correspond lui-même à cette logique accumulative : il s'agit de s'abstraire d'une case pour plonger dans la suivante, puis dans une autre, etc. C'est ce protocole discontinu et rythmé qui inscrit au cœur de la lecture une pulsation. »<sup>151</sup> Toute bande dessinée, liant une vignette à l'autre de façon successive, contient donc une cadence fondamentale, une temporalité successive qui concerne le passage d'une case à l'autre. Le concept de pulsation définit cette rythmique de base puisqu'il renvoie au pouls, au battement du sang, le fondement de la vie, les

---

<sup>150</sup> Jacques AUMONT et Michel MARIE, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, op. cit., p. 221.

<sup>151</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 151, 152, 153.

pulsations du cœur étant la base de notre fonctionnement en tant qu'organisme vivant.

Si le temps en musique se transpose en espace sur la planche, les modifications des tailles, formes et distribution des vignettes sont assimilables à cette pulsation fondamentale qui s'identifie conceptuellement avec le « multcadre », lequel définit le partage de la planche par les vignettes<sup>152</sup>. Parallèlement, la séquence scripturale est ainsi un paramètre pour définir une certaine rythmique de la bande dessinée : l'articulation du texte au sein de la séquence obéit à un rythme qui lui est imposé par la succession des cases<sup>153</sup>. Enfin, la présence du silence complémentaire du son est fondamentale pour la rythmique sonore puisqu'il rend les battements manifestes. Le silence transposé à l'image BD s'accorde à la présence de blancs ou de vides entre les vignettes : « La bande dessinée, en exhibant des intervalles (alors même que la persistance rétinienne efface la discrétisation de la pellicule filmique), distribue rythmiquement la fable qui lui est confiée. »<sup>154</sup> La condition de possibilité de cet enchaînement et d'une lecture pulsée est le blanc inter-iconique, moment de passage, d'espace vide.

### **II.1.3.1. Cadence régulière : le gaufrier stable**

Tout comme les bandes dessinées à répétition compulsive appartenant à une tradition humoristique, telles que celles de Lewis Trondheim, la pulsation de base chez Breccia s'opère dans le cadre d'une distribution vignettale stable. C'est-à-dire que les vignettes sont distribuées selon des tailles égales similaires et leur distribution dans le multcadre est orthogonale, les formes de vignettes étant soit carrées, soit rectangulaires. Observons notamment deux planches ayant plusieurs points en commun en ce qui concerne la distribution stable des cases : l'une appartient au *Cœur révélateur* et l'autre à la *Patte de singe*. On peut y observer

---

<sup>152</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée, récit et modernité: Centre culturel international de Cerisy-la-Salle, 1-11 août 1987*, Paris, Futuropolis, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988.

<sup>153</sup> Thierry GROENSTEEN, *Le système de la bande dessinée, op. cit.*

<sup>154</sup> *Ibid.*, p. 56.

rapidement la stratégie de mise en page, caractéristique de Breccia, le gaufrier régulier et les jeux d'alternance. Dans les deux exemples, les échanges entre deux personnages s'articulent dans l'oscillation entre les deux visages sur un gaufrier très stable, avec trois *strips* de trois ou quatre vignettes chacun : la première planche peut se schématiser par : 3-3-4, c'est-à-dire, trois vignettes dans les deux premières lignes et quatre dans la dernière, du haut en bas ; la seconde par : 3-4-3, chaque chiffre correspondant au nombre de vignettes par ligne. La répétition est très prégnante dans les deux planches, ainsi que l'harmonie achromatique de contraste majeur avec une prédominance du noir. La différence principale se constate dans la technique et le traitement de la matière ; d'un côté le noir et blanc binaire à l'encre de Chine et des personnages figés, de l'autre côté l'encre diluée avec la présence de dégradés et les formes construites par de touches gestuelles (voir Annexes *Figure 59*).

Les œuvres transpositives de Breccia possèdent quasiment sans exception une mise en page ainsi qu'une taille des cases régulières, ce qui permet d'apprécier le battement vital de la bande dessinée et en facilite la visiolecture. Ainsi, comme l'affirme T. Groensteen au sujet du gaufrier stable : « Les cadres sont mieux que compatibles, puisqu'ils sont identiques ; et aucun doute ne peut s'introduire chez le lecteur quant à l'ordre dans lequel s'enchaînent les vignettes. »<sup>155</sup> En effet, la régularité dans la taille et la distribution des cases placent ces vignettes dans un continuum, de façon analogue au cadre cinématographique. C'est le cas par excellence du *strip* qui consiste en une seule bande, une suite de cases de taille et forme identiques, non séparées par un blanc, la différence étant cette juxtaposition qui n'existe pas dans la bande dessinée, étant donné que dans la séquence les images sont réparties sur l'ensemble de la planche par le blanc inter-iconique. Si nous faisons une analogie avec le cinéma, chaque case correspond à un photogramme mais, comme nous avons déjà précisé, dans la bande dessinée les vignettes ne sont pas juxtaposées.

La mise en page régulière est souvent associée à une bande dessinée où la lisibilité prévaut : « L'argument avancé par Peeters est extrêmement fort ; car c'est bien le fait de forcer le cadre à observer la plus grande neutralité qui permet

---

<sup>155</sup> Thierry GROENSTEEN, *Le système de la bande dessinée*, op. cit., p. 122.

d'exhausser d'autres paramètres, dont la visibilité et, partant, l'efficacité seraient considérablement réduites si la mise en page s'abandonnait à inutiles fantaisies. »<sup>156</sup> Sur ce modèle s'articule une bande dessinée à prétention transparente, puisque le squelette de la planche n'opère pas de modifications, ce qui permet de se plonger dans le récit en oubliant partiellement le dispositif.

Or si le quadrillage associé à la mise en page stable peut paraître monotone, il permet l'adaptation de la séquence à plusieurs formats différents, comme le *strip*, la colonne verticale ou le format de poche. Benoît Peeters insiste sur les différents mobiles de ce gaufrier, et sur les motivations esthétiques ou rhétoriques liées à ce parti pris. L'album de la série Corto Maltese *Tango y todo a media luz*, (1985) d'Hugo Pratt constitue un exemple emblématique d'une mise en page régulière, enchaînant des séquences purement symétriques. En représentant l'univers sordide de la prostitution, la folie des courses de chevaux et les bas-fonds du tango des années 1920, Pratt peint avec nostalgie ce monde clandestin de Buenos Aires qui l'a toujours attiré. Dans *Tango*, Corto arrive à Buenos Aires à la recherche de son amie Louise Brookszowyc, employée d'une maison close. Sur place, il apprend sa mort ainsi que celle d'un journaliste. Il enquête alors sur les latifundistes en Patagonie car leur enrichissement soudain semble lié aux meurtres. Les scènes se déroulent la nuit ou au crépuscule, dans l'ambiance glauque du tango originel, avec de grands contrastes noir et blanc et une insistance sur la répétition : « les personnages se déplacent à peine dans un cadre inchangé, en une sorte de plan-séquence. Au lieu d'essayer d'aérer son dialogue en variant artificiellement les angles de vue, Pratt renforce son effet en concentrant l'attention du lecteur sur quelques modifications minimales dans l'action et les attitudes. »<sup>157</sup> Cela peut être comparé aux procédés dont use Breccia dans certaines de ses transpositions telles que *Le cœur révélateur*. Pratt porte sur cette régularité une réflexion sur la bande dessinée en insistant sur les moyens que ce dispositif facilite. Si la rythmique de la séquence par la répétition peut servir à la narration dans la bande dessinée, le lien avec le récit peut être plus vague si l'on considère celle-ci comme une création de cadence et de rythme visuel autonome de la signification.

---

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 113

<sup>157</sup> Benoît PEETERS, *Case, planche et récit*, *op. cit.*, p. 38.

Par ailleurs, au-delà de la pulsation régulière, l'audace de la composition au sein de chaque vignette chez Breccia crée des accents et des regroupements qui échappent à cette stabilité structurale. Il complexifie également la pulsation de base en modifiant les épaisseurs des vignettes sur la structure régulière. De plus, lors de l'appropriation par le visiolecteur, le contenu des images ainsi que le jeu de répétition/modification établissent des parcours divers, alternés, croissants et décroissants. Des exemples comme *Le cœur révélateur* ou *La patte de singe* poussent jusqu'au bout cette régularité pour accentuer la répétition et l'alternance. Le gaufrier matérialise donc un parti pris sur l'occupation de la page : l'apparente régularité de la structure fait ressortir le dynamisme des images ainsi que le principe de la répétition, ces deux paramètres entrant même en contradiction. La régularité dans le multicadre n'entraîne donc pas nécessairement plus de lisibilité, mais bien plutôt une stabilité de structure qui permet une répétition compulsive et emporte aussi une irrégularité dans l'image : toutes les ressources possibles sont articulées à l'intérieur de chaque case. Dans d'autres cas, la séquence iconique est dépouillée et très répétitive ce qui perturbe aussi la lisibilité linéaire, comme par exemple dans *Le cœur révélateur*.

Ici, la répétition est au service de la création d'une tension par une rythmique particulière très emphatique. Dans cette nouvelle le narrateur essaye d'expliquer et de justifier ses motivations après avoir tué le vieil homme avec lequel il vivait. Il se trouvait fortement perturbé par l'œil de verre (la prothèse) du vieux et finit par le tuer et le cacher sous le plancher. Une fois le meurtre accompli, il finit par se trahir lui-même face aux policiers, qui arrivent à la maison alertés par un voisin, il croit entendre encore les battements du cœur du vieux qui lui font perdre son sang-froid. Ces battements augmentent de volume dans la tête du narrateur créant un jeu de répétition. Sur la stabilité de ces battements, le gaufrier répète des vignettes de même taille avec de moindres variations en largeur, créant par leur répétition mécanique des rythmes alternés, croissants et décroissants. Les vignettes se répètent autant au sein de la page que selon la séquence des pages. C'est-à-dire que l'on retrouve les images ou vignettes des pages précédentes, avec un effet de déjà-vu : on a devant nos yeux en permanence des images déjà vues dans des séquences antérieures. La quantité de vignettes et figures est donc réduite, leur récurrence formant la stratégie principale de la mise en page, ce qui donne une force à l'aspect pluri-iconique de la bande dessinée. Cela provoque un effet de « rimes visuelles ».



C'est notamment le cas de son admirable adaptation du « Cœur révélateur » d'Edgar Poe où l'on peut compter, en quelques pages, jusqu'à dix occurrences de la même vignette. Par ce jeu d'échos et de rimes visuelles, de variantes infimes ou plus marquées, de telles images prennent une force qu'isolément elles n'auraient pu avoir.<sup>158</sup>

Notons, suite à cette citation, que c'est précisément la distribution schématisée, forte et éloquente qui crée ce jeu de répétition et d'alternance de quelques images qui se modifient légèrement permet par la stabilité du gaufrier. Ces modifications marquent la différence, par exemple par le biais de l'augmentation du blanc, qui gagne progressivement du terrain dans l'ampleur de la surface noire. Cette répétition, ancrée sur une pulsation de base, crée des rythmes très réguliers au niveau de la planche, et renforce au niveau de la structure de la planche elle-même l'effet terrifiant du battement du cœur du vieux qui hante le personnage dans la nouvelle de Poe.

### **II.1.3.2. Analyse de l'œuvre transpositive de Breccia : les formes de la répétition**

Nous pouvons à présent proposer une série de schématisations qui montreront à quel point la répétition est présente dans l'œuvre transpositive de Breccia. Il s'agit certainement d'une stratégie liée moins à la transposition des histoires qu'à celle des sensations. Les vignettes répétées ne nous rapportent pas toujours à l'histoire-source mais elles nous confrontent à des devenirs, des destins fatidiques.

Afin de visualiser cette insistance et de formaliser les effets rythmiques de la répétition au sein des planches, nous coderons les différentes unités pour observer la forme de la répétition ainsi que ses différentes modifications : nous utiliserons une lettre pour chacune des unités répétées et une apostrophe pour les modifications opérées au sein de chaque unité répétée. Dans ce cas, la vignette qui se répète est

---

<sup>158</sup> Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p. 33.

identifiée par la même lettre avec une ou plusieurs apostrophes, désignant les changements. Par exemple, le schéma A B A' B' représente une ligne ou *strip* dans une planche. La lettre A désigne une vignette et la lettre A' désigne une autre vignette contenant la même image mais comportant une modification dans le dessin. À chaque modification de la même vignette s'ajoute dans notre formalisation une nouvelle apostrophe.

### II.1.3.2.1. Le cœur révélateur

Dès la première page de cette bande dessinée se met en place la répétition avec une modification de la taille des figures pour représenter un rapprochement ou un éloignement du plan. Se créent aussi des rythmes d'alternance, de croissance et de décroissance. La suite des planches du *Cœur révélateur* se schématise ainsi :

Planche 1	
Ligne 1	A B B' A'
Ligne 2	A'' C C'
Ligne 3	C'' C''' C''''
Planche 2	
Ligne 1	C'''' C'''' C''''
Ligne 2	D C'''' E
Ligne 3	E E F
Planche 3	
Ligne 1	C C' C''
Ligne 2	C''' C'''' C''''
Ligne 3	C'''' C'''' D
Planche 6	

Ligne 1	2C'' H 2C'''
Ligne 2	2C''' 2C'''' 2C''''
Ligne 3	I H' I'

Dans les quatre planches schématisées, nous trouvons entre neuf et dix vignettes dans chacune, soit un total de trente-sept vignettes. Le but de cette formalisation est de montrer que Breccia construit ces planches avec seulement sept cases sur lesquelles il opère des modifications minimales. C'est donc avec une quantité très restreinte d'images qu'il réussit à créer cette séquence très riche. Il y a là un minimalisme caractéristique de Breccia.

Dans la première vignette de la planche une (voir Annexes, *Figure 21*), « A », on voit deux personnages, l'un devant, face au regard du visiolecteur et l'autre derrière, au fond de l'image. Il s'agit des deux personnages principaux : le vieux et son assassin. Les vignettes sont étroites, c'est-à-dire plus hautes que larges, ce qui définit une orientation verticale dégageant une sensation d'étouffement, étant donné que les personnages sont comprimés dans les limites de la case ; notons que celle-ci est analogue à l'enfermement dans la maison de l'histoire-source. La vignette suivante, « B » qui instaure un mouvement croissant, intensifie cet effet d'emprisonnement passant à un plan très serré de l'œil du vieux, pour ensuite dans la vignette « B' » s'approcher encore un peu, grandissant la taille de la figure dans les limites de l'image. Enfin la vignette « A' » répète la première image avec le même type de rapprochement. On constate donc dans la première ligne une alternance, entre la scène avec les deux personnages et le plan détail de l'œil du vieux ainsi qu'une croissance, suite au recadrage dans les deux images, les figures s'agrandissant.

Les lignes trois et quatre affichent une franche progression entre l'image d'une porte fermée et une ouverture qui permet que la tête du personnage apparaisse dans la chambre. La vignette désignée comme « C » est au départ caractérisée par un plan noir et une minimale intervention des lignes blanches, elle se modifie graduellement

en montrant la poignée de la porte qui reste fixe et ensuite le visage du personnage qui se montre graduellement dans l'espace entre la porte et l'encadrement. Cette progression établit un rythme en un crescendo très poussée qui se mettra en place dans le reste des planches et qui échappe à l'économie du récit, cherchant plutôt à mettre en images l'angoisse et l'enfermement. Le visiolecteur reste dans la chambre du vieux et voit l'autre homme se glisser méticuleusement vers l'intérieur. Ce point de vue rentre en contradiction avec le point de vue évoqué par le texte des récitatifs, lequel, suivant le texte-source, est énoncé à la première personne par l'assassin.

Dans la planche deux, le mouvement croissant dans la progression des vignettes « C » se maintient, infligeant une insistance dans les lignes deux et trois où la vignette « E » se reproduit sans la moindre modification.

Les deux planches suivantes répètent massivement la vignette « C » avec la même stratégie de la croissance et l'insistance, évoquant la répétition de l'action à plusieurs reprises de la part du personnage dans le texte-source. Un mouvement visuel de croissance ou décroissance, dépend de la quantité de blanc présente dans chaque image, notamment de la bande blanche qui désigne la lumière, donc l'ouverture de la porte. La répétition de la vignette où l'assassin ouvre la porte de la chambre et où son visage émerge de l'ombre, conduit la déclaration du personnage-narrateur qui visite à plusieurs reprises la chambre du vieux, une nuit après l'autre habilement, avec l'espoir de sentir la jouissance de retrouver l'œil qui le perturbait : « Mais si vous m'aviez vu ! Si vous aviez vu avec quelle sagesse je procédai ! Avec quelle précaution, avec quelle prévoyance, avec quelle dissimulation je me mis en œuvre ! »<sup>159</sup> (voir Annexes, *Figure 25*).

Cette croissance est analogue à la durée en musique, codée par des figures des notes à durée qui augmente sur une partition. Comme on l'apprécie dans le schéma suivant, sur la planche trois, on note un fort accent, déterminé visuellement par une modification de forme et couleur sur la base d'une certaine régularité dans la répétition. À la fin d'une suite de vignettes répétées sur une prédominance du noir et une prégnance de la bande verticale blanche, la dernière vignette donne à voir un cercle blanc sur fond noir qui devient abrupte et perturbateur : c'est l'œil du vieux,

---

<sup>159</sup> Edgar Allan POE, *Nouvelles histoires extraordinaires*, Paris, France, Flammarion, 2008, p. 107.

vu dans un rai de lumière. La lettre « D » vient indiquer cet élément de différence qui crée une accentuation marqué par une inflexion sur une répétition très régulière de la même figure.

Finalemnt, dans la planche six, on constate une alternance qui marque un échange de regards sous tension entre les deux personnages, d'un côté la tête du héros qui émerge dans l'espace où la porte est laissée ouverte ; de l'autre côté le vieux, qui regarde avec son faux œil complètement ouvert. La stratégie de l'alternance dans les dialogues ou échanges entre personnages s'applique fréquemment dans la bande dessinée suivant une technique ainsi qu'une tradition cinématographique. Cette fois-ci, Breccia la reprend en proposant une sorte de caricature, étant donné qu'il ne modifie pas les personnages, il répète justement les mêmes cases compulsivement, cet échange étant par ailleurs beaucoup trop insistant, encore une fois, du point de vue de l'économie du récit. La répétition devient donc ici, la mise en évidence d'une stratégie de la bande dessinée classique, celle qui alterne les figures pour dénoter un échange entre personnages. Mais cette répétition et cette alternance est tellement forte ici –comme d'ailleurs dans la totalité de la séquence– que le recours excessif à la répétition devient précisément une preuve, un échantillon de la possibilité d'existence de celle-ci.

*Le cœur révélateur* marque sans doute l'extrême de la répétition breccienne. Si on établissait un classement des transpositions, de la plus schématisée par la répétition à celle qui possède le moins de vignettes reproduites, cette transposition aurait sûrement la première place.

#### **II.1.3.2.2. *El otro yo del Dr Jekyll* (L'autre moi du Docteur Jekyll)**

Ensuite, *El otro yo del Dr. Jekyll* peut se placer en deuxième place, contenant une majorité de vignettes répétées avec de brèves modifications, très significatives. Le *multicadre* donne à voir cinq vignettes par planche, chacune occupant la totalité du la ligne ; l'orientation est ici horizontale à la manière d'un écran cinématographique. À partir de cette structure, la répétition se traduit de la façon suivante, sur plusieurs planches :

A' A'' A''' A'''' A'''''

La répétition est ici encore le thème même de la bande dessinée, mais à différence du *Cœur révélateur*, la rythmique se joue dans la modification d'un élément particulier à l'intérieur de chaque vignette : la pulsation de base ne se définit plus uniquement par la structure de la page (un gaufrier très régulier) mais aussi par le décor, qui se répète sans modifications sur la suite de vignettes et de pages. Dans les trois planches centrales se produit une alternance entre deux actions contradictoires, ayant lieu l'une au fond et l'autre au premier plan de l'image. Dans chaque vignette, on note une action différente, c'est-à-dire que les figures sont modifiées à chaque fois, mais toujours suivant le même patron. La scène se déroule selon ces deux plans spéciaux différents. La composition marque cette démarcation binaire entre deux plans de profondeur, l'un relégué dans les lointains, l'autre bien proche du lecteur. Ces deux plans produisent une perspective au point de fuite partiellement forcé qui divise la composition en deux : si on établit un axe vertical au centre de la vignette, une moitié est occupée par un mur en briques, sur lequel s'appuie la figure de Jekyll. L'autre moitié de la vignette donne à voir l'intérieur du tunnel. Au fond on voit l'autre personnage, Hyde, d'une taille minime. Il s'agit d'une figure elliptique, qu'on voit rétro-éclairée, par une lumière qui vient du fond du pont. La structure de cet espace se réitère plusieurs fois et les variations s'opèrent uniquement au niveau des personnages. C'est pourquoi nous incluons dans notre schéma des énoncés plutôt que des lettres, le fond restant inchangé, nous explicitons maintenant les changements sur les deux plans spatiaux mentionnés :

Vignette 1	Fond de la scène : l'ombre de Jekyll et un mendiant.
Vignette 2	Fond de la scène : l'ombre de Jekyll attaque le mendiant.

Vignette 3	Premier plan de profondeur : Jekyll console le mendiant.
Vignettes 4 et 5	Fond de la scène : l'ombre attaque un chat qui croise la scène.

Cette composition bifide accentue bien entendu la dualité contradictoire entre les actions de Jekyll, et celles de son double inquiétant, Hyde. Le dédoublement du personnage se rapporte à celui de la vignette qui différencie deux espaces au sein de la même case. Dans la première planche, une sorte d'ombre se détache du personnage (Jekyll) qui lit son journal dans un canapé, et se montre déconcerté par l'expression de son visage et le signe d'interrogation affiché dans la vignette suivante. Son autre, son ombre, porte déjà son chapeau, il est prêt à sortir à la rue. L'étonnement de Jekyll est tellement fort qu'il est poussé à sortir derrière cette ombre. Les cases se succèdent et se multiplient tout au long de trois planches ; la scène est à chaque fois la même sauf pour l'action du personnage sur ses victimes qui défilent vignette après vignette : le mendiant, le chat, l'homme avec la béquille, une femme avec un enfant. L'ombre les attaque dans le fond de la scène, puis dans la case suivante ils sont au premier plan et, Jekyll les console et les aide. Dans cette version de l'histoire, Jekyll n'a pas besoin de produits chimiques, ne subit pas de déformation ou de changement physique, le dédoublement se passe plutôt à l'intérieur de sa psychè, et se manifeste par cette ombre qui sort de lui-même : elle attaque ; par la suite, il a des remords. C'est une approche psychologique dans la mesure où la contradiction interne est rendue explicite : Breccia trouve le moyen de faire une sorte de *zoom* sur la psychè du personnage, grâce à ces images insistantes, multiples, comme une répétition obsessionnelle. De la même façon que dans *Le cœur révélateur*, Jekyll a une ombre qui s'échappe de lui et c'est lui-même qui l'a créée, involontairement. Il est confronté à ces sentiments à la fin de l'histoire, lorsqu'il doit se retrouver face à face avec son ombre. La dernière vignette de la bande dessinée

(voir Annexes, *Figure 32*) forme une image spéculaire, une symétrie axiale dont l'axe vertical est posé sur le serviteur qui fait la présentation, une bulle dit ceci : « M. Hyde ». Ils se regardent face à face. La répétition formelle se fait ici sous la forme d'une reproduction spéculaire à partir d'un axe central. Le décor qui ne souffre pas de modifications est un battement de base, tout à fait régulier, autant que les vignettes qui conservent leur taille et leur place. Ces battements réguliers donnent un cadre pour le développement frénétique des scènes qui suivent le même principe, l'attaque et puis le secours des victimes. Tout comme dans le cas des images diachroniques, il y a deux temps condensés dans la même vignette, deux étapes dans la contradiction de Jekyll-Hyde.

### **II.1.3.2.3. La poule égorgée**

La transposition de la nouvelle d'Horacio Quiroga, *La poule égorgée*, présente une densité de répétition moins frappante que dans les exemples précédents, réduisant la répétition de figures à un des actants, à savoir le groupe de quatre frères. On différencie deux types de planche, deux conformations qui s'alternent et se correspondent avec deux dimensions à l'intérieur du récit : celle qui concerne les quatre enfants et celle qui concerne les parents, la fille et la maison. Il s'agit de deux espaces bien différenciés. La répétition de l'image des quatre idiots dans la cour, constitue un *leitmotiv* qui repose sur cette présence constante et inerte. La cadence concernant les planches des enfants se situe dans les plans, l'alternance des rapprochements et des éloignements des figures, démarquant des rythmes instables dans différentes séquences. La planche trois, notamment, marque une croissance par la répétition de la même vignette et la modification du cadrage. On voit les trois visages se rapprocher suivant le schéma B B'B'' (voir Annexes, *Figure 22*).

Le rapprochement et la croissance s'appliquent aussi au texte, présent dans la séquence à travers le mot « rouge ». Comme un acteur de la séquence iconique, de plus, il accompagne le mouvement en s'agrandissant. Dans la première vignette on voit les torsos et les visages des enfants assis sur un banc, tandis que dans la troisième, on ne voit que les visages. L'effet de rapprochement se conclue avec le rouge des yeux des enfants, détail inquiétant lorsqu'on y regarde de près. Trois coups



du mot et son crescendo : le rythme apporte l'élément du suspens, en quelque sorte : l'on sait déjà depuis le début que la tragédie arrivera, de la même façon qu'au cinéma le recours au suspens se lie souvent à une fermeture de plans des personnages, accompagnée par la musique.

La première planche (voir Annexes, *Figure 23*) met en place une succession de trois vignettes, de la même façon que la planche trois mais selon un mouvement décroissant. Les figures se répètent et voient leur taille diminuer. La première vignette montre un visage, la deuxième, le même visage décroissant et la troisième réitère la même opération ajoutant une duplication de la figure, à la manière d'un reflet basé sur une symétrie axiale, mécanisme similaire à celui opéré dans la dernière planche d'*El otro yo...* Par analogie avec la notation musicale, cette planche peut être pensée comme une mesure musicale. Il s'agit alors d'une mesure à quatre temps, avec par exemple la première vignette représenté par une note ronde, la deuxième par une blanche et finalement la troisième par deux noires. La décroissance dans la taille des figures et des vignettes peut se voir et s'entendre aussi comme un ralentissement dans la répétition.

#### II.1.3.2.4. Là où la marée monte et se retire

Au contraire, dans *Là où la marée monte et se retire*, il n'y a pas de croissance ou décroissance. Nous observons dans la dernière ligne de la planche une (voir Annexes, *Figure 14*) une répétition de la même image stable, sans évolution. Dans cette réitération accolée, parallèle à trois coups de tambour, si chaque image était sonore, chaque son aurait la même durée et tant par son impact que sa simplicité ; ce ne serait pas une mélodie mais bien plutôt une ligne de percussion.

Planche 1	
Ligne 2	2A B A
Ligne 3	2A 2A 2A

Dans les deux lignes, la vignette « 2A » se répète quatre fois mais elle reprend en effet une partie de la vignette « A » avec un rapprochement vers les personnages. Celle-ci montre un groupe d'hommes masqués sous le seuil d'une porte, représentés par une figure noire aplatie et découpée du fond ; seuls les yeux ajoutent des points blancs dans l'unique masse noire. Dans la répétition de la vignette « 2A » on resserre le plan vers les têtes des personnages et on modifie l'emplacement de celles-ci les situant en différents hauteurs. L'accent dans cette insistance est porté par la bulle de texte, qui se détache et se démarque visuellement par le contraste entre les tons foncés de l'image et le blanc celle-ci. Le texte fonctionne encore une fois, plus en lien avec la séquence iconique qu'avec le discursif.

De plus, la planche quatre donne à voir une répétition avec passage au négatif : la forme se répète dans les trois premières vignettes et la couleur se modifie. L'image évoque un paysage urbain en ruines, des maisons solitaires dans une nuit éternelle. Dans les deux premières on détecte une modification dans le fond : la première vignette affiche une plus grande proportion de blanc sur le ciel que la deuxième. De plus, la dernière passe au négatif, c'est-à-dire que ce qui était blanc devient noir, rapportant un effet de nuit qui tombe. La version positive montre les maisons en noir et le ciel en gris et blanc, puis la version négative inverse ces valeurs. Ces modifications marquent ainsi une décadence dans l'évolution de l'agglomération, l'arrivée de la nuit étant un symbole de la détérioration.

Ensuite la planche 7, elle se compose d'une succession de trois vignettes-*strips*, une séquence d'un personnage qui s'éloigne. Les deux premières se reproduisent exactes, une figure humaine avec une cape qui se voit lointaine sur une colline. Très synthétiques, les vignettes se construisent par deux aplats, noir et gris, et une figure elliptique. Les deux premières vignettes montrent la figure au centre de la colline, et la troisième montre la figure miniaturisée, en train de partir, en direction du plan éloigné dans la composition. Cette séquence peut être comprise comme trois coups de tambour : deux constants et graves et la dernière image comme un coup plus court ou plus aigu. Dans ce cas la répétition entraîne un rythme décroissant, étant donné que la figure s'éloigne et conséquemment réduit sa taille.

### II.1.3.2.5. La vérité sur le cas de M. Valdemar

Dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, la répétition se traduit sous la forme de *leitmotiv*, par l'apparition compulsive de la même figure, reproduite artisanalement comme nous l'avons déjà expliqué. Une vignette en particulier donne à voir le visage de Monsieur Valdemar sur son lit de mort, apparaît dans toutes les planches et décrit une progression, une déformation de la chair qui se dégrade et devient une tache putréfiée. Cette bande dessinée, à la différence de celles que nous venons d'étudier dans cette partie, est pleinement picturale et chromatique. La tache et les dégradés de couleur remplacent la ligne et l'aplat. Cette différence de technique entraîne un procédé différent de répétition. Les modifications sur cette vignette impliquent alors des changements de couleur et des traits de pinceau. La première apparition du motif répété a lieu dans la deuxième planche :

Planche 2	
Ligne 1	A B B'
Ligne 2	C B'

On voit dans la vignette « B » le visage de Valdemar avec les yeux ouverts, désigné par quelques traits de pinceau sur une surface blanche, son lit. Des touches de violette, magenta, vert et marron qui émergent du mélange avec le blanc donnent une image sans grands contrastes de lumière. La vignette « B'' » ensuite, donne à voir une seule modification : la fermeture des yeux, ce qui se reproduit dans la deuxième ligne. Dans les planches successives on verra réapparaître la même vignette mais avec la bouche qui s'entrouvre. Ensuite, dans la planche quatre, on répète l'image mais on resserre le plan vers le visage de Valdemar, augmentant ainsi les contrastes, ajoutant des traits plus foncés et amplifiant les surfaces blanches.

Planche 8	
Ligne 1	2B'''

Ligne 2	C
Ligne 3	D
Ligne 4	3B 3B' 3B''

Dans les planches sept (voir Annexes, *Figure 26*) et huit, la figure se répète mais la taille de la vignette s'élargit, occupant la totalité de la bande. Voilà pourquoi on note une double modification, formelle d'un côté, et de l'autre côté, au niveau du cadre, avec un numéro, « 2B ». Dans la dernière ligne de la vignette huit, le numéro trois désigne une répétition de la figure avec le format de la vignette « B » mais où s'opère une nouvelle déformation très importante du point de vue formel, puisque le visage devient presque dissout par la tache. L'évocation de la putréfaction rapide du corps est bien réussie dans cette progression de la ligne quatre où la figure expérimente une involution vers la tache. Ce processus s'intensifie dans la dernière planche où la case « B'' » est à peine reconnaissable, et ensuite dans la toute dernière vignette on ne la reconnaît plus, il ne demeure nul indice du visage précédemment évoqué. La complexité chromatique fait penser à une mélodie plus complexe par rapport aux coups de tambour de *Là où la marée monte et se retire*. Les nuances de couleur ainsi que les modifications subtiles dans la forme nous confrontent à une diversité de durées différentes qui rythment la lecture avec moins de sursauts que dans les précédents cas examinés, mais en modification constante.

La répétition acquiert plusieurs formes, et marque différentes cadences, mais elle constitue une constante dans la démarche de Breccia qui l'applique suivant plusieurs stratégies, autant pour marquer une insistance, un prolongement d'une même image, que des changements abrupts. Lors de l'appropriation, elle définit comme nous l'avons dit des rythmiques de croissance et de décroissance, de cadence et de pouls. Enfin, la répétition peut s'entendre chez Breccia comme une mise en évidence de la propre condition d'existence de la matrice de la reproduction dans le dispositif bédéistique, comme nous le verrons par la suite.

### II.1.3.3. *Reproduction d'images : la gravure*

Breccia s'aventure dans la technique de la gravure par la première fois dans *Les Mythes de Cthulhu*. L'affinité avec cette technique rassemble un groupe d'œuvres en noir et blanc qui l'appliquent directement, ou alors en imitent le rendu, comme nous l'avons évoqué auparavant. En premier lieu, considérons *El fin*, transposition de la nouvelle de Jorge Luis Borges, qui met en œuvre la manière noire déjà introduite dans *Cthulhu*. La technique originelle, par gravure par incision directe, consiste à buriner une planche métallique (en cuivre de préférence) pour créer une texture uniforme. Ensuite, à l'aide d'une raclette et d'un brunissoir, on approfondit certains secteurs pour obtenir les demi-teintes : un trou plus profond accueillera plus d'encre de sorte qu'il rendra une zone plus sombre à l'impression. Inversement, de la zone qui accueillera moins d'encre, résultera une surface plus claire, c'est-à-dire qu'on entreverra le blanc du papier. Pour l'imitation de cette technique, on part d'une surface uniforme d'encre noire dont on nettoie certaines zones à l'aide d'un chiffon, ce qui donnera des valeurs plus claires au moment de l'impression. Cette technique issue de la gravure par un procédé plus simple, fait partie des gravures appelés monotypes (une planche qui rend une impression unique). On n'utilise ni acides ni instruments qui changent les propriétés matérielles de la matrice, mais seulement des éléments d'impression tels que le rouleau et les encres. En déposant l'encre sur la surface, on construit des textures et différentes intensités de noir par la manipulation de celle-ci, puis on imprime une image unique qui deviendra multiple suite à la reproduction des planches de bande dessinée par la reproduction technique industrielle des planches originales. Ce procédé permet de rendre une finition où les figures et formes conservent un caractère grossier et cru, et l'image acquiert une allure sombre, en relation avec le ton et les circonstances de l'histoire racontée par Borges. La ligne est présente mais elle ne contourne pas les figures ; celles-ci se forment des plans définis par l'extraction de l'encre et non pas par son ajout : les figures émergent du noir plutôt que de se définir sur le blanc (voir Annexes, *Figure 27*). Ce rendu apporte un effet brut aux images et à la séquence, tel qu'on peut le voir par exemple dans les monotypes du peintre Edgar Degas (voir Annexes, *Figure 28*).

L'apport de la gravure est intéressant, car les diverses techniques de gravure, dans l'histoire de l'art, ont été jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle, le principal moyen de reproduction des images. L'histoire de leur prolifération dans le monde occidental est marquée par le perfectionnement des technologies de reproduction iconique. L'éclosion au XIX<sup>e</sup> siècle des techniques de reproduction lithographique, puis l'apparition de la photographie et de la photogravure marquent une différence quantitative. De ce point de vue, on peut observer une densification iconique à travers l'histoire de l'humanité. La première révolution quantitative de l'image s'est produite au néolithique, accompagnant le processus d'augmentation démographique et l'instauration de la vie sédentaire. Les premiers moyens de reproduction iconique ont été les cylindres sceaux d'argile, ainsi mentionnés par Walter Benjamin pour justifier le fait que l'image a toujours été reproductible<sup>160</sup>. Pour la modernité, l'un des principaux moyens de reproduction de l'image a été la technique de la gravure. Le développement de ces différentes techniques – de plus en plus efficaces du point de vue expressif et quantitatif – a provoqué une énorme densification iconique dont le livre, au moment de l'invention de l'imprimerie, a été le principal moyen de diffusion. Une des premières techniques, la gravure sur bois ou xylographie (planche taillée et imprégnée d'encre) est née dans la première moitié du XIV<sup>e</sup> siècle. Au fur et à mesure que l'imprimerie est arrivée à une diffusion universelle et que la conjoncture économique est devenue plus favorable, la gravure a pris une signification sociale et esthétique croissante. Dès le début, l'une des fonctions principales de cette technique, était la reproduction d'images, notamment les panneaux des grands maîtres et les illustrations des livres. Avec chaque planche en bois, on pouvait imprimer à peu près quatre-cents images identiques, de sorte que la population européenne a rapidement enrichi son patrimoine culturel et sa vision du monde. Les artistes déjà consacrés ont commencé à diffuser leurs images à travers cette technique de reproduction. De plus, dans les dernières décennies du XV<sup>e</sup> siècle, le passage à la gravure sur surface métallique (bronze et cuivre) a permis une reproduction plus rapide et plus facile que la technique sur bois (le procédé est inverse, l'encre s'applique sur le creux) et l'augmentation de détails dans l'image. Puis l'eau forte née au XVI<sup>e</sup> siècle, où le creusement de la matrice se produit de façon

---

<sup>160</sup> Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, op. cit.

non plus mécanique mais chimique, a permis des résultats plus nuancés avec des possibilités de gradation des valeurs. Enfin, les premiers essais de lithographie datent de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Cette nouvelle technique a favorisé un phénomène de densification iconique jamais connu auparavant. Au cours du XX<sup>e</sup> siècle, suite à l'apparition d'autres techniques plus efficaces pour la copie et distribution des images, la gravure est devenue une technique entièrement de création, toute comme la peinture et la sculpture, fournissant des outils expressifs à plusieurs artistes modernes et contemporains et permettant une image multiple et sériée.

Breccia connaît bien ces techniques du multiple et les intègre sous plusieurs formes à sa bande dessinée, notamment en donnant à ces planches un rendu xylographique ou en appliquant la technique du monotype. Cette dernière, qui permet l'impression d'une image unique tout en appartenant aux techniques de gravure, est souvent privilégiée par lui.

#### **II.1.3.3.1. Le rendu xylographique chez Breccia**

Nous avons cité auparavant les propos de Breccia, lorsqu'il racontait comment il s'était autorisé à illustrer une nouvelle de Raymond Chandler avec un nouveau style qui lui convenait mieux, en utilisant notamment ce rendu proche d'une gravure sur bois, mais que son éditeur a refusé. Plus tard, lorsqu'il devient dessinateur confirmé et qu'il obtient plus de liberté créative, il développe ce style très caractéristique. Notamment dans *La poule égorgée* et *El otro yo...* l'effet visuel recherché rappelle l'estampe xylographique. L'évocation de la gravure, polychrome dans certains planches et achromatique dans la plupart d'entre elles, comporte l'imitation – moyennant l'encre et le pinceau – d'une technique qui, tout comme la bande dessinée, a à voir avec les aspects reproductibles et de masse des arts visuels. Lorsque nous regardons par exemple le détail du titre, nous pouvons remarquer les traces qui entourent les mots. Cette caractéristique s'étend en effet à la totalité des images. Toutes les formes et les figures sont configurées de la même manière, avec les contours peu définis de traces qui ouvrent les figures et leur donnent un caractère rustique. Ce sont des marques équivalentes à celles que laissent souvent dans l'estampe les zones de la matrice autour des espaces noirs qui n'ont pas été bien

isolés par la gouge au moment de la préparer. Il s'agit de ce que l'on appelle une restriction technique, qui met en évidence les recours matériels pour la réalisation de l'estampe mais qui confèrent aussi un effet expressif à l'image finale. En dehors de la ligne et des surfaces noires, la couleur rouge qui apparaît dans certaines planches de *La Poule* donne elle aussi un effet xylographique. Le rouge est translucide, ce qui renvoie à l'application de la couleur dans la gravure polychrome. Dans cette technique, la couleur ne s'ajoute qu'après l'estampe noire. Cela veut dire qu'il y a autant de matrices que de couleurs dans la gravure polychrome. On applique alors une première estampe en noir, et une fois que l'encre est complètement sèche, on applique les successives estampes en couleur, suivant la même procédure. L'encre utilisée pour la xylographie, d'une texture visqueuse et dense, une fois appliquée sur le papier en une couche uniforme et fine devient partiellement translucide.

La technique de la gravure sur bois a été reprise par un groupe d'artistes dans les premières décennies du XX<sup>e</sup> siècle en Argentine comme une technique aux accents rustiques mais nobles, souvent associés à la classe ouvrière et ses revendications. Ces images résultent d'un traitement de la matrice violent et rapide, sans souci du détail. Cette appropriation particulière de la technique par des artistes argentins tels que José Arato, Adolfo Bellocq, Guillermo Facio Hebequer et Abraham Vigo peut se retrouver dans les travaux des artistes de l'avant-garde artistique européenne, tel qu'Emil Nolde, qui dans ses estampes fait apparaître la matière de la matrice. Breccia était sensible à cette condition populaire de la gravure sur bois conceptualisée par le groupe des « *artistas del pueblo* ». Ceux-ci mettaient en lien l'art et la politique dans le contexte de la recherche d'une identité nationale argentine et le questionnement des espaces de circulation et exposition de l'art à l'époque (dans les années 1920), alors réservé aux élites. L'élection de la gravure comme technique artistique tient à leur filiation politique dans l'anarchisme et le socialisme européens de l'époque et à l'importance de la reproductibilité, pour permettre l'accès au plus grand nombre des gens. L'identification avec le prolétariat et ses pénuries a mené cet art multiple à diffuser les messages politiques, notamment à travers les techniques de la xylographie, ainsi que la lithographie et l'eau-forte. La clé du renouvellement était bien entendu dans le travail, notamment en concevant l'art comme un travail, ce qui nous ramène à Breccia et au primat du « faire », ainsi qu'aux difficiles conditions de vie ouvrière à Buenos Aires au début du siècle, qu'il a lui-même connues.



La répétition dans l'œuvre de Breccia acquiert ainsi plusieurs configurations. D'une part, il fait de ce mécanisme propre au dispositif son matériel, son outil de travail, en explorant les potentialités offertes par la reproductibilité et la répétition. D'autre part, il s'en sert pour présenter le dispositif à travers le dispositif lui-même : il établit une série des références à la reproductibilité, condition d'existence de la bande dessinée. Il s'agit là à notre sens d'une des principales caractéristiques de son œuvre qui nous permet de définir sa spécificité en tant que créateur.



## **CHAPITRE 2-. LA BANDE DESSINÉE TRANSPOSITIVE : LA VISUALISATION**

### II.2.1. Visualisation chez Breccia. De la lecture à la vision : l'adaptation littérale et la transposition formelle

Dans le champ de la bande dessinée, la transposition est une pratique qui existe depuis longtemps dans l'histoire du dispositif. Il n'est pas anodin de rappeler que dans la bande dessinée argentine, la transposition existe depuis le début, marquant une importante tradition nationale. Les versions des classiques de la littérature se publiaient dans des revues comme *El Tony* (Editions Columba, 1928-2000), *Patoruzú* (Editions Dante Quinterno, 1936-1977) ou *Patoruzito* (Editions Dante Quinterno, 1945-1968), et dans des magazines hebdomadaires d'intérêt général, comme *El Hogar* (Editions Haynes, 1904). Le dessinateur Raúl Roux qui adapte *L'Île au trésor* dans les années 1930 est un pionnier du genre. Il faut rappeler également que la transposition de la littérature à la bande dessinée s'est caractérisée au départ en Argentine et dans d'autres champs comme le états-unien et l'europpéen, par une lecture simpliste et scolaire du texte littéraire. Elle était de préférence illustrative, car les blocs de texte au-dessus ou en-dessous des images guidaient le récit, les images ayant un caractère accessoire par rapport à celui-ci.

Dans le cadre des stratégies pédagogiques qui cherchaient à rapprocher la littérature du grand public non-lecteur, cette démarche transpositive plaçait l'œuvre transposée comme subsidiaire et seconde par rapport au texte-source. Nous dénommons cette démarche « adaptation littérale ». Elle se matérialise dans une bande dessinée à tendance illustrative, où l'image vient uniquement exemplifier le texte, l'accompagner, phénomène aussi présent –mais dans une moindre mesure– dans la bande dessinée d'aventures. Cette catégorie de bande dessinée correspond à une configuration de la page où les vignettes incluent des personnages nettement dessinés sur un décor suivant un modèle de représentation du corps plus ou moins codé, modifiant leur attitude et position dans la suite de vignettes, l'ensemble appuyé sur le texte dans les cartouches ou bulles, qui nous invitera de préférence à nous plonger dans la narration et donc dans la lecture, comme nous pouvons constater sur la planche de *Terry and the pirates* de Milton Caniff (maître de la bande dessinée américaine et source d'inspiration pour Breccia au début de sa carrière). Les personnages sont représentés suivant un naturalisme propre à la bande dessinée, avec des proportions classiques du corps humain, avec des traits physiologiques

spécifiques et construits par une ligne modulée. On les situe dans des décors et leurs échanges par les bulles de dialogue nous permettent de suivre la séquence (voir Annexes, *Figure 29*). L'appropriation que le visiolecteur accomplit ici s'oriente vers la reconstruction de l'anecdote au sein de la séquence. Celle-ci est conduite par la vignette, portant sur les éléments qui participent à la « chaîne événementielle. »<sup>161</sup> Cette chaîne s'ancre par les blocs d'espace-temps constitués par les vignettes et, plus largement, les différentes planches au sein de la séquence. Lors de l'appropriation narrative, le visiolecteur sépare les éléments constants et les éléments variables tout au long de celle-ci, pour reconstruire l'histoire racontée, notamment le ou les événements qui entraînent le récit, les actions et les interactions des personnages. La multiplicité et la coprésence des vignettes et planches séparées et corrélées constituent les principes de la narration en bande dessinée, mais on aurait tort de la considérer comme la seule possibilité d'appropriation :

À mettre constamment l'accent sur les relations qui unissent les cases au sein d'une page (ou les plans dans une séquence cinématographique), on risque de les faire passer pour les pièces d'un jeu quasi combinatoire, fragments d'un puzzle ne prenant sens que dans la totalité et donc presque insignifiants tant qu'on les considère individuellement. [...] Le danger n'est pas mince : c'est celui d'un insidieux désinvestissement de l'image, délaissant sa force plastique au profit de la seule construction d'ensemble, comme un musicien qui en viendrait peu à peu à se désintéresser du timbre des instruments pour ne plus se préoccuper que des structures mathématiques de sa composition.<sup>162</sup>

Dans cette citation, le théoricien de la bande dessinée et scénariste Benoît Peeters nous permet d'admettre la présence d'un autre type de visiolecture plutôt en

---

<sup>161</sup> Jan BAETENS, Pascal LEFÈVRE, Sylvain BOUYER, Centre belge de la bande DESSINÉE, Thierry GROENSTEEN et ASLK-CGER, Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap. Administratie Kunst, Dienst Letteren en PODIUMKUNSTEN, *Actes du Colloque international: L'image BD : Het stripbeeld*, Open Ogen, 1991, p. 46.

<sup>162</sup> Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p. 45, 46.

lien avec la vision, comme complémentaire de la narrative. Notons aussi que B. Peeters établit une analogie entre la structure de la composition en musique et l'appropriation narrative, toutes les deux étant plutôt associées à un codage spécifique<sup>163</sup>, complémentaires des autres éléments moins déterminés et moins exacts comme le timbre de l'instrument et les éléments plastiques dans la composition de l'image. La prééminence de la vision dans une bande dessinée recouvre donc des aspects qui ne sont pas en lien avec l'économie du récit mais avec les éléments de l'image, tels que les formes, la couleur et la composition.

Cette deuxième catégorie se matérialise par exemple dans une séquence où chaque vignette varie au niveau de la forme et du contenu par rapport à la précédente (ou bien répète la même image compulsivement), où la persistance du/des personnage/s n'est pas assurée, et où les liens figure-fond deviennent flous. Ici, nous tendrons à faire un parcours autre que celui de l'histoire racontée, par une vision des vignettes pas nécessairement linéaire et pour apprécier les formes, les lignes, les couleurs, etc. (voir Annexes, *Figure 30*). Dans cette appropriation on peut considérer les vignettes comme des images uniques : le visiolecteur les isole de la séquence pour établir une sorte d'inventaire de leur contenu iconique<sup>164</sup>. Mais ce type d'appropriation peut aussi s'étendre de la case à la séquence, lorsqu'on retrouve des rapports visuels entre les vignettes au sein d'une planche, comme les accents chromatiques, les directions ou les tensions établies par les formes et les figures. Les liens entre les vignettes ne se déclencheront donc pas linéairement dans le sens de la « lecture » fixée d'une page, de gauche à droite et de haut en bas, et de la reconstruction d'un récit. Ils seront bien plutôt guidés par des éléments visuels et les formes. Le visiolecteur peut donc s'attarder sur les éléments plastiques de la vignette isolée tout comme sur ceux de la planche, sans suivre nécessairement un ordre prédéterminé.

---

<sup>163</sup> Il est nécessaire d'expliquer que nous avons travaillé la question du rythme en lien avec la musique à travers une formalisation, laquelle, bien que très codée, faisait ressortir des aspects qui dépassent la narration.

<sup>164</sup> Jan BAETENS, Pascal LEFÈVRE, Sylvain BOUYER, Centre belge de la bande DESSINÉE, Thierry GROENSTEEN et ASLK-CGER PODIUMKUNSTEN Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap. Administratie Kunst, Dienst Letteren en, *Actes du Colloque international, op. cit.*, p. 46.

Pour la première catégorie de bande dessinée, l'un des premiers exemples d'adaptation dans le champ des *comics* étatsuniens est notamment la célèbre série de *Tarzan*, qu'Harold Foster et Burne Hogarth ont repris du texte d'Edgar Rice Burroughs. De plus, l'œuvre transpositive du dessinateur argentin José Luis Salinas se situe dans ce même terrain : en 1937 il commence à publier dans le magazine *El hogar*, une série hebdomadaire intitulée *Las grandes novelas de aventuras* (« Les grands romans d'aventures ») qui sera aussi publiée dans les revues *Patoruzito* et *Tit Bits*<sup>165</sup>. Il confectionne sur ce format des œuvres littéraires classiques du genre, des auteurs tels que Salgari, Verne, Dumas ou Kipling, parmi d'autres (voir Annexes, *Figure 31*).

Le travail de l'adaptation littérale se révèle assez systématique : par la sélection des principaux passages des trames et avec un dessin naturaliste et virtuose, on condense la totalité de l'histoire sur quelques planches. Le texte est limité aux récitatifs et aux cartouches de texte qui viennent reproduire les différents passages adaptés du texte littéraire au scénario de la bande dessinée. Breccia, on s'en souvient, a également adopté cette direction au début de sa carrière comme dessinateur. Il travaille pour le journal *La Razón*, et réalise une adaptation de *La Cité d'or* d'Emilio Salgari. Parmi les restrictions éditoriales se trouve, par exemple, le strict respect des soixante-dix mots précis à inclure dans la version finale<sup>166</sup>.

Il nous semble que la classification d'au moins deux types de démarche transpositive sert à expliquer une évolution traduite par une complexification de sa démarche plastique de Breccia, que nous analyserons au niveau de la représentation et des procédés. Cette évolution se trouve dans son œuvre tout comme dans l'histoire de la bande dessinée. Nous l'avons déjà précisé, notre but est loin d'émettre un jugement de valeur par rapport à l'adaptation littéraire en la plaçant plus ou moins

---

<sup>165</sup> *Tit-Bits* fut une revue de bande dessinée publiée en Argentine par la maison d'édition Manuel Láinez entre 1909 et 1957, version de la publication anglaise homonyme et reprise par les Éditions Récord entre 1957 et 1982.

<sup>166</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain*, Buenos Aires, Ediciones Colihue, 2013, p. 62.

loin d'une démarche artistique. Nous cherchons plutôt à observer les différentes possibilités face à un même problème, celui qui consiste à transposer et à valoriser le rôle de Breccia dans le champ de la bande dessinée, par une rupture qui s'observe dans l'éclatement des moyens expressifs et par conséquent une mise en valeur de l'aspect plastique. Il faut noter néanmoins, que dans les transpositions de Breccia que nous analysons nous trouvons différents degrés entre une bande dessinée illustrative et narrative et une autre, complètement éloignée du texte-source par l'absence du texte et de figuration. Les transpositions que nous caractérisons comme formelles, ne sont pas des adaptations mais des reconfigurations entièrement créatrices et non pas soumises à l'image illustrative.

Nous appelons formelles les transpositions de Breccia qui nous paraissent centrées davantage sur la forme visuelle que sur la narration linéaire. Elles font donc prévaloir la vision sur la lecture. Ses bandes dessinées constituent une recherche d'autonomie par rapport au récit. Sur une voie expérimentale et plastique, Breccia démarre sa série de transpositions formelles dans les années 1970. La première transposition qu'il choisit de faire et qui ne constituait pas une commande, *Les Mythes de Cthulhu*, tiré de H. P. Lovecraft, publiée en 1973, se situe bien loin des adaptations littérales, des bandes dessinées d'adaptation et de vulgarisation de la littérature. Breccia avait lu ces textes en 1959 lors de son premier voyage en Europe, pour passer par la suite une dizaine d'années à réfléchir sur le moyen de les transformer en bande dessinée, de les visualiser. Entre temps (entre 1959 et le début des années 1970), il a pu aussi travailler fortement sa technique, ses moyens expressifs, notamment à travers ses travaux avec le scénariste H. G. Oesterheld. Par ailleurs, il commence à réaliser la première de la série des Mythes de Cthulhu, *El ceremonial*, sans avoir d'éditeur ; il s'agit donc de sa première création sans contraintes éditoriales :

À ce moment-là, tout un monde de possibilités s'ouvre devant moi. Je cesse d'être un salarié pour devenir un professionnel qui consacre le temps qu'il faut à mon travail. Je commence à éprouver une vraie jouissance à



dessiner différemment. Je n'ai même pas de mots pour expliquer ce que j'ai ressenti.<sup>167</sup>

A la faveur du changement de sa situation, étant donné qu'il commence à être reconnu et qu'il est maintenant un professionnel de la bande dessinée, Breccia propose une lecture irrévérencieuse des textes de Lovecraft. Aux niveaux plastique et représentatif, il explore une gamme qui va du réalisme à l'abstraction, de la forme à l'informe, intégrant des taches et des textures qui viennent déconstruire ou contredire l'impression de profondeur et de volume. Ainsi choisit-il de mettre en images ce qui ne peut pas être décrit par des mots, l'irreprésentable.

Pour compléter notre propos, nous nous appuyerons sur la distinction élaborée par Oscar Steimberg qui différencie lui aussi deux types de démarche dans le passage de la littérature à la bande dessinée<sup>168</sup> : celles qui s'accrochent au dispositif-source en respectant la structure du récit, que nous avons décrites comme des adaptations littérales, et celles qui se construisent par le non-respect du mode du récit : les transpositions formelles. Le bouleversement créé par ces dernières les éloigne souvent des attentes du public, confrontant celui-ci à la vision particulière du dispositif par le créateur :

---

<sup>167</sup> *Ibid.*, p. 152.

*Es decir se me abre todo un panorama y yo me convierto no en un asalariado, sino en un profesional que le dedica el tiempo que le es necesario. Que empiezo a sentir el gozo de dibujar de otra manera. Qué se yo, no te puedo explicar lo que sentí.* (Traduit par mes soins)

<sup>168</sup> Mentionnons aussi d'autres antécédents de cette réflexion que nous entamons concernant la bande dessinée transpositive, notamment celle de Michel Serceau, appliquée au cinéma qui, dans son ouvrage *L'adaptation cinématographique des textes littéraires: théories et lectures, Grand écran petit écran* (CÉFAL, 1999, Liège), différencie deux formes d'adaptation : l'une comme lecture immanente et l'autre comme une lecture transtextuelle. La première entend l'adaptation comme une œuvre close et l'isole de son contexte. Inversement, la lecture transtextuelle est le résultat du contexte culturel et historique de l'auteur, de la présence d'une idéologie et particulièrement d'autres œuvres. La différenciation de Serceau introduit une autre problématique de la transposition, à savoir la connaissance de la part du public du texte-source et d'autres transpositions de celui-ci.

Une première approche des thèmes de réflexion que soulèvent la question de la transposition peut s'apercevoir dans l'opposition entre ceux qui insistent sur les mécanismes de vraisemblance du texte transposé et ceux qui, à l'inverse, se déploient à partir de sa fracture. Les mécanismes de vraisemblance sont ceux qui invitent, par exemple dans le cas du lecteur de romans, à plonger dans une construction convenue du monde et à profiter d'un genre narratif connu. L'opération inverse implique la confrontation avec une écriture non transparente.<sup>169</sup>

Ici, O. Steimberg nous permet de prendre en compte ce que celui qui opère la transposition propose au visiolecteur : d'une part, le partage des mécanismes de vraisemblance construits dans le texte-source qui font prévaloir le caractère fictionnel de l'œuvre. D'autre part, la transposition formelle se dévoile elle-même, proposant au visiolecteur une appropriation qui ne cache pas les mécanismes de construction (ou, ajoutons, de destruction) d'une histoire, mais qui les fait ressortir, modifiant l'expérience de celui-ci. Cette nouvelle construction par une appropriation distincte du texte-source entraîne alors une position active de la part de celui qui opère la transposition. Il n'est pas un simple agent qui « adapte », matérialisant la reconversion du récit sur un nouveau dispositif adhérent aux mécanismes de vraisemblance proposés par le texte-source, mais il transpose, façonnant avec ces outils un nouveau récit, une nouvelle expérience. L'histoire sera conduite dans la bande dessinée par la séquence iconique et non pas par la linéarité des mots écrits, ce qui assujettit le visiolecteur à une nouvelle attitude face au récit. La bande dessinée propose, suite à la transposition formelle, un regard complexe sur le texte, choisissant

---

<sup>169</sup> Oscar STEIMBERG, *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, op. cit., p. 152

*Como una primera aproximación a los temas de reflexión que plantea el tema de la transposición puede señalarse entonces el de la oposición entre los que acentúan los mecanismos verosimilizadores del texto transpuesto y aquellos que, inversamente, se despliegan a partir de su fractura. Los mecanismos verosimilizadores son aquellos que antes de la transposición invitaban, en el caso del lector de novelas, a sumergirse en una construcción acordada del mundo, o a gustar los placeres de un género narrativo conocido. La operación opuesta implica la confrontación con una escritura no transparente. (Traduit par mes soins)*

certaines images, un déroulement visuel particulier et une manière de s'y implanter<sup>170</sup>. Dans le passage de la littérature aux autres dispositifs, on constate un changement de signification impliqué par l'abolition de la condition littéraire du récit, lequel devient « textimage en séquences » par une série d'opérations qui font de cette histoire initiale une nouvelle expérience pour le visiolecteur. L'appropriation transpositive fonde des nouvelles habitudes de visiolecture pour le public, qui est souvent censé connaître les textes-sources et leurs diverses transpositions.

### **II.2.2. Les liens entre le texte-source et l'œuvre transposée**

Mieux comprendre la démarche transpositive implique également de considérer le texte-source et son lien à l'œuvre transposée. Nous présentons ici quelques pistes de réflexion à partir de ces deux éléments, liées par l'opération de la transposition.

Commençons par le constat que le texte-source en soi-même ne « dit » a priori rien, il constitue bien plutôt une force non-orientée, un simple point de départ. L'œuvre transposée en rapport à ce texte est le résultat, en premier lieu, d'une lecture et ensuite d'une transposition, c'est-à-dire d'une visualisation, par les biais d'un scénario. Cette assertion, qui nous permet de travailler l'œuvre transpositive de Breccia comme autonome et non pas comme une réécriture, s'oppose à une idée souvent présente dans la théorie de l'adaptation qui l'associe à la notion d'interprétation, supposant un sens immanent à relever. De cette approche découle l'idée que les adaptations servent à dévoiler un sens univoque placé dans le texte-source, traduit par la suite par l'œuvre adaptée<sup>171</sup>.

Voyons simplement, en vue de clarifier le rapport au texte-source des transpositions que nous travaillons, comment l'idée d'un sens unique et immanent à percevoir annule tout le potentiel d'une appropriation contingente, d'une transposition formelle. Michel Serceau, qui problématise la question qui nous intéresse mais à propos de l'adaptation cinématographique, s'appuie sur une définition de

---

<sup>170</sup> *Ibid.*

<sup>171</sup> Nous pourrions penser que l'adaptation littérale visait cet objectif, celui de récupérer ce qui existe dans le texte-source, mais ne nous aventurons pas dans ces conjectures.

l'interprétation comme une « opération qui consiste à dégager, en s'appuyant sur le texte restitué, son sens univoque et définitif, herméneutique. »<sup>172</sup> Selon l'auteur, l'interprétation a une valeur normative, dès lorsqu'elle sert « à apprécier la conformité du film vis-à-vis du modèle littéraire, son respect du texte. »<sup>173</sup> Dans le même sens, Linda Hutcheon affirme : « Par conséquent, les adaptateurs sont en premier lieu interprètes et puis créateurs. »<sup>174</sup> Un certain type d'analyse des œuvres transposées vise, sous cette logique, l'identification des traces du texte-source dans l'œuvre adaptée. Jacques Samson notamment, nous l'avons déjà cité, est pour sa part bien attentif à la « reconstruction » du texte antérieur par l'adaptation :

L'autre texte, sous le régime de l'adaptation, c'est le texte enfui, disparu, absent, mais dont on cherche néanmoins à trouver la trace, les vestiges, la présence dans le nouvel état sous lequel il est censé exister. [...] Peut-on alors se tourner vers la « vérité » de l'œuvre ? Où résiderait-elle ? Dans quels replis de l'œuvre s'incarne-t-elle avec le plus d'exactitude ? [...] l'adaptation a beau être porteuse d'une sensation de plénitude il n'en reste pas moins qu'elle ne pourra jamais être absolument unique, c'est-à-dire dépasser cet état de fait qui la rend seconde par rapport à un texte premier qui est la source profonde, la matrice.<sup>175</sup>

Comme on le voit dans cet extrait, cette position postule une vérité du texte-source, à laquelle on pourrait accéder grâce à l'œuvre transposée. Il nous semble que cette recherche du texte-source dans l'œuvre transposée entraîne l'établissement d'une certaine équivalence entre l'un et l'autre, ce qui s'avère à notre sens anodin. La notion d'équivalence entre deux textes, qui peut s'appliquer à la traduction par exemple, s'avère inconsistante dans l'assimilation entre le texte-source et les œuvres transposées. Le récit provenant du premier, construit par des énoncés linguistiques au

---

<sup>172</sup> Michel SERCEAU, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires*, op. cit., p. 53.

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>174</sup> Linda HUTCHEON, *A theory of adaptation*, New York, Taylor & Francis, 2006, p. 18.

<sup>175</sup> Jacques Samson « L'autre texte », dans André GAUDREAU, Thierry GROENSTEEN et Manche), *La transécriture*, op. cit., p. 233, 234.

départ, est susceptible d'entrer dans une série de possibilités visuelles et séquentielles en bande dessinée qui ne sont pas comparables au langage ni réductible à lui. C'est pourquoi cette position nous semble relever de la même critique que nous adressions à l'extrapolation de catégories exclusivement linguistiques pour analyser la bande dessinée. Nous rejoignons ici Oscar Traversa<sup>176</sup>, pour qui l'équivalence, dans la pratique de la traduction, marque sans doute un lien entre des énoncés en différentes idiomes, mais doit être considérée comme une « équivalence en fuite ». Si certains éléments bédéistiques se rapportent bien au texte-source, comme le titre, les personnages ou l'anecdote, d'autres s'en détachent, déclenchant une appropriation distincte, s'insérant dans un dispositif autre et donc impliquant une logique de la sensation et des règles de composition différentes. Nous l'avons déjà exprimé nettement : il nous semble que, dans ses transpositions, Breccia ne se préoccupe pas de dévoiler ou de comprendre ce que le texte-source cache dans sa structure ou dans son essence, mais bien de créer une œuvre nouvelle, riche visuellement et en même temps non réduite au visuel plastique.

### **II.2.3. D'original à original**

Selon la logique d'un sens unique à décrypter, l'adaptation la plus réussie serait la plus proche du texte-source, elle pourrait se concevoir donc comme une « bonne » copie de l'original. Il nous semble au contraire, que la transposition déjoue ce rapport de l'original et de la copie. L'œuvre transposée constitue un nouvel original : circonscrire la transposition à une simple copie du texte-source, compris comme le seul original, revient à nier la valeur de l'œuvre transposée comme une œuvre à part entière.

Néanmoins, la transposition indique bien une priorité du texte-source, et une certaine reconnaissance de la part du public. Jan Baetens<sup>177</sup> traite la question de la

---

<sup>176</sup> Oscar TRAVERSA, « Carmen la de las transposiciones », Actas del 1er Congreso Nacional de Semiótica, La Plata, UNLP, 1986.

<sup>177</sup> Baetens, Jan, « Adapter/arranger », Communication présentée dans la Journée d'étude Bande dessinée et Adaptation : du texte aux images, Université de Bourgogne, Dijon, 17 février 2012.

connaissance du public du texte-source et des enjeux de la « fidélité », critère souvent évoqué lorsqu'on cherche à expliquer le succès commercial des albums de bande dessinée. Le public, affirme Baetens, juge les mécanismes de l'adaptation, spécialement en ce qui concerne le déroulement de l'anecdote. On peut distinguer plusieurs types d'adaptations, notamment les « œuvres mixtes » –qui se rapprochent de ce que nous avons considéré comme des transpositions formelles– définies par Baetens comme celles qui résultent d'une adaptation mais qui constituent elles-mêmes des œuvres originales. Elles sont par ailleurs elles-mêmes susceptibles d'être adaptées et le rapport au texte-source de la part du public n'annule en aucun cas leur caractère d'originaux. Il nous semble donc que la transposition formelle de Breccia peut jouir d'un rapport de copie avec l'œuvre-source (original) mais elle devient simultanément, un original.

Cette singularité du rapport original-copie/original permet d'expliquer un autre dédoublement propre à la bande dessinée : une bande dessinée résultat d'une transposition étant fondamentalement un art reproductible, elle connaît déjà un rapport entre original et copie, entre la planche originale et la page éditée. Cependant, une planche originale ne jouit pas du statut de bande dessinée en elle-même<sup>178</sup>. Le rapport entre la planche et la page publiée est, contrairement à la transposition, parallèle à celui de la matrice de la gravure et l'estampe : l'impression et la reproduction définissent en grande partie le dispositif et constituent l'œuvre finie<sup>179</sup>. Toutefois, la page éditée peut aussi acquérir le statut d'original, répétant le schéma que nous venons d'évoquer pour la transposition, original-copie/original, notamment lors de la valorisation des albums anciens. Citons par exemple les premières éditions de la bande dessinée *Tintin* dans *LePetit Vingtième* : des copies deviennent des originaux.

---

<sup>178</sup> Elle a une valeur marchande : actuellement et depuis une trentaine d'années la planche originale de bande dessinée a acquis un statut qui la détache de l'album ou de la presse pour lui donner une deuxième vie, une nouvelle valeur. Son entrée dans le marché de l'art suscite sa circulation dans les galeries d'art, les ventes aux enchères et les ventes en ligne.

<sup>179</sup> De la même manière, la photographie le devient une fois que l'image s'imprime sur une surface sensible.

Si l'œuvre transposée ne fonctionne pas comme copie, le public peut apprécier l'œuvre en elle-même sans se rapporter au texte-source comme la référence principale. Il peut de même s'approprier des pages de bande dessinée sachant que chaque planche originale apporte une expérience entièrement différente au niveau de la fruition et de la circulation : la page s'observe au sein d'un album ou d'une publication périodique tandis que la planche originale se regarde dans un cadre, exposée, accrochée au mur. La planche originale est aussi susceptible d'être considérée comme une image unique, comme un tableau. Il n'y donc pas de rapport hiérarchique entre l'une et l'autre dans leurs appropriations respectives. Celles-ci sont aussi riches en les mettant en rapport l'une avec l'autre qu'en les considérant séparément ; critère qui s'applique également, à notre sens, au texte-source et l'œuvre transposée.

#### **II.2.4. Le réseau de transpositions : L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde**

Si la transposition fait partie d'un phénomène culturel de migration médiatique, l'étude de la bande dessinée transpositive permet de situer chaque œuvre transposée à l'intérieur d'un réseau où elle se relie à d'autres œuvres mais aussi à divers dispositifs, tels que le cinéma, la peinture ou la littérature. Le réseau se construit par les multiples œuvres partageant des références communes. Un texte-source peut être revisité à plusieurs reprises par de multiples dispositifs, tels que l'illustration, le cinéma, la bande dessinée, la télévision, la musique, etc. Pour préciser cela, prenons l'exemple des deux transpositions successives que propose Breccia de la célèbre nouvelle de R.-L. Stevenson, *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, tous les deux insérées dans un entrecroisement de reprises qui partent à l'origine du même texte-source. Parmi ces transpositions, certains éléments restent constants, à savoir les personnages et le thème, concernant le dédoublement d'un individu, et la polarité que cette dualité suscite : le bien et le mal, la douceur et la violence, la mesure et la démesure.

Mais la première version, *El otro yo del Dr. Jekyll* (1991) signée par Breccia, est composée de cinq planches en noir et blanc quasiment muettes. Elle a pour principale caractéristique la répétition de cases où un événement de la même

nature se recrée à plusieurs reprises par une image immuable : le monstre qui attaque ses victimes et l'homme qui les reconforte. Mais tous deux ont le même aspect, c'est-à-dire que les personnages-figures sont représentés pareillement. Dans cette histoire l'événement de la transformation de Jekyll à Hyde est tacite et pour la restituer, il faut connaître la nouvelle. Autrement dit, la visiolecture s'appuie sur la connaissance sinon de la nouvelle elle-même, du moins de son intrigue. Nous pouvons en effet, soumettre cette bande dessinée à deux visiolectures en ce qui concerne l'histoire : d'un côté nous pourrions ignorer le texte-source, et lire l'histoire telle qu'elle est, en voyant deux personnages également réels réagir en interaction avec d'autres personnages ; de l'autre côté, si l'on fait référence à l'histoire-source, nous nous apercevons que ces deux personnages-figures n'en forment qu'un à deux visages, la bête Hyde et l'homme, Jekyll.

La suite de vignettes manifeste un jeu de répétition où l'on met l'accent sur la bête précise qui attaque différents personnages. Le thème est porté par l'ambivalence et l'indécision : on témoigne de la lutte de cet individu polarisé qui, au bout d'un tunnel, au fond de l'image, attaque ses victimes et à l'autre bout, en premier plan, les reconforte et les assiste. À la fin de la bande dessinée les deux personnages, identiques, se retrouvent l'un en face de l'autre pour réconcilier cette dualité, ce qui s'accomplit dans la nouvelle par la mort des deux dans le même corps (voir Annexes, *Figure 32*).

La deuxième version intitulée *L'Homme et la bête*, plus proche du texte source que la précédente, se préoccupe de suivre le déroulement de l'histoire dans la linéarité de ses différents moments : d'abord la transformation du héros, puis sa déambulation assassine et finalement sa mort. Sur les planches peintes en couleurs très vives et contrastées, Breccia reconstruit le récit de la nouvelle d'une façon plus linéaire, en s'appuyant sur les récitatifs, toujours brefs mais qui élargissent le contenu rapporté par l'image. Nous avons donc plus de références à l'histoire-source que dans le premier cas : les événements s'enchaînent séquence après séquence, l'aspect narratif étant plus fort. Cependant, deux éléments viennent nous détourner cette linéarité : d'une part la construction invraisemblable de l'espace plastique, un espace aplati, déformé, en anamorphose et d'autre part l'ironie et le grotesque, les personnages se signalant par des visages allongés et excessifs, de grands yeux ronds, dégageant une expression d'aliénation. Un exemple concret de cette distance



ironique se trouve notamment à la toute dernière vignette de la bande dessinée : le personnage de M. Utterson, le notaire, qui cherchait à rendre justice à son ami Jekyll et qui incarne le mandat de la morale irréprochable de la société anglaise à l'époque où le récit du texte-source se situe, finit par tomber sous la tentation du côté obscur de Hyde lorsqu'il va voir une prostituée.

Les façons dont Breccia affronte les deux transpositions diffèrent à plusieurs niveaux : tout d'abord, le traitement de l'image, noir et blanc binaire d'un côté et couleur expressionniste de l'autre. Ensuite, les deux structures de la séquence qui se centrent sur l'anecdote différemment : la première, dirigée vers l'épisode de l'agression et la seconde, centrée sur les événements de la vie de Jekyll et Hyde. Situait ces deux bandes dessinées dans un réseau, nous trouvons plusieurs références autres que le texte-source. La première version nous renvoie aux autres œuvres, notamment au film *A Clockwork Orange*, de Stanley Kubrick, transposition au cinéma du roman *A Clockwork Orange* d'Anthony Burgess, où, comme les personnages-figures, les *droogs*, une gang de voyous qui mettent en place l'*ultraviolence* dans une ville anglaise, attaquent souvent leurs victimes sous un pont londonien qui ressemble à celui dessiné par Breccia. Le film *Le Testament du docteur Cordelier* de Jean Renoir<sup>180</sup>, transposition au cinéma de la nouvelle de Stevenson peut aussi être mise en rapport avec la bande dessinée de Breccia, notamment la séquence de l'attaque de l'homme aux béquilles, une des scènes du film, étant donnée l'attitude physique de Hyde lorsqu'il se promène dans la rue et l'atmosphère pesante et achromatique. La version en bande dessinée de Lorenzo Mattotti<sup>181</sup>, par exemple, établit des références croisées au film et aux versions de Breccia à travers la représentation des personnages, certains épisodes particuliers et le traitement chromatique. Cette constellation de transpositions qui se connectent avec le texte-source mais aussi entre elles, dévoile l'étendue du réseau de transpositions où se placent certaines œuvres que nous analysons.

Nous pouvons de même établir des références aux arts plastiques : tandis que le noir et blanc binaire de la version achromatique peut être rapprochée de la finition

---

<sup>180</sup> Téléfilm sorti également en salles en 1959.

<sup>181</sup> Lorenzo MATTOTTI et Jerry KRAMSKY, *Docteur Jekyll & Mister Hyde*, Paris, Casterman, 2002.

d'une gravure sur bois, la version en couleur nous renvoie à d'autres univers plastiques, notamment celui de la peinture moderne au tournant du siècle. Dans les deux bandes dessinées évoquées, la construction de l'espace plastique donne à voir des mélanges de traits impressionnistes et cubistes par les types de perspectives appliquées et l'agencement de plusieurs systèmes perspectifs dans une même image (nous y reviendrons). Dans la seconde version, l'application de la matière montre l'influence tachiste du fauvisme français, l'utilisation de teintes éclatantes, de valeurs vives et contrastées étant un des éléments les plus caractéristiques de ce mouvement figuratif. Le caractère tourmenté et pesant de l'atmosphère le rend proche de l'expressionnisme allemand, ainsi que l'application des aplats frottés très matiéristes, qui tire parti des mouvements de brosse.

Ces deux manières différentes de transposer un même texte-source font ressortir la capacité qu'a Breccia de construire, reconstruire et détruire par les moyens expressifs de la bande dessinée. Chacune des deux versions s'insère dans une étape particulière de sa production ainsi que dans un large réseau de transpositions. Notre démarche n'ayant pas pour vocation de sélectionner ou de trier les autres versions, nous nous sommes contentés d'en mentionner certaines. Par la suite nous analysons les mécanismes de la transposition des procédés et des modes de représentation picturales empruntés par Breccia à l'histoire de la peinture contemporaine.



**CHAPITRE 3-. L'IMAGE BRECCIENNE : REPRÉSENTATION ET  
ESPACE. FIGURATIF, ABSTRAIT, FIGURAL**

### II.3.1. Vision et image descriptive

Une bande dessinée centrée sur la vision est, en règle générale, celle qui se focalise sur les éléments plastiques de l'image indépendamment de la construction du récit, autant du point de vue de la production que de la visiolecture. Par opposition à la narration, nous avons appelé ce type de visiolecture descriptive, en reprenant la catégorie de « lecture descriptive »<sup>182</sup> proposée par Svetlana Alpers pour distinguer la peinture flamande de la peinture italienne, ce qui nous apporte des éléments pour comprendre l'image breccienne. Voyons pour commencer l'usage premier du terme description, associé au discursif.

Dans la littérature la description concerne les représentations des objets ou des personnages<sup>183</sup>, comme un moyen pour les caractériser. Elle peut être considérée comme un ornement du récit ou bien dans sa fonction significative, notamment dans son activité diégétique (relative au fictif) :

C'est-à-dire le rôle joué par les passages ou les aspects descriptifs dans l'économie générale du récit. [...] d'ordre à la fois explicatif et symbolique : les portraits physiques, les descriptions d'habillements et d'ameublements tendent chez Balzac et ses successeurs réalistes, à révéler et en même temps à justifier la psychologie des personnages, dont ils sont à la fois signe, cause et effet.<sup>184</sup>

La description acquiert alors une nouvelle fonction, au-delà de l'ornement mais elle reste assujettie au récit et à la représentation. Il nous semble que transposer la problématique de la description à la bande dessinée nous oblige à distinguer deux

---

<sup>182</sup> Thierry GROENSTEEN, « Entre monstration et narration, une instance évanescence : la description », in *Colloque international L'image BD = Het stripbeeld*, Leuven, Centre belge de la bande dessinée Open Ogen, 1991.

<sup>183</sup> Gérard GENETTE, *Figures, II*, Paris, Seuil, 1969, p. 56.

<sup>184</sup> *Ibid.*, p. 58, 59.

aspects : d'un côté, l'image comme l'objet d'une description<sup>185</sup>, simplement le fait de décrire ce que l'on voit sur celle-ci au niveau formel et représentatif ; de l'autre côté, l'appropriation descriptive peut s'entendre comme la vision de l'image sans tenir compte de ses éléments figuratifs. Nous concevons la notion de description, cette fois-ci détachée du discursif, comme une forme d'appropriation de l'image indépendamment de la description que celle-ci suscite et du rapport aux mots. Il nous semble que l'appropriation descriptive se révèle être une catégorie adéquate pour le sondage des potentialités non narratives de la bande dessinée de Breccia.

Ainsi peut-on penser que les éléments visuels jouent sur la perception du visiolecteur, permettant de créer des liens entre les différents éléments tout en dépassant la vignette isolée pour se répandre sur la totalité de la planche. Les groupements formels et chromatiques des formes ou figures distantes font que l'appropriation descriptive est tout aussi envisageable sur la séquence ou la suite d'images au sein de la planche. Alain Picquenot fait allusion dans ce sens aux « lignes de force qui transcendent le figuratif<sup>186</sup> » : elles articulent en effet l'organisation des éléments de l'image et créent des rapports plastiques au niveau visuel qui ne sont pas nécessairement figuratifs. Il n'est pas inutile ici de reprendre certaines discussions liées aux théories de la *Gestalt* (forme) pour l'analyse d'image et de les appliquer à la bande dessinée de Breccia. Il s'agit de dégager certaines lois formelles de la perception, face à l'appréhension des formes et des couleurs, appelées « lois de la forme ». Sans concevoir ces lois comme des modèles d'analyse, nous en reprenons certaines que nous estimons pertinentes pour tenter une première approche visuelle de la séquence, notamment ce qui concerne la perception du visiolecteur. Il nous semble que ces lois que nous esquissons rapidement, servent à expliquer comment une approche descriptive des images, purement visuelle, peut créer des parcours sur la séquence indépendamment de la narration. D'ailleurs, ces lois peuvent tout aussi bien œuvrer dans le sens de la narration en créant des liens entre vignettes par rapport aux différents éléments représentés.

---

<sup>185</sup> Par ailleurs, notons que dans la transposition en bande dessinée se produit un dédoublement entre description, mots et image : une description dans le texte-source provoque, dans les termes de Groensteen, une monstration en images, qui peut susciter ensuite une nouvelle description en mots.

<sup>186</sup> Alain PICQUENOT, « La grande vignette et le récit », *Revue Communications*, n° 24, 1976.

Le théoricien de l'art et du cinéma Rudolf Arnheim reprend ainsi certains principes généraux de l'image que Max Wertheimer (fondateur avec Wolfgang Köhler de la théorie psychologique de la Gestalt) avait énoncée sous forme de lois, tels que ceux de la forme, de la couleur, de la proximité et de l'orientation. L'auteur les réinterprète comme des instances du principe de similarité<sup>187</sup>. À ce propos, il nous permet de mieux comprendre comment la similarité entre certains éléments de l'image fait que l'œil du visiolecteur les met en rapport en les regardant. Ils peuvent donc conduire à une appropriation descriptive guidée par les seuls aspects plastiques :

Tout aspect des percepts –la forme, la luminosité, la couleur, la situation spatiale, le mouvement, etc. –peut provoquer un regroupement par similarité. [...] La similarité agit en tant que principe structurel uniquement en collaboration avec la séparation, à savoir, comme une force d'attraction entre des choses séparées.<sup>188</sup>

Comme nous le montre R. Arnheim, les éléments de l'image sont gouvernés par la similarité et la séparation, permettant à l'œil de les regrouper ou de les séparer perceptivement. Ce même principe peut s'appliquer à la visiolecture narrative à partir du moment où les éléments constants (similaires) et ceux qui se modifient (séparation) permettent de reconstruire les événements racontés. Or ces principes ne permettent pas d'élaborer un mécanisme de lecture, sinon d'opérer une forme de vision particulière à ceux-ci, en les séparant et les reliant perceptivement. Les lois s'appliquent tout autant à la vignette qu'à la séquence.

En premier lieu, la loi du « figure-fond » explique la profondeur dans l'image et la superposition de figures. La perception distingue alors certaines formes comme

---

<sup>187</sup> Ian VERSTEGEN, *Arnheim, Gestalt, and art: a psychological theory*, Wien, 2005, p. 16.

<sup>188</sup> Rudolf ARNHEIM, *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*, Berkeley, University of California Press, 1974, p. 79.

*Any aspect of percepts –shape, brightness, color, spatial location, movement, etc. –can cause grouping by similarity. [...] Similarity acts as a structural principle only in conjunction with separation, namely, as a force of attraction among segregated things.* (Traduit par mes soins)

appartenant au plan du fond et d'autres qui se situent devant et qui ressortent en avançant vers la surface de l'image. Pour une bande dessinée illustrative, cette distinction formelle peut contribuer à la construction de l'histoire, notamment par la répétition d'un décor sur lequel on situe des figures-personnages. Le visiolecteur fera sûrement la distinction entre figure et fond dans une première vignette, pour ensuite se concentrer sur d'autres éléments. Mais ce critère de la distinction entre figure et fond permet justement de mesurer combien certaines des transpositions de Breccia s'éloignent de la figuration et de la narration, étant donné que les deux critères complémentaires se contredisent, par exemple lorsque le fond ne se distingue plus du personnage. Nous reviendrons par la suite sur ces questions liées à la figure et au fond chez Breccia. Voyons pour l'instant la vignette finale de *Je ne suis pas une légende*, transposition de *Dracula*, où la densité des personnages juxtaposés qui remplissent l'image ne permet aucune distinction entre fond et figure. Il s'avère difficile dans ce cas-là de délimiter précisément les figures et de différencier l'une de l'autre. Cette vignette nous invite plutôt à nous attarder sur les couleurs, les textures et la riche composition de ces personnages, grotesques et exubérants. Cette indifférenciation est due à la densité des textures qui se ressemblent dans les différents personnages et l'absence d'indicateurs pour le fond. Les personnages-figures sont donc placés sur un espace incertain, entremêlés les uns avec les autres (voir Annexes, *Figure 33*).

Ensuite, la loi de la « bonne forme » explique les rapports de proximité entre les figures qui provoquent un regroupement renfermant la forme, et aussi marquant des courbes, des directions ou des angles sur l'image ou sur un ensemble d'images. Par exemple, dans la planche 34 de *Rapport sur les aveugles* (voir Annexes, *Figure 34*), la silhouette du personnage se répète avec la même taille et la même forme sur la suite de six vignettes (chacune occupant la largeur de la planche), répétition qui crée un mouvement serpentant du haut vers le bas. Ce mouvement accompagne une progression dans le temps ainsi que dans l'espace. L'œil a donc une tendance à regrouper ces images, à percevoir leur similarité plutôt que les autres éléments de l'image. Cette répétition du personnage-figure crée un effet de battement progressif, une rythmique particulière, très caractéristique de Breccia comme l'a vu.

Enfin, la couleur et les valeurs achromatiques constituent des éléments importants pour le regroupement visuel des figures et des masses. La similitude entre



les couleurs des touches, figures ou parties de figures placées dans différents emplacements de l'espace plastique provoque le fait que la perception les associe, tendant à les rapprocher les uns des autres. Par exemple dans la planche deux de l'histoire « Je ne suis plus une légende » de l'album *Dracula, Dracul, Vlad ? bah...* (voir Annexes, *Figure 35*), on peut facilement relier un élément qui apparaît dans deux vignettes grâce à son chromatisme : la façade d'un bâtiment rose et violet apparaît dans la première vignette et ensuite dans la deuxième, où l'on voit juste un fragment du mur. C'est la couleur qui nous conduit à relier cet élément entre une vignette et l'autre.

Ces lois permettent, nous l'avons déjà dit, de s'appliquer à une lecture narrative, en lien avec le jeu de constance et de modifications d'éléments sur la séquence. Mais elles permettent également une approche descriptive, nous dotant d'un vocabulaire formel pour expliquer le comportement des éléments plastiques vis-à-vis du visiolecteur, et mettre au jour certains mécanismes dans la construction des vignettes et de la séquence indépendants de toute logique narrative.

Si la coprésence de plusieurs icônes au sein de l'espace de la planche est l'un des fondements de la lecture en bande dessinée, sous l'angle de la visiolecture, l'appropriation descriptive est celle qui permet de saisir la vignette comme un tout isolé, où l'on peut s'arrêter pour apprécier et relier les formes, les couleurs, les figures, indépendamment de la logique de la narration. Ce type d'appropriation, qui peut aussi s'articuler avec la lecture narrative sachant que l'une n'exclut pas l'autre, répond à notre sens à ce que Gilles Deleuze appelle pour le cinéma « description cristalline », en concordance avec un certain régime de l'image, qui dépasse la narration :

[elle] vaut pour son objet, qui le remplace, le crée et le gomme à la fois comme dit Robbe-Grillet, et ne cesse de faire place à d'autres descriptions qui contredisent, déplacent, ou modifient les précédentes. C'est maintenant la description même qui constitue le seul objet décomposé, multiplié.<sup>189</sup>

---

<sup>189</sup> Gilles DELEUZE, *Cinéma. 2, L'image-temps, op. cit.*, p. 165.

Comme cette description constitue son propre objet, affirme G. Deleuze, elle renvoie donc à des situations purement optiques et sonores, menant à un cinéma voyant et non pas actant. L'autre régime de l'image défini par G. Deleuze est « organique » : cette description vaut autrement pour son objet, elle est en lien avec une représentation préexistante de ce que doit être l'objet en question. Si nous étendons cette problématique à la bande dessinée, l'image sera alors de l'appropriation descriptive, plus voyante que « représentante ». Le concept est pertinent ici étant donné que cette visiolecture centrée sur la vision elle est aussi indépendante du récit et donc de la représentation des objets, elle se centre sur l'aspect plastique, les formes, les couleurs et leurs corrélations. Breccia était quant à lui préoccupé par la dimension « psychologique » des personnages plus que par le mouvement et l'action. Cette fois-ci une appropriation descriptive permettra une saisie de l'image en concordance avec ce que nous désignons comme le personnage-figure, un personnage visuel qui nous mettra en rapport, moyennant le procédé plastique, avec les sensations et le vécu de celui-ci dans un ensemble visuel.

Le détournement expérimental dans l'œuvre de Breccia, qui entraîne le passage d'une bande dessinée centrée sur la lecture à une bande dessinée centrée sur la vision, répond non seulement à un mode de construction de l'image ou de la séquence par certains procédés visuels mais aussi à une sorte de liberté prise à l'égard de la logique et de la rationalité ordinaire des récits. La visiolecture de cette forme de bande dessinée ne peut être uniquement déterminée par des significations discursives, elle implique, comme le montre Deleuze pour le cinéma, une sémiotique (une analyse des signes) qui ne se confond pas avec une sémiologie discursive. C'est exactement ce que nous proposons pour la bande dessinée. Elle ne peut se faire que par des critères distincts de ceux de la signification. Les images qui stimulent la pensée et qui ne s'expliquent pas par leur signification discursive, dans le cadre d'une sémiotique détachée de la signification et du discours, font partie de ce que G. Deleuze appelle « Idées » : « complexes, de sensation non réductibles à une signification discursive mais qui stimulent la pensée. Ces images ne veulent rien dire mais elles donnent à penser. »<sup>190</sup> Le passage de la *Logique du sens* à la *Logique de la*

---

<sup>190</sup> Anne SAUVAGNARGUES, *Deleuze et l'art*, Paris, Presses Universitaires de France, 2005, p. 21.

*sensation* permet d'envisager des images où s'opère un éloignement par rapport à la figuration et où la narration s'annule en quelque sorte, empruntant des directions vers la non-figuration, à savoir une abstraction des formes et des espaces, ou le pur Figural (nous y reviendrons).

La distinction entre narration et description recoupe chez Deleuze le passage historique du cinéma d'action d'avant-guerre au nouveau réalisme d'après-guerre. L'auteur fait contraster les schémas sensori-moteurs simples (enchaînements situation-action, action-réaction, excitation-réponse)<sup>191</sup> de l'ancien réalisme par exemple hollywoodien aux situations purement optiques et sonores du Nouveau réalisme italien. Les personnages sont livrés à une vision, affirme G. Deleuze, plutôt qu'engagés dans une action. Le cinéma contemporain, où les nouveaux modes de subjectivation transforment l'espace et les personnages, appelle un nouveau type d'acteur : « Le personnage n'est plus l'acteur souverain, sujet de son action mais le vecteur passif et enchanté d'une perception. Nous passons d'une image motrice, qui s'esquive en esquisses de mouvement, à ce que Deleuze appelle de pures affections sensibles. »<sup>192</sup> Ce type de personnage correspond aux personnages-figures sensoriels de Breccia, qui n'auraient pu exister dans le schéma de la bande dessinée associée à la lecture, précisément parce que ceux-ci ne conduisent pas une action volontaire dans un espace défini et différencié.

On peut ainsi appliquer à la bande dessinée l'apparition d'un Nouveau Réalisme qui a lieu historiquement entre les années 1960 et 1970. La bande dessinée appelée aussi « moderne »<sup>193</sup> marque alors un tournant et élabore une critique de la tradition classique, comme l'affirme Bruno Lecigne, notamment en ce qui concerne le scénario, les stéréotypes héroïques et le travail esthétique<sup>194</sup>. La crise de l'ancien réalisme en cinéma est aussi la crise de l'image-action, d'un cinéma basé sur des

---

<sup>191</sup> Gilles DELEUZE, *L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p. 279.

<sup>192</sup> Anne SAUVAGNARGUES, *Deleuze et l'art*, op. cit., p. 248.

<sup>193</sup> Jacques SAMSON, « Stratégies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée » in CENTRE CULTUREL INTERNATIONAL (ed.), *Bande dessinée, récit et modernité: Centre culturel international de Cerisy-la-Salle, 1-11 août 1987*, Paris, Futuropolis, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988.

<sup>194</sup> Bruno LECIGNE et Jean-Pierre TAMINE, *Fac-similé: essai paratactique sur le nouveau réalisme de la bande dessinée*, Paris, Futuropolis, 1983, p.11.

schémas identifiables par le public. De la même façon, la bande dessinée se déplace de ce modèle centré sur l'action et la narration et passe au visuel, à l'aspect plastique, aux sensations des personnages-figures plutôt qu'à ses actions, ce qui est pour Breccia une conséquence importante de cette singularité. Autrement, les schémas sensori-moteurs simples qui gouvernent l'ancien réalisme sont équivalents aux schémas de représentation de l'image BD de lecture ainsi qu'à ceux concernant la séquence. Breccia effectue la transition entre ces deux types de bande dessinée (de lecture et de vision) ou des deux réalismes mentionnés à l'instant. Cette progression se fait par une évolution de la pratique de la bande dessinée en Argentine mais aussi par une réflexion du dessinateur par rapport à la littérature à travers sa bande dessinée.

L'appropriation descriptive peut donc correspondre à une bande dessinée produite suivant le principe de la prééminence du visuel et de la vision. Quant à l'instance de production, Breccia entame cette démarche lorsqu'il commence à expérimenter avec l'image et à visualiser des histoires qui le poussent au-delà de la narration. Les traces de ce cheminement peuvent se traduire par une certaine construction d'opacité, c'est-à-dire en exposant la structure de la bande dessinée et la mettant en avant par rapport au contenu de la narration. Préalablement au traitement de ces problématiques nous concluons notre distinction entre lecture et vision, narration et description dans la bande dessinée par l'ajustement de cette distinction aux arts visuels, en citant notamment deux paradigmes représentatifs dans l'histoire de l'art.

### **II.3.2. Deux modèles de l'image dans la peinture : narratif et descriptif**

Sous l'angle de la visualisation par l'image unique, revenons sur les deux appropriations évoquées pour la bande dessinée, à savoir la narrative et la descriptive qui correspondent en outre à deux paradigmes de la représentation par l'image. Ceux-ci sont évoqués à travers deux théories différentes, portées d'une part par Leon Battista Alberti à propos de la peinture de la Renaissance italienne, et d'autre part, par Svetlana Alpers sur la peinture hollandaise du XVII<sup>e</sup> siècle. Le traitement de cette problématique nous permet en effet d'étudier les deux appropriations mentionnées,

entre lesquelles oscille la bande dessinée transpositive de Breccia tendant tout de même à la description et la prééminence de la vision. Comme son œuvre bédéistique se place dans la tradition et l'histoire des arts visuels en Occident, l'étude de ces deux types de peinture nous apporte des catégories pour son analyse, question que nous reprendrons dans la partie suivante.

Commençons par les enjeux d'une peinture narrative telle que L. B. Alberti l'a conçue. Le programme iconographique des images chrétiennes évoquées précédemment devient lors de la Renaissance italienne un art de la narration par l'image unique, les images mythologiques de l'Antiquité classique ayant aussi eu une importance majeure dans cette démarche transpositive. Dans tous les cas, ces images comportent des transpositions des textes et des récits précédents ainsi que des valeurs de la représentation et de l'humanisme. Acteur de ce phénomène, L. B. Alberti, peintre, sculpteur et architecte mais aussi humaniste italien, a créé une doctrine dictée par la fonction attribuée à la peinture, à savoir, la mise en images d'une série de rapports entre les figures avec un sens narratif spécifique. Le système perspectif pour créer une perception du volume et de la profondeur dans l'image développée par Alberti influencera le regard sur l'art et la critique pendant des siècles<sup>195</sup>. De plus, cette représentation de l'espace sera mise en question et bouleversée par plusieurs artistes à partir du XIX<sup>e</sup> siècle, pour créer des nouveaux modes de représentation. C'est dans cette tradition, nous l'avons déjà dit, que la démarche de visualisation de Breccia se situe. Nous souhaitons expliquer cette conception de l'image pour comprendre les modes de représentation de l'art moderne que retient en effet Breccia dans sa construction de l'espace interne de l'image. Le travail sur l'art narratif de la Renaissance italienne touche aussi aux problématiques qui sont les nôtres : la visualisation, l'image narrative, l'*historia*, le lien de l'image à la littérature et le personnage comme figure. Son relevé nous permet d'explorer d'autres visualisations non narratives, notamment celle de l'art descriptif hollandais.

---

<sup>195</sup> En dépit du manque d'exemples de peinture où ces normes seraient effectivement suivies à la lettre.

Dans son traité sur la peinture<sup>196</sup>, Leon Battista Alberti suit un but pédagogique et apporte des pistes et des conseils aux jeunes peintres à fin de les guider pour accomplir correctement leur but : avoir une reconnaissance du public et « toucher l'âme »<sup>197</sup> de ceux qui regardaient leurs images. À cet effet, il s'agit d'apprendre les techniques de la visualisation : en premier lieu une construction « correcte » de l'espace plastique pour ensuite y disposer proprement les personnages et les objets. La peinture, en tant qu'art libéral, devait être enseignée à travers une technique, un métier et une morale. Un tel programme humaniste implique selon Jean-Louis Schefer que cet art, support privilégié de la fable, constituait le reflet de l'homme social et historique<sup>198</sup>. La peinture pour Alberti était une transposition : l'affaire de la peinture, affirme-t-il dans son traité, est le visible. Les peintres étaient en conséquent les *visualiseurs* professionnels des histoires bibliques et mythologiques de l'Antiquité classique. L'*historia* définit le choix d'une image unique, principalement narrative : « le programme "réaliste" d'Alberti exige que la peinture montre ou raconte. Dans sa définition la plus formelle, l'*historia* est un agencement de parties (de corps, de personnages, de choses) doté de sens. »<sup>199</sup> Les visualisations « intérieures » du peintre devaient à correspondre à celles du public, d'où la recommandation d'Alberti sur la création de types idéaux. Avec l'*historia*, Alberti définit un ordre pictural qui est aussi celui de la pensée et du savoir : la représentation. Celle-là implique la présentation-à-nouveau, par des moyens visuels régis par une série de règles, d'une histoire déjà racontée.

L'image est donc une fenêtre ouverte vers un monde fictionnel, animée par une mise en scène picturale. Pour la construire correctement, Alberti définit le système perspectif, qui compose une sorte de boîte dans l'image pour ensuite définir le contenu de cet espace contenant. De plus, il faut établir un lien entre image et littérature, notamment comment celle-ci est source d'histoires. Il propose donc une transposition du mot à l'image en vue d'enrichir les éléments présents dans la représentation.

---

<sup>196</sup> Leon Battista ALBERTI, *De la peinture: 1435*, Paris, Macula Dédale, 1992.

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 209.

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 115.

Les écrivains qui fournissent d'abondantes connaissances seront utiles pour bien agencer la composition de l'histoire, dont le mérite réside essentiellement dans l'invention. Car l'invention a ce pouvoir de réussir à plaire indépendamment de la peinture. [...] Le très grand peintre Phidias avouait qu'il avait appris chez Homère avec quelle majesté, en particulier, il fallait peindre Jupiter.<sup>200</sup>

Comme l'affirme Alberti, la littérature est source de motifs et de thèmes qui sont ensuite mis en images par un agencement des figures. Du particulier au général, Alberti affirme qu'une surface est l'unité élémentaire des figures. L'agencement des surfaces forme par exemple les membres qui donnent ensuite forme aux corps. Les corps donnent vie à l'histoire. La représentation de la figure humaine suit un modèle de proportions fondé par Vitruve dans son *Traité de l'architecture* (I<sup>er</sup> siècle av. J.-C.). Celle-ci se situe dans l'image par rapport à sa fonction dans l'histoire : attitude physique, dispositions, mouvements, gestes, expressions des visages, taille, habillements, couleurs. La quantité de figures est ainsi un enjeu, Alberti propose un maximum de dix personnages dans la composition pour qu'elle soit harmonieuse. On constate ainsi à quel point tout est orchestré : il s'agit d'un véritable théâtre où les personnages sont conçus selon leur fonction et visualisant leurs états d'esprit qui seront en rapport avec l'esprit du spectateur. Ainsi peut-on affirmer que les corps et ses attitudes et gestes qui suivent une représentation codée sont ceux qui peuvent visualiser les sensations et les émotions liées par exemple aux sentiments religieux. C'est pourquoi on peut concevoir ce type d'image comme une fenêtre ou une scène théâtrale.

Mieux comprendre une image BD qui puisse échapper au narratif et au figuratif, tel qu'on peut voir chez Breccia, implique l'établissement des bases d'une image narrative que nous identifions avec l'image albertienne, en fonction de l'important retentissement qu'elle a eu sur la réflexion sur la peinture dans l'histoire de l'art. Elle n'est bien entendu pas la seule, mais nous l'estimons paradigmatique,

---

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 213, 214.

en lien avec une bande dessinée illustrative de lecture. À l'image comme *historia*, ensemble illustratif en lien avec un récit, créé principalement par la situation des personnages au sein d'un espace, Deleuze opposera le figural, repris à Lyotard, où s'annule tout rapport illustratif. Au caractère monoculaire et l'imitation d'un espace tridimensionnel, la construction d'autres espaces plastiques au XIX<sup>e</sup> siècle confondra plusieurs points de vue et la prééminence de la surface. Enfin, comme nous le développons par la suite, à la « fenêtre albertienne », Svetlana Alpers opposera un art de surface. Soulignons donc que ces trois possibilités non-narratives, le Figural, l'espace plastique avec agencement de plusieurs perspectives et l'image de surface sont présentes dans l'œuvre transpositive de Breccia. C'est pourquoi nous attribuons un grand intérêt à l'analyse des planches qui nous permet d'appliquer ces problématiques de la représentation à son image transpositive pour mettre en avant cette présence de l'aspect plastique.

L'archétype de la peinture conçue comme une scène théâtrale a marqué l'histoire de l'image en occident. Pourtant, cette histoire a admis d'autres modes de représentation, notamment celui de la peinture hollandaise du XVII<sup>e</sup> siècle. La confrontation des concepts de description et de narration, que nous avons travaillés en lien avec la lecture et la vision en bande dessinée, permet à Svetlana Alpers de délimiter deux logiques représentatives dans la peinture : contrairement à l'intérêt qui porte la peinture italienne à la simulation de la profondeur en créant un espace pour déployer une histoire, l'art hollandais se centre sur la surface, la finition des objets et des figures.

L'art religieux narratif construit en Occident une image qui s'appuie sur la connaissance des éléments externes, en l'occurrence des textes, pour mettre en place son récit visuel. L'art hollandais, laïc, élabore un portrait de la vie quotidienne centré sur l'immédiateté de l'apparence des choses, se soumettant à un regard descriptif : « Il semble que la description attentive et l'action soient en proportion inverse : l'attention portée à la surface du monde décrit intervient aux dépens de la narration



en action. »<sup>201</sup> En effet, lorsqu'on porte un regard descriptif sur l'image on perd de vue ses qualités narratives. Les manières quotidiennes qui inspirent la peinture hollandaise sont motivées par leur répétition ; elles constituent une fin en elles-mêmes. Dépourvu de logique et de motivation extérieure, le but de ces images n'est pas de construire un récit mais bien plutôt de cristalliser un instant, nous permettant d'observer en détail chaque élément composant le paysage et donc de nous attarder sur les éléments plastiques. Ces réflexions sur la peinture renouent avec l'aspect contemplatif de la description que nous avons accordé à la bande dessinée. La vision descriptive de l'image comme contemplation des éléments plastiques s'oppose au rapport illustratif et donc narratif de l'image BD.

Pour l'art de la Renaissance italienne, l'humain est central, sa représentation sur la toile définit l'histoire racontée ainsi que la construction de l'espace, sa présence n'existant pas en dehors d'une histoire. Contrairement à cela, l'art hollandais n'est pas centré sur la représentation humaine mais sur la description minutieuse des figures et des objets :

C'est le contraste entre le souci principal et définitif des italiens pour la représentation du corps humain (à quoi se réfère Michel-Ange quand il parle de la *difficultà* de l'art), et le souci nordique de représenter avec exactitude tout le reste de ce qui existe dans la nature sans opérer de choix.<sup>202</sup>

Comme l'affirme S. Alpers, le modèle hollandais déplace en effet cette présence humaine centrale pour se focaliser sur le regard et la perception, et préconise la vision comme fonction de l'organisme, appareil de duplication du monde. Certains progrès de la science optique, notamment les travaux de Kepler et l'invention de la *camera obscura* ont influencé ce mode de représentation : le principe par lequel on obtient une image des objets sur une surface (mur, toile, œil humain, etc.) à l'aide de la lumière, rend l'objet visualisé autonome, non pas lié à une

---

<sup>201</sup> Svetlana ALPERS, *L'art de dépeindre: la peinture hollandaise au XVIIe siècle*, Paris, Gallimard, 1990, p. 17.

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 21.

histoire mais à sa propre empreinte. Entre l'objet et son empreinte s'interpose seulement le dispositif de duplication qui opère une prise directe. La nature peut alors se reproduire au-delà de toute intervention humaine :

Et il est ici pertinent de faire intervenir Kepler. Car en définissant l'œil humain comme un créateur mécanique de tableaux, et en définissant « voir » par « peindre », il nous fournit le modèle dont nous avons besoin pour établir cette liaison particulière de la découverte et de la création, de la nature et de l'art, qui caractérise la peinture des pays du Nord.<sup>203</sup>

L'œil est conçu en effet comme un appareil de duplication parmi d'autres. Mais chez Breccia celui-ci n'est pas guidé par le souci de reproduction des objets tels qu'ils seraient perçus dans la réalité mais plutôt comme une prise directe d'affects, l'image est comprise comme un moyen de capter des sensations. Cette prise directe se loge dans la surface, que Louis Marin définit comme un lieu de description autant que d'inscription : l'image s'imprime sur la surface de l'œil de la même façon que dans la *camera obscura* : « La surface comme le lieu ambivalent à la fois œuvre de peinture et apparence du monde, image et chose, en bref, l'espace des indices, des traces, des marques. »<sup>204</sup> Le monde se projette en lumière et en couleurs sur un œil passif qui ne juge pas obligatoirement. Dans le même sens, Alpers affirme que la peinture des pays du Nord se prête moins à la description verbale –ou à la génération d'un énoncé de type narratif– que la peinture italienne, ce qui rend plus difficile la création d'un discours critique à son propos : dans cette prééminence du modèle narratif dans l'histoire de l'art, les œuvres descriptives furent considérées comme inférieures et banales, dénuées de sens<sup>205</sup>. Ce qui manquait, c'était précisément un appareil conceptuel qui puisse analyser ces peintures en sortant de la logique narrative-figurative. La figuration est tout de même présente dans la peinture hollandaise, non pas comme une histoire à saisir par l'intellect mais plutôt dans la

---

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>204</sup> Louis MARIN, *De la représentation, op. cit.*, p. 243.

<sup>205</sup> Svetlana ALPERS, *L'art de dépeindre, op. cit.*, p. 18.

présentation approfondie des objets. Le souci majeur est donc la représentation de ceux-ci comme une empreinte de la réalité jusqu'au moindre détail : « Ce que ces œuvres ont de calme et de suspendu correspond à une certaine tension entre leurs prétentions narratives et l'extrême attention au donné qu'il y a lieu de décrire. »<sup>206</sup> Même si ces œuvres jouissent d'un haut degré de figuration, elles tendent vers le descriptif car les rapports entre les figures et l'histoire racontée sont bien moins importants que l'attention portée au détail, aux textures propres aux objets, à leur capacité à absorber ou à refléter la lumière. Il n'y a pas d'intérêt particulier pour la création d'un espace unitaire. Il s'agit donc d'un naturalisme dépourvu (à différents degrés selon les exemples) de récit. Nous trouvons aussi dans l'œuvre de Breccia certains degrés de figuration dans l'image qui ne mettent pas en avant le narratif. Nous verrons par la suite avec G. Deleuze, qu'en dépit de la présence de figures, leurs rapports peuvent sortir complètement d'un souci narratif.

Il est intéressant de constater que S. Alpers considère les caractéristiques de la peinture hollandaise, descriptive et de surface, comme des éléments moins valorisés que ceux qui caractérisent la peinture narrative italienne. Cette appréciation, selon laquelle l'art hollandais est mineur, peut être mise en rapport avec les problématiques de la bande dessinée comme dispositif, où l'importance accordée à la narration est supérieure à celle accordée à des recherches non narratives. Cela nous permet également de comprendre pourquoi Breccia affirme que son processus d'éloignement de la narration et de la lecture vers une bande dessinée descriptive et de vision a été progressif et réfléchi.

Si S. Alpers écrit sur une école de peinture en particulier et de façon rétrospective, L. B. Alberti, loin de définir une certaine tendance picturale, construit un modèle général et permanent pour la représentation. Chacune des deux sources nous apporte des éléments théoriques concernant les deux types d'image qui se trouvent mêlées dans la bande dessinée, ainsi qu'une tension entre ces deux formes, présente dans l'art d'Alberto Breccia. Dans l'histoire de la peinture aussi bien que dans celle de la bande dessinée, on constate une tendance à faire prévaloir la valeur du narratif sur un art descriptif liée à la vision. Or la bande dessinée, art hybride,

---

<sup>206</sup> Louis MARIN, *De la représentation, op. cit.*, p. 243.

intègre les deux dimensions dans différentes mesures : le narratif plus souvent ancré dans la séquence s'articule avec le descriptif, suscité principalement par la vignette. Mais le descriptif peut aussi trouver sa place sur la séquence, sous la forme d'une suite d'images sans rapport apparent les unes avec les autres ou reliées seulement par les formes plastiques. Nous verrons par la suite les moyens dans la représentation et la construction de l'espace au sein de l'image qui se mettent en place dans la bande dessinée de Breccia et l'éloignent du but narratif dans la bande dessinée transpositive. De plus, le modèle deleuzien du figural appliqué à la peinture de Bacon nous donnera des pistes pour la compréhension d'une image guidée par la sensation plutôt que par la signification.

### II.3.3. Figuration et abstraction

L'image BD transpositive de Breccia donne à voir toute une série de degrés entre réalisme figuratif et abstraction ; certaines images ont une prétention mimétique, d'autres atteignent l'abstraction, et la plupart des cases oscillent finalement entre ces deux pôles. La représentation peut se concevoir comme un redoublement de la réalité, soit l'acte de présenter à *la place de*. Cette duplication de laquelle résulte une image, conduit à s'interroger à propos de la proximité entre la réalité et cette copie, c'est-à-dire la question de la ressemblance. La représentation implique présenter à nouveau mais aussi « se présenter », selon Louis Marin, qui distingue ces deux dimensions de la représentation : « En d'autres termes, représenter signifie se présenter représentant quelque chose. »<sup>207</sup> La dimension réflexive, « se présenter », est aussi fondamentale pour problématiser la représentation que la dimension transitive, qui concerne l'objet présenté. La première, relative à l'acte même de représenter, nous l'associons à la place de l'énonciateur ou *graphiateur* dans la représentation. La seconde, que nous considérons ici, associant le contenu de l'image et son rapport à l'objet, a primé pendant longtemps dans la théorie de la représentation. L'objet représenté figure la réalité par rapport à une échelle d'analogie : on peut appeler les images où l'analogie est forte, images figuratives,

---

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 255.

sachant que pour d'autres, l'analogie sera nulle. Cette analogie est bien entendu construite et non pas donnée : « Les images analogiques ont donc toujours été des constructions, mêlant dans des proportions variables imitation de la ressemblance naturelle et production de signes, communicables socialement. »<sup>208</sup> Pour ce phénomène représentatif, on utilise aussi la notion d'« image réaliste », que nous appellerons de préférence image figurative<sup>209</sup> : « l'image réaliste est celle qui donne le maximum d'information *pertinente*, c'est-à-dire une information facilement accessible. Or cette facilité d'accès est *relative*, elle dépend du degré de stéréotypie des conventions utilisées, au regard des conventions dominantes. »<sup>210</sup> Il faudra noter que l'illusion de ressemblance se construit dans chaque art de façon particulière, dépendant des conditions technologiques et physiques propres ainsi que relativement aux conditions culturelles et sociales. La vraisemblance n'est donc pas identique dans la peinture, la sculpture ou la bande dessinée.

Dans l'art occidental, notamment dans la peinture, le système perspectif de représentation proposé par Léon Batista Alberti au XVI<sup>e</sup> siècle fut considéré pendant des siècles par l'histoire de l'art comme le plus proche de la « réalité » perceptive, puisqu'il propose un système (par la suite appliqué de façons très diverses sur les images) qui réussit à mimer l'espace tridimensionnel perçu par l'homme au sein d'une image bidimensionnelle<sup>211</sup>. Ce modèle a conditionné, selon Svetlana Alpers<sup>212</sup>, non seulement la pratique de la tradition dominante des arts en occident, mais aussi la critique et la théorie de l'art. Dans cette perspective, l'histoire de l'image a été comprise comme une progression vers ce mode de représentation, considéré comme le plus proche possible de l'apparence de réalité :

---

<sup>208</sup> Jacques AUMONT, *L'Image*, *op. cit.*, p. 156.

<sup>209</sup> Le concept de réalisme n'est pas associé à la représentation de la réalité mais bien plutôt à la création d'une nouvelle réalité. Aumont reprend de Gombrich le détachement de la question de l'analogie par rapport au réalisme. « Autrement dit, si l'analogie concerne le visuel, les apparences, la réalité visible, le réalisme concerne l'information véhiculée par l'image, donc la compréhension, l'intellection. » (Aumont, *L'image*, *op. cit.*, p159)

<sup>210</sup> Jacques AUMONT, *L'Image*, *op. cit.*, 161.

<sup>211</sup> Si ce système a été considéré comme le plus « vraisemblant », ses applications par les multiples peintres ont été très diverses par rapport au modèle, même dans la même période de la Renaissance.

<sup>212</sup> Svetlana ALPERS, *L'art de dépeindre*, *op. cit.*, p. 15.

Il fut un temps où le critique d'art s'intéressait exclusivement aux méthodes de la représentation. Accoutumé, comme il l'était à apprécier la valeur des œuvres en fonction principalement de l'exactitude de la représentation, il ne doutait pas que, depuis les premiers temps barbares, cette habileté représentative ne cessait pas de se développer en vue d'atteindre à la qualité d'une parfaite illusion.<sup>213</sup>

Comme nous le montre ici S. Alpers, il existe un critère évolutionniste qui recouvre parfois l'histoire de l'art occidental vue comme un chemin linéaire vers la plus précise représentation de la réalité, comme une copie de celle-ci. Par ailleurs, on pourrait appliquer le même critère à la bande dessinée, comme une évolution vers la narration la plus transparente, particulièrement à travers des emprunts faits au roman littéraire et au cinéma. Une façon de narrer par un dessin naturaliste à ligne modulée, des décors documentés, des plans cinématographiques et le montage alterné construisent en effet dans la bande dessinée plus de ressemblance dans le récit, ressemblance qui est aussi assujettie à certaines conventions.

Le concept d'image figurative reste donc relatif, puisque la description de ce qui ressemble à la réalité est définie socialement, historiquement et psychologiquement.<sup>214</sup> Par exemple, l'illusion de réalité donnée par l'image hyper réaliste aujourd'hui, ressemble, à l'œil du spectateur actuel, davantage à une photographie qu'à la réalité tridimensionnelle elle-même, même si elle atteint un certain idéal de ressemblance. Pareillement, dans un moment de l'histoire, la construction de l'espace perspectif suivant les prémisses qu'Alberti définit dans son *Traité sur la peinture* était considérée comme un idéal représentatif et correspondait à un maximum de figuration. Si nous devons établir un paramètre de la représentation figurative pour la bande dessinée, il serait en lien avec la clarté de l'image construite par la ligne, c'est-à-dire les figures fermées, plus ou moins

---

<sup>213</sup> Ernst Hans GOMBRICH, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, Paris, Gallimard, 1987, p. 23.

<sup>214</sup> *Ibid.*

nettement découpées sur le fond, dans des décors régis par une perspective d'influence monoculaire, et documentés. Ce point de départ de la considération de la vraisemblance, autant dans la peinture que dans la bande dessinée (chacune avec ses codes représentatifs), nous permettra ensuite de concevoir d'autres solutions vis-à-vis de la représentation chez Breccia, notamment la non figuration par les voies de l'abstraction et du figural. Voyons pour commencer les enjeux d'une image et d'une bande dessinée abstraites.

À la différence de l'image figurative, l'image abstraite annule toute ressemblance par rapport à la réalité. L'analogie dans la représentation est ici nulle, faisant ressortir l'absence de figuration. Cette absence reste toutefois également relative puisqu'on pourra toujours trouver un niveau d'analogie entre une image dite abstraite, a priori étrangère à toute signification, et un référent dans la réalité. Par exemple, une image qui donne à voir un regroupement de points sur le plan peut se rapporter au réel, ressemblant à la vision de cellules dans un microscope ou des étoiles dans le ciel. La perception qu'on a d'une image abstraite peut, bien entendu, varier. Celle-ci l'est alors par rapport à un certain nombre de conventions plus ou moins définies. Entre ces deux pôles représentés par la figuration et l'abstraction en lien avec la signification, existe une infinité de degrés sur lesquels les différentes bandes dessinées de Breccia s'inscrivent, autant dans les vignettes individuellement que dans la séquence d'images.

Au niveau des cases, l'œuvre transpositive de Breccia se constitue donc d'images à différents degrés de figuration et de diverses techniques et types de traitements de la surface. Une tension se met souvent en place entre le figuratif et l'abstrait, tous les deux cohabitant dans un même espace plastique ou sur une séquence d'images, arrivant à tromper la prétention purement narrative. Nous trouvons des images pures insérées dans un ensemble majeur et narratif ainsi que la figuration intégrée dans un ensemble abstrait. Dans certains cas, il s'agit de séquences entières où la tache et le geste prédominent, renforçant la valeur plastique et expressive de l'image ; dans d'autres cas, les images pures se retrouvent isolées dans un ensemble de vignettes figuratives. De l'image abstraite à la bande dessinée abstraite, nous passons de l'image unique à la séquence d'images ; nous associons ensuite figuration à narration et abstraction à manque de narration, en sachant qu'il existe entre ces deux paramètres un rang infini de possibilités.

Si le rapport entre procédé technique et figuration est contingent, on constate plusieurs niveaux dans la figuration en lien avec différents techniques. Lorsque Breccia visualise par exemple l'obscur obsession d'un homme dans *Le cœur révélateur*, la sensation d'étrangeté est provoquée par la particulière répartition de noir et blanc en négatif, mais les figures humaines se composent d'un dessin linéaire et figuratif. Les aplats ont une présence très prégnante, chaque surface de noir et de blanc semble être calculée au millimètre puisque c'est le noir qui entoure le blanc, définissant les formes (voir Annexes, *Figure 36*). Au contraire, lorsqu'il s'agit de visualiser l'étrange et l'inhumain comme dans *Les Mythes de Cthulhu* (voir Annexes, *Figure 37*), l'artiste se sert de la tache, la superposition et la juxtaposition de textures par le collage, les traits violents et ingouvernables. Or dans les différents chapitres des *Mythes de Cthulhu*, un large spectre qui va de la figuration à l'abstraction se met en place passant des figures humaines bien définies, construites avec des lignes nettes et naturalistes aux planches complètement abstraites. Sur certaines vignettes la tendance à l'abstraction est forte, et l'on passe même parfois à une absence de figuration totale et délibérée.

Le caractère figuratif ou abstrait de l'image est ainsi en lien avec les deux types d'appropriation évoquées, à savoir les appropriations narrative et descriptive, sans pour autant les déterminer : comme nous l'avons déjà dit, une image abstraite peut s'insérer dans un ensemble narratif, une image figurative peut faire partie d'une séquence descriptive. Or, l'éloignement du figuratif peut tout de même comporter l'annulation de la narration, étant donné que la perte de repères dans la représentation entraîne une visiolecture sur d'autres niveaux qui dépassent celui de l'articulation d'un récit.

T. Groensteen<sup>215</sup> cite à ce sujet l'anthologie *Abstract comics*, sortie en 2009, éditée par André Molotiu qui distingue deux catégories de bande dessinée abstraite, l'une contenant des images abstraites, l'autre avec des images figuratives mais sans rapport narratif dans l'enchaînement de vignettes. Les deux cas constituent des manières de s'éloigner de la narration et d'une signification littérairement déterminée. Nous verrons par la suite les deux options que G. Deleuze propose pour

---

<sup>215</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 8.



sortir du rapport figuratif, à savoir l'abstraction (images non figuratives) et le pur figural, qui s'explique par le manque de rapports de signification entre les figures ou images. Une fois que l'on sort de la sphère de la *mimesis* dans l'image BD, d'autres catégories deviennent nécessaires : à la place de celle de séquence pour expliquer l'articulation d'images dans la planche, celle d'amalgame, énoncé par T. Groensteen. Cette notion, implique une cohabitation d'images sans continuité ou relations causales : « « Degré zéro » de la distribution vignettale [...] elle se définit comme simple juxtaposition d'images disparates. »<sup>216</sup> Le terme est pertinent face aux successions capricieuses de vignettes où il n'y a pas, en apparence, d'ordre logique ou de causalité. Certaines séries des bandes dessinées de Breccia peuvent être considérées comme des amalgames où l'effet optique et tactile de la suite d'images prend une place principale par rapport aux enchaînements de la séquence narrative.

Si le manque de ressemblance ou l'abstraction rapproche les bandes dessinées de Breccia de la vision, la prééminence de la matière plastique, le rapport entre figure et fond, la création d'un espace interne dans l'image et la catégorie de figural nous permettent de concevoir tout un ensemble de paramètres qui expliquent l'éloignement de la narration et la lecture pour la bande dessinée transpositive de Breccia.

#### **II.3.4. La prééminence du plastique chez Breccia. Image pure, image expressive**

Dans l'histoire des images, l'abstraction constitue une forme de mise en images parmi d'autres, aussi bien qu'un style et un mouvement de l'histoire de l'art. Celle-ci n'a pas été créée par les modernes mais elle existe depuis que l'homme a commencé à symboliser : « Art abstrait, toute une partie de l'art dit primitif ; mais aussi les arts de l'entrelacs barbare ou musulman, qui ne découlent absolument pas d'une vision émotionnelle de l'univers. [...] Il n'y a pas qu'un art abstrait ». <sup>217</sup> Comme affirme P. Francastel dans cette citation, la catégorie d'art abstrait est assez polysémique. Il est

---

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>217</sup> Pierre FRANCASTEL, *Pierre Francastel. Peinture et société, naissance et destruction d'un espace plastique, de la Renaissance au cubisme, op. cit.*, p. 252.

donc pertinent d'explorer les réflexions que l'abstraction déclenche lorsqu'elle devient un mouvement, sachant que c'est principalement l'abstraction de l'art moderne qui se trouve parmi les influences sur la bande dessinée breccienne.

Un des fondateurs de l'abstraction moderne, le peintre russe Wassily Kandinsky (1866-1944) a fait part de ses expérimentations autour de la « musique colorée » des exercices d'art pur, des images qui déconcertaient sûrement les spectateurs de son époque. L'abstraction désigne ainsi à partir des expériences de Kandinsky, du Rayonnisme, des expressionnistes et des constructivistes russes, un courant ou un style spécifique. Dans son traité *Point et ligne sur le plan*, Kandinsky restreint sa réflexion aux « éléments de base », point de départ de l'art pictural, sans lesquels aucune œuvre ne pourrait exister, à savoir le point, la ligne et le plan primaire : « Le point est le résultat de la première rencontre de l'outil avec la surface matérielle, le plan originel ». <sup>218</sup> Sa démarche est significative étant donné qu'il déplace explicitement l'intérêt pour la peinture d'un art mimétique vers un art qui se pense lui-même, scrutant sa fonction et son existence. Que peut faire la peinture ? Se demande-t-il. Son but principal est alors d'exposer explicitement ses éléments constitutifs sans essayer de « tromper l'œil ». L'image pure entraîne une séparation entre l'art et le monde, faisant de l'art lui-même un monde. V. Kandinsky évoque en l'occurrence le détachement théorique du point dans sa fonction scripturale pour devenir un élément isolé : « Le point, arraché ainsi à sa position habituelle, prend maintenant l'élan pour faire le bond d'un monde à l'autre, se libérant de sa soumission et du pratique-utilitaire. Le point commence à vivre comme un *être autonome* et de sa soumission il évolue vers une *nécessité intérieure*. C'est là le monde de la peinture ». <sup>219</sup> En consonance avec les réflexions de J.-F. Lyotard évoquées auparavant, Kandinsky voit une différence entre l'espace occupé par le texte et celui de la figure qui n'est pas de l'ordre du degré, mais d'ordre ontologique.

L'image abstraite est donc dans ses fondements un moyen d'expression et de communication comme n'importe quel type d'image. Néanmoins, l'abstraction en

---

<sup>218</sup> Wassily KANDINSKY, *Point et ligne sur plan: contribution à l'analyse des éléments picturaux*, Paris, Gallimard, 1991, p. 29, 30.

<sup>219</sup> *Ibid.*, p. 29.

tant que mouvement artistique, propose un nouveau champ de réflexion sur les images. Celui-ci s'insère dans l'histoire de l'art moderne, ayant comme principe la mise en valeur des éléments visuels, tels que la ligne, le point, la surface et non pas leurs potentialités figuratives. Les enjeux de l'image dite « pure », associée à l'abstraction, impliquent que l'art se sépare de tout objet représenté pour s'émanciper :

Plutôt que par un cheminement historique de la forme vers l'informe, il s'agira plutôt d'en inférer par une évolution de l'art vers son autonomie. La peinture, la sculpture aussi bien, se donnent bientôt leur propre loi, « autonomisent » leur statut. Or il n'y a qu'un pas de l'autonomie à la déconnexion. *Parti du monde, l'art devient un monde.*<sup>220</sup>

Tout comme le conceptualise Kandinsky, P. Ardenne fait référence à une libération de l'image par rapport à la représentation, qui mène à l'autonomie de l'art qui crée son propre monde, indépendamment d'un autre monde qu'il aurait été voué à représenter. Ce processus d'autonomie est proche de celui qu'il opère Breccia par rapport à la bande dessinée illustrative. Il cherche aussi par les éléments plastiques de l'image, à s'autonomiser par rapport à une figuration BD plus ou moins fixée et surtout par rapport à une narration linéaire.

L'image pure se manifeste donc par les éléments de l'image indépendamment des références à la réalité externe à l'œuvre, et crée une nouvelle réalité propre à celle-ci. En effet, les éléments plastiques sont ceux auxquels la réflexion de l'art pur fait référence et qui guident principalement nos analyses dans ce travail.

En effet, la plasticité de l'image, disons, picturale (le cas de l'image photographique étant assez différent sur ce point), tient à la possibilité de manipulations offerte par le *matériau* dont elle est tirée, et si l'art de la

---

<sup>220</sup> Paul ARDENNE, *Art, l'âge contemporain: une histoire des arts plastiques à la fin du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Éd. du Regard, 1997, p. 37.

peinture a pu être considéré comme un art plastique (comparé à celui du sculpteur modelant sa boule de glaise), c'est d'abord en pensant aux gestes du peintre, qui étale la pâte sur la toile, la brosse la travaille avec divers outils et en dernier ressort avec ses mains<sup>221</sup>.

J. Aumont se prononce dans cette citation sur le caractère singulièrement pictural de la plasticité de l'image, étant donné que c'est la matière picturale qui laisse facilement entrevoir ou retracer la trace du geste du peintre, et donne une autonomie au matériel qui construit l'image. Or cette catégorie s'étend à notre sens aux images faites à l'encre et même à celles en collage car ces deux matériaux renferment aussi chez Breccia une importante densité qui leur donne de même un caractère autonome : les procédés avec l'encre noire, le brossage, le *dripping*, entre autres et l'agencement des papiers arrachés et collés sur la surface de l'image. L'image est effectivement davantage plastique lorsque les éléments qui la constituent ressortent et que la manipulation de la matière devient plus évidente. Il s'agit d'une opacité (telle que nous l'avons définie auparavant) par rapport au contenu narratif de la séquence, car il n'y a pas d'histoire ou de figure mais bien les éléments visuels et leur comportement interne à l'image.

Or, cette même prééminence de la plasticité peut tout de même s'appliquer à l'image figurative où la touche est visible, identifiable. Par exemple, certains peintres ne font pas partie de la réflexion sur l'image pure, mais ils mettent en avant (précocement par rapport à l'histoire de l'art moderne) la matière, comme Goya (1746-1828), Delacroix (1789-1863) et Velázquez (1599-1660). Ils promeuvent le traitement chromatique et la touche, accusant un parti pris pour la surface de l'image. Le cas du peintre anglais J.M.W Turner (1775-1851) est également révélateur, puisque son œuvre constitue un antécédent à l'annulation de la prétention mimétique: il crée une peinture qui s'éloigne, déjà, des paramètres de la représentation classique occidentale :

---

<sup>221</sup> Jacques AUMONT, *L'Image, op. cit.*, p. 204.

Les éléments naturels peints par Turner, au demeurant, sont bien reconnaissables comme tels. En revanche, ils ne sont pas exactement conformes au rendu qui réclame le principe d'apparence et, en amont de celui-ci, l'ordre rétinien qui alors irrigue la peinture. Leur être incertain, vacillant, contradictoire même –le ciel au-dessus de la Manche devenant pour l'observateur une forme solide, transmutation, évidemment aussi paradoxale qu'incohérente– démasque en fait chez l'Anglais une volonté d'interprétation valant pour une inversion de la règle mimétique.<sup>222</sup>

Une manipulation particulière des éléments de l'image serait, selon ce que suggère P. Ardenne dans cette citation, une solution pour s'éloigner du mimétique, que nous avons défini comme figuratif. Dans le même ordre d'idée que J. Aumont, l'auteur donne à l'aspect plastique une importance majeure au moment de travailler des catégories alternatives à la représentation figurative. Breccia tend de même à s'éloigner de la figuration par le traitement de la matière plastique et la revendication de la surface, entre autres car celle-ci donne souvent à voir la contradiction entre profondeur et aplatissement. Ce parti pris crée une instabilité : faute de figure située dans un espace, étant donné que, figure et espace se contredisent et s'entremêlent, le déséquilibre spatial qui tient tout au long des séquences d'images est manifeste<sup>223</sup>.

Voyons ensuite comment l'image cherche aussi à faire ressortir les gestes des outils sur la surface postulant leur valeur intrinsèque. Tout comme les artistes mentionnés auparavant, l'image de Breccia peut se centrer sur la pureté des éléments plastiques sans comporter un degré nul de ressemblance. L'auteur a énormément diversifié les techniques et les procédés, mais la composante quasi constante est son trait rapide, expressif, en apparence insouciant, révélant pourtant une grande maîtrise des formes et des lignes.

---

<sup>222</sup> Paul ARDENNE, *Art, l'âge contemporain*, op. cit., p. 36.

<sup>223</sup> On peut ici tenter une analogie, capricieuse peut être, avec instabilité politique de l'Argentine qui a prédominé dans la vie de Breccia (étant donné qu'il est mort seulement quelques années après le retour en démocratie la plus stable). Il a vécu une alternance de périodes démocratiques et de dictatures.

Les œuvres en couleur, exécutées au pinceau ont pour la plupart un caractère expressif, les formes étant définies par la juxtaposition des touches de couleur. Dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar* l'application de la peinture est rapide et ne respecte pas un ordre méthodique. Dans *Le Chat noir* les couleurs sont moins vives mais les touches ont les mêmes caractéristiques. On laisse entrevoir une ligne de contour qui émerge des couches partiellement cachées de peinture. Les figures sont des masses construites par juxtaposition et superposition de taches. Concernant les harmonies chromatiques il n'y a pas de parcours visuel privilégié, compris comme une distribution de valeurs ou de couleurs conduisant l'œil à suivre un chemin plus ou moins déterminé. C'est-à-dire que la logique chromatique délimitant quantitativement l'image entre dominances, subordonnées et accents s'est pas tout à fait appliquée ; on donne à voir au contraire une diversité de couleurs qui coexistent et qui se distribuent de façon assez erratique mais équidistante. Nous trouvons dans certaines œuvres en couleur peintes une forte présence du blanc, assez frappante dans des séquences où il est mélangé avec des couleurs rendant l'image en quelque sorte artificielle. La netteté des surfaces de couleur varie ; par exemple, dans *La Máscara de la muerte roja*, on trouve un traitement où les taches et les lignes de contour coexistent. Parfois les traces de la toile par-dessus les couches de peinture ajoutent du dynamisme à la composition. Ces traits émergent à travers la matière translucide, et ils sont dus à l'encollage de la toile<sup>224</sup>. Ces marques font apparaître la technique, la peinture en elle-même et ajoutent du dynamisme à la composition. Dans *William Wilson*, Breccia modifie sa technique, et travaille à l'encre de Chine et à l'encre de couleur sur papier d'illustration. D'exécution rapide avec un gros pinceau, la bande dessinée donne à voir un répertoire de gestes nouveaux : un trait violent, rapide et détaché, la ligne étant moins présente. L'acrylique dilué ne s'absorbe pas tout de suite et glisse sur la surface, les traits du pinceau laissant une trace sur le papier satiné. On voit tous les mouvements du pinceau, les courbes, les zigzags, les freinages. Ce n'est donc pas uniquement la matière qui est mise en évidence à travers le geste mais aussi son support.

---

<sup>224</sup> Une couche de colle s'applique sur la toile comme base pour la peinture à l'huile ou même pour l'acrylique. Il a probablement encollé la toile avec un pinceau assez large et à poils durs, ce qui a laissé les lignes en relief qui émergent ensuite à travers la couche translucide d'huile.

Les œuvres achromatiques ont aussi, pour la plupart, un caractère expressif où la matière acquiert une place primordiale. Nous trouvons deux groupes parmi ces bandes dessinées. D'une part, un traitement spontané comme dans les œuvres en couleur où les formes, les figures et la composition indiquent des gestes énergiques et éloquents ; d'autre part, des exemples qui constituent une contrepartie de cette liberté de trait, où les figures et les espaces se construisent avec un souci de netteté et un soin des formes tout constructiviste : la facture semble être plus mesurée. Certaines œuvres intègrent ces deux configurations dans la même image, par exemple *L'Appel de Cthulhu*, et *Rapport sur les aveugles*, où la représentation plus naturaliste des figures humaines, construites avec un important travail d'ombres et de lumières, s'articule avec des fonds et des séquences abstraites. Les figures se trouvent fragmentées et découpées dans cet ensemble mais restent tout de même figuratives. Dans *Cthulhu*, cette procédure est menée jusqu'au bout.

Breccia commence rapidement à faire du noir et blanc une fin en soi, jouant avec les lignes, les textures, les aplats et le passage au négatif au-delà de la fonctionnalité au regard de l'impression et la clarté. De ces recherches visuelles résulte une image achromatique autonome : les lignes ne tiennent plus à contourner les figures mais à réagir par elles-mêmes dans la composition ; les aplats noirs entourent les aplats blancs, la ligne est le produit de l'agencement des aplats plutôt que de la délimitation. L'achromatique ne se réduit pas à l'encre de chine appliquée à la plume ou au pinceau : plusieurs autres outils et techniques sont introduits par Breccia, tels que la paille, la lame, le soufflement d'encre diluée à travers un cylindre, la gouache, le graphite, le collage et le monotype. *Les Mythes de Cthulhu* et *Informe sobre ciegos*, deux bandes dessinées qui font le lien entre le commencement et la fin de sa production transpositive, intègrent ces techniques qui constituent la richesse plastique de ces deux albums.

La transposition des *Mythes de Cthulhu* regroupe diverses histoires que Breccia a transposées au fil du temps. Celles-ci constituent un vaste terrain pour l'expérimentation au niveau de la technique, de la composition et de la séquence. Il s'agit d'un répertoire de résolutions, certaines sans doute jamais utilisées auparavant dans la bande dessinée. D'une part, les figures humaines vont de la représentation plus ou moins naturaliste (avec des dégradés de gris et des plans qui forment les volumes des visages à tendance figurative) au schématisme total, par exemple des

figures accomplies par des traits à peine indiqués ainsi que celles, ouvertes, qui se fondent ou s'intègrent à d'autres formes (voir Annexes, *Figure 38*). D'autre part, les décors constituent un espace pour le déploiement de textures et le détournement de formes à travers les éclaboussures d'encre, le brossage et le collage. Ensuite, la relation figure-fond est variable, parfois les figures se séparent assez nettement du fond, parfois les limites entre eux restent floues, les figures s'intégrant aux traits et taches du fond (voir Annexes, *Figure 39*). La compilation des *Mythes de Cthulhu* constitue un premier échantillonnage de plusieurs techniques et anticipe sur la variété de style avec laquelle l'auteur expérimentera d'autres transpositions par la suite : l'encre diluée, le collage achromatique, l'imitation de la manière noire (monotype) et le rendu xylographique.

Breccia a pu définir sa production comme une création de sensations visuelles par l'encre. Cette idée d'une transmission de sensations et de sentiments par l'image est liée dans l'histoire de l'art moderne au mouvement expressionniste, né dans les avant-gardes artistiques du XX<sup>e</sup> siècle, où la facture rapide et l'usage des couleurs saturées semblaient les meilleurs moyens de figurer les sentiments et les états d'esprit. Le style expressionniste en noir et blanc a un rapport direct avec le cinéma du début du XX<sup>e</sup> siècle, où l'on peut situer la célèbre expérience expressionniste cinématographique de *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Allemagne, Robert Wiene, 1920). La bande dessinée qui matérialise des recherches au-delà de la lisibilité, la clarté et la narration, peut donc s'associer à l'image expressive telle que J. Aumont la définit : « l'expression vise le spectateur (individuel ou plus anonyme), et véhicule des signifiés extérieurs à l'œuvre, mais en mobilisant des techniques particulières, de moyens qui affectent l'apparence de l'œuvre ».<sup>225</sup> Les moyens dont J. Aumont parle sont le matériau et la forme ; le premier doit apparaître sur l'image de façon manifeste : la tache donne l'impression que c'est le matériau qui travaille.<sup>226</sup> L'auteur établit aussi la distinction entre deux types d'expressivité : en premier lieu une expressivité « intrinsèque » des formes, où le triangle, plus pointu que le cercle, est

---

<sup>225</sup> Jacques AUMONT, *L'Image*, op. cit., p. 219.

<sup>226</sup> *Ibid.*, p. 222.



ressenti comme plus agressif ; en seconde lieu l'expressivité « extrinsèque » qui s'oriente vers l'exécution de l'image, le geste et par conséquent la trace, résultat d'un mouvement et d'un dynamisme : « la même ligne sinueuse peut avoir été méticuleusement dessinée (chez Kandinsky), ou au contraire jetée rageusement sur la toile (chez Masson), et son expressivité relative en sera évidemment transformée. »<sup>227</sup> L'œuvre expressive est aussi celle qui frappe parce qu'elle innove : elle confronte la résistance du spectateur à des nouvelles expériences. L'excès dans l'œuvre de Breccia, le rayonnement et le tachisme mettent souvent le visiolecteur mal à l'aise. Ce débordement qui caractérise sa production dans un sens plastique a été bien entendu novateur dans le champ de la bande dessinée. Dans ce sens, la bande dessinée de Breccia relève de la considération d'un type de bande dessinée plastique :

On avancera donc l'idée que l'énonciation moderne en bande dessinée va de pair avec l'instauration d'un nouveau régime signifiant marqué par une exacerbation de la « pictorialité » ou la « plasticité », avec la conséquence que la bande dessinée devient l'objet d'une poussée qui tend à tirer hors du champ exclusif des arts dits populaires vers le champ des « arts plastiques ».<sup>228</sup>

Dans cette citation apparaissent deux lignes de légitimation qui nous semblent contradictoires. On le voit, la pictorialité s'appuie sur la différenciation entre « art populaire » et « art plastique » qui n'est pas pertinente pour nous, puisque sous couvert de légitimer la bande dessinée, elle la subordonne à la « grande peinture ». Or la remarque sur la « pictorialité » d'une certaine bande dessinée, qui échappe à la norme de la bande dessinée classique est en revanche fructueuse. Aussi affecte-t-elle une nouvelle façon de faire de la bande dessinée, une nouvelle configuration picturale. Nous l'avons déjà dit, l'aspect pictural et chromatique et la mise en évidence de la matière constituent les points forts de plusieurs des transpositions brecciennes. Les planches originelles constituent d'ailleurs toujours des peintures, où

---

<sup>227</sup> *Ibid.* p. 222.

<sup>228</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée, récit et modernité*, *op. cit.*, p. 124.

l'on peut percevoir le passage de l'outil sur la surface. Même si on est toujours face à une reproduction, on voit les traces de cette matérialité de l'original dans le tirage. Le graphisme perd souvent de l'importance, il s'agit plutôt des « bandes peintes » :

La couleur directe c'est la couleur directement appliquée sur la planche, la couleur indissociable de l'œuvre originale, la couleur non-plus surajoutée à une image qui pourrait se passer d'elle, mais constituant sa matière même. Les dessinateurs qui se réclament de cette tendance ont une approche plus physique et plus sensuelle du médium, qu'ils abordent d'abord en plasticiens  
...<sup>229</sup>

Breccia suit cette tendance mentionnée par T. Groensteen, il cède à la tentation picturale à un moment donnée de sa carrière. L'hypothèse de l'auteur est donc que les dessinateurs de bande dessinée qui passent à cette tendance développent une approche plus libre de la création par rapport aux auteurs plus classiques. Mais cette liberté qui mène Breccia vers l'expressif et le pictural, le porte aussi à notre sens vers le figural dans le sens de G. Deleuze. Voyons donc maintenant comment nous pouvons appliquer cette notion à la bande dessinée.

### **II.3.5. Abolir la figuration : le Figural**

Certaines planches et vignettes sont donc susceptibles d'entrer dans un jeu qui dépasse le figuratif, par exemple par des vignettes abstraites ou expressives, lorsque les effets matiéristes prennent le relais de la représentation. Si la narrativité due à l'enchaînement d'images se situe dans l'actualisation produite lors de la visiolecture, le descriptif est alors toujours présent en puissance : c'est une fois qu'on a investi l'image ou l'ensemble d'images qu'on établit une liaison dans la séquence, une reconstruction, susceptible de devenir narration.

---

<sup>229</sup> Didier MOULIN, Thierry GROENSTEEN, Gilbert LASCAULT et Patrick GAUMER, *Couleur directe: chefs d'œuvres de la nouvelle bande dessinée française*, Thurn, Kunst der Comics, 1993, p. 98, 99.

Or la suite sérielle d'images dans la bande dessinée breccienne connaît une force propre, où la sensation paraît surgir de la planche, sans médiation de la signification, comme l'affirme B. Lecigne: « L'abstraction possède de la sorte une valence, non esthétique et dramaturgique comme chez Pratt, mais émotionnelle. Elle suppose, non la résonance ou la connotation comme chez Pratt, mais une manière de prise directe sur l'ambiance (peur obscène, dégoulinante, angoisse tactile). »<sup>230</sup> Cette prise directe entraîne une absence de médiation de la signification entre l'observateur et l'image, en l'occurrence le visiolecteur et la séquence ou l'amalgame d'images.

Nous associons ce déficit de signification discursive chez Breccia à la perte de forme, au devenir informe de certains personnages-figures. L'adjectif amorphe se rapporte à l'absence apparente de forme déterminée ou à une substance non organisée, non délimitée individuellement. La perte de forme, comme un devenir, fait passer la figure d'un état à l'autre, notamment d'une représentation naturaliste à une figuration informelle, à une confusion entre figure et fond. Les passages entre la forme et l'informe sont ainsi fréquentes dans sa bande dessinée transpositive, rendant les images en quelque sorte inconsistantes mais résonnantes. Dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, après la répétition de la même figure à plusieurs reprises, opérant des modifications minimales, la perte de forme se matérialise par les taches, l'absence de ligne, la juxtaposition et la superposition de touches de couleur, de moins en moins reliées, c'est-à-dire, par une dispersion des éléments qui constituent la figure et par conséquent une dissémination des forces qui la forment. Dans la suite de vignettes, on recadre en resserrant le plan sur le visage du M. Valdemar en le « diluant ». La dissolution visuelle est ancrée dans la figure, immobile qui nous fait témoins de sa transformation. Si pour le visage de M. Valdemar les forces se dissipent, dans la figure de William Wilson les directions des forces sont plus uniformes c'est-à-dire que la matière s'oriente dans une direction précise par le passage de l'outil. De même, dans les autoportraits difformes du peintre Francis Bacon, les visages tourmentés sont balayés en certaines parties où, explique G. Deleuze, se marque précisément la zone où la force déformatrice prend place. La déformation, affirme l'auteur, « est toujours celle du corps, et elle est statique, elle se

---

<sup>230</sup> Thierry GROENSTEEN, Anita VAN BELLE, Luc DELLISSE, Arnaud DE LA CROIX, Javier COMA et Bruno LECIGNE, « Dossier « Alberto Breccia » », *op. cit.*, p. 96.

fait sur place ; elle subordonne le mouvement à la force, mais aussi l'abstrait à la Figure. »<sup>231</sup> L'action sur la figure nous permet de revenir à la catégorie de figural de J.-F. Lyotard reprise par G. Deleuze. Comme nous l'avons évoqué auparavant, le figural selon J.-F. Lyotard, est l'espace consacré à la figure, différencié ontologiquement de celui du texte (l'espace textuel). Les deux espaces suivent deux organisations spécifiques et constituent deux ordres du sens séparés. Le figuratif devient donc uniquement un cas particulier du figural :

Le terme « figuratif » indique la possibilité de dériver l'objet pictural à partir de son modèle « réel » par une translation continue. La trace sur le tableau figuratif est une trace non-arbitraire. La figurativité est donc une propriété relative au rapport de l'objet plastique avec ce qu'il représente. Elle disparaît si le tableau n'a plus pour fonction de représenter, s'il est lui-même objet.<sup>232</sup>

Le concept de figural chez G. Deleuze, constitue l'une des voies pour conjurer le caractère illustratif et narratif de l'image<sup>233</sup>, l'autre voie proposée étant l'image pure, telle que nous l'avons abordée précédemment. Mais le pur figural s'accorde très bien avec l'œuvre de Breccia, car il relève des images qui tiennent toujours à la Figure. Celle-ci peut n'établir aucun rapport de causalité ni de représentation. L'œuvre du peintre Francis Bacon constitue un corpus où le dépassement de la fonction illustrative et narrative de l'image se produit par des rapports distincts entre les figures. À l'encontre du modèle albertien où le but principal de la peinture est assuré par le rapport narratif entre les figures au sein de l'image comme une mise en scène, Bacon prend la voie de l'extraction et l'isolation de la figure : « Bacon le dit souvent : pour conjurer le caractère figuratif, illustratif, narratif, que la Figure aurait nécessairement si elle n'était pas isolée. La peinture n'a ni modèle à représenter, ni

---

<sup>231</sup> Gilles DELEUZE, *Francis Bacon, logique de la Sensation, op. cit.*, p. 59.

<sup>232</sup> Jean-François LYOTARD, *Discours, figure, op. cit.*, p. 211.

<sup>233</sup> Gilles DELEUZE, *Francis Bacon, logique de la Sensation, op. cit.*, p. 12.

histoire à raconter.»<sup>234</sup> Le but de Breccia est souvent centré sur cette figure autonome qui porte les sensations. Le texte-source est dans ce cas uniquement une source des sensations que Breccia mettra en images, isolant les figures de leurs rapports à une histoire préalable ou à d'autres figures. Le figural qui tient à la Figure est en effet un concept bien avantageux au moment d'analyser certaines œuvres transpositives de Breccia ainsi que son positionnement face à la bande dessinée. La multiplicité étant centrale pour ce dispositif, voyons les considérations de G. Deleuze à propos des liens entre les figures images dans ces conditions. Nous travaillons donc certains vignettes de la transposition du texte *Rapport sur les aveugles* en vue d'appliquer des catégories du figural à la bande dessinée de Breccia. Celui-ci met en images le voyage du héros dans le monde des aveugles. Tout se passe sous l'angle du vécu du personnage qui expérimente une perte de contrôle de son corps et de sa psychè. Cette histoire, chapitre du roman *Sobre héroes y tumbas* d'Ernesto Sábato, est narrée par Fernando Vidal Olmos qui dévoile un étrange, millénaire et pervers complot organisé par une secte d'aveugles, lesquels, selon lui, ont le pouvoir de diriger le destin de l'humanité. Cet homme descend dans les passages souterrains de la ville de Buenos Aires pour découvrir où se cachent les membres de la secte. Il entame ensuite un voyage qui peut être hallucinatoire ou réel (le lecteur ne peut pas en être sûr) dans leur inframonde.

Dans la bande dessinée, le figural constitue un moyen pour rendre visible l'ambivalence entre l'acte de voir et de ne pas voir, notamment dans une situation où les limites entre le réel et l'imaginé sont déjà floues dans le texte-source. Cette dualité se manifeste visuellement dans la présence d'ombre et de lumière, du noir et du blanc. Les aveugles sont concernés par l'obscurité, notamment dans la vibration de masse qui est leur monde : le noir augmente progressivement sa surface, image après image, exprimant le paradoxe de figurer le non vu. Le héros devient en conséquence, lui aussi, aveugle dans cette obscurité et s'introduit dans le même mouvement dans son monde hallucinatoire. C'est donc la séquence où le personnage s'évanouit devant une femme aveugle qui marque une frontière entre narratif et le non narratif, entre la figuration et le figural.

---

<sup>234</sup> *Ibid.*, p. 12.

Isoler la Figure est selon Deleuze un premier moyen de rompre la figuration, en annulant le lien entre les figures que tend à susciter l'histoire créée entre elles (comme on l'a vu pour la peinture définie par Alberti). Dans le domaine du figuratif, les figures sont censées illustrer un objet et lorsqu'elles créent un ensemble où une histoire se « glisse ». Or la libération de la figure qui est en quelque sorte bloquée par la narration, dégage un fait commun entre les figures lorsqu'elles sont multiples. Le fait est désigné par Deleuze comme *matter of fact*, et il entraîne l'absence de relation figurative entre les formes. Il s'agit d'un fait commun à deux figures qui n'implique pas de relations entre des idées ou des objets. Nous articulons donc les éléments propres de l'image en nous inscrivant dans une tradition de l'histoire de l'art, mais nous trouvons que la philosophie de G. Deleuze sur la peinture peut apporter des éléments importants à la réflexion sur la bande dessinée. Nous avons en effet expliqué comment la base de la narration dans la bande dessinée était précisément la multiplicité d'icônes et leurs liens mutuels. Malgré cette coprésence, des potentialités non narratives peuvent se dégager. D'où l'intérêt de reprendre le travail de G. Deleuze sur les œuvres multiples de Bacon, notamment les triptyques ainsi que les images uniques qui contiennent plus d'une figure, car il existe un rapport entre les différentes figures, mais il n'est ni logique ni narratif : « Le triptyque n'implique aucune progression ni ne raconte aucune histoire. Il doit donc à son tour incarner un fait commun pour les Figures diverses. Il doit dégager une *matter of fact*. »<sup>235</sup> Pour les figures multiples, différents procédés les font sortir du possible lien logique, comme l'accouplement, seul rapport de fait entre les figures multiples qui en devient une seule. Cet « accouplement » dont parle G. Deleuze, est facilité par certains procédés opérés sur les figures qui perdent leur forme et s'entremêlent. La forme est définie dans l'image mais l'intervention plastique à la surface marque une force qui l'éloigne de la représentation et des liens logiques.

La planche vingt-quatre (voir Annexes, *Figure 40*) se compose de trois grandes vignettes. La première montre Vidal Olmos évanoui, allongé par terre. La figure, une grande masse noire de laquelle émergent les mains et la tête blanches, se place sur un axe horizontal. L'axe qui forme ces épaules s'appuie sur une diagonale

---

<sup>235</sup> *Ibid.*, p. 68.

ascendante, tandis que l'axe ou la tension marquée par l'inclination de la tête qui se relie avec l'orientation de sa jambe droite, marque une diagonale descendante. Le point de vue est difficile à discerner, on ne sait pas si c'est le corps qui s'incline partiellement vers le spectateur ou si c'est le point de vue qui se place un peu au-dessus de la figure : la perspective tend alors au rabattement. Or la frontière entre figure et fond est annulée ; celle-ci est une masse noire qui se propage, elle n'est pas située sur un espace quelconque, mais elle s'alterne de façon réversible avec une masse grise légèrement texturée, qui ne l'entoure ni ne la délimite. Le noir part au-delà de la figure et se répand sur la partie supérieure de la vignette, comme si le corps voulait échapper à lui-même, comme chez Bacon.

Le rapport au Figural ne se situe pas uniquement dans les relations entre les figures mais concernent les autres éléments de l'image. S'opposant au modèle de la peinture comme fenêtre où la figure se situe au sein des coordonnées spatiales, Deleuze différencie certains éléments récurrents dans la peinture de Bacon. En premier lieu la Figure, qui se traduit en forme humaine ou personnage ; ensuite les aplats comme zones chromatiques ; finalement le lieu, les traits qui situent la Figure. Dans ces circonstances, le pur Figural par extraction ou isolation, dépasse le caractère illustratif de la représentation qui rapporte toujours la forme à un objet comme référent, à d'autres formes et à un espace. Les trois éléments mentionnés ne fonctionnent pas comme un ensemble où la figure est posée sur un espace quelconque en interagissant avec celui-ci, mais ils jouissent d'une simple coprésence en dehors de la signification. Le rapport figure-fond se voit donc affecté par rapport à l'image figurative, étant donné qu'aucun lien ne s'établit entre les deux. Rappelons que les liens entre figure et fond dans l'image sont analysés dans la théorie de l'art du point de vue formel, à savoir comme une dynamique entre les éléments de l'image dont la perception distingue ceux qui avancent et ceux qui reculent au sein de l'espace plastique. Ensuite, du point de vue de la signification, le fond devient un espace représentatif qui situe la figure dans un temps, un espace et une situation particulière. La figure baconienne peut être située par des traits dans un espace sans pour autant donner une signification à celui-ci ; ils se présentent comme de « courtes « marques libres volontaires » rayant la toile, *traits asignifiants* dénués de fonction

illustrative ou narrative. »<sup>236</sup> Le fond, les traits et la figure sont construits et affectés par des procédés qui créent une certaine épaisseur, sans pour autant mimer un espace tridimensionnel mais bien plutôt une densité tactile ou *haptique*, relative au toucher :

Quant aux textures, à l'épais, au sombre et au flou, ils préparent déjà le grand procédé de nettoyage local, avec chiffon, balayette ou brosse, où l'épaisseur est étalée sur une zone non figurative. Or, précisément, les deux procédés de nettoyage local et du trait asignifiant appartiennent à un système original qui n'est ni celui du paysage ni celui de l'informel ou du fond.<sup>237</sup>

Comme nous le montre G. Deleuze dans cette citation, il établit à partir de la peinture de Bacon des catégories spécifiques qui lui permettent de parler plus largement de la peinture moderne et contemporaine. Il établit donc une forme de spatialité picturale qui n'est pas définie préalablement comme le fond ou le paysage. Nous considérons que Breccia crée de même un espace qui suscite des catégories autres que celle du décor, attribué à la bande dessinée. Il crée un espace distinct, en l'occurrence plus pictural (par rapport à la représentation BD), inscrit dans une tradition non figurative de l'image. Chez Bacon, notamment, les grands aplats de couleurs vives ont une fonction « spatialisante » ; ils ne constituent pas le fond de la figure, ne se situant ni en dessous, ni derrière ni au-delà, mais bien plutôt tout autour de celle-ci. Dans ce sens, Figure et aplat ont les mêmes qualités tactiles et nulle possibilité de profondeur ou de volume n'existe au sein de l'image. La figure, les traits, les taches et les textures coexistent sans nécessairement créer des rapports narratifs (nous y reviendrons).

Dans le vécu de ces images, nous sommes aussi frappés par un certain rapport de forces et de tensions comme nous l'avons évoqué pour les portraits de Bacon. J.-F. Lyotard affirme au sujet de ce phénomène : « Ni l'une ni l'autre de ces tensions ne *parle* ; elles *agissent*, elles sont des spécifications de l'énergie : le dessin donne celle-

---

<sup>236</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 14.



ci comme retenue en soi, close, différencié, microscopique. »<sup>238</sup> Concernant l'œuvre du peintre Paul Klee il signale que les éléments de l'image tels que la ligne, la valeur et la couleur, ne sont pas guidés par le souci de créer une forme mais de montrer une force. Celle-ci n'est pas inhérente à l'image, mais elle s'exerce sur le regard et le corps du spectateur, « elle situe ce plan dans le champ de la sensibilité, voire de la sensualité. »<sup>239</sup> L'image est en premier lieu un espace qui accueille la force et l'action, non pas comme représentation d'un objet mais comme objet elle-même : « En art, et en peinture comme en musique, il ne s'agit pas de reproduire ou d'inventer des formes, mais de capter des forces. C'est même par là qu'aucun art n'est figuratif. »<sup>240</sup> Tandis qu'il existe un rapport de forces qui se crée dans l'image et qui, dans le sens de Lyotard, provoque une certaine disposition du corps du spectateur, il y a par conséquent un rapport entre force et sensation : la force s'exerce sur un corps qui vibre pour manifester une sensation sans intervention de la signification. Dans les figures baconiennes, les forces invisibles se manifestent par des spasmes. Ils constituent une échappée du corps, selon G. Deleuze, la figure tente de sortir d'elle-même.

La première vignette de la planche vingt-cinq de « Rapport sur les aveugles » (voir Annexes, *Figure 60*) montre une diversité de plans texturés qui s'articulent pour former une figure cyclopéenne à peine perceptible. L'agencement de plans et de textures juxtaposées et superposées empêche de penser à une figure et à un fond, ou à une figure et un paysage, mais bien plutôt, suivant G. Deleuze, à un système distinct d'agencement de plans, à des forces qui définissent différents mouvements dans l'image. Ces grands plans de texture coupés et collés créent un espace et le nient en même temps. Nous rentrons donc dans les sensations « narcotisées » du personnage. Le jeu entre les textures et les figures sans forme dépeint une angoisse par rapport aux espaces d'incertitude et d'étrangeté. Les éléments figuratifs, tels que les figures humaines, les bateaux, les oiseaux, etc., apparaissent à peine esquissés, mais montrent l'impact d'une force infligée sur l'image. La séquence de la grotte, dans la planche trente-huit, (voir Annexes, *Figure 41*) s'articule sur une série de quatre

---

<sup>238</sup> Jean-François LYOTARD, *Discours, figure, op. cit.*, p. 236.

<sup>239</sup> *Ibid.*, p. 238.

<sup>240</sup> Gilles DELEUZE, *Francis Bacon, logique de la Sensation, op. cit.*, p. 257.

vignettes, trois disposés sur un *strip* et une quatrième occupant les deux tiers de la planche. Les trois premières montrent le personnage agencé à des formes et des taches découpées. Selon les récitatifs, il est en train de traverser une galerie qui débouche dans une « grotte immense » : cette dernière indication se situant dans la quatrième vignette, totalement tachiste, sans figures ni indicateurs figuratifs, élimine toute polysémie. La grande vignette carrée donne à voir deux grands secteurs. La même procédure se répète tout au long des séquences où le personnage traverse fragmentairement des passages imaginaires. Les rapports des figures avec les autres éléments de l'image ne sont pas visiblement logiques, les figures existant avec un espace qui n'est pas un fond mais de la texture, du mouvement de l'outil sur la surface affichant les différentes forces qui donnent une forme à l'image. Si les formes pures sur la multiplicité d'images n'échappent pas complètement au récit, assuré par la séquence scripturale, la construction de l'image fonde un regard distinct et une prise de position par rapport à la représentation. Breccia crée un espace imaginaire où la force des matériaux et du trait nous situent directement dans un rapport d'intensités entre l'intérieur et l'extérieur de l'image. Si l'image est en règle générale une captation de forces, chez Breccia cette dimension se rend bien évidente, dans ses traits, ses touches et ses papiers arrachés.

Voyons cette fois-ci sous le critère de l'espace de l'image, quels sont les catégories qui nous permettront de comprendre l'image chez Breccia.

### **II.3.5.1. *Les appropriations des différents espaces plastiques par Breccia***

L'analyse de l'espace interne conçu à l'intérieur des vignettes et dans leur agencement sur la séquence inscrit l'œuvre transpositive de Breccia dans une tradition picturale occidentale, notamment par les emprunts qu'il a faits à la peinture moderne. Il faut noter qu'il est l'un des premiers à introduire les modes de représentation de l'art moderne dans la bande dessinée, nous permettant de travailler l'aspect plastique qui caractérise aussi ce dispositif. Breccia met en place une diversité de profondeurs et d'aplatissements au sein de ses images en agencant plusieurs points de vue qui parfois se contredisent. Il s'agit encore une fois des

stratégies de visualisation qu'il met en place librement en partant des images que lui évoquent les textes-source.

Nous définirons l'espace plastique comme le champ à l'intérieur de l'image qui crée (ou nie) une logique spatiale interne en lien avec l'agencement de formes et de figures qui réagissent intérieurement. L'espace plastique se constitue par la distribution des éléments ou indicateurs spatiaux qui créent ou nient la profondeur en lien avec la perception de celui qui la regarde. Nous travaillerons ces profondeurs spatiales (ou le manque de ceux-ci) en considérant de même d'autres sortes de profondeur dans la bande dessinée, des indicateurs spatiaux aussi bien que temporels.

Les indicateurs spatiaux se traduisent par l'agencement des lignes, des formes, des aplats, des textures, des couleurs, etc. Plusieurs possibilités dans le rapport avec les figures peuvent se théoriser au-delà de la notion de « fond » comme l'espace sur lequel les figures se situent, comme nous avons pu le voir chez G. Deleuze. Leur analyse s'applique autant à la vignette considérée comme une image autonome qu'à l'agencement de perspectives sur les différentes cases au sein de la page de bande dessinée.

Voyons pour commencer ce qui concerne la perspective comme la représentation de l'espace par l'image et les liens avec l'espace construit par l'œil humain. La perception est autant d'origine tactile et kinésique que visuelle, affirme J. Aumont<sup>241</sup>, selon lequel la perception de l'espace du visiolecteur est en rapport avec son expérience, c'est-à-dire la situation de son corps dans des coordonnées spatiales concrètes. Subjectivement, la perspective se construit en fonction du champ du réel, du point de vue de la visée d'un objet et de la distance du spectateur par rapport à celui-ci. De plus, objectivement, la perspective construit un système qui organise les variables visuelles lors de la représentation, basé sur une hypothèse spatiale particulière.<sup>242</sup> Les deux dimensions, subjective et objective, interviennent dans la perception du spectateur, qui assume un point de vue au moment de regarder l'image. Breccia démultiplie les conceptions de l'espace (aussi bien que du temps) au sein de

---

<sup>241</sup> Jacques AUMONT, *L'Image, op. cit.*, p.23.

<sup>242</sup> Fernande SAINT-MARTIN, *Sémiologie du langage visuel*, Sillery, Canada, Presses de l'Université du Québec, 1987, p. 141.

l'image, comme nous l'analysons par la suite. Si nous inscrivons la représentation en bande dessinée dans différents paradigmes de création de l'espace interne à l'image, il s'avère aussitôt nécessaire de revoir certains de ces modèles pour analyser son œuvre.

Les constructions de l'espace qui nient ou contredisent la profondeur suscitent non pas un décodage mais un vécu de l'image. Cet espace interne vu comme sensible et non pas comme un système de coordonnées, entraîne une attitude de la part du spectateur qui rentre dans la résonance du plastique dans le sens de J.-F. Lyotard et de G. Deleuze, plutôt que dans le partage de la représentation figurative de l'espace vu comme une réalité tridimensionnelle. Une fois de plus, nous tachons de prendre la distinction entre une image soumise à une signification discursive, et une autre comme une prise directe de la réalité ainsi que comme la construction d'une réalité nouvelle. Cette approche se manifeste chez Breccia non seulement au niveau plastique mais aussi dans son intérêt à déplacer le problème vers la psychologie et les sensations de ses personnages-figures plutôt que de situer les actions dans un certain décor. Il intègre donc entre autres éléments certains types de perspective alternatifs au modèle monoculaire (que nous expliquerons par la suite) et qui se dégagent des recherches de la peinture à partir de l'impressionnisme et de l'influence de l'image photographique.

Commençons par la référence à une théorie de la perspective qui a marqué l'histoire de la représentation pour pouvoir ensuite mieux analyser les alternatives reprises par Breccia pour la bande dessinée.

#### **II.3.5.1.1. Plusieurs points de vue au sein d'une même image**

L'expérience perceptive de l'espace est recrée par différents moyens dans l'image, la perspective monoculaire ayant été considérée notamment comme la plus proche du vécu de l'espace concret par l'être humain. La perspective *artificialis* conceptualisée à la Renaissance reste un type de perspective particulièrement soucieux d'une simulation objective de la perception de la profondeur de l'œil humain par l'application de la géométrie euclidienne. Celle-ci cherche à intégrer tous les éléments de l'image dans une totalité cohérente. Son caractère artificiel est dû au

choix d'une source de lumière unique et à son caractère monoculaire, étant donné que l'angle de vision se situe par rapport à un point de fuite unique à l'intérieur de la composition sur la ligne d'horizon où se produit la fuite des lignes directrices des objets. La position du spectateur est alors unique et statique, la même par ailleurs qu'à le producteur de l'image.

Malgré son caractère artificiel et sa rigidité, on attribue théoriquement à la perspective *artificialis* de L. B. Alberti, comme nous l'avons précisé, la capacité de mimer l'espace tel que l'œil humain le perçoit. Or cette figuration par la construction d'un espace en volume, relève d'une convention – nous avons identifié ce mode de représentation à une vision de la réalité dans l'image – plutôt qu'à un vrai rapport entre notre réalité et l'image. Nous nous inscrivons par ailleurs dans la théorie de Pierre Francastel, qui affirme que cet espace plastique canonique de l'image occidentale est progressivement « détruit » par les peintres modernes. Or lorsque nous utilisons le terme de destruction, qui comporte l'annulation de cet idéal de ressemblance et de cette manière d'évoquer la profondeur sur le plan, nous risquons de garder ce type de perspective comme un point de référence, à savoir, celui d'une correcte construction de la profondeur :

La croyance suivant laquelle les Florentins ont fondé la Renaissance sur l'emploi d'un système réaliste de figuration perspective tirée de la mathématique d'Euclide et de l'observation attentive des vestiges de l'antiquité – dépositaire du grand secret de noms des nombres et de l'harmonie – demeure la base de notre interprétation générale de l'histoire de l'art et de la civilisation moderne.<sup>243</sup>

Dans cette citation, P. Francastel nous permet de conclure que, si plusieurs artistes et agents des mouvements artistiques des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles ont contribué à la désarticulation de l'espace plastique conçu dans la Renaissance, cette compréhension de la représentation naturaliste considérée comme la plus

---

<sup>243</sup> Pierre FRANCASTEL, *Pierre Francastel. Peinture et société, naissance et destruction d'un espace plastique, de la Renaissance au cubisme*, Lyon, Audin, 1952, p. 15.

appropriée reste un paramètre pour une grande partie du public aujourd'hui. Mais ces artistes qui ont cherché à démonter ce paradigme à travers leur pratique ne cherchaient pas à supprimer la représentation, mais à la repenser et à la transformer. Un constat important découle de ce fait : la notion d'image réaliste ne se concevait pas uniquement comme analogique par rapport à la réalité mais bien plutôt comme la constitution d'une nouvelle réalité ou d'une réalité autre.

Pour créer cette nouvelle réalité l'espace plastique se manipule, donnant lieu à un type d'image qui peut surtout s'aplatir, faire en sorte que certains objets ou plans se précipitent vers la surface, ou montrer plusieurs points de vue du même objet à la fois, provoquant une contradiction entre la profondeur et la surface au sein d'une même image. Toutefois, ces espaces se circonscrivent en tant que tels par leur rapport à la figure. Dans l'espace albertien par exemple, celui-ci est en cohérence avec le personnage qui est proprement délimité et s'appuie sur un plan qui le contient et le situe dans certaines coordonnées spatiales. De plus, s'éloignant progressivement de ce modèle, la figure peut se perdre, s'ouvrir à l'espace, ou bien l'espace peut devenir figure. Dans ces circonstances on ne pensera plus ces deux éléments de l'image séparément mais bien plutôt comme un ensemble indistinct d'espace et de figure sensible, et pour la bande dessinée, de personnage sensible.

La contradiction entre la surface et la profondeur peut s'apprécier dans plusieurs scènes extérieures, où les personnages se situent sur un plan qui définit le sol, mais celui-ci ne reste pas à sa place, se projetant vers la surface. Breccia crée un espace en déséquilibre sur ses séquences. L'espace plastique est donc démultiplié, par l'agencement de plusieurs perspectives et de plusieurs traitements de la matière. Nous pouvons rapprocher cette manière des recherches d'Edgar Degas, où l'on trouve souvent la présence d'un double critère spatial dans une même image<sup>244</sup>. À ce propos, reprenons l'explication de Pierre Francastel au sujet de l'œuvre *Danseuses montant un escalier* (voir Annexes, *Figure 42*), où une diversité d'indicateurs spatiaux se met en place : « Il y a l'agencement de deux espaces géométriques

---

<sup>244</sup> La destruction de l'espace plastique prédéfini à la Renaissance commence, selon Francastel, au XIX<sup>e</sup> siècle et constitue un complexe processus historico-social. La construction de l'espace géométrique et mimétique sur la toile perd son intérêt, et la dimension subjective et perceptive du regard du peintre et de celui du spectateur prend désormais une importance majeure.

différenciés par leur échelle et leur orientation, mais homogènes et simplement engagés au lieu d'être conjoints. »<sup>245</sup> Il est pertinent de citer cet exemple, puisque les impressionnistes ont expérimenté sur les contradictions de l'espace et de la profondeur dans l'image, ainsi que sur l'effet de la lumière et de la couleur sur les objets et l'atmosphère. Cette diversité de points de vue et d'approches proposés au regard dans une même image peut s'étendre à la séquence de bande dessinée, où la planche est vue comme un agencement de perspectives, d'espaces et de couleur, comme une hétérogénéité dans l'unité. Cette approche de la séquence par les catégories de la peinture va aussi à rebours de la linéarité de la bande dessinée narrative.

De la perspective de rabattement, très présente dans les vignettes de Breccia, se dégage un espace aplati, le plan du sol tend à se rabattre, comme s'il était parallèle à la surface de l'image, avançant en conséquence vers le spectateur, remontant dans le plan :

Cette perspective présente, dans un point de vue frontal, un ensemble d'éléments orientés différemment dans un même champ spatial, de profil ou à plat, dont le contour est parfois rabattu sur le sol, alors que d'autres contours sont élevés sur un plan perpendiculaire à la surface.<sup>246</sup>

F. Saint-Martin explique dans cette citation comment cette perspective relève d'une multiplicité de points de vue au sein d'une même image, ce que nous confrontons à l'unique point de vue et à la place théoriquement statique du spectateur face à l'image de la perspective *artificialis*.

Alors que l'analyse de l'espace plastique concerne d'habitude plutôt les images uniques, nous tenons aussi à observer comment les différentes organisations de l'espace s'étalent au long de la séquence. Il nous faut passer de l'analyse d'une image unique à l'analyse de ce multiple d'image qu'est la bande dessinée. La planche neuf de *L'homme et la bête* (voir Annexes, *Figure 43*) montre par exemple une progression de cinq vignettes qui restituent un espace extérieur, notamment une

---

<sup>245</sup> *Ibid.*, p. 149.

<sup>246</sup> Fernande SAINT-MARTIN, *Sémiologie du langage visuel, op. cit.*, p. 175.

rue dans une ville où apparaissent deux personnages, l'un attaquant l'autre. Toutes les images répètent le même espace où les figures sous la forme de silhouettes créent des tensions mutuelles et se déplacent à chaque image. Suivant certaines informations que celles-ci apportent, nous repérons en effet deux personnages dans un espace urbain, possiblement dans la nuit : on différencie deux plans avec différents degrés de texture. Le plan derrière les figures est complètement rabattu, il a une orientation verticale plutôt qu'horizontale, il n'y a donc pas de ligne d'horizon. Ce rabattement est accompagné et même provoqué par le plan du mur en briques qui se présente aussi comme une bande verticale. La disposition, la taille des figures et l'orientation en diagonale descendante d'une des lignes du trottoir apporte une impression de perspective en vol d'oiseau<sup>247</sup>, comme si le point de vue se situait à distance et en hauteur. Les lignes sinueuses donnent une sensation d'instabilité et même de mouvement réel. Comme la rue se délimite par une bande blanche sinueuse qui va de haut en bas, on pourrait penser que celle-ci est située sur une colline et que le point de vue de l'observateur est situé en haut, mais le caractère plaqué des personnages contredit cet angle de vision. En observant cet espace sur la séquence, nous remarquons plusieurs phénomènes. En premier lieu, la sensation de rabattement s'accroît. La répétition, étant donné que les cinq vignettes se ressemblent, contribue à faire avancer tous les plans spatiaux et les figures vers l'observateur. Cette multiplication de l'image donne aussi une impression plus accentuée de mouvement réel des plans et des figures ainsi que d'une certaine instabilité. Concernant le choix chromatique, le contraste entre le rouge du mur qui avance violemment vers la surface par rapport au plan blanc cassé derrière les figures est aussi captivant.

D'autres perspectives et utilisations de la couleur, également émancipées d'une profondeur simulée, s'observent tout au long de la bande dessinée *L'homme et la bête*, notamment la première vignette de la planche quatre, qui reproduit une scène

---

<sup>247</sup> La perspective en « vol d'oiseau » construit une image où le regard du spectateur est situé au-dessus de la scène à une grande distance, analogue au regard que l'oiseau peut avoir lorsqu'il survole l'endroit en question. Elle effectue, selon F. Saint Martin (*Sémiologie du langage visuel, op. cit.*, p. 181) « une forme de mise à plat de la calotte terrestre dans une visée plus ou moins oblique. »



urbaine extérieure, et reconstruit un espace de réminiscence cubiste. La recherche principale du mouvement cubiste, fortement marqué par l'antécédent de la peinture de Paul Cézanne, se situe dans la représentation de l'objet sous divers points de vue simultanés, en apportant une vision volumétrique de la figure sur le plan. Pour ce faire, plusieurs lignes de recherche ont été distinguées par la critique, notamment le dépliement de l'objet sur un espace aplati pour agencer plusieurs points de vue sur un même espace (cubisme analytique) dans un premier temps, pour ensuite le reconstruire à partir de cette dissémination (cubisme synthétique). Ce mouvement artistique impose aussi un questionnement de la représentation classique, puisqu'il cherche à construire un espace autonome dans la toile, en intégrant plusieurs dimensions parallèles et non pas un point de vue unique et central. Breccia tient compte de toutes ces transformations. Dans l'image de *L'homme et la bête* l'espace est vu de plusieurs points de vue et en même temps, tous les volumes sont écrasés, effet provoqué par la juxtaposition des plans ainsi que par la distribution chromatique des couleurs vives et cassées alternées. Cette construction de l'espace met en place une sorte de piège, donnant au visiolecteur des fausses indications de profondeur, souvent déterminées par des lignes diagonales. Un spectateur conditionné par la construction de l'espace de la perspective centrale et la représentation figurative pourrait lire dans ces diagonales la recherche d'un point de fuite même si ce système n'est pas employé dans l'image. Les diagonales peuvent correspondre de préférence à une perspective cavalière, laquelle opère une projection oblique de l'objet, par des lignes parallèles. Son application fonctionne aussi comme un moyen pour créer une profondeur géométrique :

La perspective cavalière, souvent utilisé dans l'organisation picturale de la nature morte, a été puissamment développée par Cézanne et les cubistes depuis le début du siècle. Elle présente une visée par en haut, le plus souvent oblique et relativement proche de l'objet, qui contredit souvent les paramètres utilisés pour la représentation de la vision lointaine. Elle accentue la contiguïté des éléments, des empilements précaires, des glissements ou oblicités des surfaces, définissant un espace énergétique plein où les passages sont aussi

dynamiques et signifiants que les nœuds plus ou moins fermés que forment les objets mimétiques.<sup>248</sup>

Dans ce cas précis on constate aussi une illusion de mouvement dû aux lignes et tensions diagonales ainsi qu'à l'effet inachevé des plans de couleur. En termes d'interactions avec d'autres vignettes construisant d'autres espaces, cette première case contraste par son instabilité spatiale avec les images mitoyennes qui miment des espaces plus traditionnels ou avec la vignette trois, un plan très rapproché du visage.

### **II.3.5.1.2. Espace et couleur**

Au niveau de la perception, la spatialité se compose aussi par des indicateurs comme le chromatisme, l'attribution arbitraire des couleurs aux objets étant un enjeu majeur. Cette démarche comporte notamment le non-respect des lois de la couleur locale, attribuant à chaque objet une couleur spécifique par rapport à la nature. D'autres théories prennent une place importante, comme celle qui donne aux différents groupes chromatiques des propriétés perceptives particulières, comme la loi des complémentaires ou celle qui attribue à chaque couleur une valeur de signification spatiale absolue, par exemple le bleu s'éloigne de la surface, tandis que le jaune s'en rapproche.

La dimension subjective de la couleur a eu une place majeure dans l'art moderne puisqu'elle prend une valeur en tant que moyen pour exprimer des sensations. Vincent van Gogh élaborait notamment ses harmonies chromatiques par la sensation, la prise directe du contact unitaire avec le monde, notamment avec la lumière de Provence qui suscite pour lui des nouvelles potentialités perceptives : « c'est la possibilité de se passer de toute dégradation de tons, de toute fusion de teintes, presque de tout système d'intégration plastique et de tout rapport, pour

---

<sup>248</sup> Fernande SAINT-MARTIN, *Sémiologie du langage visuel*, op. cit., p. 175.

exprimer la distance par le seul emploi de la couleur pure. »<sup>249</sup> Cette absence de dégradation de la couleur en vue de créer du volume sur les objets renvoie la problématique de l'image à celle de la surface. Chez Paul Gauguin, l'aplatissement de l'image et la contradiction de la profondeur sont évidentes, notamment à travers la couleur pure et la ligne de contour. Cette dernière vient non seulement cerner la figure mais aussi mettre en valeur la surface de la toile : « La ligne et la couleur contribuent simultanément à exprimer un intérêt nouveau pour des fragments détachés du réel<sup>250</sup> ».

Chez Breccia, la recherche de surface par la couleur met en évidence une démarche plus optique que figurative. L'utilisation du poly-chromatisme caractérise plusieurs de ces transpositions : la diversité chromatique entraîne que chaque figure ou partie de figure ne soit pas unifiée par une couleur qui la caractérise. Par ailleurs, elles possèdent, toutes, une diversité de couleurs juxtaposées dans la même surface, non pas selon un dégradé qui construit du volume en restituant l'impact de la lumière sur les objets, mais plutôt par juxtaposition de tons purs. Le mélange de couleur ne dégrade pas sa pureté, puisqu'il se fait optiquement, par juxtaposition et superposition de traits. Par exemple dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar* (vois Annexe, *Figure 44*), les traits de couleurs différents et la distribution apparemment arbitraire de la couleur sont des caractéristiques principales. Breccia élabore ses planches comme des peintures, à savoir avec la matière picturale et le pinceau, c'est-à-dire qu'il applique la couleur directement sur les planches.

Cette ouverture sur la couleur s'installe tardivement dans l'histoire de la bande dessinée, dans les années 1960, grâce à l'amélioration des procédés techniques de reproduction de l'image. Les artistes BD commencent à appliquer la couleur directement sur les planches et à prendre soin des climats chromatiques et des techniques de coloriage. Breccia engage ses expérimentations avec la couleur directe dans les années 1970, sans doute après avoir franchi un cap dans le domaine de l'achromatique. La couleur devient aussi un espace pour l'expérimentation. Tout

---

<sup>249</sup> Pierre FRANCASTEL, *Pierre Francastel. Peinture et société, naissance et destruction d'un espace plastique, de la Renaissance au cubisme, op. cit.*, p. 186.

<sup>250</sup> *Ibid.* p. 189.

comme la technique en noir et blanc, la couleur chez Breccia ne répond pas nécessairement à un impératif de clarté de lecture de la planche. Elle n'est donc pas une mise en couleur dans le sens de la bande dessinée classique, où celle-ci s'applique à certaines zones préalablement définies par la ligne. À l'inverse, c'est la couleur qui construit l'espace et les formes indépendamment de la présence de la ligne ; celle-ci est définie par la tache et non pas par le trait. Par l'agencement de tons, la manipulation de la saturation et la pureté, l'amalgame de décors et personnages acquièrent différentes formes et s'entremêlent. Lorsque la couleur dessine les formes au lieu de les remplir, ce ne sont plus des bandes dessinées mais des « bandes peintes », selon la définition de Thierry Groensteen<sup>251</sup> mentionnée auparavant.

Comme exemple de ces « bandes peintes » citons un premier groupe d'œuvres à l'acrylique, *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, *La máscara de la muerte roja*, *Le chat noir*, *Dracula*, *L'homme et la bête*. Toutes ces transpositions se caractérisent par la picturalité de leur démarche : la tache et la couleur par superposition et juxtaposition définissent les formes et les figures plutôt que la ligne. Différents climats chromatiques sont mis en place. En premier lieu, dans *Le chat noir* la prédominance des couleurs neutres est assez homogène tout au long des treize planches. Il s'agit de tons cassés produits du mélange des couleurs, dont résultent des climats chromatiques où les tons virent aux marrons, des couleurs dénaturées et cassées. Elles sont dé-saturées<sup>252</sup> en différentes proportions, par le mélange avec les tons noirs, blancs et gris. À l'inverse, *Dracula* fait prédominer les teintes pures, à savoir les rouges, les violets, les verts et les bleus. Ces tons plus ou moins saturés déterminent, avec les ombres et les lumières, des parcours visuels et chromatiques proposés au regard au sein des planches. *L'homme et la bête* applique une utilisation indistincte des couleurs avec moins de soin pour l'harmonie ou la composition, présentant tout de même des teintes très saturés, notamment les rouges. Enfin, dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, les couleurs vives interagissent avec le blanc

---

<sup>251</sup> Didier MOULIN, Thierry GROENSTEEN, Gilbert LASCAULT et Patrick GAUMER, *Couleur directe*, *op. cit.*

<sup>252</sup> La saturation de la couleur se traduit par le degré de pureté de celle-ci.

pur, très présent dans les planches, qui se mélange en partie avec les couleurs en les rapprochant des pastels.

La ligne de contour n'est pas recherchée par Breccia lorsqu'il peint ses vignettes, mais elle apparaît en quelque sorte en creux, suggérée lors qu'il applique plusieurs couches de couleur différentes. La ligne est formée par la rencontre des plages colorées. Observons la planche de *L'homme et la bête* qui montre la séquence de la transformation de Jekyll en Hyde. Dans la première vignette, la figure humaine, qu'on aperçoit par un angle de vue latéral, ainsi que le fond, se détachent d'une base d'un ton neutre très foncé. Chaque partie du corps et les vêtements sont ajoutés par-dessus par des aplats de couleur qui se mélangent partiellement. L'application de la matière étant rapide et énergétique, la couche plus sombre située au-dessous émerge entre les interstices, constituant un trait qui peut se lire comme une ligne de contour. Pour que cet aplat foncé ressorte en tant que ligne, d'autres taches viennent définir le plan du fond de l'image. La ligne émerge seulement à partir de ce jeu de couches de taches, elle n'est en réalité un aplat caché. La ligne est libérée par la tache, tout comme le trait de la lettre se libère lorsqu'il devient figure et produit une résonance. Elle n'est d'ailleurs plus guidée par l'outil, ni intentionnelle, mais émerge incidemment de l'agencement de taches.

Dans *Le chat noir*, la construction des figures et les rapports artificiels entre figure et fond peuvent faire aussi penser aux recherches précoces du peintre Piet Mondrian. Dans sa série d'arbres, Mondrian commence à se détacher de la figuration par l'effondrement progressif des éléments mimétiques. Ses œuvres appartenant à cette période montrent une influence des méthodes cubistes avec une empreinte propre, un facetté particulier avec des touches courbes où il fait une évocation graphique de l'arbre et de son espace plutôt qu'une représentation naturaliste. La ligne émerge de derrière les espaces qui la contournent, notamment des plans. Elle n'est donc pas tracée sur le fond mais elle émerge, ce qui est aussi le principe de l'image de Breccia dans cette bande dessinée. Ce mécanisme crée un espace asphyxiant, parfois aplati, sans volume ni profondeur : tout se passe plastiquement à la surface de l'image et, comme nous l'avons déjà dit, l'œuvre de Breccia se caractérise par cette prééminence. Sur la planche trois, vignette six du *Chat noir*, nous pouvons observer à première vue une texture de traits de pinceau travaillés sur la figure et sur le fond, diminuant la distinction entre l'une et l'autre. Les lignes

émergent en dessous des autres plans au lieu de se démarquer sur le fond (voir Annexe, *Figure 45*).

### II.3.5.1.3. La lumière : les atmosphères visuelles

La manipulation de l'ombre et de la lumière caractérise aussi l'œuvre de Breccia, ce qui crée une spatialité particulière ajoutant de même des atmosphères et des climats visuels. On peut définir l'atmosphère simplement comme l'air ambiant que l'on respire dans un lieu donné. Mais, au sens figuré, il s'agit de ce qui environne quelqu'un ou quelque chose, ce qui s'en dégage (ambiance, impression, influence, etc.)<sup>253</sup>, qui se transpose à l'image par les biais des variables plastiques, qui nous permettront de concevoir une « atmosphère visuelle ». La création d'atmosphères visuelles constitue un enjeu majeur pour Breccia, qui se focalise sur la dimension subjective des personnages, recherchant ainsi à provoquer un effet sur le visiolecteur. Domingo Mandrafina, dessinateur formé auprès de Breccia<sup>254</sup>, rapporte que l'une de ses principales préoccupations, en tant que professeur de dessin à l'*Escuela Panamericana de arte*, était de transmettre cette valeur de l'image comme capable de construire des atmosphères internes par la maîtrise d'éléments plastiques abstraits, spécialement le noir et blanc et les jeux de lumière. Le résultat est l'ajout d'une charge dramatique qui rend compte du caractère pesant des circonstances, notamment du fait qu'il n'y a souvent pas de résolution possible aux situations dans les histoires transposées. Cette charge émotionnelle nous fait respirer par les yeux l'air de l'image, à travers les textures, les couleurs, le jeu d'ombre et de lumière, etc. Cet air est en outre dense, procure des sensations pesantes chez le visiolecteur. Les espaces et les personnages sensoriels sont en lien avec les dénouements qui ne laissent pas de la place à l'espoir, et s'affirment dans l'idée que rien n'ira mieux. Les atmosphères visuelles s'appuient en effet sur la sensation d'oppression, notamment par l'impulsion des éléments de la composition vers la surface. Cette force qui éclate

---

<sup>253</sup> Juan SASTURAIN, « Encuentro », *op. cit.*

<sup>254</sup> Conversation avec Juan Sasturain, émission Canal Encuentro, Argentine, *Continuará*, épisode « Breccia y Mort Cinder ».

les figures et l'espace est aussi en lien avec une certaine construction ou déconstruction de l'espace, tel qu'on l'a vu auparavant.

La simultanéité iconique, où l'on voit les actions, les figures et les atmosphères, se produit uniquement dans la saisie totale de l'image et non pas dans la lecture du texte ; Breccia tient à cette puissance de la bande dessinée et exploite tout son potentiel. L'analyse des atmosphères est donc guidée par l'examen de la séquence plastique. En premier lieu, le contraste majeur et le clair-obscur binaire qui en résultent caractérisent plusieurs œuvres en noir et blanc. Les effets de lumière sont ainsi un élément récurrent chez Breccia, notamment la lumière ciblée, spécialement sur les visages des personnages, qui crée un effet de clair-obscur. Cette utilisation de la lumière comme un projecteur qui pointe certaines figures et certains traits de visages, donne un effet théâtral et dramatique, marquant une densité dans l'espace et l'atmosphère.

Dans *La poule égorgée*, le choix du noir et blanc relève des aspects tragiques et horrifiants de l'histoire. La présence du rouge accomplit la fonction d'accent chromatique, les taches de cette couleur marquant un véritable contraste dans l'opposition couleur pure/noir et blanc, et elle ajoute un grand impact visuel et symbolique à l'image. De plus, dans *Le Cœur révélateur* (voir Annexes, *Figure 46*), les figures sont baignées d'une lumière ciblée qui crée une pénombre totale autour des figures. En conséquence, celles-ci émergent du vide noir, ce qui provoque un effet théâtral de mise en scène, comme si chaque personnage avait un projecteur qui éclairait sa figure. Sur plusieurs vignettes, on cible la complexité des expressions des visages qui se manifestent par une abondance de plis sur la peau, de hachures parallèles, qui amplifient leur expressivité. Cette atmosphère visuelle établit en quelque sorte une équivalence avec l'environnement dans la nouvelle, où la narration est portée et centrée sur la figure d'un narrateur obsédé par l'œil du vieux. Cette obsession fortement centrée sur un objet spécifique correspond aussi à l'axe de lumière ciblé de la bande dessinée. Cette correspondance devient évidente dans le passage où le narrateur raconte comment il s'introduisait dans la chambre du vieux pour l'illuminer avec une lanterne : « Je l'ouvrais juste pour qu'un filet imperceptible

de lumière tombât sur l'œil de vautour. »<sup>255</sup> La précision de la description est aussi transposée dans la précision de la distribution des ombres et des lumières dans cette bande dessinée.

Ensuite, dans *Là où la marée monte et se retire*, les aplats noir, gris et blanc recréent une ambiance lugubre. Le gris foncé prédomine dans la séquence caractérisant le ciel et les accents blancs marquent une lumière lunaire. Tout se passe la nuit dans la nouvelle, où il n'y a plus d'espoir, où la mort est éternelle et la dégradation du monde inévitable ; le personnage est emprisonné dans un rêve. L'espace est construit dans la bande dessinée comme si les objets flottaient dans un espace homogène. Les espaces vides, comme dépouillés de vie nous font entrer dans une ambiance surréelle qui crée un sentiment d'étrangeté.

En bref, dans l'image et la séquence de Breccia, la visualisation des atmosphères est en lien avec les sensations et les impressions que suscitent les descriptions des textes-sources, aussi bien qu'avec les nouvelles sensations visuelles bédéistiques que lui-même cherche à mettre en œuvre, comme l'étrange, l'incommodé ou bien le risible.

#### **II.3.5.1.4. La relation figure-fond**

Élément fondamental chez Breccia, le lien entre figure et fond constitue le domaine où il effectue ses recherches, rendant confuses les limites entre l'une et l'autre au sein de ses images. Nous avons déjà évoqué à cet égard la loi de la « figure-fond » appartenant à la théorie de la Gestalt, où les figures et l'espace se différencient réciproquement nécessairement. L'œil capte selon cette théorie certains secteurs de l'image comme figures et certains autres comme fond. Mais dans les bandes dessinées de Breccia la distinction tend à se perdre. Comme nous l'avons déjà montré, suivant G. Deleuze à propos l'abolition de la figuration, la notion de fond comme support de la figure s'annule pour prendre une nouvelle épaisseur, une densité tactile. La couleur acquiert une fonction « spatialisante » placée autour de la

---

<sup>255</sup> Edgar Allan POE, *Nouvelles histoires extraordinaires*, op. cit.



forme, plutôt qu'en dessous de celle-ci. Chez Breccia nous pouvons constater dans ce sens deux opérations principales par rapport au lien figure-fond, à savoir, la réversibilité et la fusion. Les deux procédés de la réversibilité et de la fusion abolissent toute distinction nette entre la figure et le fond. Dans les deux cas, nous constatons une absence de hiérarchie entre les figures et le fond, ce qui rend les compositions au sein de la séquence dynamiques et éprouvantes.

Commençons par analyser la réversibilité, avant d'aborder la fusion. Lorsque la réversibilité se met en place, figure et fond peuvent avancer vers le spectateur dans sa perception par le biais de la texture, la couleur, la forme, etc. La notion conventionnelle d'un espace qui contient la figure s'annule, ces deux paramètres étant réversibles : la figure peut devenir fond et inversement. Ce qui compte ici, c'est la réversibilité entre fond et figure. On peut en donner un exemple frappant avec le procédé du passage au négatif. Dans *Là où la marée monte et se retire* (voir Annexes, *Figure 24*), la planche fait coexister deux vignettes qui inversent les noirs et les blancs, à la manière d'une négatif photo. Les tons s'inversent entre la première et la deuxième, les formes restant constantes. Perceptivement, il se crée une ambivalence entre la forme, qui est censée décrire la figure, et le fond, qui est censé la faire ressortir. En l'absence d'une quelconque texture, l'effet de réversibilité s'accroît.

Quant à la fusion, elle concerne particulièrement les figures ouvertes, c'est-à-dire celles qui se mêlent au fond manquant de contours définis. Le fond peut être, en l'occurrence, plus prégnant que la figure et l'absorber visuellement. Les figures s'ouvrent sur les espaces qui les entourent en créant un jeu où l'un renvoie visuellement à l'autre et où les limites s'estompent (voir Annexes, *Figure 47*). Elles se perdent dans un ensemble de traits, de lignes et de textures abstraites. La texture tachiste du fond et des formes peut en absorber certaines qui restent quasi imperceptibles. L'organisation de la figure sur un fond est achevée par l'approche rationnelle qui organise les stimuli sensoriels dans le temps et l'espace, les mettant en rapport entre eux pour les ranger et en quelque sorte les contrôler. Lorsque la figure se perd dans le fond et vice versa, la composition relie l'image directement avec le sensoriel, renversant la logique de l'espace cartésien et de la rationalité du récit.





## **TROISIÈME PARTIE : Transposition, narration et genre**

## Introduction

Les bandes dessinées transpositives de Breccia partent de textes littéraires qui se situent dans un flux de narrations et de représentations qui appartiennent au monde de la fiction. Nous abordons pour commencer des aspects qui concernent le narratif, notamment sa qualité mobile. Rappelons ce que nous avons déjà mentionné, en reprenant les analyses de P. Ricoeur : le narratif, catégorie transversale, va bien au-delà du discursif. Cette approche du problème permet de concevoir la narration visuelle et la diversité des supports matériels du récit. À cet égard, Marie-Laure Ryan affirme que le narratif est une forme cognitive ainsi qu'une entité mobile, non réductible au littéraire. Sa présence au sein de différents dispositifs communicationnels littéraires, mais aussi plastiques, cinématographiques, théâtraux nous permet de considérer les différentes qualités de la narration dans la bande dessinée transpositive de Breccia.

Nous avons déjà examiné les éléments à travers lesquels se produit un détachement de la narration et de la figuration. Il est temps maintenant d'expliquer les ponts que le narratif permet de créer entre le texte-source, littéraire, et l'œuvre transposée, hybride visuel et multiple. Les liens sont en effet nombreux et ils concernent différents aspects de l'analyse.

En premier lieu, les éléments qui établissent un lien direct entre les deux œuvres lors de la démarche transpositive du point de vue du contenu, sont le plus souvent le titre, le thème et le personnage. Ceux-ci restent identifiables dans l'œuvre transposée, ce qui permet de la relier au texte-source. Mais les personnages de Breccia acquièrent une dimension qui dépasse la narration, ceux-ci devenant des figures avec des caractéristiques particulières que nous expliquerons en fonction des différentes transpositions analysées. Ses « personnages-figures » visualisent des actions et des échanges non pas seulement dans un but narratif mais ils véhiculent aussi des sensations, notamment par rapport à l'image dans laquelle ils se situent. Ils s'agencent dans un ensemble visuel qui introduit des variables d'analyse autres que celle du rapport entre figure et fond, entre le personnage et son environnement.

En second lieu, nous nous consacrons à l'analyse des aspects génériques dans l'œuvre transpositive de Breccia. La notion de genre littéraire peut être étendue à

d'autres dispositifs, notamment à la bande dessinée. Breccia opère une transposition du fantastique à l'image, ce genre constituant un dénominateur commun de son œuvre transpositive. Nous analysons donc les mécanismes par lesquels il reprend et visualise les aspects principaux du genre fantastique en bande dessinée, ce qui institue le point de contact entre Breccia, son œuvre et la littérature.

Il nous semble en outre que l'inscription de l'œuvre de Breccia dans le genre fantastique constitue un paramètre pour analyser le déclenchement d'une nouvelle manière plastique. Le dessinateur commence à repenser le dispositif de la bande dessinée lors de son travail avec H. G. Oesterheld, des bandes dessinées qui se rangent elles aussi dans le genre fantastique. De plus, à l'étape où la plus grande expérimentation formelle a lieu dans les transpositions, ses choix thématiques sont restés quasiment invariants. Ainsi, au moment d'entamer ses transpositions, il a choisi des classiques littéraires liés au fantastique, à la littérature gothique et à l'horreur. Il affirme, en effet, que ce champ générique lui a permis de faire des recherches plastiques pour aller au-delà de la représentation figurative :

En tant que lecteur, la littérature fantastique ne présente pas d'attrait particulier pour moi. Elle m'intéresse comme source d'inspiration pour mon travail, car elle me permet d'épanouir mon style dans différentes directions, en dépassant le stade du réalisme. C'est la raison pour laquelle j'ai adapté des contes de Poe, Lovecraft, Jean Ray, Giovanni Papini, etc.<sup>256</sup>

Selon Breccia le fantastique constitue le déclic d'une recherche portée sur la mise en images, lui permettant d'explorer ce domaine au-delà des bordures de la vraisemblance bédésistique et du réalisme figuratif. Il est donc important de mieux comprendre en quoi consiste ce genre fantastique, pour ensuite explorer les caractéristiques distinctives du fantastique dans la littérature et les étendre à la bande dessinée de Breccia.

---

<sup>256</sup> Thierry GROENSTEEN, Anita VAN BELLE, Luc DELLISSE, Arnaud DE LACROIX, Javier COMA et Bruno LECIGNE, « Dossier « Alberto Breccia » », *op. cit.*, p. 81.

Deux aspects nous intéressent par rapport à notre problématique. Tout d'abord, la façon dont le genre est, tout comme le narratif, une entité mobile qui circule d'un dispositif à l'autre. Ainsi, nous explorons, à travers les exemples, les procédés par lesquels cette démarche de mise en images se met en place. Puis, nous établissons une analogie entre la problématique centrale du fantastique, c'est-à-dire l'irruption de l'irréel dans le réel et le bouleversement de la représentation dans la bande dessinée, soit la brisure du vraisemblable bédéistique opérée par Breccia. Finalement, nous analysons la distance que Breccia prend en transposant : l'approche ironique et comique. Le dessinateur opère, dans ce sens, un dédoublement dans la transposition : il transpose en visualisant, mais il fait aussi un second détournement qui est celui de la parodie et de la satire. Nous situons donc ici les analyses correspondant à cette catégorie, car la parodie peut être conçue, elle aussi, comme un genre, et se matérialise dans son contenu thématique aussi bien qu'à travers ses éléments plastiques et représentatifs.





## **CHAPITRE 1 –. TRANSPOSITION ET NARRATION : LA BANDE DESSINÉE**

### III.1.1. Le narratif, entité mobile

Chacune des transpositions que nous analysons se situe dans cet univers de circulation de narrations, de représentations du monde de la fiction, d'autant plus que les textes-source sont bien entendu des récits, des œuvres discursives. Si Breccia fait certains détours pour éluder la narration et la figuration, la dimension narrative reste toutefois bien présente dans certaines des bandes dessinées : le dessinateur opère un bouleversement de la narration en images par différents procédés visuels et séquentiels à travers la technique, la représentation et l'utilisation de la répétition dans la multiplicité. Dans ses différentes expérimentations nous constatons un spectre qui va des bandes dessinées plus rivées à la narration, et donc à la lecture à celles où l'abstraction et le figural prennent une place dominante, induisant d'être vues et non pas lues.

En ce qui concerne le contenu de la narration, celui-ci circule du texte-source aux bandes dessinées transposées. Nous avons défini le narratif, suivant Marie-Laure Ryan<sup>257</sup>, comme une forme cognitive. Il s'agit en conséquence d'une entité mobile, pouvant se déplacer sur différents dispositifs communicationnels ainsi que sous la forme d'images mentales. Or pour définir le narratif, il faudrait tenir compte de son emplacement éventuel : « Nous ne pouvons pas définir l'acte de narration sans définir l'objet créé à travers cet acte. »<sup>258</sup> Nous faisons allusion à l'aspect narratif à travers sa configuration au sein du *textimage* étant donné l'importance du support éventuel de la narration.

Si le narratif désigne ce qui est propre à la narration, celle-ci remplit certaines conditions, qui nous aideront à la définir. À ce propos, nous nous inscrivons dans la caractérisation de M.-L. Ryan, qui rejoint à la fois la définition du récit établie par Gérard Genette, relatif au langage : « on définira sans difficulté le récit comme la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le

---

<sup>257</sup> Marie-Laure RYAN, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, U of Nebraska Press, 2004.

<sup>258</sup> Marie-Laure RYAN, *Narrative Across Media*, *op. cit.*

*We cannot define the act of narration without defining the object created through this act.* (Traduit par mes soins)

moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit. »<sup>259</sup> Représentation et événement constituent les conditions nécessaires du récit : un événement non représenté n'est pas un récit. Inversement, une représentation sans événement ne constitue pas un récit non plus. M.-L. Ryan évoque en effet l'importance de l'événement, dans la mesure où l'univers construit par la fiction devrait être soumis à des changements causés par des événements physiques (actions, accidents) et qui situent l'histoire dans un certain déroulement<sup>260</sup>. Ensuite, le récit, sous quelque forme que ce soit, doit certainement créer un monde et le peupler de personnages et d'objets : « Logiquement, cette condition signifie que le texte narratif est basé sur des proportions affirmant l'existence des individus et sur des propositions attribuant des propriétés à ceux-ci. »<sup>261</sup> Ainsi, une vision accordée du monde, une vraisemblance, donnera sa cohérence à cet objet narratif.

Le narratif entraîne la construction d'une image mentale de l'histoire par l'émetteur aussi bien que par le récepteur du récit, permettant son association avec des formes non scripturales de narration. D'où l'intérêt de considérer le narratif comme une forme cognitive : celui-ci n'est pas uniquement en lien avec la fiction mais il se constitue comme une structure qui organise mentalement les événements sous la forme d'un récit, par exemple le scénario mental que nous pourrions élaborer par rapport à un événement de notre vie. Il conviendra dans ces conditions d'envisager deux formes du narratif : l'une, représentative, ancrée dans un support matériel ; l'autre, mentale, comme une construction du lecteur dans son appropriation du texte<sup>262</sup>. Cette distinction théorique nous permet d'admettre des appropriations non narratives lorsqu'on étudie le dispositif bédéistique. Le narratif dépasse en effet un emplacement empirique spécifique, il est libre, dépouillé de toute contrainte matérielle, du moment qu'il prend la forme d'un scénario dans notre pensée<sup>263</sup>. La

---

<sup>259</sup> Gérard GENETTE, *Figures, II*, Paris, Seuil, 1969, p. 49.

<sup>260</sup> Marie-Laure RYAN, *Narrative Across Media*, *op. cit.*

<sup>261</sup> *Ibid.*

<sup>262</sup> *Ibid.*, p. 8, 9.

<sup>263</sup> Par la suite, Ryan élabore une distinction pertinente entre *being narrative* et *possessing narrativity* : « *The property of "being" a narrative can be predicated in any semiotic object produced with the intent of evoking a narrative script in the mind of the audience. "Having narrativity", on the*

narration peut par la suite s'agencer en fonction de plusieurs moyens d'expression qui ne sont pas impérativement discursifs.

Le contenu de la narration comprend une anecdote, laquelle peut se reconstruire à travers différentes ressources sur divers supports. L'anecdote ou fable, comme la désignera A. Gaudreault<sup>264</sup>, est aussi ambulante. Il nous semble que l'étude de cet auteur sur la portée des rapports de toute expression artistique aux contraintes d'un matériel expressif particulier, sert à clarifier la question du récit transposé en images. L'auteur définit, suivant les formalistes russes, la *fabula* ou fable, comme étant un objet externe au média et non pas « incarné »<sup>265</sup>, mais duquel –en accord avec les affirmations de Ryan– on ne peut pas parler sans recours à un support matériel (ou dispositif) : « En effet, elle a beau être en principe indépendante du média, la *fabula* ne l'est qu'en tant que "pensée" car, dès qu'on l'imagine en tant que "construit", on se retrouve par nécessité du côté du média. »<sup>266</sup> La *fabula* dénote ce qui s'est effectivement passé indépendamment de la manière dont le lecteur en a pris connaissance.

L'anecdote qui migre contient aussi ce que nous appellerons sa dimension thématique. Cette dernière est toujours en quelque sorte externe à l'analyse des œuvres. Le thème se différencie du contenu spécifique du texte, notamment de l'anecdote, par son caractère extérieur ou collectif, conventionnel, déjà circonscrit dans la culture. Le thème se trouve parmi les éléments de l'histoire les plus simples à identifier comme adaptés à travers les médias et les manifestations culturelles<sup>267</sup>. La dimension thématique constitue en effet un des éléments qui nous permettront de mettre en lien le texte-source et l'œuvre transposée. En vue de constater ce caractère extérieur et mobile, nous pouvons identifier le même thème dans une peinture, dans une bande dessinée ou dans un film. Ainsi, le thème de la guerre pourra se distinguer dans la peinture, par exemple dans l'œuvre de Francisco de Goya, *El tres de mayo de*

---

*other hand, means being able to evoke such a script. In addition to life itself, pictures, music, or dance can have narrativity without being narratives in a literal sense. »*

<sup>264</sup> André GAUDREULT, Thierry GROENSTEEN, *La transécriture*, op. cit.

<sup>265</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>266</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>267</sup> Linda HUTCHEON, *A theory of adaptation*, op. cit., p. 10.

*1808 en Madrid* (1914, Museo del Prado), dans la bande dessinée citons *Les tuniques bleues* (Dupuis) ou dans le cinéma, notamment dans le film *Paths of Glory* (1957) de Stanley Kubrick.

Le caractère mobile du narratif ainsi que la qualité extérieure à l'œuvre de la dimension thématique font que l'anecdote et le thème soient présents dans le texte-source littéraire aussi bien que dans la bande dessinée transposée, ce qui permet précisément de les mettre en lien. Si le corpus de bande dessinée que nous analysons agit par un détournement de l'anecdote et de son emplacement littéraire déclenchant une appropriation distincte, certains éléments, mobiles restent constants par rapport au texte-source, notamment certains éléments de l'anecdote, du thème, du titre et des personnages. Chacun de ces éléments « migre » de façon particulière et se reconfigure, bien entendu, dans un nouveau dispositif, dans le cadre d'une mise en images.

### **III.1.1.1. *La persistance du titre, les éléments de l'anecdote et les personnages***

Portons désormais notre attention sur les éléments qui conservent une certaine stabilité entre le texte-source et l'œuvre transposée, tels que le titre, l'anecdote et le thème. Nous analyserons ensuite plus profondément le passage du personnage, élément central dans notre problématique, puisqu'il devient personnage-figure nous permettant une première approche de l'analyse de la visualisation. Le personnage-figure n'est pas isolé du fond mais il s'entremêle avec l'espace plastique qui l'entoure.

En premier lieu, le titre constitue un élément dont le statut diffère dans la littérature et dans la bande dessinée. Dans la littérature, il est considéré comme faisant partie du paratexte, soit le groupe d'éléments entourant le texte mais ne faisant pas partie de celui-ci<sup>268</sup>. Au contraire, dans les bandes dessinées que nous analysons, le titre est le plus souvent inclus dans la séquence, sur la première planche (voir Annexes, *Figure 48*). Malgré cette différence, le titre sert dans les deux cas à

---

<sup>268</sup> Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, Éd. du Seuil, 1987.

désigner autant le produit littéraire (conte, nouvelle, roman, etc.) que la bande dessinée. Il se maintient en effet dans presque toutes les transpositions de Breccia, instaurant un rapport direct avec le texte-source : le visiolecteur peut facilement associer la bande dessinée au texte littéraire. De plus, il s'agit, dans la plupart des cas, d'œuvres littéraires très célèbres. Le titre dénonce donc à la première approche la qualité d'œuvres transposées des bandes dessinées analysées, se répétant dans la bande dessinée généralement sans subir de modifications. Notons certaines exceptions : d'abord les transpositions de *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, qui devient *El otro yo del Dr Jekyll* dans la première version et *L'Homme et la bête* dans la deuxième. Dans le premier cas, le nom des personnages est conservé, ce qui rend la modification du titre minimale, mais non dans le second. Ensuite, deux transpositions intègrent une composante ironique dans le titre avec un esprit parodique. *Dracula* devient *Dracula, Dracul, Vlad ? Bah* : on se demande précisément qui est Dracula, après toutes les versions qui lui ont été consacrées. Dans le même esprit humoristique, la compilation des transpositions des contes de fées des frères Grimm, publiées originairement en Italie et faites en collaboration avec le scénariste Carlos Trillo, prennent le titre *Qui a peur des contes de fées ?* Il y a ici un jeu de référence par rapport au genre littéraire d'origine et on anticipe le caractère grotesque et sordide des reprises.

En second lieu, l'anecdote conserve souvent des liens avec les textes-source. Notamment dans *Là où la marée monte et se retire*, la suite d'événements se transpose à la bande dessinée : le héros, narrateur à la première personne, raconte comment il a été enterré à plusieurs reprises pour payer un crime qu'il a commis. Les éléments évoqués dans le texte littéraire prennent leur place dans la bande dessinée à travers la séquence d'images et le texte des récitatifs.

En dernier lieu, le thème, quant à lui, admet peu de modifications lors du passage de la littérature à la bande dessinée. Plusieurs histoires recréées par Breccia conservent le thème principal du double, l'autre qui est en même temps soi-même demeure chez *William Wilson* et les deux transpositions de *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*. Dans les *Mythes de Cthulhu*, la bande dessinée reprend le thème du chaos qui entoure notre cosmos organisé selon un équilibre fragile. Dans *Informe sobre ciegos*, c'est la recherche de l'inconnu qui gouverne l'histoire. La folie et la mort prévalent dans *La gallina degollada*, tandis que *Donde suben y bajan las*

*mareas* traite de la mort et de l'éternité. Chez *La Vérité sur le cas de M. Valdemar*, la mort est aussi impliquée, étant donné que l'hypnose vient ancrer le malade dans le passage entre la vie et la mort.

Pour conclure, le titre, l'anecdote et le thème des récits-sources sont susceptibles d'être identifiés dans l'œuvre transposée. Il est envisageable de faire une référence verbale à ceux-ci par rapport au texte-source aussi bien qu'à l'œuvre transposée. Lorsque nous indiquons, par exemple, que *La Vérité sur le cas de M. Valdemar* parle de la mort et du contact avec l'au-delà (dimension thématique) et que Valdemar reste un certain temps sous hypnose (anecdote), nous sommes capables de l'expliquer avec des moyens verbaux, même si dans le cas de la bande dessinée ces éléments sont façonnés principalement par les images. En outre, les personnages, qui passent aussi du texte-source à l'œuvre transposée, deviennent des figures. Leur visualisation nous obligera, lorsque nous cherchons à y faire référence par des moyens verbaux, à élaborer une description. Or dans cette description, nous aurons davantage de difficultés à saisir les figures et leur lien à l'espace de l'image. Avec les personnages-figures, nous nous éloignerons un peu plus du verbal, pour entrer dans une logique visuelle figurale.

#### **III.1.1.1.1. Les personnages dans la bande dessinée**

Le personnage constitue un élément d'affinité entre le texte-source et l'œuvre transposée mais des modifications importantes s'opèrent. Les personnages sont centraux dans l'univers de la fiction et ils se maintiennent généralement lors du passage d'un dispositif à l'autre, comme le constate L. Hutcheon :

Les personnages peuvent bien entendu être transportés d'un texte à l'autre, et en effet, [d'Après Murray Smith] ceux-ci sont cruciaux pour les effets rhétoriques et esthétiques des textes narratifs et performatifs [...] Le

théâtre et le roman sont généralement considérés comme les formes dans lesquelles le sujet humain est central<sup>269</sup>.

Nous considérons pareillement que le personnage est tout aussi important pour la bande dessinée. Celui-ci est, sauf en de rares exceptions, le fil conducteur des histoires : « la vignette est taillée sur mesure pour lui. »<sup>270</sup> affirme T. Groensteen. Le personnage principal, dessiné ou peint, se répète tout en changeant d'attitude par rapport aux interactions avec les autres personnages. Ceux-ci sont donc liés à l'histoire puisqu'ils visualisent l'action et les changements. C'est pourquoi *La Cage*, de Martin Vaughn, bande dessinée sans personnage, transmet le statisme le plus absolu dans la suite de ses pages-vignettes<sup>271</sup>.

Le personnage, aussi appelé « personnage fixe » est une composante centrale de l'histoire du développement de la bande dessinée comme dispositif, puisqu'il guide son histoire. Dans les *comics* nord-américains la persistance d'un personnage dans la même série est fondatrice du dispositif. Ces personnages fixes ont fait leurs premières apparitions dans les *comics series* des journaux. Parmi les précurseurs on peut mentionner, d'abord, Richard Felton Outcault qui dans *Hogan's Alley*, *comic* publié dans le journal *The World* en 1895, affichait sur une planche pleine de personnages, la vie turbulente et la violence d'une petite rue d'un quartier populaire de New York. La figure du *Yellow Kid*, qui regardait le spectateur se distinguait au premier plan. Sur sa longue chemise de nuit s'affichait un texte qui est par la suite passé à l'espace de la bulle de dialogue. Ensuite, James Swinnerton est aussi l'auteur d'un des premiers dessins avec des personnages fixes : *Little Bear*, qui apparaît pour la première fois dans l'*Examiner* de San Francisco en 1892. Enfin, *The Katzenjammer Kids* reste un exemple remarquable de la permanence d'une série et de ses personnages : cette bande dessinée a été publiée par deux dessinateurs différents, Rudolph Dirks et Harold Knerr pendant trente-sept ans. Quant à la bande dessinée argentine, le début de la persistance du personnage est fondé par la série *Don Goyo*

---

<sup>269</sup> Linda HUTCHEON, *A theory of adaptation*, op. cit., p. 11.

<sup>270</sup> Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 36.

<sup>271</sup> Martin VAUGHN-JAMES, *La cage*, Paris, Les impressions nouvelles, 1986.



de *Sarrasqueta*, bande dessinée comique publiée pour la première fois en 1913 dans le magazine *Caras y caretas*, et publiée pendant presque deux décennies. Nous avons vu qu'au début de sa carrière, Breccia a souffert de la rigidité du personnage fixe, et que ses transpositions fantastiques constituent justement une réflexion sur la variabilité des personnages.

### **III.1.1.1.2. Les personnages nomades**

Or, dans chaque transposition, les personnages renaissent à nouveaux frais. Non seulement, ils se transforment dans chaque transposition, mais encore ils changent entièrement d'une transposition à l'autre, même lorsqu'il s'agit de la même œuvre-source, comme dans le cas du *Doctor Jekyll*. Les héros de certaines histoires ont été prodigieusement repris, comme les célèbres Jekyll et Hyde. Il en résulte qu'ils n'ont pas toujours de correspondance avec ceux du texte-source et qu'ils en deviennent indépendants. Mais c'est le cas en un sens de toutes les transpositions. Notons par exemple que le personnage de Batman, apparaissant par la première fois dans la constellation des *comics* de super-héros nord-américains, change radicalement lors de ses diverses appropriations. De la version « camp » et parodique de la série télévisée des années 1960 à l'image du chevalier sombre (*The Dark Knight*) des années 1980 dans la bande dessinée de Frank Miller, il a été réinventé plusieurs fois au cinéma, dans les jeux vidéo et les dessins animés, entre autres dispositifs. Luca Somigli affirme à cet égard que chaque transposition peut devenir une nouvelle source, démultipliant l'original :

Nous pouvons maintenant comprendre pourquoi les films de Superman ne sont pas des adaptations : comme les nombreuses ré-articulations de l'histoire en bande dessinée, ils prennent les éléments de base qui au fil du temps ont constitué les briques de la narration de Superman, les réassemblant

pour construire un nouveau médium, pour raconter une histoire qui ajoute une nouvelle couche au « mythe ».<sup>272</sup>

Luca Somigli nous permet ici de concevoir le fait qu'à chaque transposition le personnage est refait sans être nécessairement subsidiaire de la première source où celui-ci a été créé. Si, pour expliquer son origine, le mythe se réinvente et se recrée à chaque fois qu'il s'énonce, le personnage et ses circonstances se réinventent à chaque fois qu'ils se transposent. On ajoute sans cesse une pièce au puzzle des représentations du personnage dans l'imaginaire du public. Somigli affirme donc que même si la première apparition du personnage peut être vue comme un original, ce statut est en effet faussé par la diversité de versions de ceux qui ont existé :

En juin 1938 le premier numéro de la bande dessinée *Action Comics* a publié une histoire intitulée "Superman", écrite par Jerry Siegel et dessinée par Joe Shuster. Cette histoire peut se revendiquer comme la première version (chronologiquement) de Superman, mais non pas l'originale, puisque le caractère a profondément changé dans ses cinquante ans de carrière et la version de laquelle Newman s'est inspirée était aussi loin de Siegel et Shuster que les *comics* qui se publient actuellement.<sup>273</sup>

---

<sup>272</sup> Andrew HORTON et Stuart Y. MCDUGAL (eds.), *Play it again, Sam: retakes on remakes*, Berkeley Los Angeles, University of California press, 1998, p. 290.

*We can now understand better why the Superman films are not adaptations: like the many rearticulations of the story within the comics medium, they take the basic elements that over time have come to constitute the construction blocks of a Superman narrative and reassemble them in terms of the new medium, to tell a story that adds one more layer to the "myth".* (Traduit par mes soins)

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 289.

*Of course, we know that in June 1938 the first issue of the comic book Action Comics published a story entitled "Superman", written by Jerry Siegel and drawn by Joe Shuster. That story can make claim to be the (chronologically) "first" version of Superman, but not the original, since the character has profoundly changed in its fifty-year career, and the version that Newman<sup>273</sup> looked at for inspiration was as far from Siegel and Shuster's as that today's comics from either.* (Traduit par mes soins)

Notons la distinction faite par l'auteur, entre la première bande dessinée qui inclut le personnage de Superman dans des *comics* et l'histoire même du personnage. L'exemple de Superman est en ce sens révélateur : si les premiers *comics*, notamment le premier numéro d'*Action comics* de 1938, nous parlent de la dualité du personnage et de ses superpouvoirs, les films et les séries nous en révéleront d'autres facettes et même sa naissance, sa jeunesse. C'est-à-dire que dans le temps fictif qui est celui du personnage, la première publication où il est déjà un adulte, est plus tardive que, par exemple, la série télévisée *Smallville* (2001-2011) qui raconte sa jeunesse. L'exemple de Superman est paradigmatique par rapport à cet ajout de couches du mythe qui se construit et se reconstruit dans chaque transposition. Quant à Breccia, la transposition du personnage de Dracula se fait notamment à travers une approche parodique : il dessine un héros surpris, désorienté, angoissé, une figure grotesque au visage caricatural, très éloignée, par exemple, de la figure noblement représentée du Dracula séduisant et tout puissant de Francis Ford Coppola au cinéma<sup>274</sup>. William Wilson, passant de la nouvelle de Poe à la bande dessinée de Breccia, devient presque l'opposé du personnage-source par l'ajout du grotesque dans la représentation.

En plus des modifications dans la caractérisation des personnages dans leur circulation sur les différents dispositifs mentionnés, nous analysons par la suite les modifications propres à la bande dessinée, spécifiquement dans l'œuvre de Breccia. Le personnage, entité présente dans la littérature, devient figure dans la bande dessinée suite à sa visualisation. Pour le caractériser, notamment ses traits de personnalité, ses motivations et l'interaction avec d'autres personnages, le texte littéraire se sert exclusivement du discursif, notamment de la description. Dans la bande dessinée cette caractérisation peut exister, grâce aux textes des récitatifs mais surtout, le personnage devient image et donc figure.

Alberto Breccia a créé, lui aussi, des séries centrées sur des personnages fixes avec une importante permanence sur la durée dans la bande dessinée argentine, notamment *Vito Nervio*, publiée pendant plus de dix ans. Si ses premiers personnages ont connu différentes évolutions, devenant plus plastiques et aériens, c'est dans ses

---

<sup>274</sup> *Bram Stoker's Dracula*, réalisé et coproduit par Francis Ford Coppola, sortie en salles en 1992.

transpositions formelles qu'il construit des personnages davantage détachés de la linéarité de l'histoire et de la lecture, en lien avec des atmosphères et des sensations visuelles. Ceux-ci ont une permanence par rapport aux textes-source, gardant leurs noms et certaines caractéristiques de leur personnalité décrites verbalement. Pourtant, lors de la transposition, ils deviendront des personnages propres aux bandes dessinées : des figures, acquérant d'ailleurs un corps, qui dans le texte-source n'existait pas en dehors des images mentales des lecteurs.

Ainsi, il est pertinent d'évoquer la problématique du personnage chez Breccia puisque les œuvres analysées sont, à notre sens, centrées de manière générale sur les figures et les corps. Un écho relie le corps du personnage et celui du visiolecteur sur une même onde, puisque le premier est intégré dans un espace et dans un mouvement interne à l'image qui empêche, en règle générale, de l'isoler de sa contingence visuelle et multiple. Le visiolecteur est, de la sorte, amené à rentrer en rapport avec cette circonstance : lorsqu'on voit une planche de *William Wilson*, transposition de la nouvelle de Poe, par exemple, il nous est difficile de distinguer le personnage de son espace plastique. Notre vision de cette bande dessinée sera difficilement disciplinée, nous nous laisserons porter par les textures et les formes qui assemblent le héros.

### **III.1.1.1.3. Le personnage William Wilson. Analyse des séquences**

Comme dans *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, dans la vie de William Wilson existe un autre qui est à la fois lui-même. Son désir de le taire et de l'exterminer (ce que la bête Hyde accomplit également) se concrétise mais le prix à payer est la fin de sa propre existence. L'autre se porte comme sa conscience externalisée, jusqu'au point de devenir corps et chair. La manifestation de cette dualité se crée constamment dans la bande dessinée de Breccia par la composition de l'image, notamment à travers les symétries axiales, la duplication et la superposition de figures. Les auteurs, Breccia et Saccomano, choisissent d'ancrer l'histoire en images à un moment proche de la fin du récit de Poe : le bal masqué où le héros tue son adversaire. Le but principal est de montrer par l'image et les mots la détermination du protagoniste et la cruauté de l'assassinat sanglant. La quête de la victime et le moment de la mort double, à la fin, ont pour témoins les passants qui

circulent dans l'espace public, déguisés pour le carnaval. Le carnaval vénitien et *La Commedia dell'arte* évoqué par le caractéristique masque de l'oiseau s'entremêlent avec le carnaval *rioplatense*<sup>275</sup>, les costumes des *murgueros*<sup>276</sup>, la fête populaire. L'élégance et le raffinement de Wilson dans la nouvelle, où il est de bonne famille, toujours bien habillé, conservant l'hygiène même dans les moments de plus grande bassesse, s'oppose à la force bestiale et à la décadence qu'évoquent les formes, les traits et les taches dans la bande dessinée.

Lorsqu'il sort de sa maison dans la première séquence, Wilson est sûr et certain qu'il retrouvera son ennemi ce même jour. Celui-ci apparaît pour la première fois sous la forme d'une ombre, d'une figure dupliquée elliptique et magnifiée qui émerge derrière lui. Dans d'autres vignettes consécutives on note la coexistence de deux figures semblables, par la répétition de la forme : le personnage apparaît reproduit par une silhouette avec son chapeau et son masque. Vers la fin de l'histoire on découvrira les deux visages identiques. Le regroupement de figures se fait rapidement, facilitant aussi un regroupement de vignettes qui n'est pas nécessairement lié à la notion de séquence, mais ils apportent tout de même leur contribution à la narration. En reliant la même figure démultipliée sur les différentes vignettes par un système de correspondances plastiques, on voit la dualité des deux personnages qui n'en sont en effet qu'un seul.

La première planche (voir Annexes, *Figure 49*) donne à voir une scène intérieure : une suite de trois vignettes anticipe ce qui se passera tout au long de l'histoire. La première vignette présente le héros de face, avec les mains sur son chapeau, il est en train de l'ajuster sur sa tête. Quasiment tout l'espace de la vignette est occupé par la masse qui constitue le torse et la tête du personnage, à l'exception d'un coin où l'on voit des indications sommaires de profondeur, soit trois lignes

---

<sup>275</sup> Carnaval caractéristique de la région du *Río de la Plata*, syncrétisme entre la tradition européenne et l'influence de la culture africaine. La *murga* –un genre spécifique qui intègre chant, percussion, danse et déguisement– est l'expression et de la réclamation et de l'insatisfaction populaire vis-à-vis des autorités.

<sup>276</sup> Les *murgueros* chantent et dansent dans la *murga*, qui fait partie du carnaval de la région rioplatense (en référence au fleuve Río de la Plata) qui relie la Province de Buenos Aires, en Argentine et le Département de Montevideo, Uruguay.

constituant une sorte d'« y », pour évoquer le coin où le plafond s'appuie sur les murs. Ces seules trois lignes dénoncent la prise de vue, un plan assumé en contre-plongée. Ce choix d'angle de vision vient renforcer la description que suscite la figure de William Wilson : un homme grand, sombre, avec un visage anguleux, de grands cernes et les yeux ronds et exorbités. Le dernier élément visible dans cette vignette est une ancienne radio qui passe une chanson, figurée par sur les paroles d'une bulle : il s'agit du tango *Siga el corso* (1926, Anselmo Aieta Francisco García Jiménez). Le thème de la chanson, qui insiste sur l'idée de tomber le masque et se montrer soi-même, apparaîtra à plusieurs reprises dans la bande dessinée sous la même forme. On identifie la chanson par les paroles, la pointe de la bulle signalant une radio et le renforcement par la présence des notes musicales. Cette sorte de dessein s'accomplira dans la séquence finale, où tous les deux qui sont en effet le même, enlèveront leurs masques respectifs et se confronteront à la réalité.

La deuxième vignette ne donne à voir en premier plan que son visage. Le lien entre les deux vignettes est alors la tête de Wilson. Notre perception les relie par une analogie formelle qu'on peut rapprocher ici de la loi de la bonne forme selon la théorie de la Gestalt. Le blanc inter-iconique vient jouer dans cette séquence le rôle d'une pause dans l'approche vers le personnage ou la réduction du plan de celui-ci. Comme s'il s'agissait d'un *close-over* d'une séquence cinématographique mais, bien entendu, sans continuité. On voit donc le visage avec un peu plus de détails, ses traits et son expression de haine. Ensuite, la troisième et dernière vignette de la planche va s'éloigner encore une fois, le cadrant à mi-hauteur, resituant le personnage dans l'espace qui l'entoure. On découvre une bouteille dans sa main, qui caractérise le rapport à l'alcool et les vices du personnage. Dans ces deux vignettes, il va indiscrètement révéler à travers le texte des bulles, son intention de tuer son autre : il dévoilera le moteur de l'action : « Ce soir je vais le trouver » (2<sup>e</sup> vignette) « et le tuer » (3<sup>e</sup> vignette).

La page suivante adopte la même logique et montre d'autres éléments qui caractérisent le personnage. On « entend » toujours les paroles du tango, pendant qu'il explique ses motivations : « Alors ce cauchemar trouvera sa fin ». La description du héros engendrée par la monstration à travers cinq vignettes continue : dans la première on voit un couteau accroché à sa ceinture, il boit directement à la bouteille qu'il a toujours dans sa main. Ensuite, on le voit de face, la bouteille dans

ses mains. Dans le blanc inter-iconique nous vivons le moment intermédiaire où le personnage sort le goulot de la bouteille de sa bouche. La troisième vignette le trouve encore en train de manipuler la bouteille et de la jeter brusquement. Enfin, la dernière vignette donne à voir encore une fois la figure de Wilson dans le même espace mais affublé d'un masque sur son visage.

L'économie du récit, c'est-à-dire la représentation d'un événement avec la moindre quantité d'éléments possible, caractérise la bande dessinée classique, où l'histoire jouit d'une importance majeure. Les dessinateurs ont créé des solutions pour narrer par l'image en séquence qui sont devenues stéréotypées. Breccia, pour sa part, intègre plusieurs éléments et articulations dans ces bandes dessinées qui vont dans le sens opposé de celui de l'économie du récit, soulignant une répétition inutile en termes d'anecdote. Ce procédé éternise la durée et implique le lecteur, non pas comme décodeur de la narration, mais comme sujet éprouvant une certaine empathie par rapport aux sensations du personnage.

La première vignette de la planche trois<sup>277</sup> situe le personnage dans un décor extérieur. La séquence de trois vignettes suit le même mécanisme que les précédentes mais dans un autre espace, en extérieur, cette fois-ci dans la rue. On voit trois vignettes du personnage lorsqu'il commence la quête de son antagoniste. La première vignette donne à voir Wilson pris dans un plan poitrine. Derrière lui le fond urbain, qui dépeint un quartier défavorisé de la banlieue de Buenos Aires. La bulle de dialogue explicite d'une part son intention de tuer son ennemi et, d'autre part, un fragment précédent de l'histoire, narrée dans la nouvelle. La séquence antérieure acquiert une signification de façon rétroactive, c'est-à-dire que certaines vignettes donnent des informations concernant ce qui était en train de se passer auparavant. On comprend alors le flux de l'histoire une fois qu'on le voit sur la planche trois, lorsqu'il est déjà sorti dans la rue avec son masque, et qu'il devient rétrospectivement clair qu'il était chez lui et qu'il se disposait à sortir.

---

<sup>277</sup> La planche 3, vignette 3 située dans le temps et l'espace le personnage : il se trouve dans la rue à chercher son ennemi (on peut voir le panneau de la rue « Olinden », du quartier de Mataderos). On lit un graffiti sur le mur : un message de style publicitaire anachronique, fortement conatif « *Lea El picaflor* » une publication des informations et événements locaux du quartier, qui circulait dans les premières décennies du XX<sup>e</sup> siècle, quand Breccia n'était qu'un enfant.

Enfin, la scène de la mort de William Wilson, où il retrouve finalement son ennemi, se déploie sur les planches huit et neuf, et commence par une lutte entre les deux Wilson à l'épée. La première planche (voir Annexes, *Figure 51*) se compose de trois vignettes en disposition de bande horizontale, l'une sur l'autre, les trois susceptibles de démarquer un axe de symétrie verticale : la première donne à voir les deux figures en train de combattre à l'épée, celles-ci se croisent sur l'axe central. Derrière le combat, des spectateurs masqués encouragent les lutteurs. La vignette suivante montre les deux lutteurs sous un plan plus rapproché l'un face au lecteur, l'autre lui tournant le dos, les deux silhouettes étant identiques. La troisième vignette se construit par un montage alterné, éloignant momentanément l'attention portée sur les lutteurs et montrant les visages des spectateurs qui pleurent en premier plan. Ils prévoient la fin de l'histoire et reflètent en quelque sorte le regard du visiolecteur, comme s'il s'agissait d'un miroir. La planche suivante revient à la lutte, la première vignette répétant la disposition de la symétrie axiale, et montre encore une fois les lutteurs en contextualisant la case qui suit, laquelle donne à voir un détail du couteau qui rentre dans la chair et le sang qui coule. Ensuite deux vignettes montrent en premier plan William Wilson blessé, lorsqu'il est sur le point d'ôter son masque. On voit enfin son visage, identique à celui de son tueur. Le texte renforce l'idée qu'ils sont tous les deux la même personne, lorsque la victime annonce à l'autre qu'il va mourir aussi. Les mots de Poe, dans leur description suscitent une monstration de la cruauté et du sanglant, ce qui dans la bande dessinée se condense dans l'image du couteau qui s'enfonce dans le corps :

Le combat ne fut certes pas long. J'étais exaspéré par les plus ardentes excitations de tout genre, et je me sentais dans un seul bras l'énergie et la puissance d'une multitude. En quelques secondes, je l'acculai par la force du poignet contre la boiserie, et là, le tenant à ma discrétion, je lui plongeai, à plusieurs reprises et coup sur coup, mon épée dans la poitrine avec une férocité de brute.<sup>278</sup>

---

<sup>278</sup> Edgar Allan POE, *Nouvelles histoires extraordinaires*, op. cit., p. 92.



La dernière planche (voir Annexes, *Figure 52*) suit le moment où Wilson s'aperçoit qu'il y a deux visages identiques sans masque. Il meurt ensuite sous les yeux des témoins du carnaval, qui miment les expressions de tristesse de façon caricaturale, avec des larmes aux yeux. Finalement, la toute dernière vignette donne à voir la chambre de Wilson vide et le tango qui continue à jouer sans personne pour l'entendre.

#### **III.1.1.1.4. Les personnages-figures de Breccia**

Dans l'œuvre transpositive de Breccia le personnage est, en effet, un corps qui visualise les sensations et les sentiments tout en rendant en images les actions et les mouvements. À ce sujet, il nous semble pertinent d'établir désormais une typologie des différents personnages transpositifs que nous trouvons dans notre corpus. En premier lieu, certains personnages-figures gardent leurs formes et mènent l'action sous un mode plus ou moins figuratif, et sont différenciés, inscrits dans un espace autonome à l'intérieur duquel ils se situent. Par exemple, les enfants assassins de *La poule égorgée* ou Jekyll-Hyde dans *El otro yo del señor Jekyll* affichent tout de même des changements d'expressions très organiques dans leurs visages, qui accompagnent des changements émotionnels et psychiques. Ils sont représentés de façon plus ou moins naturaliste par une ligne modulée qui les différencie assez nettement du fond de l'image. Ces personnages plus attachés à la narration, se définissent simplement comme des personnages figuratifs.

Dans d'autres cas, les personnages-figures présentent des corps débordés et plastiques souvent en mutation ou en déformation tout au long des séquences. *La Vérité sur le cas de M. Valdemar* montre nettement cette plasticité : l'image d'un visage formée par des touches de couleur se reproduit case après case et devient progressivement une tache amorphe. Jekyll, quant à lui, accomplit aussi sa métamorphose, dans la version intitulée *L'Homme et la bête*, par des taches de couleur qui changent de place et de chromatisme et des formes ouvertes sur le fond. William Wilson oscille aussi entre la forme et l'informe, devenant dans certaines vignettes une masse achromatique ; finalement, *Dracula* et les fées deviennent des caricatures qui résultent sans doute d'une condensation de plusieurs représentations

des personnages existant dans notre culture visuelle ainsi que de la vision obscure du monde du dessinateur. Ces personnages sensoriels, sont confondus dans l'espace de l'image en diminuant la différenciation entre ces deux éléments, mais restent néanmoins identifiables. En revanche, les personnages a-figuratifs n'ont ni corps ni forme tout en ayant une présence plastique. Ils sont présents dans l'image au-delà de la représentation, comme par exemple l'entité *Cthulhu*, créée par Lovecraft, qui est un être indéfinissable et indescriptible qui devient une essence sans forme ni contour chez Breccia, une masse amorphe qui gagne la totalité de l'espace de la vignette. Enfin, dans *Là où la marée monte et se retire* le personnage n'est pas lisible non plus, mais il est visuellement tacite. Il mène la narration sous une forme de voix-off dans le texte. Son corps n'est pas montré mais il montre : le visiolecteur voit à travers ses yeux. Sa participation se traduit par certaines prises de vue où le regard du spectateur coïncide subjectivement avec son regard à lui. Il se maintient par rapport au texte-source, non pas à travers son nom ou ses caractéristiques physiques qui seraient décrites et ensuite montrées, mais par une dimension psychologique : ce qu'il ressent est mis en mots et ce qu'il voit depuis l'au-delà est mis en images.

Les personnages sensoriels, a-figuratifs et tacites et leur rapport à l'espace de l'image (parmi d'autres aspects visuels et séquentiels) nous permettent de réaliser une analyse de ce qui est spécifique à la bande dessinée de Breccia au-delà de sa condition narrative et figurative. Il nous semble qu'avec ces personnages-figures, Breccia conduit sa propre conception du dispositif de la bande dessinée, où la vision prévaut la lecture.



## **CHAPITRE 2-.LA BANDE DESSINÉE FANTASTIQUE DE BRECCIA**

### III.2.1. Principes pour une définition du genre

Il nous faut maintenant nous pencher sur l'analyse du genre fantastique, que Breccia semble privilégier, non seulement par affinité thématique, à cause d'un certain goût pour la noirceur, mais nous l'avons dit, pour les potentialités figuratives du genre. Lorsqu'on parle de genre en théorie littéraire, c'est selon une perspective classificatoire. Pourtant, la délimitation des genres en tant que groupes de ressemblance n'a rien de déterminé a priori, ni d'historiquement stable. Le genre pourrait ne pas être une catégorie applicable à tous les textes de la même manière. Chaque appellation est fondée sur des déterminations diverses, tel que le montre J.-M. Schaeffer :

Les termes génériques ont un statut bâtard. Ils ne sont pas de purs termes analytiques qu'on appliquerait de l'extérieur à l'histoire des textes, mais font, à des degrés divers, partie de cette histoire même.<sup>279</sup>

Dans cette citation, Schaeffer nous permet de prendre en compte le caractère extérieur des déterminations génériques qui sont tout de même identifiables à l'intérieur des textes. De plus, un classement systématique n'est pas envisageable vu la diversité de phénomènes auxquels les typologies des genres se réfèrent. Ces phénomènes sont plurivoques, ils ne se soumettent pas à une règle spécifique pour la détermination générique : chaque genre répond à différentes spécificités du texte. Alastair Fowler propose alors de penser les genres comme des familles plutôt que des types, puisque les liens entre les divers membres d'une famille diffèrent tout en appartenant au même clan :

Les représentants d'un genre peuvent être considérés comme constituant une famille dont ses membres individuels sont liés de diverses manières, sans avoir nécessairement une fonction unique partagée par tous. L'analogie s'avère

---

<sup>279</sup> Jean-Marie SCHAEFFER, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, 1989, p. 65.

très suggestive. Elle promet d'établir des connexions liant les sous-genres, mais aussi des ressemblances lointaines entre des œuvres divergentes.<sup>280</sup>

Nous reprenons cette catégorie puisqu'elle s'applique en effet aux œuvres lointaines et divergentes comme l'affirme ici A. Fowler. En effet, le même genre peut être dénommé pour les textes littéraires aussi bien que pour ses transpositions en bande dessinée. S'il s'agit des familles, les œuvres sont liées de façons multiples, elles ne partagent pas un trait unique et commun, mais plusieurs. Les genres sont par conséquent discriminables sur différents supports médiatiques et moyens expressifs et se définissent de façon préalable et extérieure aux différents dispositifs, ce qui crée des attentes spécifiques de la part du public, comme l'explique J.-M. Schaeffer :

Les classes génériques sont toujours *post festum*, en ce sens qu'elles ne possèdent pas de dynamique d'engendrement interne. De ce fait, il est vain d'espérer pouvoir déduire causalement les classes génériques à partir d'un principe interne sous-jacent : même s'il existe une compétence générique, elle ne saurait être que celle des auteurs et des lecteurs, et non pas celle des textes.<sup>281</sup>

Si la détermination générique est externe aussi bien qu'interne aux œuvres, leur genèse se situe à l'extérieur de celles-ci comme nous l'entendons dans cette référence. Ainsi, selon les affirmations de J.-M. Schaeffer, on peut constater que le genre se définit de façon externe au dispositif, puisque les récepteurs, en l'occurrence les lecteurs et visiolecteurs interviennent dans cette détermination. De la sorte, il se produit une forme d'accord entre l'œuvre et le public et ses attentes par rapport au thème et au ton du récit. Dans ce sens, l'un des points forts de la définition du genre est la récurrence qui crée des attentes construites préalablement à l'accès à une œuvre concrète. Les genres sont alors des types d'objets culturels, discernables dans

---

<sup>280</sup> Alastair FOWLER, *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Mass, Harvard university press, 1982, p. 41.

<sup>281</sup> Jean-Marie SCHAEFFER, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, op. cit., p. 74.

différents supports qui dans leur récurrence instituent des conditions de prévisibilité autant dans les domaines de l'exercice sémiotique que dans l'échange social<sup>282</sup>. Cet effet de prévisibilité que Hans Robert Jauss définit comme « horizon d'attentes » dans son ouvrage *Esthétique de la réception*, détermine un rapport particulier avec le public, une sorte de contrat préalable. Celui-ci se génère dans différents supports de l'univers méta-dicursif de l'objet, notamment la critique. Les films et les bandes dessinées sont usuellement présentés comme appartenant à un genre spécifique dans la presse spécialisée et la critique. Par ailleurs, la production de certains créateurs peut être classée par la critique puis par le public dans des genres spécifiques. Tel est le cas d'A. Breccia qui a été bien souvent associé au fantastique. Or dans sa bande dessinée, les attentes du public peuvent se voir faussées par les surprises des configurations visuelles et des procédés innovants auxquelles Breccia fait appel. Si au niveau du genre il peut exister une certaine stabilité, l'hétérogénéité dans la représentation est primordiale dans sa démarche. En effet, les attentes spécifiques du public ne seront peut-être pas satisfaites lorsque l'image propose une rupture du vraisemblable, qui s'oppose à une bande dessinée plus centrée sur la lecture.

Dans la littérature, le roman gothique, antécédent du genre fantastique, est illustratif du processus de fixation du genre, singularité qui délimite notamment certaines attentes prédéfinies chez le public. On peut s'appuyer ici sur H. P. Lovecraft, qui passe en revue l'histoire de ce genre depuis son apparition au XVIII<sup>e</sup> siècle, pour retracer les origines du fantastique et de l'horreur en littérature<sup>283</sup>. Reprenant une tradition courante, il fixe comme apparition du genre, comme premier exemple inaugurant la catégorie de gothique, *Le Château d'Otrante*, histoire écrite par Horace Walpole et publiée en 1764. Les éléments répétitifs du genre sont marqués par leur forte régularité et leur efficacité, prévoyant l'apparition de certains types de personnages bien caractérisés ainsi que des décors et des événements particuliers, énumérés par Lovecraft :

---

<sup>282</sup> Oscar STEIMBERG, *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares, op. cit.*, p. 41.

<sup>283</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, C. Bourgois, 1985, p.55.

Le château gothique, l'ancienneté effrayante, ses longs corridors et ses promenades, ses ailes désertes ou tombant en ruines, ses murs humides, ses catacombes malsaines et insoupçonnables, ses nuées de fantômes et de légendes effroyables, qui étaient autant de moyens de suspense et d'éprouvante.<sup>284</sup>

Dans le décor décrit par l'auteur, également rempli d'humidité, de poussière, et d'éclairages étranges, les personnages constituent ainsi des types fixes : le gentilhomme tyrannique et malveillant, l'héroïne pure et persécutée depuis toujours, le héros, valeureux et sans reproche. L'identification du public avec le genre s'accomplit assez spontanément puisque la récurrence de ses éléments ne se restreint pas à un dispositif spécifique, circulant à travers de complexes déterminations culturelles, comme l'explique A. Fowler:

Parfois les lecteurs peuvent saisir un genre avec une célérité mystérieuse, sur la base d'échantillons en apparence tout insuffisante, comme s'ils formaient un hologramme à partir des traces dispersées. Cette facilité d'acquisition reste problématique. L'explication peut être que les types littéraires sont en partie appris indirectement. Par exemple, à travers la conversation, la sous-littérature, la publicité, les films, et d'autres formes interdépendantes.<sup>285</sup>

Cet apprentissage indirect des types littéraires est évidemment très intéressant pour la transposition. Cette vie culturelle large des genres marque en effet le trait

---

<sup>284</sup> *Ibid.*, p.55.

<sup>285</sup> Alastair FOWLER, *Kinds of literature*, *op. cit.*, p. 55.

[...] sometimes readers can grasp a genre with mysterious celerity, on the basis of seemingly quite inadequate samples, almost as if they were forming a hologram from scattered traces. This ease of acquisition remains problematic. The explanation may possibly be that literary types are in part learned indirectly: for example, through conversation, subliterature, advertising, films, and other interdependent forms. (Traduit par mes soins)



d'union entre ceux-ci et la pratique de la transposition : les genres transcendent les frontières des dispositifs et se situent au milieu d'interactions sociales, d'attentes et de relais complexes. Ils traversent les différentes pratiques et productions culturelles, les distinctions génériques se trouvant dans tous nos discours qui les concernent : « Il nous arrive à tout moment de distinguer une sonate d'une symphonie, une chanson hard rock d'une chanson folk. »<sup>286</sup>

### **III.2.1.1. Théorie des genres et transposition**

La théorie de la transposition permet selon O. Steimberg de dégager les fondements de la notion de genre, puisque celui-ci se définit surtout par la focalisation de certains discours sur d'autres discours et sur les changements de dispositif, c'est-à-dire les modifications matérielles. Tandis que la dimension thématique est extérieure à l'œuvre et se constitue ailleurs, le genre se circonscrit à une série de discours qui y font référence, le titre étant la première piste. Dans le même ordre d'idée, Michel Serceau affirme que la notion de genre contribue à mieux comprendre le phénomène de l'adaptation et les liens entre un texte et un autre, notamment au niveau des changements et des transformations.

On ne se réfère pas à la *généricité* pour classer les adaptations dans les genres en tant que catégories, mais pour appréhender les distinctions génériques comme indices des rapports entre les œuvres, comme indices de la ou des transformations qui s'opèrent. [...] Le lien générique entre une adaptation et un texte peut ne concerner que certains segments, certains modes, certains niveaux (narratif, pragmatique...). Les autres segments, modes et niveaux peuvent entretenir des liens génériques avec d'autres textes, d'autres genres, d'autres classes.<sup>287</sup>

---

<sup>286</sup> Jean-Marie SCHAEFFER, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, op. cit., p. 7.

<sup>287</sup> Michel SERCEAU, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires*, op. cit., p. 68.

De ce point de vue, les transpositions de Breccia entretiendront en effet certains liens avec la caractérisation du fantastique d'un côté, et de l'autre avec d'autres aspects génériques du texte-source. En outre, les genres bénéficient d'un fonctionnement particulier dans chaque époque : « La difficulté du problème de l'identité générique des œuvres littéraires n'est pas due uniquement au fait que les textes sont des actes sémiotiquement complexes. Elle est liée aussi au fait que les œuvres, tant écrites qu'orales, ont toujours un mode d'être historique. »<sup>288</sup> J.-M. Schaeffer cite un exemple tiré de la fiction, celui de « Pierre Ménard, auteur du *Quichotte* » de Jorge Luis Borges, comme une exacerbation du caractère historique de chaque lecture/écriture et donc de chaque transposition. Le personnage de Ménard entame la réécriture du *Quichotte* (1605) de Miguel de Cervantes et il expose dans une lettre expliquant sa démarche les différences qui peuvent caractériser le même texte à deux moments historiques lointains. Le narrateur rapporte l'aspiration du personnage de réécrire *Don Quichotte* en retrouvant au mot près l'original :

Il ne voulait pas composer un autre Quichotte –ce qui est facile– mais le *Quichotte*. Inutile d'ajouter qu'il n'envisagera une transcription mécanique de l'original ; il ne se proposait pas de le copier. Son admirable ambition était de reproduire quelques pages qui coïncideraient –mot à mot et ligne à ligne– avec celles de Miguel de Cervantès.<sup>289</sup>

Pierre Ménard ambitionnait de se mettre dans la peau de Cervantes lui-même pour écrire le livre, sans tenir compte du temps passé et de l'histoire, tentative qu'il a dû abandonner, étant donné sa difficulté. « Composer le *Quichotte* au début du XX<sup>e</sup> siècle elle est presque impossible. Ce n'est pas en vain que se sont écoulées trois cents années pleines de faits très complexes. Parmi lesquels, pour n'en citer qu'un : le *Quichotte* lui-même. »<sup>290</sup> Chaque phrase, chaque idée, prend un sens particulier et nouveau lorsqu'on la rapporte à l'époque où elle a été écrite. On constate ainsi un

---

<sup>288</sup> Jean-Marie SCHAEFFER, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, op. cit., p. 131.

<sup>289</sup> Jorge Luis BORGES, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1951, p. 63.

<sup>290</sup> *Ibid.*, p. 66, 67.

changement délibéré de style : Le style archaïsant de Ménard –tout compte fait étranger– n’est pas exempt d’une certaine affectation. Il n’en est pas de même pour son précurseur qui manie avec aisance l’espagnol courant de son époque<sup>291</sup>. L’histoire de Borges évoque d’une façon démesurée le fait que la transposition produit sans exception un nouveau sens mais surtout qu’elle est située dans des circonstances socio-historiques précises. Dans les transpositions on trouve ces différents échos d’autres discours immergés dans la tradition et l’histoire. L’œuvre dialogue alors synchroniquement et diachroniquement avec d’autres œuvres et avec sa propre histoire. Nous travaillons le concept de fantastique et analysons par la suite précisément ces rapports de temporalité entre texte-source et œuvre transposée, notamment l’opération qui consiste à resituer les histoires dans des contextes géographiques et historiques distincts dans les bandes dessinées.

### III.2.2. Le genre fantastique

Le genre fantastique n’échappe pas à cette fugacité des caractéristiques distinctives du genre aussi bien dans la bande dessinée que dans la littérature. Toutefois, plusieurs éléments nous permettent d’analyser son agencement au sein des transpositions d’Alberto Breccia et de travailler les enjeux de l’image et de la visualisation. Car le fantastique est compris selon le linguiste et philosophe Tzvetan Todorov, comme « une *perception* particulière d’événements étranges. »<sup>292</sup> Cette perception entraîne une réaction, une ou plusieurs sensations liées à celui-ci, par exemple l’appréhension et la peur. Breccia revient souvent lors de plusieurs entretiens sur le rôle de la peur et d’un certain malaise constant comme une force qui oriente son travail comme dessinateur :

Parce que la peur, l’éprouvante, sont les sentiments, les sensations, qui ne cessent pas de nous accompagner dans notre vie. Nous avons peur de la maladie, de la mort, d’une attaque à main armée, d’un accident de voiture,

---

<sup>291</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>292</sup> Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

d'un coup d'état militaire... Je parle du contexte dans lequel je vis. Nous avons peur de la crise économique, de la guerre : nous cohabitons avec la peur. La peur est beaucoup plus présente en nous que l'amour.<sup>293</sup>

Le fantastique bascule autant dans la littérature que dans la bande dessinée vers un faible équilibre entre l'étrange et le merveilleux. Dans le premier, les événements s'expliquent par les lois de la réalité existante. Le merveilleux nous oblige au contraire à concevoir de nouvelles lois inconnues<sup>294</sup>. L'irruption de l'étrange nous arrache de l'ordre du connu et du contrôlé. En littérature comme en bande dessinée, le fantastique dévoile le fait que notre cosmos peut à tout moment devenir chaos. En ce sens, Harry Morgan définit ce genre par l'incompatibilité avec le réel :

Conservons donc comme point de départ l'idée d'incompatibilité avec le réel, de contradiction insurmontable ou, dans une version atténuée, d'ambiguïté. Le fantastique, ainsi défini, loin d'être une modalité littéraire quasi abstraite permise par la langue ou la machine de la fiction, est profondément ancré dans l'expérience individuelle et apparaît à chaque fois que l'ordre de l'univers est apparemment bousculé.<sup>295</sup>

Cette dimension de l'expérience individuelle, dont parle Morgan dans cette citation, relie le fantastique aux sentiments de l'angoisse, ou à l'*Unheimlich* de Sigmund Freud, qu'on peut traduire en français comme « inquiétante étrangeté ». Cette sensation provoquée par l'irruption du sinistre est selon Freud l'irruption d'un symptôme dans l'ordre du familier, lequel ayant dû rester caché, se manifeste. Il n'y a pas de mots pour l'expliquer, c'est le rappel ou la répétition d'une situation angoissante déjà connue qui s'actualise. Dans le dévoilement du sinistre, sous l'angle de Morgan, l'explication surnaturelle vient occuper la place de l'instance

---

<sup>293</sup> Alberto BRECCIA et Latino IMPARATO, *Ombres et lumières*, op. cit., p. 31

<sup>294</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>295</sup> Harry MORGAN, « La bande dessinée fantastique, genre impossible », *Neuvième art 2.0*. [En ligne] <http://neuviemeart.citebd.org/>.

d'hésitation, le recours au rationnel ne constituant pas la tendance majeure des œuvres fantastiques. La caractéristique principale du fantastique serait plutôt à son sens la « rupture des lois physiques » : l'ordre naturel est bouleversé, les morts reviennent à la vie, la pensée contrôle la matière, etc.

### III.2.2.1. *Le fantastique et la bande dessinée de Breccia*

Or, cette présence de l'irréel et de l'inconnu, fait que le genre fantastique est a priori difficilement associé à un art d'images comme la bande dessinée. C'est ce que remarque H. Morgan : « par définition, elle montre les choses, la littérature dessinée est beaucoup plus mal placée que la littérature écrite pour évoquer le factice, l'ambigu ou l'étrange. »<sup>296</sup> Autrement dit, on pourrait penser que la visualisation va à contresens de la suggestion du fantastique. Mais ces considérations s'accordent uniquement aux bandes dessinées qui restent dans la logique de l'image figurative et illustrative faisant prévaloir la lecture. Il suffit de voir les exemples que Morgan évoque : les *comic books* appartenant à la collection états-unienne *Classic illustrated*, à la manière des *comics* d'aventures traditionnels, du moins illustratifs. Le sentiment de l'étrange et le mystérieux est en effet annulé par cette image figurative à l'intérieur de la séquence : « Il semble que le dessinateur ait vérifié le conte, comme un comptable vérifie l'égalité des colonnes débit et crédit. On est, de bout en bout, dans l'explicite, c'est-à-dire le merveilleux. »<sup>297</sup> Dans ces considérations, H. Morgan décrit un type d'image BD plutôt illustrative, subsidiaire du littéraire, tel qu'on l'a caractérisé auparavant. Par conséquent, dans cette sorte de transposition, à savoir l'adaptation littérale, on cherche à illustrer le texte tout en annulant l'aspect énigmatique de l'irréel qui se manifeste subtilement dans la fiction écrite, puisque tout est lisible dans l'image. Par ailleurs, une solution alternative de la bande dessinée pour le fantastique serait très souvent l'accompagnement du texte par la création d'atmosphères visuelles à travers la couleur, la texture, les angles de prise de vue ou le cadrage. De plus, certains exemples, exceptionnels, procurent une solution

---

<sup>296</sup> *Ibid.*

<sup>297</sup> *Ibid.*

distincte, où l'image prend le relais de l'ambiguïté du fantastique. H. Morgan cite alors précisément comme exemple l'œuvre de Breccia où les possibilités narratives du dispositif sont menées jusqu'au bout :

Les procédés de Breccia, invasion des noirs ou, au contraire, passage au négatif, images ambiguës, techniques mixtes, stylisation voire abstraction, loin d'être des effets de style gratuits, concourent à cet appauvrissement volontaire du médium et transmettent l'étrangeté fondamentale du fantastique.<sup>298</sup>

Ainsi, les propriétés stylistiques de Breccia conviennent particulièrement à l'élément étrange du fantastique. Pour illustrer ces propos, nous analyserons des exemples du corpus, tout en définissant la particularité du fantastique chez Breccia.

Si l'enjeu principal du fantastique est l'irruption de l'irréel, *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* de Stevenson est un exemple adéquat de la présence des événements merveilleux dans la réalité : un homme se transforme en bête à certains moments de sa vie. Cette transformation, qui reste inexplicable par les lois physiques, a tout de même une explication scientifique car elle a lieu, en effet, suite à l'ingestion d'une substance créée après des longues recherches en laboratoire. L'intrigue, qui tient jusqu'à la fin de l'histoire dans la nouvelle, est faussée dans les deux transpositions en bande dessinée de Breccia qui jouent depuis le début avec la dérangement ambivalence et la duplicité physique du héros. Dans le premier cas, *El otro yo...*, Breccia fait ouvertement cohabiter les deux « états » du même individu dans une vignette en redoublant la contradiction et le caractère invraisemblable de cette duplicité physique. De même dans *William Wilson*, il joue avec la duplication du visage de deux personnages qui n'en sont finalement qu'un, ce qui est révélé dans la toute dernière vignette dans la bande dessinée. Puis dans *L'Homme et la bête*, il peint en séquence la transformation matérielle du corps de Jekyll-Hyde par une déformation de la figure et de l'espace. La modification de la figure se fait sur six vignettes et la progression ne se remarque pas uniquement sur le corps et ses mouvements, mais aussi dans la couleur et la lumière. La première case donne à voir

---

<sup>298</sup> *Ibid.*

une figure humaine de profil, avec ses contours définis, une lumière uniforme et une harmonie chromatique de teintes neutres avec un contraste plus ou moins mesuré. Dans la dernière vignette il fait coexister un ton neutre très foncé, presque noir, avec des couleurs assez vives et saturées pour la figure. Un clair-obscur dissout la figure et la lumière ciblée sur le visage du personnage définit clairement les traits du monstre (voir Annexes, *Figure 53*). Breccia met donc l'accent sur la transformation tout en la visualisant de façon irréaliste. D'une part, en dédoublant le personnage, il propose au visiolecteur deux chemins : soit il est question de deux personnages-figures égales, soit les deux cohabitent pour se retrouver à la fin l'un en face de l'autre. D'autre part, dans la deuxième version mentionnée, il travaille picturalement la transformation en visualisant ce paradoxe de la matière passant de la couleur à l'achromatisme et à l'informe. Or ce ne sont pas les formes du personnage qui se transforment mais la figure qui souffre une distorsion, devenant grotesque et se tordant dans l'espace sombre.

Une fascination pour la peur explique sans doute le choix par Breccia d'auteurs tels que Stevenson, Poe, Sábato, Jakobs, Quiroga, Lovecraft etc. Lovecraft abonde dans le même sens en privilégiant la peur, qu'il considère comme une affection primordiale chez l'homme : « L'émotion la plus ancienne et la plus forte chez l'homme est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est la peur de l'inconnu. »<sup>299</sup> Ce qui revient à un certain malaise face à l'étrange qui caractérise le fantastique. La mise en séquence des vies dans la pénombre et l'incertitude dévoilent l'intérêt de Breccia pour la création d'atmosphères lourdes autant que pour l'exploration du monde interne, de la psychologie des personnages, comme il l'explique lui-même :

En tant que dessinateur je fais ce que je fais sans trop bien savoir pourquoi. [...] Ce qui est certain c'est que les scénarios d'action ne m'enthousiasment pas ; j'aime bien les scénarios avec un autre type d'action, comment dire... intérieure, où je peux montrer le mouvement à travers des

---

<sup>299</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature, op. cit.*, 324.

regards et de l'expression des personnages, plus qu'en faisant bouger frénétiquement des bras et des jambes.<sup>300</sup>

Comme Breccia l'affirme dans cet entretien, il s'intéresse particulièrement à la perception et aux affects des personnages, à la manière dont ils font face aux événements fabuleux, et donc notamment au rapport entre le naturel et le surnaturel. Ces deux ordres dégagent la problématique fondamentale de la définition du genre fantastique dans l'analyse structurale de Tzvetan Todorov. Face à un événement extraordinaire qui a lieu dans la fiction dans un monde qui a priori ne diffère pas de celui du lecteur, le choix de savoir comment déchiffrer l'étrangeté ne peut prendre que deux chemins possibles, le critère naturel ou surnaturel. Soit il s'agit d'une illusion, d'un produit de l'imagination, soit l'événement fait effectivement partie de la réalité, ce qui dévoile un côté inconnue de celle-ci. T. Todorov le définit ainsi :

Voici la question principale, croire ou ne pas croire ; se laisser par chance convaincre par l'étrangeté de l'affaire ? « J'en vins presque à croire » : voilà la formule qui résume l'esprit du fantastique. La foi absolue comme l'incrédulité totale nous mèneraient hors du fantastique ; c'est l'hésitation qui lui donne vie.<sup>301</sup>

Le cœur du problème se situe donc selon Todorov dans l'hésitation et non pas dans la constatation de l'événement surnaturel. Si l'explication surnaturelle était acceptée, nous serions dans le domaine du merveilleux, genre mentionné auparavant par H. Morgan. À ce sujet, *La Patte de singe* constitue un exemple idoine de cette caractérisation du fantastique dans l'optique de T. Todorov. Dans la nouvelle de W.W. Jakobs, le doute s'installe dès le départ, lors de la conversation qui se tient à la table de cette famille qui reçoit une patte de singe, talisman ayant des propriétés magiques : il est susceptible à la fois de permettre la réalisation de trois souhaits mais aussi d'installer la misère dans la vie de la famille. Une fois que le père fait sa

---

<sup>300</sup> Alberto BRECCIA et Latino IMPARATO, *Ombres et lumières*, op. cit., p. 1.

<sup>301</sup> Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, op. cit., p. 29, 35.



première sollicitation en demandant à la patte deux cent Livres-sterling, son souhait se réalise, masqué dans des événements de la vie réelle, c'est-à-dire que l'argent arrive sous la forme d'une indemnisation suite au décès soudain de son fils. Ainsi, deux questions se posent : en premier lieu, l'argent arrive-t-il effectivement par l'action du talisman ? Ensuite, l'événement tragique associé à ce dédommagement (la mort du fils à son travail) n'est-il pas plus coûteux que l'argent reçu ? Les deux autres souhaits demandés par la suite laissent aussi un espace au doute, puisque les phénomènes pourraient toujours s'expliquer de façon rationnelle, sans avoir recours au surnaturel. Le dénouement de l'histoire laisse le choix au lecteur ; soit on contextualise les événements dans le rationnel, soit dans le surnaturel.

L'approche de Breccia par la bande dessinée se réduit à focaliser les affects des personnages par la monstration des expressions de leurs visages en premier plan, dans des séquences en montage alterné. Ce choix de cadrage, l'alternance des vignettes et la technique à l'encre diluée expressionniste avec une prédominance du noir et le clair-obscur créent une atmosphère sombre et pesante. On observe l'angoisse puis l'horreur des personnages traduites en prise directe par les multiples traits du pinceau, excessifs dans la représentation des visages pleins de plis et la lumière ciblée qui définit une zone d'ombre très foncée et une zone illuminée très claire (voir Annexes, *Figure 54*). Le récit de Jacobs dit sans dire, décrit sans trop expliquer les événements. L'auteur joue avec la tension entre les deux personnages et la fatalité des coïncidences. La fin de l'histoire nous laisse dans la désolation et la solitude, ce qui est surdimensionné chez Breccia, à travers la prédominance du noir et la répétition insistante de la porte d'entrée de la maison entourée par un aplat noir, dans des vignettes-*strips* d'orientation horizontale. Tout comme Jacobs, Breccia joue moins avec l'irruption de l'événement possiblement surnaturel qu'avec les réactions subjectives des personnages et la tension face aux calamités qui leur arrivent. L'espace du doute est donc ancré visuellement dans les personnages, empêchant partiellement le visiolecteur d'en faire un choix.

Le monde vraisemblable créé par la littérature fantastique pour y implanter l'événement douteux n'est pas transposable à la bande dessinée de Breccia. Celle-ci ne construit pas un monde vraisemblable qui dans l'image se comporterait selon la façon dont nous l'entendons, comme un espace figuratif. Les personnages sont engloutis par un vide noir texturé. Dans ce cas précis, l'analogie avec l'espace réel

tridimensionnel est très vague. Cette mise en espace ambiguë permet de centrer l'attention sur l'angoisse, la surprise, les affects, les modifications qu'éprouvent les personnages.

Par ailleurs, dans *Là où la marée monte et se retire*, le doute face à la présence d'un monde distinct dans l'univers est en quelque sorte annulé lors de la transposition, que Breccia entame avec le scénariste Carlos Trillo en recréant la nouvelle en huit planches. Dans le texte littéraire, l'ambiguïté entre la vie et la mort peut conduire le lecteur à se demander s'il s'agit du récit d'un mort ou du rêve d'un vivant. Le narrateur pourrait être mort, ce qui situerait sa réalité dans le domaine du surnaturel, sous la forme d'un témoignage depuis l'au-delà. Dunsany laisse le lecteur subtilement dans le doute jusqu'à la fin de l'histoire où l'on comprend qu'il s'agit du récit d'un long rêve du narrateur, ce qu'on peut confirmer par le titre de l'ouvrage qui inclut ce conte, *Tales of a dreamer* (Contes d'un rêveur). En lien avec la définition de Todorov, le fantastique est « un genre toujours évanescent »<sup>302</sup> étant donné que dans ce cas-ci, le doute disparaît lorsqu'on découvre qu'il s'agit d'un rêve. Dans la transposition, les auteurs omettent délibérément le fragment du récit consacré à la mention du rêve, le narrateur en première personne assumant la voix d'un mort. À la différence de *La Patte de singe*, la visualisation ne se centre pas sur les personnages mais sur la création d'un monde dépourvu de sujets et donc invraisemblable. La séquence reconstruit un monde dégradé que le héros observe au fil du temps et que le lecteur regarde à travers ses yeux : dans certaines séquences, l'image identifie le visiolecteur aux yeux du narrateur, par des plans subjectifs. Son ressenti est porté uniquement par la séquence scripturale construite à la première personne. D'autres cadrages assument des points de vue impersonnels, plus documentaires, comme les plans généraux ou en vol d'oiseau. Pour le premier cas, évoquons la planche trois, vignette trois, où la simplicité de la composition est remarquable. Avec un minimum d'éléments plastiques –des aplats noirs et gris construits par la technique du collage– Breccia réussit à créer une ambiance morne et assombrie. Le plan en contre-plongée du groupe d'hommes masqués comme des bourreaux, est formé par un unique aplat noir. Les yeux se démarquent par des points

---

<sup>302</sup> *Ibid.*, p. 47

blancs, ils regardent le lecteur qui est par conséquent identifié au regard de la victime/narrateur. La vignette suivante illustre un type de prise de vue impersonnelle. Il s'agit du plan général d'un paysage urbain, les trois hommes partent. De facture minimaliste, la bande dessinée visualise la désolation, la peine et la dévastation. Le ciel gris foncé crée une ambiance sombre, ainsi que les lumières ciblées (zones d'accent blanc) de la lune sur les surfaces et les objets. Les personnages, hommes et animaux, sont construits par des silhouettes, des masses en noir qui se détachent des fonds gris. Nul personnage n'a de visage ou d'expression, tout semble immobile, les figures ont un statisme inquiétant. L'immobilité se ressent aussi dans les cartouches de texte, où le narrateur explique comment il témoigne de tout ce qu'il se passe sans pouvoir réagir : il est muet et paralysé. Le texte porte alors des énoncés verbaux, mais c'est l'image qui rend la situation étrange et irréelle. Le visiolecteur est invité à s'identifier avec le personnage et à choisir entre les explications naturelle ou surnaturelle pour ce mort qui voit et qui parle.

Dans les formes de visualisation évoquées, mises en place par une série de procédés plastiques, les transpositions exploitent différents éléments en lien avec le contenu fictionnel des textes-source. La mise en images de la transformation et la duplicité contradictoire par rapport aux lois de notre univers, l'invasion de noir et l'isolement des personnages-figures ou le jeu avec l'absence visuelle du personnage-figure, constituent des moyens pour déplacer dans l'image l'incommodité qu'engendre l'hésitation. L'irruption du macabre dans un monde vraisemblable dans les textes-sources devient dérangeante pour le visiolecteur dans la mise en images. Nous tâcherons de mieux expliquer ces propos en établissant un parallèle entre les notions de « cosmos » et de « chaos » dans l'image et l'irruption de l'étrange dans un monde vraisemblable dans la littérature.

### **III.2.2.2. *Cosmos et chaos***

Le contact avec ces « formes du dehors »<sup>303</sup> mentionnées par Lovecraft, avec ce que Todorov appelle le merveilleux, c'est-à-dire là cette intrusion du surnaturel,

---

<sup>303</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, op. cit., p. 41.

place le visiolecteur des bandes dessinées fantastiques de Breccia en dehors du monde connu, du cosmos ordonné. Celui-ci s'approche du chaos, de tout ce qui n'a pas de forme et qui n'est pas explicable ou connaissable. Si Lovecraft articule cet enjeu que le fantastique partage avec la littérature, celui-ci est, bien entendu, applicable à l'image. Notamment à l'œuvre transpositive de Breccia, où l'absence délibérée d'ordre dans la composition et le manque de repères par rapport à la figuration, implantent le visiolecteur dans un monde « autre ». La perturbation des règles de « notre » réalité dans la littérature fantastique se visualise par le bouleversement des codes de la représentation BD. Ce vécu face à l'étrange dans l'image est analogue par exemple au rapport à l'inconnu et de la conception du chaos des sociétés traditionnelles conçu par Mircea Eliade<sup>304</sup>. Selon l'explication l'auteur, ces peuples, dans leur occupation du territoire, opposent d'un côté le territoire habité, le cosmos préalablement consacré et de l'autre le territoire indéterminé qui l'entoure. Ce dernier est un monde autre, un espace étranger et chaotique. Le monde connu et contrôlé le devient suite à sa consécration par l'emplacement d'un axe qui définit trois niveaux, cette fois-ci sur la verticalité : l'inframonde, le terrestre et le céleste. Tout ce qui reste en dehors du territoire horizontal atteint par cette consécration, est l'inconnu, l'incommensurable. De même, les règles de la vraisemblance dans la fiction répondent à certaines conventions ainsi que la représentation dans l'image BD, donc à la consécration d'un certain univers fictionnel du vrai monde qui est le nôtre, celui des visiolecteurs. Tout ce qui s'éloigne de cette vision conforme du monde, est a priori l'étranger et l'inconnu et par conséquent résiste. Dans le même sens, le rapport à la figuration chez Breccia marque une frontière entre le cosmos et le chaos, ses transpositions formelles s'éloignant de la figuration tout comme l'œil s'approche du chaos en les regardant.

En premier lieu, dans *Les Mythes de Cthulhu*, par une démarche analogue à celle de Lovecraft, Breccia montre sans montrer, décrit sans décrire. Le cosmos, le monde commun devient chaos, lorsque les figures humaines se fondent dans les textures et les traits brusques et abstraits du noir et blanc. « L'appel de Cthulhu », nouvelle publiée en 1928 dans *Weird Tales*, crée un univers littéraire que l'auteur

---

<sup>304</sup> Mircea ELIADE, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1994.

fera réapparaître dans plusieurs autres fictions. D'autres auteurs de littérature et de bande dessinée s'en empareront par la suite pour construire des dérivations de son œuvre, la situant dans un complexe réseau de transpositions. Dans ce chapitre des *Mythes de Cthulhu*, le narrateur rapporte une série de faits inquiétants et sinistres, démarche qui s'engage lorsqu'il entame la lecture des documents appartenant à son oncle, mort récemment. Ceux-ci révèlent l'existence d'images étranges et grotesques (figurines, reliefs, etc.) et des rites concernant des entités cosmiques qui ont habité la Terre bien avant les humains et qui attendent dans les profondeurs de la mer le moment où les étoiles seront convenablement alignées pour émerger de l'obscurité. Lovecraft suggère sans dire, accomplissant sa thèse sur l'impact de la réaction face à l'inconnu et l'inexplicable chez le lecteur du genre fantastique. Breccia suggère par l'image de façon analogue, des formes et textures abstraites et expressives, sans entrer dans la représentation figurative, ce qui extrait les visiolecteurs d'une image conforme et attendue, les plaçant du côté du chaos, d'un monde désorganisé et non pas investi. L'impossibilité de décrire l'être surnaturel, le « monstre », transmise par le narrateur impose chez le lecteur une difficulté pour donner forme dans l'imagination à une telle créature, ce qui la rend insaisissable. Lovecraft rapporte les mots des rêveurs : « quelques-uns avouaient leur terreur d'une créature gigantesque et innommable »<sup>305</sup> et décrit aussi une figurine de la créature surnaturelle qu'un sculpteur a créée sous transe hypnotique :

C'était une espèce de monstre, ou de symbole de monstre, que seule une imagination morbide avait pu concevoir. Je ne trahirai certainement pas l'inspiration du sculpteur en disant que son œuvre évoquait tout à la fois une pieuvre, un dragon et une caricature humaine. Une tête pulpeuse entourée de tentacules surmontait un corps écailleux et grotesque muni d'ailes rudimentaires ; mais c'était le contour général de cette effigie qui la rendait particulièrement effroyable.<sup>306</sup>

---

<sup>305</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Le mythe de Cthulhu*, Paris, J'ai lu, 2010.

<sup>306</sup> *Ibid.*, p. 8.

Face à cette description et à ces impressions, Breccia présente sans représenter. Des vignettes embrouillées où le monstre est une masse uniforme et non reconnaissable manifestent le passage de l'indicible à l'irreprésentable. Face à la difficulté de décrire chez Lovecraft, Breccia fait un choix qui va sur la même voie, c'est-à-dire le choix s'abstenir de donner une forme au monstre en développant tout une série d'images informes.

Ensuite, dans la transposition du chapitre du roman *Sobre héroes y tumbas* d'Ernesto Sábato, « Informe sobre ciegos », Breccia construit son univers par les mêmes procédés : la visualisation du voyage du héros vers l'inframonde terrifiant des aveugles se fait par une image figurale, abstraite, pleine d'une abondance de textures dans des espaces où surface et profondeur se contredisent. Dans le texte littéraire, l'expérience est vécue par le personnage comme réelle. Or en tant que narrateur, il laisse le choix au lecteur de la considérer effectivement comme hallucinatoire et paranoïaque. Dans ce cas-là, le surnaturel ne serait pas une option pour le lecteur. Breccia visualise dans la même démarche, c'est-à-dire qu'il rend dans son graphisme la perception propre du héros, en sachant que tout peut être par chance, un délire. En revanche, si le vécu du personnage était réel et non pas imaginaire, notre cosmos se verrait perturbé dans sa réalité par l'existence d'un inframonde obscur et chaotique habité par les aveugles.

Pour finir, il nous faudra considérer de manière spécifique le cas d'Edgar Allan Poe, auquel Alberto Breccia consacre plusieurs transpositions formelles. Fasciné par ses univers ainsi que par la personnalité perturbée et attachante de l'écrivain, Breccia visualise par des moyens très divers ses histoires éprouvantes.

### **III.2.2.3. *Edgar Allan Poe par Alberto Breccia***

Plusieurs aspects connectent l'écrivain Edgar Allan Poe et le dessinateur Alberto Breccia. Tous deux privilégient la forme courte. Si Poe s'est affirmé en tant qu'écrivain à travers le format de la nouvelle, condensant les misères humaines en quelques pages de texte, Breccia s'est confronté par l'image à ses peurs et ses contradictions dans des transpositions formelles, et cela en quelques planches de bande dessinée. Tous les deux ont touché l'impensable de la mort et les expressions

macabres de la matière. Breccia décide de transposer Poe, après avoir parcouru un long chemin de recherches visuelles. Il admire l'écrivain depuis son jeune âge, mais il a attendu arriver à une certaine maturité pour être en mesure de le transposer. La littérature de Poe constituait une source d'inspiration et d'apprentissage pour Breccia, autant que pour H. P. Lovecraft, qui lui consacre un chapitre de son ouvrage, expliquant son influence dans le récit d'horreur moderne. Poe incarne le créateur libre, qui ne reproduit pas le modèle établi, comme par exemple les conventions littéraires telles que le *happy end* :

La vertu récompensée, et en général un didactisme moral absolument creux, ou la soumission aux modèles et valeurs populaires, cherchaient en vain à mettre leurs propres émotions dans leurs œuvres et d'être du côté de ceux qui représentaient les idées fausses de la majorité.<sup>307</sup>

Comme le précise Lovecraft, il considère Poe comme un artiste qui exprime son individualité, échappant aux formules figées et aux jugements de valeur. Lovecraft voit chez Poe l'expressivité comme matérialisation d'une subjectivité : « Les démons intérieurs de Poe acquièrent aussi une présence maléfique et une puissance que n'eut aucun de ses prédécesseurs. »<sup>308</sup> Mais ce ne sont pas uniquement ses démons à lui auxquels E. A. Poe donnait vie dans ses écrits. De même que Breccia avec son souci de construire des profils psychologiques spécifiques au sein de la séquence, Poe entame une démarche d'apprentissage des mécanismes de la peur chez l'homme. Au moment d'écrire il dépasse amplement les procédés de la fiction gothique : « Cela provient du fait que leur auteur a compris à la perfection le mécanisme et la physiologie de la peur et de l'étrange : les détails essentiels à mettre en valeur, les incongruités exactes et les idées à choisir pour préfigurer ou accompagner l'horreur. »<sup>309</sup> *Le Cœur révélateur* et *Le Chat noir* sondent le monde psychologique des personnages, ses élucubrations

---

<sup>307</sup> Howard Phillips LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, op. cit., p. 92.

<sup>308</sup> *Ibid.*, p. 93.

<sup>309</sup> *Ibid.*, p. 93, 99.

paranoïaques, de même que le texte de Sábato mentionné auparavant. Le lecteur ignore par exemple s'il s'agit effectivement d'un cœur qui bat très fort en-dessous du sol ou si c'est effectivement le chat qui, intentionnellement, provoque un besoin destructeur chez son maître. Or comme pour le héros, ces perceptions sont réelles, le lecteur se met en relation avec elles et peut être en identification avec son malaise. Dans *Le Chat noir*, le narrateur affirme qu'il n'établit pas de lien entre ses actions envers le chat et les misères qui lui arrivent ; il dit juste décrire des événements ayant eu lieu, une chaîne de faits. Par ailleurs, le surnaturel est souvent image dans la nouvelle : le chat imprimé sur le mur, l'échafaud sur la tache blanche du deuxième chat, mais la possibilité d'une explication rationnelle se tient jusqu'à la fin. Dans les deux histoires, Poe met en scène un narrateur à la première personne en vue de révéler les détails d'un assassinat caché où le crime fonctionne comme prétexte pour explorer les effets de la culpabilité et la mauvaise conscience dans la psyché humaine. L'appréciation sur la santé mentale de l'assassin est peut-être plus importante que la démonstration de son innocence.

En ce qui concerne la plupart des transpositions des histoires de Poe faites par Breccia en collaboration avec différents scénaristes, des analogies avec le contexte historique de la création de ces bandes dessinées peuvent s'établir plus ou moins directement. Ces liens dégagent une certaine volonté militante de la part de Breccia par l'image, créant des références plus ou moins manifestes. La réalité politique argentine, notamment les événements de la dictature civique et militaire la plus sanglante de son histoire, mise en place entre 1976 et 1983 se trouvait au centre de ses évocations historiques.

En premier lieu, dans les histoires *Le Cœur révélateur* et *Le chat noir*, nous voudrions établir une correspondance entre les corps cachés des victimes et les « disparus » de la dernière dictature argentine, victimes de la séquestration et de la disparition forcée des personnes. La représentation du disparu dans l'imaginaire collectif s'associe spécifiquement à la silhouette d'une figure humaine, image générée par l'activisme politico-artistique des années 1980. Il s'agissait dans la vie quotidienne d'interventions urbaines multipliant ce leitmotiv sur des affiches, pancartes, sur les murs des bâtiments. Breccia établit le lien avec ces disparus à



travers la présence prégnante des figures-silhouettes, notamment celle du chat qui pend d'un arbre.

Ensuite, Breccia se penche dans *La Vérité sur le cas de M. Valdemar* sur la suspension des droits fondamentaux par le régime militaire et le progressif effondrement de ce pouvoir pour laisser la place à la démocratie. Poe reprend dans cette nouvelle les théories en vogue sur le mesmérisme, c'est-à-dire les supposées capacités de certains individus à contrôler les flux magnétiques situés dans les corps des êtres vivants. S'appuyant sur les postulats du physicien allemand Franz Mesmer, Poe construit un récit où la mort fait irruption de manière brutale suite à un état forcé et latente de suspension, occasion de sonder les probabilités de corruption de la matière. Breccia entame une recherche parallèle par l'image, comme nous l'avons déjà expliqué, en dégradant et dispersant la forme. Ensuite, avec *William Wilson*, Breccia établit aussi un lien fort avec son univers et le contexte historique en situant l'histoire dans le carnaval local, manifestation interdite par le gouvernement militaire. Dans la transposition de cette nouvelle, Saccomanno et Breccia transplantent le récit de l'Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle dans un quartier populaire de Buenos Aires, *Mataderos*, au début du XX<sup>e</sup> siècle et en plein Carnaval *rioplatense*<sup>310</sup>. Le personnage, à l'origine raffiné et bien habillé devient grotesque et grossier. Breccia commence par évoquer sa propre biographie dans la bande dessinée, faisant allusion à ses années d'étudiant. Il revient à sa jeunesse, à ses années d'ouvrier dans les abattoirs de Buenos Aires. E. A. Poe quant à lui, repart de sa propre adolescence et s'inspire de la théorie du *Doppelgänger*, c'est-à-dire du double fantasmagorique de l'autre soi-même, l'ombre qui marche à côté de nous. Chez Poe le double n'est pas un jumeau méchant mais la voix de la propre conscience : à chaque fois que Wilson trahit sa propre éthique pour tomber dans la dépravation, son autre lui apparaît pour le confronter à son comportement. Chez Breccia cette dualité se façonne par la répétition, la duplication de la forme, souvent par une symétrie qui accentue encore plus le malaise du personnage sensoriel.

Enfin, Breccia fait apparaître Poe en personne dans sa transposition de *Dracula*, établissant une référence à lui-même et à ses sources d'inspiration. Il brosse

---

<sup>310</sup> Carnaval caractéristique de la région du Río de la Plata.

un portrait parodique de l'écrivain en se moquant de sa réputation d'alcoolique (voir Annexes, *Figure 50*). Cette approche malicieuse caractérise fortement l'œuvre transpositive qui s'épanouit volontiers dans les domaines de la parodie et de la satire. Le fantastique et le merveilleux pourraient se voir comme opposés au comique, puisqu'ils font entrer le sinistre et créent une sensation d'étrangeté face à un choix que nous nous retrouvons obligés de faire. Or Breccia met franchement à distance l'aspect affecté du fantastique pour le rendre grotesque et risible. Il articule, comme nous allons le vérifier, la satire, critiquant sarcastiquement des personnages de la réalité et de la parodie, lorsqu'il ridiculise les textes-sources et leurs personnages par la mise en images.



## **CHAPITRE 3–. BRECCIA ET L'IRONIE. PARODIE SATIRIQUE**

### III.3.1. La parodie et la satire chez Breccia

Les bandes dessinées et les textes-sources que nous considérons appartiennent à une même famille générique. Néanmoins, il ne s'agit en aucun cas d'un ensemble cohérent et fermé mais d'un assemblage dynamique : les bandes dessinées transpositives d'Alberto Breccia peuvent à la fois correspondre à certaines caractérisations du genre fantastique et posséder des propriétés qui correspondent à d'autres genres, notamment le comique et le grotesque, que l'on n'associe pas d'ordinaire au fantastique, mais qui comme lui, comportent une licence de déformation et de transposition de la réalité réputée ordinaire. Dans les deux cas, il s'agit d'un affranchissement du réalisme. L'analyse de l'œuvre de Breccia nous permet ainsi de suggérer une affinité entre les genres fantastique et comique, notamment à travers la caricature.

Le plus grand nombre de transpositions de Breccia se situent dans le genre fantastique et le domaine du merveilleux mais certaines parties du corpus se transposent comme des parodies. Si la parodie comme genre entraîne elle-aussi la reprise d'un discours précédent, cette dimension ironique s'ajoute et redouble la démarche transpositive du texte à l'image-séquence. On opère en effet une sorte de dédoublement de la transposition, par rapport à la reprise et à la reconfiguration des récits : la première est une mise en images ; la seconde est un passage au burlesque et à la moquerie.

Une définition sommaire de la parodie évoquera précisément le comique comme principe de ce redoublement : « Imitation consciente et volontaire, soit du fond, soit de la forme, dans une intention moqueuse ou simplement comique. »<sup>311</sup> De même que pour la bande dessinée, l'aspect comique de la parodie l'a relégué comme genre ou pratique à un statut mineur ou divertissant par rapport à la gravité tragique. De la même manière, la considération de la pratique de l'*imitation* d'un texte antérieur l'a située parmi les arts de valeur inférieure, de la même façon que l'art de la gravure.

---

<sup>311</sup> Bernard DUPRIEZ, *Gradus: les procédés littéraires (dictionnaire)*, Paris, Union générale d'édition, 1984, p. 331.

Le besoin de Breccia d'orienter ses images et ses récits vers le caricatural et le grotesque s'implante, au début de sa carrière, dans son ambition en tant que jeune auteur de devenir dessinateur comique lorsqu'il débute. Breccia a eu, en effet, l'intention de devenir un dessinateur comique comme l'a été par la suite Quino, créateur de *Mafalda*, et qui dessinait pour des publications périodiques d'humour politique, le principal moyen d'expression étant la vignette unique. Appelés en Argentine « *humor gráfico* » ces dessins de presse ou *cartoons* se caractérisaient par un dessin caricatural avec une ligne claire d'encre de chine sur papier (voir Annexes, *Figure 55*). Pourtant, comme il l'avouait lui-même, Breccia n'a jamais été capable de réaliser ce rêve<sup>312</sup>. En tant que lecteur, il préférerait les dessinateurs comiques aux dessinateurs « sérieux », malgré sa participation à la genèse d'une bande dessinée adulte de haute qualité en Argentine. Son début dans la bande dessinée reste par ailleurs placée sous le sceau du comique, notamment dans ses bandes dessinées *Don Urbano*, publiées dans *Páginas de Columba* dans les années 1920 ; *Mu-Fa, un détective oriental*, publiée en 1939 et *Mariquita Terremoto*, publiée dans la revue *Espinaca* en 1941. Il s'agissait de séquences qui tenaient sur une page avec plusieurs vignettes développant un gag accompli dans la dernière page.

Par ailleurs, la bande dessinée comique prend une grande force dans son éclosion au début du XX<sup>e</sup>. Plus tard, vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, après une période d'apogée des *comics* d'aventures basés sur le graphisme figuratif, les bandes dessinées de style caricatural et satirique représentent une renaissance des *comics* festifs, négligés depuis quelques décennies. On peut distinguer dans certains exemples qui ont connu un grand succès à l'époque la modification radicale des ressources figuratives par rapport aux *comics* d'aventures de l'étape précédente, tels que *Peanuts* (1950) de Charles Schultz, *Astérix* (1959) d'Albert Uderzo et René Goscinny et *Andy Capp* (1958) de Reg Smythe. La période de l'après-guerre est donc marquée par une récupération de la bande dessinée humoristique des origines du médium. Cette bande dessinée est en effet née dans la presse satirique dans le XIX<sup>e</sup> siècle, espace consacré à la parodie et la satire. Le rapprochement de la parodie et la caricature s'affirme à ce moment-là à travers la caricature politique.

---

<sup>312</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain, op. cit.*, p. 242.

Déployant les ressources du comique, la bande dessinée a subi tout au long de son histoire les influences de la caricature, du cinéma burlesque et de la littérature satirique, tout en engendrant des formes d'humour propres. De plus, confinée à la dernière page du journal, elle était réservée au divertissement, son but principal étant l'efficacité d'une réponse idéale de la part du lecteur : l'éclat de rire. Le comique vise d'ailleurs cette efficacité directe : une mauvaise blague ne fait pas rire. C'est dans ce sens qu'Henri Bergson tâche de définir le comique, dans sa relation indéfectible avec l'existence humaine et sociale : « Un paysage pourra être beau, gracieux, sublime, insignifiant ou laid ; il ne sera jamais risible. »<sup>313</sup> On ne goûterait pas le comique si l'on se sentait isolé ; le rire a besoin d'un écho. Pour bien être saisi, il doit avoir une signification sociale puis prendre appui sur un assemblage de références partagées.

Plus attiré par cette dimension ironique et risible, Breccia n'a pas eu, au départ, l'intention de faire des bandes dessinées sérieuses de dessin naturaliste. Mais il y a tout de même été forcé, à titre de travail alimentaire, notamment lors de ses collaborations avec la maison d'édition de Manuel Láines et avec les revues *Paturuzito* et *Aventuras*. Il affirmait pourtant toujours avoir tenu à maintenir le caricatural dans son travail<sup>314</sup>, quoi qu'il en soit avec difficulté, puisque ce goût du comique n'était pas entièrement accepté à l'époque, que ce soit par les éditeurs ou par le public. Or ce goût pour le genre humoristique reste présent dans son œuvre transpositive qui est très souvent le résultat de choix personnels et non pas d'un éditeur en particulier, ce qui donne lieu à une grande liberté créative. Cette tendance apparaît donc sous plusieurs formes, notamment le caricatural dans des figures excessives, émergeant d'une certaine cruauté présente visuellement et qui répond au grotesque des histoires choisies, par exemple, à propos de « Buscavidas », bande dessinée qu'il a réalisée à partir du scénario de Carlos Trillo :

Le premier était un scénario aberrant : un gars qui coupe les mains de la femme, qui coupe les jambes de la femme, qui pique ses yeux. Il fallait un

---

<sup>313</sup> Henri BERGSON, *Le rire: essai sur la signification du comique*, Paris, PUF, 1964, p. 2.

<sup>314</sup> *Ibid.*, p. 242.

dessin grotesque. Comment illustrer tout cela autrement ? Je devais la rendre crédible par un dessin extravagant ; je ne pouvais pas faire une bande dessinée avec des dessins réalistes<sup>315</sup>.

Ce sont ces histoires qui le conduisent sur la voie formelle du grotesque par exemple. Comme il le fait souvent, Breccia nous fait ici part d'un certain déterminisme dans les textes ou scénarios à transposer, comme si les possibilités stylistiques induites par le texte-source étaient déterminantes. Ces arguments sont appréciables car ils dénotent au contraire une liberté au moment de créer, et non la soumission du graphiateur à l'écrivain du texte-source. Lorsqu'il se réfère à ses transpositions, Breccia ne fait pas entrer en ligne de compte, par exemple, la volonté d'un éditeur, mais seulement la force propre aux histoires qu'il fait devenir images. Et il nous explique ainsi les rapports entre genre fantastique, humour et caricature et expérimentation bédéistique : de telles histoires imposent de trouver des moyens neufs, strictement bédéistiques, précisément parce qu'elles se situent aux lisières du réalisme.

### **III.3.1.1. *La prise de distance de l'ironie dans la parodie et la satire***

L'ironie apparaît dans la parodie, selon Linda Hutcheon comme un mécanisme rhétorique en vue d'activer la prise de conscience de la part du lecteur, qui devient en quelque sorte un « décodeur »<sup>316</sup>. À la différence d'autres types d'allusions que peut faire un discours à d'autres le précédant, la parodie entraîne donc une distance critique manifestée dans l'ironie. Celle-ci implique une certaine perspective qui se met en place aussi bien du côté du producteur que de celui du récepteur :

---

<sup>315</sup> *Ibid.*, p. 242.

<sup>316</sup> Linda HUTCHEON, *A Theory of parody: the teachings of twentieth-century art forms*, New York, Methuen, 1985, p. 31.



Une distance critique est implicite entre le texte étant parodié et le nouveau qui incorpore une distance généralement signalé par l'ironie. [...] Contrairement à l'imitation, la citation, ou même l'allusion, la parodie requiert de cette distance ironique critique.<sup>317</sup>

Même si ses origines en tant que genre ou procédé remontent à l'Antiquité, la parodie exprime une forme d'autoréflexion très répandue dans la modernité. La vaste littérature sur la parodie à différentes époques et différents lieux met en évidence qu'il n'en existe aucune définitions transhistoriques unitaire. Aujourd'hui, une caractérisation suffisamment large s'adaptera aux pratiques contemporaines et aux différents arts : Linda Hutcheon voit la parodie comme une forme d'*inter-art discours*, élargissant le concept au-delà de la littérature pour couvrir les besoins de l'art moderne et contemporain qui entraînent de nouvelles appropriations textuelles. La parodie comme pratique s'enracine dans les nouvelles pratiques du XIX<sup>e</sup> siècle telles que la littérature au second degré : à la fin du Romantisme comme paradigme dominant et une fois dépassées les valeurs du génie et de l'inspiration, des conceptions plus artisanales de la littérature comme la réécriture et l'imitation des modèles reconnus sont vues comme des étapes nécessaires de la création. « Après avoir voulu refléter le moi, puis la réalité, la littérature tend à s'auto-réfléchir, dans une conscience de plus en plus aiguë du déjà vu et du déjà lu. »<sup>318</sup>

Les parodies de Breccia reprennent les textes-source selon différentes approches, notamment comme un moyen pour critiquer la réalité sociale et politique de son temps, par son évocation de l'horreur et sa dénonciation de la terreur. Le ton ironique, le style grotesque de l'image et l'appel à l'actualité nous conduit aussi vers le concept de satire, celle-ci vue comme un genre à travers lequel « on dénonce par le rire les vices, les abus, les défauts d'un individu, d'une institution ou d'une catégorie sociale ou professionnelle »<sup>319</sup>. La nature textuelle ou discursive de la parodie se

---

<sup>317</sup> *Ibid.*, p. 32, 34.

<sup>318</sup> Daniel SANGSUE, *La parodie*, Paris, Hachette, 1994, p. 22.

<sup>319</sup> Daniel SANGSUE, *La relation parodique*, Paris, J. Corti, 2007, p. 243.

différencie donc de la satire, laquelle trouve sa source et son objet dans la réalité et l'actualité extratextuelles. Or, une parodie (textuelle) peut se soumettre à un but satirique (extratextuel) :

Mais transformer un texte dans un but satirique, cela peut aussi vouloir dire : opérer la transformation parodique d'un texte et mettre cette parodie au service de la satire, et donc donner une cible extratextuelle à une transformation textuelle.<sup>320</sup>

La « parodie satirique » est donc selon D. Sangsue, la transformation parodique d'un texte en vue de faire la satire d'un objet extérieur à celui-ci. Le recours à la parodie de la satire s'explique car elle constitue un moyen de détournement, en vue notamment d'éviter la censure, en reportant indirectement une part de la responsabilité de la satire à l'autorité du texte parodié et en se protégeant derrière lui<sup>321</sup>. Les textes parodiés par Breccia sont des textes canoniques de la littérature, connus par une grande partie du public et qui deviennent souvent, à cause de leur notoriété même, des moyens sûrs et efficaces pour véhiculer une critique, une expression de mécontentement par le biais du satirique. Ce n'est pas un hasard si ces transpositions datent de la fin des années 1970 et du début des années 1980, moment de transition politique et d'extrême violence en Argentine. Ces histoires doivent être mise en relation avec l'actualité politique, et s'articulent avec le vécu des argentins au moment où elles ont été publiées<sup>322</sup>.

---

<sup>320</sup> *Ibid.*, p. 244.

<sup>321</sup> *Ibid.*, p.246.

<sup>322</sup> Les albums publiés en pleine dictature militaire argentine critiquent la situation politique par une indignation déguisée en histoire grotesque. Cela impliquait un risque pour les auteurs qui s'exposaient à la persécution ou à la disparition sous le régime dictatorial. Cela fut par exemple le malheureux destin du scénariste Héctor Germán Oesterheld, disparu jusqu'à ce jour ainsi que ses quatre filles, tous confinés dans des camps de concentration entre les années 1976 et 1977, assassinés et disparus par la suite. Aussi bien que par sa militance dans le groupe armé *Montoneros*, Oesterheld exposait publiquement sa position politique à travers ses scénarios de bande dessinée et ses publications.

Ceci est le cas de la transposition de la nouvelle d'Edgar Allan Poe, « William Wilson », que nous avons déjà analysé, où Saccomanno et Breccia transplantent le récit – situé à l'origine dans l'Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle – dans un quartier populaire de Buenos Aires, *Mataderos*, au début du XX<sup>e</sup> siècle en plein milieu des festivités du carnaval *rioplatense*. La restitution de l'histoire dans le contexte du carnaval constitue un moyen de tromper le régime militaire en vigueur à l'époque et de revendiquer cette fête populaire, l'une des premières manifestations culturelles populaires interdites par la dictature. Le carnaval a toujours en un sens politique fort, celui d'une transgression de l'ordre établi, en relation étroite avec la dépense, le mondain et le charnel. C'est un moment où la prise de possession de l'espace public et la transgression sont partout autorisées. L'une des libertés expressément autorisées par le carnaval *rioplatense* se trouve justement être la critique explicite des autorités politiques par des chansons satiriques. La bande dessinée évoque donc un des moments principaux de la manifestation populaire contre les autorités et thématise en même temps la violence qui régnait dans le pays à l'époque par le sang qui coule dans les rues. L'ignorance, l'indifférence à la bande dessinée ou l'incapacité des autorités dictatoriales représentées par leur organisme de censure, à interpréter un second degré, a facilité la publication de cette bande dessinée sans mettre la vie des auteurs en danger. Breccia et Saccomanno choisissent de se moquer du régime *de facto* en exaltant le côté prohibé du carnaval et en couvrant les personnages avec des masques grotesques et colorés. Par ailleurs, le ridicule porté par la satire du carnaval contient également un but thérapeutique : « la mise en œuvre du ridicule fonctionne comme exutoire pour expurger l'agressivité et la révolte contre l'ordre établi, pour offrir une nécessaire liberté d'expression. Ces manifestations permettent ensuite un retour à l'ordre et au calme. »<sup>323</sup> Au Moyen Âge, le carnaval comportait deux moments parallèles, d'un côté la section officielle, avec des défilés de char, des compétitions sportives et des représentations théâtrales et de l'autre côté, les activités informelles qui comprenaient les ripailles, les beuveries, les danses de rue et les déguisements qui menaient souvent à des débordements. On échangeait aussi des insultes et des chants satiriques :

---

<sup>323</sup> Sophie DUVAL et Marc MARTINEZ, *La satire: littératures française et anglaise*, Paris, A. Colin, 2000, p. 29.

Tous les éléments de la vie publique étaient marqués par le rire irrévérencieux qui en offrait un double négatif. La culture officielle construisait, parallèlement au monde officiel « *un second monde et une seconde vie* », engendrant une double perception de l'existence.<sup>324</sup>

Duval et Martinez empruntent à Bakhtine la vision carnavalesque de la satire comme une forme de vie et un espace cathartique de décharge, un moyen de ridiculiser et critiquer dans un environnement qui le permet, en l'occurrence un support ou dispositif qui le facilite. Dans *Dracula, Dracul, Vlad ? Bah*, publiée par la suite dans la période du retour démocratique où les crimes de la dictature sont devenus publics et susceptibles d'être jugés, l'indignation et la critique directe au contexte récent devient simple à décrypter. Breccia visualise les horreurs du terrorisme d'État en recourant souvent à une image à la fois stéréotypée et grotesque. À l'instar d'autres personnages de fiction mentionnés, Dracula a été repris dans une infinie diversité de dispositifs (cinéma, théâtre, comédie musicale, etc.). Dans la transposition de Breccia, le comte arde ses dents de vampire et sa soif de sang humain, mais il devient une créature en apparence inoffensive, dépassée par le contexte pénible qui l'entoure. Ira Koingsberg estime ainsi que le personnage, tellement repris dans plusieurs médias, n'est plus uniquement le sujet des remakes, mais l'effet d'une obsession<sup>325</sup> : aux multiples versions du texte de Bram Stoker s'ajoutent les centaines de films, bandes dessinées, séries télévisées, jeux vidéo sur la thématique des vampires. La transposition de Breccia constitue une vision significative parmi la diversité des mises au point du célèbre personnage. Dans le cadre de la parodie, il construit un sujet grotesque, aliéné et perdu dans un contexte qui renvoie à un moment précis de l'histoire argentine. Il déambule lors des cinq épisodes de l'album dans un pays dévasté par la terreur, la famine et la violence. À en juger par sa place dans les espaces qu'il parcourt et l'expression étonnée de son visage, avec ces yeux toujours grands ouverts, il joue le rôle de témoin et de juge des

---

<sup>324</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>325</sup> Andrew HORTON et Stuart Y. MCDUGAL (eds.), *Play it again, Sam*, *op. cit.*, p. 250.

événements sans trop les comprendre. L'épisode « Je ne suis plus une légende »<sup>326</sup> constitue, en ce sens, un portrait caricatural de l'horreur observée par Dracula. Toutes les images évoquent des événements liés à la dictature civile-militaire argentine, démarrée suite au coup d'État de 1976.

La première page présente Dracula avec des lunettes de soleil se promenant par les rues d'une ville quelconque. Or les signes qui ancrent l'histoire dans un certain contexte contemporain commencent à se dévoiler : sur une planche, on voit l'affiche représentant le visage du dictateur avec le mot « *papá* ». Celle-ci montre un gouverneur associé à la figure d'un père pour la population. En effet, le nom que les forces militaires ont donné à la dictature argentine, à savoir, « Processus de réorganisation nationale » inclut l'aspect paternel où le gouvernement auto-proclamé prétend, dans son discours, aménager le pays. La vignette suivante montre une femme sortant de chez un boucher appelé « le boucher du peuple » avec une jambe humaine dans les mains, trace des pratiques barbares de la dictature. Finalement, on voit un enfant en train de manger les tripes d'un chien et l'inscription « Dieu nous aime » sur le mur, certainement en référence à la collaboration de l'Église avec le terrorisme d'État. La planche suivante déroule la séquence d'une manifestation populaire, demandant la paix dans le territoire. On distingue au fond de l'image la *Casa Rosada* (siège du gouvernement argentin). Les militaires discutent de la situation et l'un d'entre eux donne l'ordre de réprimer les manifestants. Lorsque le personnage crie, des taches rouges sortent de sa bouche, symbole du sang des citoyens (voir Annexes, *Figure 35*). Les images des soldats avec leurs armes à feu et des manifestants en train d'être massacrés s'affichent sur la planche suivante, alors que Dracula, baigné de sang, regarde cela avec étonnement avant de prendre la fuite. Dans la planche quatre, Dracula parcourt le cimetière et sur le mur apparaît l'inscription « NN », du latin *Nomen nescio*, « de nom inconnu ». À l'intérieur, plusieurs tombeaux portent la même inscription, ce qui constitue une référence directe aux milliers de personnes disparues sous la dictature et dont les corps n'ont jamais été retrouvés. Un groupe de femmes en lamentation dans le cimetière fait allusion au groupe des *Madres de Plaza de Mayo*, les mères des jeunes disparus qui

---

<sup>326</sup> Référence au roman de science-fiction *I am a legend* (1954) de Richard Matheson.

protestaient pendant la dictature sur la Place de Mai, située en face du siège du gouvernement, et réclamaient la réapparition de leurs enfants. Ensuite, planche suivante, Dracula marche dans la rue avec un air de désolation, il arrive près d'un immeuble et il regarde en cachette ce qui se passe à l'intérieur, une scène typique de torture. L'horreur devenue image, est inspirée des témoignages que survivants ont faits au cours du premier procès de la Junte Militaire : une personne nue allongée sur une table métallique est torturée à l'aiguillon électrique. À côté de la table de torture on voit un seau qui porte l'inscription « déchets » et se trouve rempli de membres de corps humains. Le sourire de satisfaction sur le visage des nombreux bourreaux montre le sadisme des responsables de ce plan systématique mis en œuvre pour terroriser la population. L'aspect satirique s'implante dans la monstration grotesque des morceaux de corps, du sang, de la brutalité d'une histoire réelle qui s'articule avec la fantastique histoire de Dracula dont le mythe d'origine – celui de Vlad Tepes – est aussi bien sanglant. Le plus notable dans ces histoires et qui relève d'une approche parodique, est le fait que même Dracula, qui boit le sang des humains pour s'alimenter, semble déconcerté par cet écoulement de sang, lorsqu'il se promène entre désolation et horreur. Séquence après séquence, il semble être de plus en plus dégoûté et vraisemblablement déçu par la réalité qu'il découvre.

Tant que Dracula reste muet tout au long des séquences, l'ironie se manifeste dans le caricatural, autant que par le contrepoint qui se dégage de la contradiction entre les images et les mots écrits sur les affiches et sur les murs à l'intérieur des vignettes. On en trouve plusieurs exemples : l'affiche du dictateur « papa » ; le boucher de l'État qui distribue des parties humaines, l'enfant en train de tuer un chien et l'inscription « Dieu nous aime » ; la manifestation avec le mot « paix » qui se reproduit et la violence comme réponse ; le « NN » sur toutes les pierres tombales qui ont normalement comme fonction principale de fournir le nom du décédé. Puis dans la huitième planche, on se situe dans un quartier défavorisé où un prêtre est en train de donner à manger aux habitants. L'affiche sur le mur est éloquente : une publicité de Coca-Cola qui porte comme slogan « Tout va mieux avec Coca-Cola »<sup>327</sup>. La publicité de cette boisson, symbole du capitalisme et du

---

<sup>327</sup> Slogan de la marque à l'époque : « Todo va mejor con Coca Cola ».

néocolonialisme étatsunien<sup>328</sup>, manifeste autant la pauvreté et la précarité argentine que les mots d'ordres de la Dictature, sa propagande, sa corruption et ses mesures néolibérales. Les mots et les images deviennent aussi grotesques puisqu'elles sont très synthétiques, abrégées au point de devenir ridicules, démembrées comme les morceaux de corps qui traînent partout dans la séquence.

Finalement, la transposition des contes de fées des frères Grimm, notamment « Blanche-Neige », assume les deux dimensions, à savoir l'ironie dans la lecture du texte-source et la satire qui cible des personnages et des circonstances du contexte historique. Cette transposition est en quelque sorte plus insolite que les autres exemples mentionnés, d'abord parce que le texte-source visait à l'origine un public infantin. De plus, la présence de caricatures des figures publiques de la réalité interpelle le visiolecteur qui partage ces références. Tout comme Dracula, Blanche-Neige constitue autant un texte qu'un personnage largement repris sur plusieurs supports et qui prend sous le regard de Breccia des nuances macabres.

La bande dessinée suit l'ordre de l'histoire écrite par les frères Grimm mais, comme dans *Dracula*, elle fait recours à des images et symboles synthétiques, simplifiés à l'extrême, ce qui met en évidence la distance critique de l'ironie. Les personnages et décors, construits en partie par des bouts de papier et des photos par la technique du collage, sont tous fragmentés au sein d'un espace plastique aplati et chaotique.

Encore une fois, la distance et la contradiction ironique entre le mot et l'image apparaissent sur certaines séquences, notamment lorsque la reine se déguise pour tuer l'héroïne en lui offrant une pomme rouge. Les cartouches de texte décrivent son déguisement en pauvre fermière tandis que le dessin montre qu'elle se déguise en fermier mexicain très caricatural avec de grosses moustaches (voir Annexes, *Figure*

---

<sup>328</sup> Siège du « *Plan Cóndor* ». Coordination des opérations entre les têtes des dictatures de l'Amérique du sud et la CIA aux États-Unis qui avait pour but l'extermination systématique du communisme en Amérique du Sud et plus précisément de tout élément subversif dans ces pays. Les actions ont comporté la torture, l'interrogation, la surveillance, la disparition forcée (école de la « guerre moderne » française mise en place en Indochine et en Algérie) de toute personne supposée liée aux mouvements de la guérilla. Le *plan Condor* a constitué une organisation internationale clandestine pour l'application du terrorisme d'État.

56). De plus, lorsque Blanche-Neige arrive à la petite maison des nains, ceux-ci sont représentés par des caricatures de différents personnages fictifs et réels. La référence interne à la bande dessinée et aux médias est assurée par Yellow Kid, Corto Maltese et Laurel et Hardy, et la référence au contexte argentin par deux personnages de la vie publique argentine, et même Napoléon Bonaparte (voir Annexes, *Figure 57*). Le prince est incarné par une sorte de *malevo*, qui arrive dans une voiture des années 1930, au lieu de venir à cheval, comme le prince charmant dans le texte-source. Le *malevo* est le personnage archétypique du danseur de tango en marge de la loi, dans les chansons des années 1930 qui valorisent ce type de héros masculin. Lorsqu'il retrouve Blanche-Neige, on s'aperçoit qu'elle n'était ni morte ni sous l'influence d'un sortilège mais juste étouffée avec un bout de pomme, qui sort de sa gorge lorsque le prince s'approche. Breccia crée donc une scène risible, loin du baiser d'amour éternel que tellement de transpositions (notamment les dessins animés) de cette histoire ont évoqué. Ce qui fait rire est précisément la référence et le contraste entre les deux situations, le ridicule de la comparaison entre un baiser d'amour romantique et un rejet burlesque, et la manière dont la transposition s'en moque en créant une situation aussi invraisemblable, mais moins convenable. La reine, quant à elle, sera enfin punie pour sa malveillance, châtiment assuré par des militaires, en référence encore une fois à la torture, puisqu'ils l'obligent à porter des chaussures en fer incandescent et à danser jusqu'à ce qu'elle meure : « *Cayó muerta* » (« Elle tomba raide ») nous dit la réflexion finale, ce qui permet à Blanche-Neige et son prince de vivre heureux pour le reste de leurs vies.

Dans Blanche-Neige aussi bien que dans Dracula, l'ironie porte sur la caricature, les contradictions flagrantes entre mots et images et la simplification moqueuse des situations. De plus, les éléments plastiques engagent eux-mêmes un paradoxe étant donné que le caractère sombre des histoires est porté par des couleurs vives. C'est-à-dire que l'aspect sinistre de ces histoires est transposé par des climats chromatiques très joyeux. Il s'agit d'un parti pris de la part de Breccia qui cherche à dessiner la laideur avec les moyens de la caricature, du grotesque, mais sur un ton



joyeux et railleur : le sinistre devient encore plus sinistre en couleurs vives, comme il l'a lui-même précisé<sup>329</sup>.

### **III.3.1.1.1. Parodie, satire et caricature : les figures grotesques**

L'œuvre transpositive de Breccia se caractérise de manière générale par un certain excès de matière et des formes, notamment dans la représentation des personnages et leurs visages dont le dessinateur travaille la stylisation, l'exagération et l'agrandissement de certains traits, dans une démarche caricaturale. Ce caractère parfois maladroit ou ébauché des figures qui les tire parfois du côté du risible s'articule et contraste avec l'obscur climat des histoires.

Les figures grotesques qu'il façonne en vue de visualiser le côté démesuré, quasi sublime de certaines histoires sont devenues un élément identifiable dans son image. Les figures sont déformées à plusieurs degrés dans les œuvres en noir et blanc aussi bien que dans celles en couleur. Chez *Acuérdade*, de l'écrivain mexicain Juan Rulfo, scénarisé par J. Sasturain, les figures sont formées des petits bouts d'aplats blancs sur un fond noir : elles se forment par l'agencement de plans juxtaposés, notamment les visages exubérants avec des grandes bouches et de grands yeux, des traits de visage très poussés qui transmettent une certaine angoisse chez les personnages. Les formes sont systématiquement fragmentées, construites par de petits morceaux qui se dissolvent dans le fond. Les corps sont construits par petit bouts comme coupés au couteau, comme si ces têtes auraient été mastiquées et recrachées (voir Annexes, *Figure 58*). La même configuration apparaît dans plusieurs autres œuvres, notamment dans *Semblable à la nuit*, aussi en noir et blanc vu l'absence de lignes de contour les figures fréquentées. Chez *Drácula* ou *Le chat noir* cette fois-ci en couleur et sous rendu très pictural, les formes restent dans le même rendu grossier et caricatural, avec les traits exagérés et un excès très marqué des lignes d'expression.

---

<sup>329</sup> Juan SASTURAIN, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain, op. cit.*, p. 298.

Le besoin de Breccia de construire fragmentairement ses figures et de leur donner une allure grotesque provient de sa représentation du monde comme un lieu hostile et obscur et d'un parti pris ironique. Dans sa bande dessinée on peut voir comment il réussit à rire de soi-même et de son environnement. Un mélange de rire et de désespoir est toujours latent, derrière ses images.



## **CONCLUSION**

Rares sont les dessinateurs de bande dessinée qui ont réussi à se libérer des contraintes du marché aussi bien que des impératifs des éditeurs. Ceux qui l'ont fait ont montré que l'on peut toujours explorer de nouvelles voies dans cet art hybride, riche et complexe. Parmi eux, Alberto Breccia, autodidacte, a été un professionnel rigoureux qui, avec de la discipline et une méthodologie de travail basées sur l'effort et l'étude a réussi à se libérer de toute contrainte au moment de créer.

Après avoir répertorié et analysé un fragment spécifique de son œuvre, un constat s'impose à nous : sa bande dessinée a établi des nouvelles possibilités créatives, en intégrant des moyens plastiques inexplorés pour la pratique de la transposition. Mais la voix de Breccia est aussi politique et située en dialogue permanent avec sa propre réalité, notamment dans un contexte historique tourmenté, d'alternance entre démocratie et coups d'État militaires.

Si Breccia commence à expérimenter sur l'image et la séquence dans les bandes dessinées qu'il a faites en collaboration avec le scénariste Héctor Germán Oesterheld, c'est à partir des *Mythes de Cthulhu*, une de ses transpositions les plus connues internationalement, qu'il se retrouve dans une pleine liberté créatrice. Dépourvu des limitations éditoriales ou scénaristiques, il relit le texte de Lovecraft pour mettre en images l'inquiétant, l'étrange. Cette liberté l'oriente vers une nouvelle voie qu'il suivra jusqu'à sa mort. Le caractère expérimental et les différents éléments de l'image ont guidé le choix de notre corpus, résultat d'une sélection d'œuvres transpositives significatives. Nous avons établi des catégories d'analyse propres et spécifiques à l'étude de son œuvre en particulier tout comme à l'étude de la bande dessinée en général. Un certain nombre de concepts dont nous nous sommes servis existaient déjà, d'autres sont nés de l'analyse du corpus. Ils font tous partie d'une démarche qui comporte l'étude des fragments de l'œuvre transpositive de Breccia en vue d'établir des pistes pour une théorie visuelle de la bande dessinée. Nous avons tenté, sinon de créer un modèle d'analyse, au moins de rappeler un certain nombre d'éléments que nous considérons pertinents pour l'étude visuelle de cet art.

Puisque nous entendons la bande dessinée comme un dispositif, notion intégrant le support matériel, l'instance productive ainsi que la circulation de l'œuvre et sa réception, le dessinateur peut être considéré plutôt comme un *graphiateur*, notion que nous avons empruntée à Philippe Marion. Ce terme appelle une identification du public avec le graphisme, sa trace du dessinateur sur l'image,

comme nous l'avons expliqué. Quant au public, nous avons choisi de ne pas prendre en compte le concept de lecteur, soumis à la pratique de la lecture discursive et utilisé le plus souvent dans la théorie de la bande dessinée, pour employer celui de *visiolecteur*. Ce néologisme dérive des termes de vision et de lecture, unis dans un seul mot. Nous considérons cette notion mieux adaptée à l'appropriation suscitée dans la rencontre entre la bande dessinée et le public.

Ces trois piliers de l'étude du dispositif de la bande dessinée, à savoir le support matériel, le positionnement du dessinateur et le rôle du visiolecteur, ont guidé notre étude. Par ailleurs, à travers l'étude de ce qui est propre à Breccia, nous avons tenté de montrer comment la pratique de la transposition a été le déclencheur d'une image qui a marqué la bande dessinée : les bornes de ce moyen créatif ont été repoussées en partie grâce à sa production. Nous attribuons, en effet, une place centrale à cette démarche de visualisation des histoires littéraires. Pour reprendre la problématique du passage du texte littéraire à la bande dessinée, le terme transposition, passage d'une histoire d'un support à l'autre entraînant un nouveau départ, nous a donc paru plus approprié que celui d'adaptation qui soumet l'œuvre résultante de l'adaptation à sa source.

En vue d'expliquer la transposition formelle chez Breccia, nous avons exploré les fondements théoriques de cette pratique. Mais le caractère hybride de la bande dessinée nous a orientés en premier lieu vers les divers enjeux de la relation entre mot et image, notamment sur celui du passage de la littérature à la bande dessinée. Étant donné que le texte et l'image ont des modes d'existence distincts, les concepts de graphique et de figural, empruntés à Lyotard ont été dans ce sens, centraux. Les situations de lecture d'un texte et de vision d'une image engagent deux attitudes de participation physique différentes, bien que lettre et figure aient la même matière constitutive. Nous avons donc établi une prééminence du figural dans la visiolecture de la bande dessinée, si bien que la lettre est, elle aussi, présente et joue un rôle important.

Par la suite nous avons établi deux pôles dans la transposition en bande dessinée, l'un soumis à la lecture et au récit, l'autre faisant prévaloir la vision et une description relativement autonome du récit. Mais on aurait tort de classer les bandes dessinées entièrement dans l'une ou l'autre de ces catégories, vu que lecture et vision

sont toutes les deux présentes dans la bande dessinée, quoique selon différentes mesures.

Comme nous l'avons expliqué au cours de ce travail, la bande dessinée formelle centrée sur la vision caractérise l'œuvre de Breccia, laquelle nous met dans le terrain du plastique guidant le déroulement des séquences. Il effectue donc une transposition formelle, centrée sur les images et les sensations, par des procédés plastiques divers, rarement ou jamais utilisés dans la bande dessinée auparavant. Lorsque Breccia transpose et se « refait » lui-même dans chaque bande dessinée, sa transposition se caractérise en effet comme formelle, à la différence de l'adaptation littérale, comme nous avons tenté d'expliquer.

Si nous nous sommes centrés sur l'aspect visuel et l'éloignement de la narration, l'analyse du narratif a été à notre sens nécessaire pour comprendre la démarche entamée par Breccia. Il crée une image non exclusivement narrative et figurative, ces deux aspects étant présents dans son œuvre transpositive, qui se situe souvent aux bords de la narration. Le narratif est conçu comme une entité mobile qui peut se déplacer de support en support, ce qui permet d'identifier des éléments appartenant au texte-source sur l'œuvre transposée. Ceux-ci, restant stables d'un dispositif à l'autre, permettent en effet d'expliquer le phénomène transpositif du point de vue narratif. Nous avons identifié notamment le titre, l'anecdote, le thème et le personnage. Ce dernier constitue un des principaux éléments qui se maintient d'une œuvre à l'autre mais il nous a permis précisément d'observer le détournement par rapport au narratif. En premier lieu, car celui-ci devient personnage-figure et il a la possibilité visuelle de s'échapper vers le non figuratif. Nous avons établi un répertoire des différents personnages-figures brecciens : le figuratif, l'a-figuratif, le tacite et le sensoriel. C'est ce dernier qui nous a permis d'envisager une bande dessinée qui échappe à la narration et à la figuration, tout en nous connectant avec les sensations et le pur visuel. Comme nous l'avons analysé, ces personnages ne se situent pas dans des coordonnées spatiales de l'image, mais ils deviennent un continuum avec celles-ci, brouillant la distinction entre fond et figure et portant difficilement des rapports logiques avec d'autres personnages et avec un espace délimité.

Ce constat nous a conduits à examiner les notions de fond et de figure, ainsi que celle d'espace plastique, qui ont mené les analyses des vignettes. Par la suite,

nous nous sommes plongés dans l'analyse visuelle du corpus en vue de définir plastiquement la spécificité de Breccia. Pour ce faire, nous avons analysé l'espace plastique, élément très significatif dans son œuvre, et le lien avec le pictural, ainsi que les enjeux de la figuration et de l'abstraction comme deux partis pris par l'image. L'image abstraite, aussi désignée comme image pure, fait précisément prévaloir les éléments plastiques et leur qualité expressive et gestuelle. Mais c'est le concept de figural de Deleuze (repris de Lyotard) qui nous fait tisser des liens entre l'image breccienne et le manque de signification, étant donné que celui-ci fonctionne à notre sens en prise directe avec les sensations, comme convergence et divergence des forces sur la surface de la vignette et de la page. Le figural deleuzien permet de repenser la fonction des figures, lesquelles n'ont ni de fonction illustrative, ni des rapports logiques entre elles. Elles coexistent en ne se tenant qu'à ce fait. Ces caractéristiques, que nous observons souvent dans la bande dessinée de Breccia, permettent de l'établir comme non narrative, puisque c'est l'illustration qui, en se portant sur une image figurative, comme a pu le dire Deleuze, est en corrélat avec la narration. Ce sont précisément les figures qui portent la narration dans la conception de l'image que nous avons exemplifiées à travers la théorie albertienne de la Renaissance. Si Alberti affirme que c'est la présence des figures dans un espace cartésien ainsi que leurs rapports mutuels qui portent la narration dans l'image, chez Deleuze le rapport à l'espace et les liens entre figures ne se justifient nullement par l'illustration mais par d'autres rapports, tels que l'extraction et l'isolation ou le *matter of fact*.

En outre, nous avons analysé une alternative de plus à l'idée d'image narrative portée par Alberti, en reprenant un autre paradigme de la représentation dans l'histoire de l'art et de la peinture occidentale : la théorie de Svetlana Alpers sur l'art hollandais du XVIII<sup>e</sup> siècle. Si l'art de la Renaissance est un art narratif, celui expliqué par Alpers est entièrement descriptif. Il fait prévaloir la surface de l'image et non la profondeur d'un espace tridimensionnel mimé. Ce caractère descriptif de l'image a été soumis à la vignette aussi bien qu'à la séquence. Une visiolecture descriptive entraîne la visiolecture de la bande dessinée sans tenir compte des contraintes de la narration, notamment les personnages, leurs rapports, leur situation dans l'espace, le montage, etc.



Suite à ce travail de recherche et d'écriture, notons que ces caractéristiques de l'œuvre transpositive de Breccia peuvent être applicables à d'autres œuvres : l'éloignement du narratif, son analyse à travers la catégorie du figural et la mise en place d'une étude des formes, de la composition et l'espace interne à l'image, de l'articulation visuelle des vignettes, etc. Mais nous avons aussi tenté de trouver ce qui est propre à l'œuvre de Breccia. D'une part, nous avons analysé les aspects génériques, et son inscription dans le fantastique et la parodie. Ces aspects nous ont aussi permis de considérer comment Breccia visualise à partir de la coïncidence entre l'irruption de l'étrange dans le fantastique et le manque de repères dans son image au niveau de la représentation. De plus, l'ironie et la satire nous ont montré une prise de distance moqueuse mais aussi réflexive de la part de Breccia par rapport à la bande dessinée.

D'autre part, nous avons étudié le recours à la répétition de l'image, avec différentes fonctions *visualisatrices* et plus largement comme référence au système de reproduction des images dans notre culture. Nous avons expliqué les mécanismes de la répétition que nous caractérisons comme compulsive, matérialisée par la reproduction technique et analogique des images des figures ou vignettes. L'analyse des séquences nous a permis d'observer la génération des rythmes de croissance, alternance et décroissance, mais aussi sa propre position face à la répétition et la reproduction des images, qui s'exprime dans son œuvre en rapport avec la reproductibilité.

### **L'influence de l'œuvre de Breccia**

Au terme de cette tournée de regards et d'analyses nous ne pouvons envisager qu'une conclusion ouverte, composée de quelques réflexions. Pour commencer, l'image BD chez Breccia est toujours instable, en déséquilibre. L'alternance entre figuration et figural, entre la diversité dans la multiplicité et la répétition, entre représentation naturaliste des personnages-figures et déformation totale, dégage le fait que le corpus ne peut pas être considéré de façon uniforme. Car la diversité des bandes dessinées et leur caractère multiple nous montrent précisément des progressions et de forts contrastes dans les rangs existant entre les divers pôles

opposés que nous avons définis. Toutefois, une tendance majeure ressort à notre sens, qui est celle de l'orientation vers l'informe et le non narratif.

En outre, l'espace interne des vignettes et son lien aux figures provoque un mouvement déclenché par des forces et des tensions visuelles. Les traits, les coups de pinceau et les papiers arrachés ainsi que la structure des compositions montrent un grand dynamisme dans les images et les séquences. Cette instabilité ne caractérise pas seulement la vignette, mais elle se maintient tout au long de la séquence. Cette dernière est également instable au vu des rapports visuels mais non logiques entre les vignettes. Breccia nous invite à nous immerger dans un monde de formes qui bougent, de figures qui se fondent, d'espaces qui changent.

L'instabilité et le *chaos* (selon les termes de Mircea Eliade) dans l'image breccienne éloignent parfois le visiolecteur de tout ordre et par conséquent de son *cosmos* connu. Ces éléments peuvent d'ailleurs se mettre en rapport avec la réalité politique et sociale de l'Argentine. L'aspect politique de la démarche de Breccia est porté non seulement par certaines thématiques mais aussi par les moyens de créer l'image, une image sans repères, et la série de références, parfois grotesques à l'évidence, parfois subtiles, qui nous interpellent. Si Alberto Breccia ne se définit pas comme un dessinateur politique ou *dénonciateur* nous trouvons des aspects de son travail qui nourrissent ces éléments : en poussant jusqu'au bout les possibilités du dispositif, il a opéré des ruptures radicales qui ont porté un défi au public assujetti à la société des masses.

Suite au constat de l'importance de Breccia dans le champ de la bande dessinée mondiale, nous aspirons à la mise en valeur et à la reconnaissance du maître, sûrement pas assez reconnu internationalement dans le milieu des études théoriques de la bande dessinée. Breccia a influencé de grands dessinateurs contemporains de bande dessinée, consacrés ou émergents, tels que Mikaël Bourgouin, Lorenzo Mattotti, Frank Miller, José Muñoz, entre autres. Nous avons tenté une explication, certainement réductrice, de ce manque de reconnaissance internationale : il serait dû au fait qu'il s'agit d'un auteur périphérique, au sens géographique et politique du terme, c'est-à-dire qu'il a choisi de travailler et de résider dans un pays « lointain ». En réponse aux pistes d'analyse proposées, l'étude entreprise dans ce travail pourra être complétée par la mise en relation de l'œuvre de Breccia avec d'autres auteurs et d'autres œuvres, notamment par une étude des versants stylistiques du dessinateur

dans différents univers de la bande dessinée. En outre, une étude transversale par une analyse comparative des différentes transpositions de Breccia, en les mettant en lien avec d'autres transpositions en bande dessinée (et *via* d'autres dispositifs) des mêmes textes-sources, permettrait sûrement d'apporter de nouvelles clés d'analyse pour la transposition et la visualisation. Une telle étude resterait dans les bornes de la théorie de la bande dessinée. Mais après avoir croisé sous différentes catégories la bande dessinée et les arts visuels, nous envisageons concrètement une ouverture de la recherche qui puisse se répandre vers d'autres univers, notamment celui l'art contemporain.

### **Suite de la recherche : bande dessinée et art contemporain**

Une première approche à notre problématique a été d'analyser la façon dont la bande dessinée de Breccia échappe au figuratif et au narratif, car nous considérons que le corpus analysé est d'abord plastique. C'était un premier pas pour étudier la bande dessinée de Breccia à travers des catégories d'analyse de la théorie de l'art. Un autre jalon que nous proposons dans cette conclusion est d'envisager la fuite de la bande dessinée par rapport à son dispositif technique d'origine. C'est-à-dire que nous souhaitons développer de nouvelles catégories, notamment celles de « bande dessinée étendue » (*historieta expandida*) ou de « bande dessinée hors-format » pour mieux expliquer une bande dessinée qui n'existe pas dans la page mais dans l'exposition, qui se *visiolit* en déambulation, qui utilise l'espace réel autant que la surface de l'image.

Les stratégies visuelles propres à Breccia qui nous ont permis de rapprocher son œuvre de certains mouvements artistiques modernes, notamment picturaux, ont constitué un point initial dans l'établissement d'un dialogue entre la bande dessinée et les arts visuels. Si celle-ci fait en effet partie des arts visuels, l'étape suivante consisterait à l'intégrer à des pratiques propres à l'art contemporain : que se passe-t-il lorsque la bande dessinée, après avoir échappé au narratif pour être plastique part au-delà de la page, de la surface pour se répandre dans l'espace réel ?

Mieux comprendre les divers croisements entre bande dessinée et art contemporain entraîne la considération d'une pluralité de niveaux. En premier lieu,

on peut distinguer la catégorie de bande dessinée sur laquelle nous avons travaillé ici : celle des auteurs comme Breccia, qui utilisent les éléments expressifs de la peinture ou d'autres arts visuels dans leurs bandes dessinées. Aussi avons-nous voulu montrer dans le présent travail une première tentative pour émanciper la bande dessinée du linéaire et du narratif.

En second lieu, nous situons les artistes visuels qui fondent leur pratique sur le traitement des éléments emblématiques de la bande dessinée. À ce sujet, nous avons déjà mentionné le cas de certains artistes du *Pop art*, antécédent des pratiques qui existent encore dans l'actualité. La bande dessinée était ici une source de motifs esthétiques, qui se resituaient dans le domaine de l'image unique. De cette façon, dans les années 1960 se produisait une sorte de récupération de la part de l'art « officiel » de la culture populaire. Le dilemme portait sur la distance entre les regards divers sur un même objet : d'une part, l'appréciation et la légitimation de la bande dessinée par le « grand art », en exposant leurs qualités plastiques ; d'autre part, la charge de la part des dessinateurs sur la façon dont le *Pop art* avait vidé de contenu la bande dessinée (nous avons déjà mentionné l'avis d'Art Spiegelman qui affirmait sarcastiquement que Lichtenstein avait fait pour la bande dessinée ce que Warhol pour la soupe).

Finalement, certains artistes passent radicalement de l'album ou de la page à un format élargi de bande dessinée qui dépasse le dispositif imprimé. Dans ce cas-là on opère une transposition du domaine de l'édition et de la presse à celui de l'institution artistique. C'est pour ces types d'œuvres que nous voudrions développer les catégories mentionnées, de bande dessinée étendue, bande dessinée hors-format et bien d'autres. Citons l'exemple de l'artiste Francesc Ruiz (Barcelona, 1971) qui emprunte son inspiration initiale à la bande dessinée en tant que substrat esthétique et narratif ainsi que comme matériel historique et opératif. En concevant les comics comme continent d'une description du réel il opère la création, l'altération, la restitution, l'assemblage... Il génère des récits qui révèlent la construction des identités individuelles et sociales, sexuelles et urbaines sous des formats divers, comme une galerie de miroirs, un kiosque de journaux, etc. Par exemple, son œuvre *The Funhouse*, qui a été construite sous différentes configurations pour différents événements (notamment pour la Biennale d'art contemporain du Havre en 2010) est une pièce composée de plusieurs panneaux,

chacun correspondant à une vignette de bande dessinée contenant des personnages de taille réelle et des bulles de dialogue. Ces panneaux fonctionnent à la fois comme des énormes miroirs déformants. L'arrière-plan de l'espace est reflété/illustré dans ces vignettes de même que les personnages reflètent le spectateur, créant un espace d'exposition parallèle et imaginaire. Le public est en quelque sorte amené à regarder son reflet dans ces personnages d'encre générant un vécu particulier, un commentaire social. Actuellement, les pratiques artistiques et la bande dessinée sont de plus en plus associées, vu la prolifération des nouveaux modes de collaboration entre des formes expressives diverses. L'installation, la performance, l'art vidéo s'articulent avec le dessin, la séquentialité, la multiplicité et le codage spécifique du mouvement et du son propres aux *comics*. Comme on pourra constater avec le cas de Francesc Ruiz, plusieurs artistes contemporains accordent une importance majeure au langage de la bande dessinée dans leur production artistique<sup>330</sup>.

Puis, du point de vue institutionnel, l'entrée de la bande dessinée dans la scène de l'art contemporain est marquée depuis quelques années en France par certains événements spécifiques. D'abord, les expositions consacrées au neuvième art dans des espaces d'art contemporain, notamment *Hergé à Beaubourg* (Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2007) ainsi que *Claire Bretécher* (Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou, 2015-2016). Ensuite, l'intégration de la bande dessinée dans des collections de musées d'art et de culture en général, notamment à travers l'acquisition de planches originales. Enfin, les événements qui problématisent directement la question des liens entre les deux champs : les expositions *Vraoum !*, La Maison Rouge, Paris, 2009 et *Quelques instants plus tard... art contemporain et bande dessinée*, Couvent des Cordeliers, Paris, 2013, ainsi que la Biennale d'art contemporain du Havre, *Bande dessinée Art contemporain, la nouvelle scène de l'égalité*, Le Havre, 2010. Comme antécédent, nous l'avons déjà évoqué, on a l'exposition au *Bande dessinée et figuration narrative* au Musée des Arts Décoratifs à Paris (1967) et la *Bienal de la historieta* à l'Instituto Di Tela à

---

<sup>330</sup> Mentionnons quelques-uns : Martin Vitaliti, Collectif Miracle, Jochen Gerner, Rafael Sica, Gilles Barbier, Virginie Barré, Olivier Bramanti, Ruppert et Mulot, Ilan Manouach, Jean-Michel Alberola, Jorge Opazo, Alvaro Barrios, etc.

Buenos Aires (1968), ainsi que l'exposition *High and low: modern art and popular culture* au MOMA, New York (1990).

Nous l'avons déjà dit, Breccia a fondé une liberté dans le champ la bande dessinée, un chemin qui a été suivi ou pris par d'autres dessinateurs BD. Cette ouverture a pu s'étendre à d'autres formats et à des espaces autres que la page. Cette bande dessinée qui est une image et non pas une trame discursive, nous permet de concevoir ce dispositif comme le déclencheur d'autres pratiques artistiques et d'espaces où s'instaurent des échanges réels entre ces deux champs que sont la bande dessinée et l'art contemporain. Ceux-ci donnent lieu à différents questionnements et expériences sur cette problématique très actuelle.

Pour finir, nous proposerons dans la suite de cette recherche de mettre en relation l'idée de personnage sensoriel, liée à l'expérience et non pas au déroulement d'une histoire et le corps du public par rapport à une bande dessinée répandue, qui puisse générer, comme le fait l'œuvre de Francesc Ruiz, un espace envoûtant, interpeller le public et son corps. Nous citons l'exemple de cet artiste car son œuvre représente une véritable articulation entre les éléments de la bande dessinée et l'espace d'exposition et l'espace urbain. Nous ne développerons pas la référence à sa pratique artistique en détail ici, espérant pouvoir continuer cette recherche ultérieurement.

La bande dessinée comprise comme un moyen expressif qui peut repousser ces bordures très loin nous permet dans cette réflexion finale de l'utiliser comme un outil pour comprendre certaines pratiques contemporaines. Il faut noter que cet art a su être, notamment à partir des années 1940 en Argentine (mais pas seulement à cette époque et dans ce pays) une pratique codée qui limitait ses règles à l'agencement d'une histoire racontée par la séquence d'images du texte et un dessin figuratif. C'était un instrument massif pour raconter. Le rôle exceptionnel d'Alberto Breccia dans le champ de la bande dessinée argentine à l'époque et par la suite, a été de reformuler le dispositif et de se laisser aller sans respecter les impératifs de la production, ce qui a représenté une possibilité pour le visiolecteur d'avoir accès à une image avant-gardiste et expérimentale sur un dispositif massif ; image à laquelle celui-ci n'accédait pas forcément sur d'autres circuits. Cette démarche expérimentale

de Breccia, très personnelle nous a autorisé dans cette recherche à répandre encore plus la définition de bande dessinée, en vue d'observer comment certains de ses traits distinctifs (l'intrication de l'image et du texte, la reproductibilité, la séquence, la discontinuité, l'ellipse...) peuvent s'articuler à d'autres pratiques contemporaines.





## **BIBLIOGRAPHIE**

## Sources primaires I

### Œuvres de Breccia (transpositions)

BRECCIA Alberto, *Edgar Allan Poe. El gato negro y otras historias*, Buenos Aires, Doedytores, 2011.

BRECCIA Alberto, *Los Mitos de Cthulhu*, Buenos Aires, Doedytores, 2008.

BRECCIA Alberto, *Informe sobre ciegos y otras historias*, Buenos Aires, Colihue, 2007.

BRECCIA Alberto, *Breccia Negro. Version 2.0*, Buenos Aires, Doedytores, 2006.

BRECCIA Alberto, *Dracula, Dracul, Vlad ? Bah...*, Genève, France, Les Humanoïdes Associés, 1993.

BRECCIA Alberto et OESTERHELD Héctor, *Mort Cinder*, Grenoble, Glénat, 1982.

PIGLIA Ricardo, *La Argentina en pedazos*, Buenos Aires Argentina, Ediciones de la Urraca, 1993.

TRILLO Carlos et BRECCIA Alberto, *Había otra vez... El lado oscuro de los cuentos infantiles*, Buenos Aires, Doedytores, 2013.

### Bandes dessinées

BRECCIA Alberto et SASTURAIN Juan, *Perramus*, Grenoble, Glénat, 1991.

CANIFF, Milton, *L'intégrale couleur de Terry and the pirates*, Paris, Zenda, 1990.

DORÉ Gustave Auteur et MARET Léon Postface, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, Strasbourg, 2024, 2013.

GAIMAN Neil et MCKEAN Dave, *L'orchidée noire*, Saint-Laurent-du-Var, Panini comics, 2009.

MCCAY, Winsor, *Les aventures complètes de Little Nemo*, Taschen, 2014.

MARINI, Enrico, DESBERG, Stephen, *Le Scorpion*, Tome 1, Paris, Dargaud, 2000.

MATTOTTI Lorenzo et KRAMSKY Jerry, *Docteur Jekyll & Mister Hyde*, Paris, Casterman, 2002.

SAMPAYO Carlos et MUÑOZ José, *Sudor sudaca*, Paris, Futuropolis, 1986.

TRONDHEIM Lewis, *Mister O*, Paris, Delcourt, 2005.

TRONDHEIM Lewis, *Mister I*, Paris, Delcourt, 2005.

VAUGHN-JAMES Martin, *La cage*, Paris, Les impressions nouvelles, 1986.

## **Sources primaires II. Textes littéraires**

BORGES Jorge Luis, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1951.

DUNSANY Edward, *A dreamer's tales*, Charleston, Biblio Life, 2009.

FRÈRES GRIMM, *Contes de Grimm*, Paris, Nelson, 1937.

JACOBS William Wymark, « La patte de singe », in Jean-Pierre KERLOC'H (éd.), *Petite anthologie de la nouvelle*, Toulouse, Sedrap, 2003.

LOVECRAFT Howard Phillips, *Le mythe de Cthulhu*, Paris, J'ai lu, 2010.

POE Edgar Allan, *Nouvelles histoires extraordinaires*, Paris, France, Flammarion, 2008.

QUIROGA Horacio, « La gallina degollada » in *El terror argentino : cuentos*, Buenos Aires, Aguilar Altea Taurus Alfaguara, 2002.

SÁBATO Ernesto, *Sobre héroes y tumbas*, Madrid, Austral, 2003.

STOKER Bram, *Dracula*, London, W. Rider and son, 1912.

STEVENSON Robert Louis, *Dr Jekyll and Mr Hyde*, Penguin, 2008.

## **Ouvrages et articles cités ou consultés**

### **Littérature et théorie de la bande dessinée**

BAETENS Jan, LEFÈVRE Pascal, BOUYER Sylvain, Centre belge de la bande dessinée, GROENSTEEN Thierry et PODIUMKUNSTEN ASLK-CGER en, *Actes du Colloque international: L'image BD : Het stripbeeld*, Open Ogen, 1991.

BARBIERI Daniele, *Los lenguajes del comic*, Barcelona, Paidós, 1993.

BARREIRO Roberto, « Los fanzines de historieta argentinos. Apuntes para una historia. 1979-2001 », *Revista latinoamericana de estudios sobre historieta*, vol. 6, n° 24, 1996.

BOLTANSKI Luc, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, Paris, 1975.

BRECCIA Alberto et IMPARATO Latino, *Ombres et lumières: conversations avec Latino Imparato*, Paris, Vertige graphic, 1992.

CAPUTO Tony, STERANKO Jim, *Visual Storytelling: The Art and Technique*, Watson-Guptill, 2002.

CARABALLO Laura Cecilia, « Informe sobre ciegos de Breccia y la puesta en imágenes de la incertidumbre » in Sebastián Gago, Iván Lomsacov y Roberto von Sprecher (éd.) *Recuerdos del presente: Historietas argentinas contemporáneas*, Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información Editorial, 2013.

CARABALLO Laura Cecilia, « La bande dessinée argentine à l'épreuve de l'immigration, de 1940 à aujourd'hui » in *Albums, bande dessinée et immigration 1913-2013*, Paris, Futuropolis, 2013.

CARABALLO Laura Cecilia, « William Wilson *inadaptado*: lectura y encarnación por Breccia-Saccomanno » in Verone, Lucas y Reggiani, Federico (eds.), *Creencias bien fundadas. Historieta Argentina y Política, del Proceso hasta nuestros días*, Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información Editorial, 2012.

COUPERIE Pierre, *Le noir et le blanc dans la bande dessinée*, Paris, Serg, 1974.

COUPERIE Pierre, DESTEFANIS Proto, FRANÇOIS Édouard et HORN Maurice, *Bande dessinée et figuration narrative: histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale*, Paris, Impressions S.E.R.G., 1967.

- DE SANTIS Pablo, *Historieta y política en los ochenta. La Argentina ilustrada*, Buenos Aires, Letra buena, 1992.
- DE SANTIS Pablo, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 2004.
- EISNER Will, *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*, New York, W.W. Norton, 2008.
- EISNER Will, *Graphic storytelling*, Tamarac, Poorhouse Press, 1996.
- Revue Ramona, « Especialísimo Breccia », n° 36, Novembre 2003.
- FOFI Goffredo, *Conversations avec Muñoz et Sampayo*, Paris, Casterman, 1998.
- FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Du linéaire au tabulaire », *Revue Communications*, n° 24, 1976.
- FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « La couleur dans la bande dessinée », *Revue d'Esthétique*, Tome XXV, Décembre 1972.
- GAUTHIER Guy, « Les codes de la bande dessinée », *La revue du cinéma. Image et son*, Numéro spécial hors-série, 1985.
- GOCIOL J. et ROSEMBERG D., *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires, De la Flor, 2004.
- GROENSTEEN Thierry, 2013, « Breccia face au défi du texte », *Neuvième art 2.0* [En ligne] <http://neuviemeart.citebd.org/>.
- GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration*, Paris, Presses universitaires de France, 2011.
- GROENSTEEN Thierry, « Définition et origine : des rapports entre la sémiologie de la bande dessinée et son étude historique », [En ligne] *Editionsdelan2.com*
- GROENSTEEN Thierry, *Le système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.
- GROENSTEEN Thierry, *Töpfer, l'invention de la bande dessinée: Töpffer*, Paris, Hermann, 1994.
- GROENSTEEN Thierry, « Entre monstration et narration, une instance évanescence : la description », in *Colloque international L'image BD = Het stripbeeld*, Leuven, Centre belge de la bande dessinée Open Ogen, 1991.

GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée, récit et modernité: Centre culturel international de Cerisy-la-Salle, 1-11 août 1987*, Paris, Futuropolis, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988.

GROENSTEEN Thierry, VAN BELLE Anita, DELLISSE Luc, CROIX Arnaud DE LA, COMA Javier et LECIGNE Bruno, « Dossier Alberto Breccia », *Cahiers de la bande dessinée*, n° 62, Avril 1985.

GUBERN Roman, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península, 1972.

LACASSIN Francis, *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Paris, Editions 10/18, 1971.

LECIGNE Bruno et TAMINE Jean-Pierre, *Fac-similé: essai paratactique sur le nouveau réalisme de la bande dessinée*, Paris, Futuropolis, 1983.

MASOTTA Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1970.

MARION Philippe, *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993.

MENU Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double: langage et marges de la bande dessinée perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, l'Association, 2011.

MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éd. de l'An 2, 2003.

MORGAN Harry, « La bande dessinée fantastique, genre impossible », *Neuvième art 2.0*. [En ligne] <http://neuvieart.citebd.org/>.

MOULIN Didier, GROENSTEEN Thierry, LASCAULT Gilbert et GAUMER Patrick, *Couleur directe: chefs d'œuvres de la nouvelle bande dessinée française*, Thurn, Kunst der Comics, 1993.

PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002.

PEETERS Benoît, *La bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1993.

PEETERS Benoît, *Case, planche et récit*, Paris, Casterman, 1991.

PICQUENOT Alain, « La grande vignette et le récit », *Revue Communications*, n° 24, 1976.

- REGGIANI Federico, « ¿Quién “dice” una historieta? Historietas y teoría de la enunciación, un resumen. », Primer congreso internacional Viñetas Sueltas, Buenos Aires, UBA, 2010.
- RIVERA Juan, *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Coquena, 1992.
- SAMSON Jacques, « Stratégies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée », in *Bande dessinée, récit et modernité: Centre culturel international de Cerisy-la-Salle*, Futuropolis, 1988.
- SASTURAIN Juan, *Breccia, el Viejo. Conversaciones con Juan Sasturain*, Buenos Aires, Colihue, 2013.
- SASTURAIN Juan, *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1995.
- SASTURAIN Juan, « Breccia y el Mort Cinder », Emission *Continuara. Historietas argentinas*, Chaine Encuentro, Argentine.
- SCOLARI Carlos, *Historietas para sobrevivientes. Comic y cultura de masas en los años 80*, Buenos Aires, Colihue, 1998.
- SMOLDEREN Thierry, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Paris, Les Impressions nouvelles, 2009.
- STEIMBERG Oscar, « La historieta. Poderes y Límites », *Revue Transformaciones*, n° 41, 1972.
- STEIMBERG Oscar, « La nueva historieta de aventuras. Una fundación narrativa », in *La narración gana la partida*, Buenos Aires, Emecé Editores, 2000.
- STEIMBERG Oscar, *Leyendo historietas. Estilos y sentidos de un « arte menor »*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1977.
- TISSERON Serge, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2000.
- TRONDHEIM Lewis, GARCÍA SÁNCHEZ Sergio Auteur et MORAL Lola, *Bande dessinée: apprendre et comprendre*, Paris, Delcourt, 2006.
- VÁZQUEZ Laura, *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Paidós, 2010.

VERONE Lucas, « Historieta, discurso político y narración. La revista *Fierro* entre dos épocas » in Verone, Lucas y Reggiani, Federico (eds.), *Creencias bien fundadas. Historieta Argentina y Política, del Proceso hasta nuestros días*, Córdoba, Escuela de Ciencias de la Información Editorial, 2012.

### **Arts visuels, cinéma et philosophie**

ALBERTI Leon Battista, *De la peinture: 1435*, Paris, Macula Dédale, 1992.

ALPERS Svetlana, *L'art de dépeindre: la peinture hollandaise au XVII<sup>e</sup> siècle*, Paris, Gallimard, 1990.

ARDENNE Paul, *Art, l'âge contemporain: une histoire des arts plastiques à la fin du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, du Regard, 1997.

ARNHEIM Rudolf, *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*, Berkeley, États-Unis, University of California Press, 1974.

AUMONT Jacques, *L'Image*, Paris, Nathan, 1990.

AUMONT Jacques et MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, A. Colin, 2008.

AUMONT Jacques et MARIE Michel, *L'esthétique du film*, Paris, Nathan, 1984.

BANDA Daniel et MOURE José, *Le cinéma, l'art d'une civilisation : 1920-1960*, Paris, Flammarion, 2011.

BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.

BAXANDALL Michael, *L'œil du Quattrocento: l'usage de la peinture dans l'Italie de la Renaissance*, Paris, Gallimard, 1985.

BELTING Hans, *L'image et son public au Moyen âge*, St Pierre de Salerne, G. Monfort, 1998.

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique: version de 1939*, Paris, Folio, 2007.

CALABRESE Omar, *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1994.



- CHRISTIN Anne-Marie, *L'image écrite ou La déraison graphique*, Paris, Flammarion, 1995.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2, L'image-temps*, Paris, Minuit, 2006.
- DELEUZE Gilles, *Francis Bacon, logique de la Sensation*, Paris, Seuil, 2002.
- DELEUZE Gilles, *L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983.
- DIXON Wheeler Winston et FOSTER Gwendolyn Audrey, « The Hollywood studio system in the 1930s and 1940s », in *A short history of film*, Londres, Taurus, 2008.
- ECO Umberto, « Sémiologie des messages visuels », *Revue Communications*, vol. 15, n° 15, 1970.
- ELIADE Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1994.
- FRANCASTEL Pierre, *Pierre Francastel. Peinture et société, naissance et destruction d'un espace plastique, de la Renaissance au cubisme*, Lyon, Audin, 1952.
- GAUTHIER Guy, *Vingt leçons sur l'image et le sens*, Paris, Edilig, 1986.
- GOMBRICH Ernst Hans, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, Paris, Gallimard, 1987.
- GOMBRICH Ernst Hans, *Studies in the art of the Renaissance, 1: Norm [and] form*, Oxford, Phaidon, 1978.
- GRABAR André, *Le premier art chrétien: 200-395*, Paris, Gallimard, 1966.
- GUBERN Roman, *La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea, Barcelona*, Barcelona, Gustavo Gili, 1987.
- KANDINSKY Wassily, *Point et ligne sur plan: contribution à l'analyse des éléments picturaux*, Paris, Gallimard, 1991.
- LYOTARD Jean-François, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1971.
- MARIN Louis, *De la représentation*, Paris, Gallimard, 1994.
- MCCLOUD Scott, *Understanding Comics*, New York, William Morrow/Harper Collins, 1993.
- METZ Christian, *L'énonciation impersonnelle ou Le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991.

PANOFSKY Erwin, *La Perspective comme forme symbolique: et autres essais*, Paris, Minuit, 1975.

PEIRCE Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978.

RAMÍREZ José Antonio, *Medios de masa e historia del arte*, Madrid, Cátedra, 1997.

SAINT-MARTIN Fernande, *Sémiologie du langage visuel*, Sillery, Presses de l'Université du Québec, 1987.

SAUVAGNARGUES Anne, *Deleuze et l'art*, Paris, PUF, 2005.

SCHAPIRO Meyer, *Les mots et les images: sémiotique du langage visuel*, Paris, Macula, 2000.

VERSTEGEN Ian, *Arnheim, Gestalt, and art: a psychological theory*, Wien, Springer, 2005.

VERON Eliseo, *La sémosis sociale: fragments d'une théorie de la discursivité*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1988.

### **Narration, genres littéraires**

BAKHTINE Mihail Mihailovič, *Esthétique de la création verbale*, Paris, Gallimard, 1984.

BERGSON Henri, *Le rire: essai sur la signification du comique*, Paris, PUF, 1964.

DUPRIEZ Bernard, *Gradus: les procédés littéraires*, Paris, Union générale d'édition, 1984.

DUVAL Sophie et MARTINEZ Marc, *La satire: littératures française et anglaise*, Paris, A. Colin, 2000.

ECO Umberto, *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Librairie générale française, 1989.

FOWLER Alastair, *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*, Cambridge, Mass, Harvard university press, 1982.

GENETTE Gérard, *Figures, II*, Paris, Seuil, 1969.

- GENETTE Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.
- HUTCHEON Linda, *A Theory of parody: the teachings of twentieth-century art forms*, New York, Methuen, 1985.
- JAKOBSON Roman, « Linguistique et poétique », in *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963.
- LOVECRAFT Howard Phillips, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, C. Bourgois, 1985.
- MARIN Louis, *Le récit est un piège*, Paris, Minuit, 1978.
- RICŒUR Paul, *Temps et Récit*, Paris, Seuil, 1993.
- SANGSUE Daniel, *La parodie*, Paris, Hachette, 1994.
- SANGSUE Daniel, *La relation parodique*, Paris, J. Corti, 2007.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, 1989.
- TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

### **Transposition, adaptation**

- GAUDREULT André, GROENSTEEN Thierry, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy*, 1998.
- HORTON Andrew et MCDUGAL Stuart Y. (eds.), *Play it again, Sam: retakes on remakes*, Berkeley, University of California press, 1998.
- HUTCHEON Linda, *A theory of adaptation*, New York, Taylor & Francis, 2006.
- MITAINE Benoît, ROCHE David et SCHMITT-PITOT Isabelle, *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015.
- RAJEWSKY I. O, « Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality », *Revue Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques*, Numéro 6, 2005.

RICŒUR Paul, *Du littéraire au filmique : système du récit*, Nota Bene, 1999.

RYAN Marie-Laure, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, U. of Nebraska Press, 2004.

SERCEAU Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires: théories et lectures*, Liège, CÉFAL, 1999.

STEIMBERG Oscar, *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Buenos Aires, Atuel, 2005.

TRAVERSA Oscar, « Carmen la de las transposiciones », Actas del 1er Congreso Nacional de Semiótica, La Plata, UNLP, 1986.

## INDEX RERUM

- abstraction, 26, 27, 33, 85, 87, 106,  
128, 177, 195, 204, 207, 208, 209,  
210, 219, 250, 278, 312
- adaptation, 12, 13, 18, 62, 90, 92,  
115, 126, 151, 153, 172, 175, 176,  
177, 179, 180, 181, 182, 252, 256,  
273, 277, 310, 311, 331, 332
- alternance, 85, 127, 137, 150, 152,  
153, 154, 155, 157, 158, 160, 213,  
281, 309, 313
- alterné, 43, 135, 206, 264, 281
- analogique, 30, 138, 142, 145, 147,  
230, 313
- anecdote, 18, 25, 60, 115, 117, 118,  
173, 181, 182, 185, 252, 253, 254,  
255, 263, 311
- art hybride, 17, 20, 38, 46, 51, 58,  
128, 203, 309
- arts plastiques, 13, 68, 140, 141, 185,  
211, 217, 328
- atmosphère, 109, 185, 186, 231, 238,  
239, 281
- bande dessinée argentine, 16, 37, 38,  
39, 49, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63,  
66, 67, 68, 72, 75, 76, 77, 78, 80,  
82, 101, 106, 108, 125, 172, 256,  
259, 318, 324
- bande dessinée opaque, 111, 117, 119
- bande dessinée transpositive, 12, 30,  
32, 33, 66, 85, 118, 126, 147, 177,  
183, 197, 204, 209, 219, 245
- caricature, 35, 157, 285, 293, 294,  
295, 296, 304, 305
- collage, 43, 69, 104, 106, 119, 120,  
122, 208, 212, 215, 216, 282, 303
- comic books*, 116, 141, 277
- comique, 35, 47, 49, 66, 138, 247,  
257, 290, 293, 294, 295, 330
- descriptif, 23, 24, 25, 118, 127, 128,  
196, 197, 200, 203, 218, 312
- description, 23, 24, 29, 52, 84, 96,  
127, 143, 189, 190, 193, 194, 195,  
196, 197, 200, 201, 202, 206, 240,  
255, 259, 262, 264, 286, 310, 316,  
325
- dispositif, 14, 15, 20, 27, 30, 31, 34,  
38, 39, 40, 41, 42, 43, 49, 51, 52,  
53, 57, 59, 78, 83, 86, 98, 100, 111,  
112, 115, 119, 125, 126, 132, 134,  
135, 136, 138, 139, 142, 147, 151,  
164, 169, 172, 177, 178, 181, 182,  
202, 203, 221, 226, 246, 247, 251,  
252, 253, 255, 256, 266, 270, 272,  
273, 278, 300, 309, 310, 311, 314,  
315, 316, 318
- économie du récit, 24, 126, 147, 156,  
157, 174, 263
- encre, 12, 29, 69, 83, 85, 105, 150,  
165, 166, 167, 212, 214, 215, 216,  
281, 294, 317
- énonciation, 42, 95, 111, 112, 113,  
115, 117, 119, 195, 217, 327, 329
- espèce narrative, 14
- fantastique, 14, 16, 32, 33, 34, 35, 70,  
91, 246, 247, 269, 271, 274, 275,  
276, 277, 278, 279, 280, 281, 282,  
284, 285, 290, 293, 296, 302, 313,  
326, 331
- figural, 22, 27, 29, 33, 41, 77, 98, 99,  
100, 128, 200, 204, 207, 209, 218,  
220, 221, 250, 310, 312, 313
- figuratif, 13, 15, 16, 19, 32, 128, 186,  
190, 199, 204, 207, 208, 209, 213,  
218, 220, 222, 225, 246, 265, 281,  
294, 311, 315, 318
- figuration, 19, 26, 27, 28, 40, 47, 77,  
85, 87, 103, 104, 108, 114, 118,  
122, 128, 176, 192, 195, 202, 206,  
207, 208, 211, 213, 218, 219, 221,  
222, 229, 237, 240, 245, 250, 284,  
311, 312, 313, 317, 324, 326

figure, 22, 26, 28, 29, 41, 59, 61, 62, 72, 75, 78, 86, 95, 99, 100, 103, 105, 110, 122, 142, 145, 155, 157, 158, 161, 162, 163, 164, 174, 191, 192, 194, 197, 199, 204, 209, 210, 212, 213, 216, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 230, 233, 235, 237, 239, 240, 241, 245, 253, 256, 259, 261, 262, 263, 278, 283, 288, 301, 310, 311, 329  
 figure-fond, 223, 240  
 genre, 12, 18, 19, 20, 32, 33, 34, 47, 50, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 68, 78, 80, 91, 92, 115, 116, 125, 126, 137, 139, 172, 175, 178, 244, 245, 246, 247, 254, 261, 264, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 280, 282, 285, 293, 295, 296, 297, 326, 331  
*graphiateur*, 113, 114, 204, 296, 309  
*graphiation*, 113, 114, 119  
 graphique, 13, 22, 41, 62, 64, 68, 76, 99, 100, 101, 104, 108, 109, 113, 114, 146, 237, 310, 326, 328  
 gravure, 26, 30, 31, 52, 103, 126, 139, 142, 165, 166, 167, 168, 182, 186, 293  
 grotesque, 34, 61, 70, 71, 184, 254, 259, 279, 285, 289, 290, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 300, 302, 304, 306  
*historia*, 18, 23, 59, 75, 197, 198, 200, 324, 325, 330  
*historieta*, 47, 48, 49, 54, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 66, 70, 71, 75, 76, 81, 101, 112, 315, 317, 324, 325, 326, 327  
 illustration, 20, 33, 42, 71, 183, 214, 312  
 image BD, 15, 23, 46, 53, 57, 64, 101, 112, 147, 149, 173, 189, 196, 199, 201, 204, 209, 277, 284, 313, 324, 325  
 informel, 13, 224  
 juxtaposition, 24, 53, 118, 134, 135, 137, 150, 208, 209, 214, 219, 233, 235, 236  
 lecture, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 37, 39, 41, 42, 53, 61, 66, 67, 68, 78, 84, 86, 89, 92, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 107, 109, 111, 113, 116, 118, 127, 128, 131, 132, 148, 149, 164, 172, 174, 176, 177, 179, 189, 191, 193, 194, 195, 196, 200, 203, 209, 236, 239, 250, 260, 266, 271, 274, 277, 285, 303, 310  
 lisible, 17, 21, 87, 95, 96, 97, 98, 266, 277  
 littérature, 13, 15, 16, 17, 20, 25, 26, 33, 35, 39, 40, 42, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 57, 58, 61, 65, 66, 69, 70, 80, 81, 88, 89, 90, 112, 114, 126, 172, 176, 177, 179, 183, 189, 196, 197, 198, 199, 246, 253, 254, 259, 271, 272, 275, 276, 277, 279, 280, 281, 283, 284, 285, 287, 295, 297, 298, 310, 331  
 mécanique, 52, 87, 142, 144, 145, 147, 152, 167, 202, 274  
 merveilleux, 33, 276, 277, 278, 280, 283, 290, 293  
 mise en images, 15, 18, 30, 33, 34, 35, 57, 101, 109, 126, 127, 139, 143, 197, 209, 246, 247, 253, 283, 290, 293  
 mise en page régulière, 150, 151  
 monstration, 70, 95, 113, 114, 189, 190, 262, 264, 281, 302, 325  
 mot, 19, 22, 57, 59, 71, 100, 101, 160, 198, 274, 301, 302, 303, 310  
 multcadre, 149, 152, 157  
 multiple, 24, 30, 38, 46, 53, 101, 112, 121, 125, 126, 136, 139, 141, 165, 167, 168, 231, 245, 260, 313  
 multiplication, 30, 31, 67, 138, 139, 145, 232

narratif, 12, 14, 15, 23, 24, 25, 33, 46,  
49, 114, 115, 117, 127, 131, 132,  
134, 136, 178, 184, 196, 197, 199,  
200, 202, 203, 207, 208, 212, 220,  
221, 222, 245, 247, 250, 251, 253,  
273, 311, 312, 313, 314, 315, 316  
narration, 14, 18, 19, 23, 24, 25, 27,  
29, 40, 42, 43, 46, 50, 53, 61, 62,  
86, 87, 89, 91, 95, 100, 101, 107,  
111, 113, 114, 115, 116, 117, 118,  
127, 128, 131, 132, 133, 134, 137,  
138, 139, 141, 147, 148, 151, 172,  
174, 176, 189, 190, 192, 193, 195,  
196, 197, 200, 203, 206, 207, 208,  
209, 211, 216, 218, 222, 239, 244,  
245, 250, 251, 252, 256, 257, 261,  
263, 265, 266, 311, 312, 325  
narrative, 13, 14, 15, 23, 26, 40, 41,  
46, 47, 52, 62, 85, 87, 89, 97, 104,  
114, 127, 131, 134, 136, 173, 174,  
176, 191, 193, 196, 197, 198, 199,  
202, 203, 207, 208, 209, 220, 224,  
231, 250, 251, 258, 266, 311, 312,  
317, 324, 326  
œuvre transposée, 12, 25, 26, 90, 125,  
126, 172, 179, 180, 181, 183, 245,  
252, 253, 255, 275, 311  
original, 12, 64, 106, 141, 181, 182,  
218, 224, 257, 258, 274  
parodie, 34, 35, 119, 247, 290, 293,  
294, 296, 297, 298, 300, 313, 331  
parodie satirique, 34, 119, 298  
peinture, 13, 23, 24, 26, 28, 51, 53,  
57, 61, 68, 76, 80, 100, 116, 118,  
119, 125, 127, 128, 167, 183, 186,  
189, 196, 197, 198, 199, 200, 201,  
202, 203, 205, 206, 210, 211, 212,  
213, 214, 217, 220, 222, 223, 224,  
225, 226, 228, 231, 233, 252, 312,  
316, 328  
peinture hollandaise, 127, 196, 200,  
202  
personnage sensoriel, 28, 84, 289, 318  
personnages-figures, 30, 122, 184,  
185, 192, 195, 196, 219, 228, 245,  
255, 265, 266, 279, 283, 311, 313  
plastique, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19,  
21, 22, 25, 26, 27, 28, 32, 35, 38,  
39, 40, 41, 50, 51, 62, 68, 75, 76,  
78, 83, 85, 89, 99, 101, 104, 111,  
122, 127, 128, 140, 173, 175, 176,  
177, 181, 184, 186, 193, 194, 196,  
198, 200, 207, 209, 212, 213, 215,  
217, 220, 222, 223, 226, 227, 228,  
229, 230, 231, 234, 235, 239, 246,  
253, 260, 266, 303, 311, 315, 329  
prise directe, 23, 202, 219, 228, 234,  
281, 312  
pulsation, 148, 149, 152, 153, 158  
recadrage, 30, 142, 143, 155  
récit-source, 18  
Renaissance italienne, 23, 127, 196,  
197, 201  
répétition, 29, 30, 31, 35, 87, 104,  
106, 125, 126, 131, 136, 137, 138,  
139, 140, 141, 142, 143, 144, 145,  
147, 149, 151, 152, 153, 154, 156,  
157, 158, 159, 160, 161, 162, 163,  
164, 169, 183, 184, 192, 201, 219,  
232, 250, 261, 263, 276, 281, 289,  
313  
représentation, 13, 19, 21, 22, 26, 27,  
28, 29, 32, 33, 34, 35, 42, 47, 61,  
68, 70, 78, 79, 84, 88, 89, 95, 96,  
97, 98, 100, 101, 102, 104, 107,  
109, 110, 113, 114, 116, 118, 120,  
121, 122, 125, 127, 128, 131, 139,  
172, 175, 185, 186, 189, 194, 196,  
197, 198, 199, 200, 201, 202, 203,  
204, 205, 206, 207, 208, 211, 212,  
213, 215, 218, 219, 220, 222, 223,  
224, 225, 226, 227, 228, 229, 233,  
237, 246, 247, 250, 259, 263, 266,  
271, 281, 284, 285, 288, 305, 306,  
312, 313, 329

reproduction, 30, 31, 46, 48, 51, 98,  
 114, 119, 125, 126, 139, 140, 141,  
 142, 144, 145, 160, 164, 165, 166,  
 182, 202, 218, 235, 313  
 résonance, 22, 28, 41, 99, 100, 147,  
 219, 228, 237  
 rythme, 30, 84, 147, 148, 149, 151,  
 156, 161, 162, 174  
 satire, 34, 58, 71, 247, 290, 293, 294,  
 296, 297, 298, 299, 300, 303, 305,  
 313, 330  
 scriptural, 21, 22, 99, 113  
 sensation, 22, 78, 97, 110, 155, 180,  
 181, 194, 204, 208, 219, 225, 232,  
 234, 238, 276, 290  
 signification, 19, 21, 22, 41, 71, 95,  
 97, 98, 99, 128, 133, 151, 166, 179,  
 194, 204, 207, 208, 219, 223, 225,  
 228, 234, 263, 295, 312, 330  
 style, 19, 31, 32, 38, 42, 48, 64, 80,  
 101, 103, 104, 105, 107, 108, 109,  
 114, 117, 167, 209, 210, 216, 246,  
 263, 275, 278, 294, 297  
 surface, 21, 23, 28, 52, 87, 109, 110,  
 118, 127, 153, 163, 165, 166, 182,  
 192, 199, 200, 201, 202, 203, 207,  
 208, 210, 211, 212, 213, 214, 218,  
 221, 222, 226, 230, 231, 232, 234,  
 235, 237, 238, 286, 312, 315  
 texte-source, 13, 18, 19, 25, 26, 27,  
 30, 34, 41, 89, 90, 95, 100, 117,  
 120, 126, 139, 156, 172, 176, 177,  
 178, 179, 180, 181, 183, 184, 185,  
 186, 190, 221, 245, 250, 252, 253,  
 254, 255, 257, 260, 266, 274, 275,  
 296, 303, 304, 311  
*textimage*, 20, 21, 95, 179, 250  
 thème, 3, 25, 70, 158, 183, 184, 245,  
 252, 253, 254, 255, 262, 270, 311  
 transparente, 42, 104, 111, 116, 151,  
 178, 206  
 transposition formelle, 17, 19, 29, 89,  
 126, 172, 178, 179, 182, 310, 311  
 transpositions, 12, 13, 15, 16, 19, 29,  
 30, 32, 34, 38, 39, 40, 46, 52, 61,  
 65, 68, 70, 72, 88, 90, 98, 100, 109,  
 122, 127, 151, 157, 176, 177, 179,  
 181, 182, 183, 185, 186, 192, 197,  
 216, 217, 235, 236, 245, 246, 250,  
 254, 257, 260, 270, 274, 275, 278,  
 283, 284, 285, 286, 288, 293, 296,  
 298, 304, 309, 315  
 visible, 17, 21, 83, 95, 96, 97, 98,  
 198, 205, 212, 221, 262  
 visiolecteur, 20, 21, 22, 23, 27, 31,  
 33, 34, 40, 41, 50, 52, 53, 64, 66,  
 78, 88, 98, 100, 109, 114, 126, 134,  
 135, 146, 147, 152, 155, 156, 173,  
 174, 178, 190, 191, 192, 193, 217,  
 219, 227, 233, 238, 254, 260, 264,  
 266, 279, 281, 282, 283, 284, 303,  
 310, 314, 318  
 visiolecture, 23, 30, 52, 53, 86, 101,  
 122, 136, 147, 150, 173, 179, 184,  
 189, 191, 193, 194, 208, 218, 310,  
 312  
 vision, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26,  
 37, 39, 41, 42, 53, 61, 78, 90, 95,  
 96, 97, 98, 100, 101, 109, 110, 111,  
 112, 117, 118, 127, 128, 136, 166,  
 172, 174, 176, 177, 189, 190, 191,  
 194, 195, 196, 197, 200, 201, 203,  
 207, 209, 229, 232, 233, 251, 260,  
 262, 266, 284, 300, 310, 311  
 visualisation, 15, 23, 24, 26, 32, 34,  
 124, 125, 126, 127, 136, 139, 179,  
 196, 197, 198, 227, 240, 253, 255,  
 259, 275, 277, 282, 283, 286, 310,  
 315



## INDEX NOMINUM

- Alberti, 23, 28, 127, 196, 197, 198,  
199, 203, 205, 206, 222, 229,  
312, 328
- Alpers, 23, 127, 189, 196, 200, 201,  
202, 203, 205, 206, 312, 328
- Ardenne, 211, 213, 328
- Arnheim, 191, 328, 330
- Aumont, 12, 14, 38, 51, 52, 116,  
148, 205, 212, 213, 216, 227, 328
- Baetens, 173, 174, 181, 324
- Barbieri, 137, 324
- Benjamin, 141, 166, 328
- Borges, 17, 165, 274, 275, 323
- Caniff, 63, 81, 86, 102, 172, 322
- Couperie, 20, 40, 324
- de Santis, 75
- Deleuze, 23, 27, 28, 29, 100, 118,  
128, 131, 193, 194, 195, 200,  
203, 208, 218, 219, 220, 222,  
223, 224, 225, 227, 228, 240,  
312, 329, 330
- Dunsany, 16, 144, 282, 323
- Eliade, 284, 314, 329
- Fowler, 269, 270, 272, 330
- Francastel, 28, 209, 229, 230, 235,  
329
- Fresnault-Deruelle, 132, 133, 135,  
325
- Gaudreault, 90, 113, 115, 118, 180,  
252, 331
- Grimm, 16, 120, 254, 303, 323
- Groensteen, 14, 15, 31, 47, 48, 53,  
75, 82, 88, 90, 95, 112, 113, 115,  
118, 127, 131, 133, 141, 148,  
149, 150, 173, 174, 180, 189,  
190, 208, 217, 218, 219, 236,  
246, 252, 256, 324, 325, 326, 331
- Hutcheon, 180, 252, 255, 256, 296,  
297, 331
- Jacobs, 16, 281, 323
- Jakobson, 71, 115, 331
- Kandinsky, 22, 100, 210, 211, 217,  
329
- Lecigne, 75, 82, 86, 87, 195, 219,  
246, 326
- Lovecraft, 16, 17, 26, 29, 33, 40,  
84, 176, 177, 246, 266, 271, 279,  
283, 284, 285, 286, 287, 309,  
323, 331
- Lyotard, 22, 27, 41, 98, 99, 100,  
200, 210, 220, 224, 225, 228,  
310, 312, 329
- Marin, 21, 96, 97, 98, 100, 202,  
203, 204, 329, 331
- Marion, 104, 113, 114, 119, 127,  
309, 326
- Masotta, 48, 50, 51, 62, 67, 75, 76,  
77, 78, 102, 326
- Mattotti, 103, 185, 314, 322
- McCay, 49, 322, 327
- Menu, 53, 326
- Metz, 111, 112, 115, 329
- Morgan, 50, 52, 97, 276, 277, 280,  
326
- Muñoz, 39, 66, 70, 102, 103, 131,  
314, 323, 325
- Oesterheld, 16, 63, 68, 69, 77, 79,  
80, 86, 105, 106, 108, 109, 121,  
176, 246, 298, 309
- Peeters, 48, 132, 134, 137, 150,  
151, 153, 173, 326
- Peirce, 113, 330
- Poe, 16, 17, 25, 29, 90, 91, 153,  
156, 240, 246, 259, 260, 264,  
279, 286, 287, 288, 289, 299,  
322, 323
- Quiroga, 16, 17, 30, 143, 160, 279,  
323
- Reggiani, 112, 324, 326, 327
- Ricœur, 14, 245, 331
- Ryan, 25, 245, 250, 251, 252, 332

Sábato, 17, 87, 221, 279, 286, 288,  
323  
Samson, 75, 88, 89, 90, 91, 127,  
180, 195, 327  
Sangsue, 34, 297, 298, 331  
Sasturain, 16, 65, 69, 75, 77, 78, 79,  
85, 86, 102, 107, 108, 121, 175,  
238, 294, 305, 322, 327  
Steimberg, 42, 111, 125, 177, 178,  
271, 273, 327, 332

Stevenson, 16, 17, 18, 62, 183, 185,  
278, 279, 323  
Todorov, 33, 275, 280, 282, 283,  
331  
Trillo, 16, 69, 254, 282, 295, 322  
Trondheim, 137, 138, 149, 323, 327  
Vázquez, 75, 80, 81, 89, 327  
Verone, 70, 324, 327





