

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS

LE TÉLESCOPAGE TEMPOREL EN BANDE DESSINÉE :
DÉPLOIEMENT DES TEMPS À L'INTÉRIEUR DE LA DOUBLE-PLANCHE
DU SYSTÈME SPATIO-TOPIQUE

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN MUSÉOLOGIE ET PRATIQUES DES ARTS
CONCENTRATION PRATIQUES DES ARTS

PAR
CHRISTIAN QUESNEL

MARS 2019

Résumé

Le déploiement temporel dans le récit de bande dessinée se fait généralement sous la forme d'une juxtaposition. Or, l'architecture singulière de la bande dessinée permet d'explorer la possibilité d'un effet de télescopage dans le récit, ce qui transporte le lecteur d'un temps à l'autre et augmente le potentiel de narration à l'intérieur de l'espace de la double-planche. Une recherche documentaire menée à partir d'un corpus d'une cinquantaine d'albums de bandes dessinées montre les stratégies employées pour créer ces jeux temporels. Les travaux de Thierry Groensteen (2011) et de Nhu-Hoa Nguyen (2009) mettent en lumière les concepts de temporalité et leurs limites dans la bande dessinée contemporaine, ce qui permet de réfléchir à la possibilité d'une superposition des temporalités par des procédés graphiques. La création d'un récit de bande dessinée expérimentant cette superposition temporelle par l'usage d'anacoluthes graphiques permet de repousser les limites qui découlent de la juxtaposition temporelle. L'anacoluthes, cette figure de style empruntée à la littérature, contribue à développer la gamme d'outils des praticiens en bande dessinée lorsqu'elle est utilisée sur le mode visuel, en se déclinant sous différentes formes comme la métamorphose, l'apparition et la substitution.

Mots-clés : bande dessinée, roman graphique, télescopage, double-planche, temporalité, anacoluthes visuelle, superposition temporelle.

Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement mon directeur Sylvain Lemay et mon co-directeur Jérôme Vogel, ainsi que Nhu-Hoa Nguyen, pour leurs précieux conseils tout au long de cette maîtrise.

Merci au Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) pour son appui financier.

Table des matières

Résumé	ii
Remerciements.....	iii
Table des matières	iv
Liste des figures.....	vi
Liste des tableaux	viii
Introduction	1
1. Problématique.....	3
1.1. Question de recherche	3
1.2. Objectif.....	4
1.3. Hypothèse	4
2. Méthodologie.....	5
2.1. Définition du corpus	5
2.2. Critères de sélection.....	6
3. Cadre théorique.....	7
4. Analyse : temporalité dans la bande dessinée.....	10
4.1. Nomenclature des procédés graphiques.....	10
4.1.1. Analepse et prolepse.....	10
4.1.2. Coexistence multi-temporelle	14
4.1.3. Le télescopage actoriel	18
4.1.4. Transposition	21
4.2. Synthèse.....	24

5. Résultats : anacoluthes graphiques	30
5.1. Élaboration de procédés spatio-temporels alternatifs	30
5.1.1. Le projet de création.....	30
5.1.2. Anacoluthes graphiques par métamorphose.....	31
5.1.3. Anacoluthes graphiques par apparition.....	34
5.1.4. Anacoluthes graphiques par substitution.....	38
5.2. Les fonctions présentes au sein de l’anacoluthes graphiques	41
5.2.1. Présence de la fonction elliptique de l’anacoluthes graphiques par la réintroduction des cases.....	41
5.2.2. Présence de la fonction elliptique de l’anacoluthes graphiques par la réintroduction des gouttières	42
5.2.3. Présence de la fonction de l’anacoluthes graphiques pointant le sens de la lecture.....	43
5.2.4. Présence de la fonction de pivot temporel de l’anacoluthes graphiques par la réintroduction de l’anacoluthes littéraire.....	44
5.3. Autres anacoluthes graphiques traitées diagrammatiquement	46
5.3.1. Anacoluthes graphiques par métamorphose.....	46
5.3.2. Anacoluthes graphiques par apparition.....	46
5.3.3. Anacoluthes graphiques par substitution	49
Conclusion.....	55
Bibliographie.....	57

Liste des figures

Figure 1 : <i>Déogratias</i> (Stassen, 2000 : 7).....	12
Figure 2 : <i>Batman : Night Cries</i> (Goodwin, A. et Hampton, S., 1992 : 50).	13
Figure 3 : <i>Here</i> (Richard McGuire, 1989).....	15
Figure 4 : <i>Jimmy Corrigan: The smartest kid on earth</i> (Ware, C., 1996 : 9).....	16
Figure 5 : <i>Sharaz-De</i> (Toppi, S., 2013 : 16).....	17
Figure 6 : <i>Le Secret de la licorne</i> (Hergé, 1944 : 25).....	19
Figure 7 : <i>Onésime</i> (Chartier, 1998).....	20
Figure 8 : <i>Froid équateur</i> (Bilal, 1999 : 24).....	22
Figure 9 : <i>Salambô</i> (Druillet et Flaubert, 1983 : 42).....	23
Figure 10 : <i>Ludwig</i> (Quesnel, C., 2013 : 8:12).....	24
Figure 11 : <i>Watchmen</i> (Moore et Gibbons, 1986 : 47-49).....	29
Figure 12 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par métamorphose).....	33
Figure 13 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par apparition).	36
Figure 14 : <i>Advocatus Diaboli</i> illustrant la répétition précédent la planche de la Figure 13.....	37
Figure 15 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par apparition).	38
Figure 16 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par substitution).....	40
Figure 17 : Réintroduction des cases.....	42
Figure 18 : Réintroduction des cases et des gouttières.....	43
Figure 19 : Introduction d'une ligne indiquant le sens de la lecture.....	44
Figure 20 : Réintroduction de l'anacoluthie littéraire.	45
Figure 21 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par métamorphose).....	46
Figure 22 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par apparition).	47
Figure 23 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par apparition).	48
Figure 24 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par apparition).	49
Figure 25 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par substitution).....	50
Figure 26 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthie graphique par substitution).....	51

Figure 27 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthes graphique par substitution).....	52
Figure 28 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthes graphique par substitution).....	53
Figure 29 : <i>Advocatus Diaboli</i> (anacoluthes graphique par substitution).....	54

Liste des tableaux

Tableau 1 : Grille de synthèse d'un échantillon du corpus de bandes dessinées.....	28
--	----

INTRODUCTION

Lorsque je me suis inscrit à la maîtrise en muséologie et pratiques des arts à l'Université du Québec en Outaouais, j'avais une idée assez précise du sujet que j'allais aborder dans mon projet mais j'étais loin d'imaginer tout ce qui avait été fait jusqu'à maintenant sur le plan des usages temporels dans cet art relativement jeune qu'est la bande dessinée. En faisant ma recherche documentaire et en discutant avec mon directeur, Sylvain Lemay, j'ai découvert des stratégies elliptiques ingénieuses et efficaces qui emploient un minimum de moyens pour le déroulement du temps et de l'espace dans la planche de bande dessinée.

La description de la planche par Thierry Groensteen¹ dresse le portrait du dispositif spatio-topique qui est au cœur de la pratique en bande dessinée. C'est, écrit-il :

[...] un espace délimité et compartimenté, au sein duquel des cadres entretiennent des rapports topologiques et dessinent une totalité organisée. Les images con-figurent parce que ce multcadre les soumet à un double mouvement de jonction et de disjonction, c'est-à-dire les désigne au regard comme solidaires quoique séparées (par des filets, des «gouttières» ou tout simplement par du blanc). (Groensteen 2011 : 11)

L'usage des jeux temporels dans la bande dessinée a connu diverses déclinaisons depuis les débuts du médium au XIX^e siècle. Un exemple célèbre est le onzième album des aventures de Tintin, *Le Secret de la licorne* (Hergé 1944), où, en l'espace d'une case, on voit le capitaine Haddock prendre les traits de son ancêtre, le chevalier de Haddock. Au cours des décennies suivantes, la singularité de l'architecture de la bande dessinée a

¹ Thierry Groensteen est un théoricien en bande dessinée. Il a publié de nombreux ouvrages théoriques sur le 9^e art.

été un champ d'exploration des jeux temporels pour plusieurs praticiens. Dans la bande dessinée contemporaine, un cas probant est l'auteur américain Chris Ware.

Or, peu d'études et d'analyses ont été faites sur le sujet. De l'analepse à l'ellipse, en passant par l'anacoluthie, quelles sont les stratégies employées à l'intérieur de la double-planche en bande dessinée pour créer des coïncidences événementielles en vue de multiplier les temporalités dans le récit ?

Dans le but de créer une bande dessinée qui expérimente de nouvelles stratégies temporelles au sein du système spatio-topique, je propose une recherche documentaire à partir d'un corpus d'une cinquantaine d'albums dont le déploiement spatio-temporel est caractérisé par les particularités du 9^e art. Le tout — la recherche documentaire et la création — se cantonne à l'intérieur de la double-planche, cette «unité optimale de la bande dessinée» (Beaulieu 1996). Une analyse de procédés graphiques m'amène à établir une nomenclature des usages temporels en me fondant sur les ouvrages théoriques en bande dessinée de Thierry Groensteen (2011), Harry Morgan (2003) et Nhu-Hoa Nguyen (2009).

Au moyen de la création, une réponse est avancée relativement à mon hypothèse de recherche : est-ce possible de conceptualiser des anacoluthes graphiques pour créer des passerelles temporelles sans discontinuité de l'action du récit d'une bande dessinée ? Par la suite, dans le but d'établir une nomenclature des anacoluthes visuelles, une typologie des variantes de ces anacoluthes est élaborée.

1. PROBLÉMATIQUE

Le lecteur de bande dessinée a souvent été confronté aux limites d'une chronologie narrative linéaire et à des représentations formelles du récit. Depuis quelques décennies, plusieurs auteurs de bande dessinée ont développé de nouvelles stratégies en vue de créer de nouveaux jeux temporels venant ainsi enrichir la narration. Dans cette optique, une recherche par la création peut-elle développer des approches alternatives tout en permettant une compréhension limpide d'un récit de bande dessinée ?

1.1. Question de recherche

À partir du concept élaboré par Jean-Philippe Beaulieu qui affirme que « Si l'interstice et la discontinuité apparaissent [...] comme des dimensions incontournables de toute bande dessinée, il reste que la narration nécessite une forme de continuité permettant de créer un tout assez homogène pour être perçu comme tel » (1996 : 59), il peut être facile de créer une suite de stratégies temporelles qui peuvent interférer avec la lecture d'une bande dessinée. Plusieurs approches de télescopage temporel dans la bande dessinée ont été élaborées avec efficacité mais la plupart sont articulées sur la base d'une juxtaposition temporelle alors qu'il n'y a pratiquement pas de jeux temporels en superposition, bien que cet aspect présente un fort potentiel narratif et visuel. En structurant l'image de fin et de début de scène comme une phrase contenant une anacoluthie, est-il possible de créer des pivots temporels en superposition tout en assurant la continuité du récit dans la bande dessinée ?

1.2. Objectif

Pour montrer l'état des pratiques liées à l'usage temporel en bande dessinée, il est nécessaire d'effectuer une recherche documentaire sur le sujet. Celle-ci a pour objectif de dresser un portrait de ce qui a été fait en matière de jeux temporels à l'intérieur de la double-planche de bande dessinée. Cette même recherche permet d'analyser les différentes catégories de jeux temporels et leurs limites, permettant de constituer une banque de procédés graphiques qui seront transposés dans ma démarche en vue de créer des pivots temporels.

1.3. Hypothèse

Cette analyse cerne des pistes menant à la formulation de mon hypothèse principale, hypothèse que je cherche ensuite à valider par la création. L'efficiencia narratologique étant au cœur de mes préoccupations, je me demande comment expérimenter avec les lois qui régissent le système spatio-topique pour créer des superpositions temporelles tout en assurant la continuité narrative d'un récit. Mon hypothèse est que, par la création de ce que j'appelle des anacoluthes graphiques, des passerelles temporelles sont possibles au sein de la même case, qui n'introduisent pas de rupture du fil du récit.

2. MÉTHODOLOGIE

Depuis les débuts de la bande dessinée², et notamment depuis *Le Secret de la licorne* (Hergé 1944), plusieurs praticiens ont exploré les jeux temporels dans leurs albums de bande dessinée. Pour mener à bien mon étude, il est nécessaire de constituer un corpus d'albums et d'établir à partir de ce corpus une nomenclature des procédés graphiques conçus en vue de créer des jeux temporels.

Je répertorie une cinquantaine d'albums de bande dessinée pour l'analyse des stratégies temporelles employées à l'intérieur de la double-planche du dispositif spatio-topique. Cette analyse me conduit à identifier des pistes graphiques en vue de mettre en pratique mon hypothèse lors de la création.

2.1. Définition du corpus

Le corpus d'analyse est constitué d'une cinquantaine d'albums de bande dessinée dans lesquels les procédés graphiques génèrent un télescopage temporel à l'intérieur d'une double-planche, d'une planche simple, d'une vignette ou d'une seule case. Mon corpus ne se limite pas à un genre en particulier. En effet, puisque seules les stratégies temporelles employées m'intéressent, il peut être constitué de bandes dessinées de

² L'auteur et pédagogue suisse Rodolphe Töpffer affirmait lui-même être conscient qu'il avait créé une nouvelle forme d'art. Rodolphe Töpffer, « Réflexion à propos d'un programme », dans la Bibliothèque universelle de Genève, Genève (1836) reproduit pour partie in T. Groensteen et B. Peeters (1994) pp.144-160.

genres divers car seules les fonctions elliptiques des stratégies graphiques présentes au sein du dispositif de la bande dessinée m'intéressent.

Les albums de bande dessinée publiés dans lesquels il y a des voyages dans le temps comme dans les œuvres de Vandersteen (1991) et Jason (2009), ne sont pas retenus puisque le télescopage temporel y est un élément intrinsèque au scénario, et non ponctuel en terme de stratégie graphique en vue de créer un jeu temporel.

2.2. Critères de sélection

Le corpus est constitué en fonction des utilisations de télescopages temporels faits à partir de procédés graphiques propres à la bande dessinée occidentale sur support papier. Ce jeu temporel est limité à l'intérieur de la double-planche mais peut aussi se retrouver dans une seule case. Je ne tiens donc pas compte, par exemple, d'un album où les jeux de temporalités seraient structurés autour des divisions des chapitres. De plus, le choix de limiter la présente étude à la bande dessinée occidentale me permet d'éviter de me perdre dans de nombreuses considérations culturelles comme le sens de la lecture, ce qui nécessiterait une étude beaucoup plus approfondie du sujet³.

³ Ce qui pourrait être fait, par contre au niveau doctoral.

3. CADRE THÉORIQUE

Les ouvrages théoriques en bande dessinée ne font pas consensus, notamment pour ce qui est de nommer les différents éléments présents au sein du dispositif de la bande dessinée. Par exemple, le système régissant la planche de bande dessinée est décrit comme «l'espace tabulaire» par Fresnault-Deruelle (1977) et comme «le dispositif spatio-topique» par Thierry Groensteen (1999). Pour bien décrire les étapes suivantes, il est nécessaire d'établir un ancrage théorique, ce qui m'amène à favoriser quelques voix parmi les théoriciens en bande dessinée.

Pour son analyse et sa nomenclature précise et plus récente, je choisis *Système de la bande dessinée 2* de Thierry Groensteen (2011). Cet ouvrage me permet de nommer avec constance les divers éléments présents⁴ au sein du dispositif de la bande dessinée tout au long de mon travail de recherche en me concentrant davantage sur les éléments dont les fonctions elliptiques sont majeures tels la case, la gouttière, le sens de la lecture.

La thèse de doctorat de Nhu-Hoa Nguyen, *Narration graphique : l'ellipse comme figure et signe peircéen* (2009) contient quant à elle une mine d'informations sur les procédés graphiques des jeux temporels. En ce sens, Nguyen est l'une des rares théoriciennes qui oriente systématiquement le praticien de bande dessinée vers des procédés elliptiques en usage dans la littérature.

C'est cet ouvrage majeur qui m'a introduit aux anacoluthes et qui m'a donné l'idée d'en transposer la structure au sein de la composition de certaines images dans la bande

⁴ Ces éléments sont la vignette, la double page, la case, la gouttière, la solidarité iconique, le sens de lecture, le tressage, la spatio-topie.

dessinée. Ce procédé est au cœur de la formulation de mon hypothèse. La description de l'anacoluthie littéraire par Nguyen est la suivante :

Désignant initialement une saute brutale en linguistique ou une absence de suite en un seul mot [...], cette sousclasse de l'abruption peut se transposer en bande dessinée pour exprimer une rupture de construction. Celle-ci est souvent caractérisée par un dessin insolite dans un récit. (Nguyen, 2009 : 193)

Contribuant ainsi par sa fonction abruptive (donc elliptique) à mon hypothèse de recherche, l'anacoluthie vient s'ajouter à la case, à la gouttière et au sens de lecture comme concept-clé de ma recherche-crédation.

Finalement, pour comprendre ce qu'est le temps du récit, l'ellipse, la monstration, les temps du récit et du lecteur, il est nécessaire de faire appel à des ouvrages théoriques majeurs sur le sujet. C'est pourquoi les ouvrages de Gérard Genette (1972) qui étudie et décortique le temps dans la littérature et Gilles Deleuze (1983), qui se concentre sur le cinéma, s'imposent, pour moi. Ils servent à arrimer des concepts de temporalité dans le récit aux particularités singulières de la bande dessinée. On peut se demander s'il y a des passerelles possibles entre les principes qui régissent le récit en général et l'élaboration du récit dans le dispositif spatio-topique. Les extraits suivants respectivement de Genette et Deleuze jettent les bases d'une réflexion qui peut être entamée au sein du récit de bande dessinée :

Dans la mesure où elles mettent directement en jeu l'instance narrative elle-même, ces anticipations au présent ne constituent pas seulement des faits de temporalité narrative, mais aussi des faits de voix [...]. Les prolepses internes posent le même genre de problème que les analepses du même type : celui de l'interférence, de l'éventuel double emploi entre le récit premier et celui qu'assume le segment proleptique. (Genette, 1972 : 108-109)

Ce « double emploi » évoqué par Genette, si on pousse la réflexion au sein du médium de la bande dessinée, peut aussi bien s'appliquer lorsque le texte et l'image évoquent deux temporalités distinctes.

D'une part il n'y a pas de présent qui ne soit hanté d'un passé et d'un futur, d'un passé qui ne se réduit pas à un ancien présent, d'un futur qui ne consiste pas en un présent à venir. La simple succession affecte les présents qui passent, mais

chaque présent coexiste avec un passé et un futur sans lesquels il ne passerait pas lui-même. (Deleuze, 1983 : 54)

Nous pourrions aisément utiliser cette citation de Deleuze pour décrire la succession des cases qui génère le sens du récit chez le lecteur. Cette citation peut aussi décrire la juxtaposition des temps dans la planche de McGuire (figure 3) mais il s'agit bien ici d'un essai sur le cinéma.

En complément de Deleuze, les travaux de Neil Cohn⁵, Sigmund Freud⁶ et Scott McCloud⁷ contribuent à tracer des pistes de réflexion relativement à la question de savoir comment utiliser la part de créativité du lecteur dans le récit.

⁵ Neil Cohn s'intéresse plutôt à la mécanique psychologique qui s'articule grâce à l'espace inter-iconique. En citant McCloud, Cohn souligne l'implication du lecteur qui est indispensable à la compréhension du récit. Le temps et la durée, dans la bande dessinée, sont des concepts mentaux qui découlent de ce que les images solidaires représentent du point de vue du lecteur. Cohn précise : *"The binding assumption that each panel represents a moment or duration in time is merely an illusion, cast by the (unconscious) understanding of events and their parts."* (Cohn 2010 : 134)

⁶ *L'inquiétante étrangeté et autres textes* contribue à réfléchir sur ce qui se passe dans l'inconscient du lecteur de bande dessinée entre deux images, au sein de l'espace inter-iconique ou plus communément cet espace que l'on appelle la gouttière. Freud décline l'expression de l'inquiétante étrangeté sous deux formes : familier et dissimulé : «Unheimlich serait tout ce qui aurait dû rester caché, secret, mais se manifeste.» (p. 12) Il ajoute que «Cet Unheimliche n'est en réalité rien de nouveau, d'étranger, mais bien plutôt quelque chose de familier, depuis toujours, à la vie psychique, et que le processus du refoulement seul a rendu autre. Et la relation au refoulement seul éclaire aussi la définition de Schelling d'après laquelle l'Unheimliche, l'inquiétante étrangeté, serait quelque chose qui aurait dû demeurer caché et qui a reparu.» (Freud, S., Cambon, F., & Pontalis, J.-B. 2001 : 12) Ce lien entre le familier et l'incongru serait l'expression du phénomène d'un retour du refoulé. Le refoulement a transformé quelque chose de familier en autre chose qui aurait dû demeurer caché et secret.

⁷ *"I may have drawn an axe being raised in this example, but I'm not the one who let it drop or decided how hard the blow, or who screamed, or why. That, dear reader, was your special crime. Each of you was committing it in your own style."* (McCloud 1993 : 68)

4. ANALYSE : TEMPORALITÉ DANS LA BANDE DESSINÉE

Ce chapitre a pour objectif de nommer et de décrire les procédés graphiques que j'ai pu observer au sein de mon corpus, utilisés pour créer des jeux temporels à l'intérieur de la double-planche. Grâce à cette nomenclature, j'ai catégorisé les œuvres formant le corpus de la recherche documentaire en bande dessinée au point 4.2.

4.1. Nomenclature des procédés graphiques

La nomenclature qui suit a pu être établie à partir du corpus de bande dessinée qui est le fruit de la recherche documentaire initiale. Un tableau de ce corpus suivra cette nomenclature des procédés graphiques.

4.1.1. Analepse et prolepse

Aussi appelé *flashback*, l'analepse est couramment utilisée dans la bande dessinée et au cinéma. Il s'agit de créer un retour en arrière dans un récit au temps présent. Il existe deux types d'analepses, soit l'interne et l'externe. L'analepse interne se situe à l'intérieur du champ temporel du récit premier tandis que l'analepse externe se situe à l'extérieur de ce champ. Dans les deux figures qui suivent, nous pouvons observer l'insertion d'une case dont le contenu est un référent à un temps antérieur (figure 1 : case 2 ; figure 2 : case 1), ce qui offre une couche de compréhension supplémentaire au lecteur. Dans les deux figures, il s'agit d'analepses internes brèves. Gérard Genette, dans *Figures III*, décrit bien ce procédé narratif qui s'exerce dans le récit :

Toute anachronie constitue par rapport au récit dans lequel elle s'insère [...] un récit temporellement second, subordonné au premier dans cette sorte de syntaxe narrative [...].

Les analyses externes, du seul fait qu'elles sont externes, ne risquent à aucun moment d'interférer avec le récit premier, qu'elles ont seulement pour fonction de compléter en éclairant le lecteur sur tel ou tel « antécédent » [...] Il n'en va pas de même des analyses internes, dont le champ temporel est compris dans celui du récit premier, et qui présentent un risque évident de redondance ou de collision. [...] (1972 : 90-91)



Figure 1 : *Déogratias* (Stassen, 2000 : 7).



Figure 2 : *Batman : Night Cries* (Goodwin, A. et Hampton, S., 1992 : 50).

4.1.2. Coexistence multi-temporelle

Dans ce procédé, il s'agit de faire exister deux temps à l'intérieur de la double-planche. L'archétype de cette coexistence est sans nul doute cette courte bande dessinée de Richard McGuire intitulée *Here* (figure 3). En tant que lecteur, nous sommes bousculés et conviés à visualiser plusieurs temps au sein du même espace et d'un même moment (le temps du lecteur). Cela crée des coexistences multi-temporelles qui deviennent l'essence même du récit. McGuire se plaît à nous raconter une histoire sur plusieurs millions d'années en conservant toujours la même prise de vue. Le temps du récit devient en quelque sorte le narrateur et il transporte le lecteur d'une époque à l'autre à chaque image, accentuant l'impression d'existences inutiles tout au long du récit (Groensteen 1991 : 1998).

Sans emprunter la forme systémique de McGuire, Chris Ware crée dans *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, ce genre de relations entre deux images partageant la même prise de vue en deux temps distincts. Il active ainsi la mémoire des personnages du récit, et développe une sorte d'architecture de la mémoire (Galand 2014) qui se révèle au lecteur (figure 4) et bouscule celui-ci en provoquant un sentiment de nostalgie.

L'auteur de bande dessinée italien Sergio Toppi (figure 5) a, quant à lui, développé dans son œuvre un procédé singulier et personnel de coexistence temporelle en supprimant partiellement la case et en utilisant la composition de la planche dans son ensemble pour segmenter le temps, ce qui se rapproche grandement de certaines anacoluthes graphiques. Dans cette planche de Toppi, la composition occupe la fonction de la gouttière qui est absente. Le lecteur se surprend donc à construire le récit malgré la quasi-absence de cases.

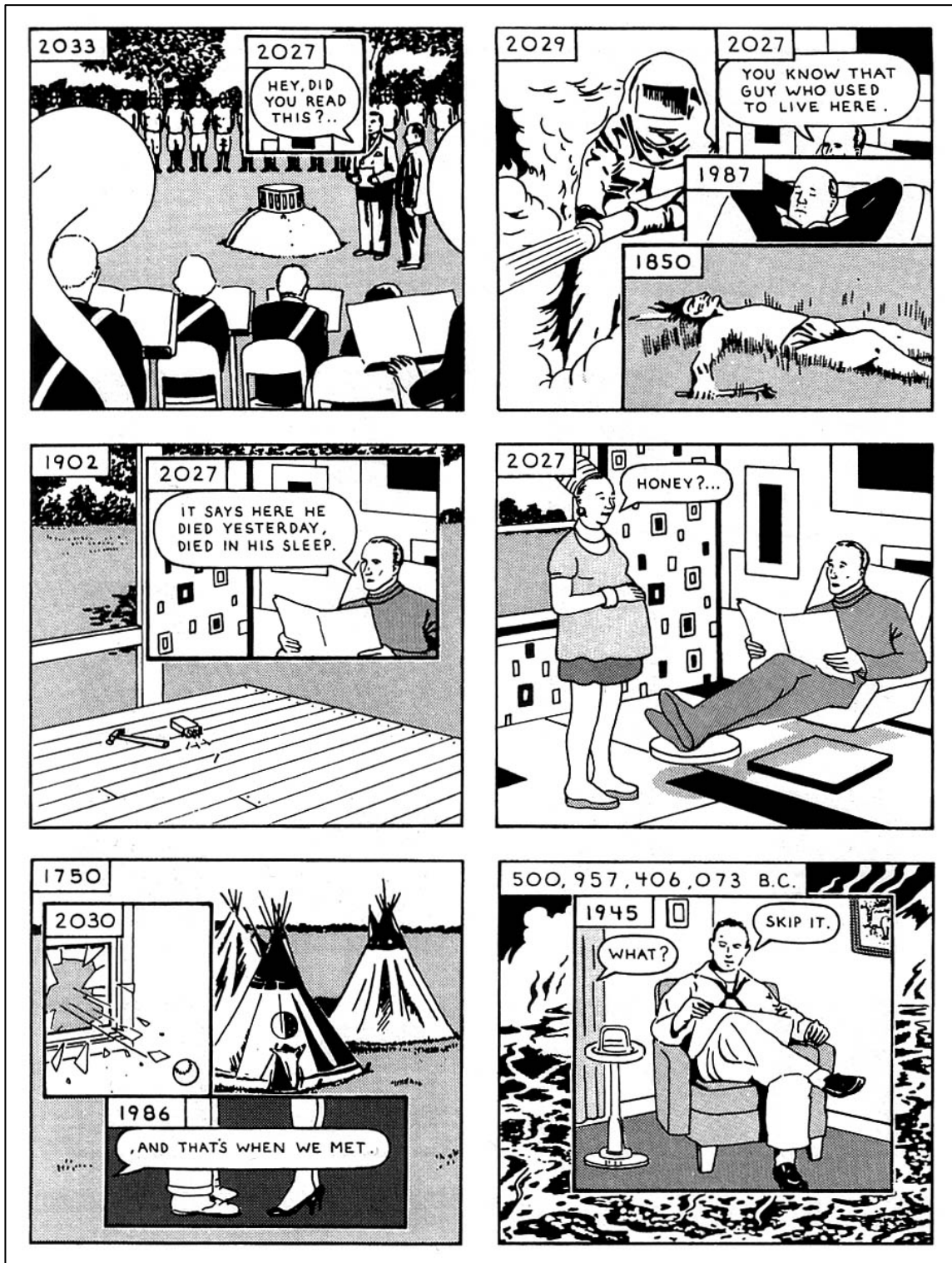


Figure 3 : Here (Richard McGuire, 1989).



Figure 4 : Jimmy Corrigan: The smartest kid on earth (Ware, C., 1996 : 9).



Figure 5 : Sharaz-De (Toppi, S., 2013 : 16).

4.1.3. Le télescopage actoriel

On a vu comment les procédés d'analepse et de coexistence multi-temporelle peuvent devenir des stratégies efficaces et surprenantes lorsqu'elles sont utilisées à bon escient dans la bande dessinée. Qu'en est-il du personnage qui, par son jeu actoriel, nous transporte dans un autre temps comme un bon conteur le ferait sur une scène ? Il s'agit alors de télescopage temporel. En effet, dans *Le Secret de la licorne*, lorsque le capitaine Haddock s'anime en racontant l'histoire de son ancêtre, le chevalier de Hadoque, il *devient* littéralement le chevalier de Hadoque et les murs de la pièce deviennent le pont du navire La Licorne, comme on peut l'observer dans la figure 6. Cette stratégie a l'avantage d'amorcer un récit dans un temps, pour le poursuivre dans l'autre et effectuer ainsi un va-et-vient dont le mouvement constant tient le lecteur en haleine. Thierry Groensteen en parle longuement dans *Système 2* :

Cette stratégie narrative très inhabituelle a une vertu principale : elle ouvre la possibilité d'une implication plus forte du narrateur actorialisé (statut qui est celui d'Haddock, le temps de cette séquence). Ses émotions ne passent pas par les mots : à l'éloquence du verbe vient s'ajouter celle du corps. [...] Haddock n'est pas un simple récitant par délégation : son récit procède tout autant du mime, de la représentation. (2011 : 117)

Tel que mentionné par Groensteen, cette utilisation du jeu du personnage pour créer un télescopage temporel ne semble pas très répandue dans la bande dessinée bien que j'ai trouvé un exemple qui s'en approche quelque peu, dans l'œuvre de l'auteur québécois Albert Chartier (figure 7).

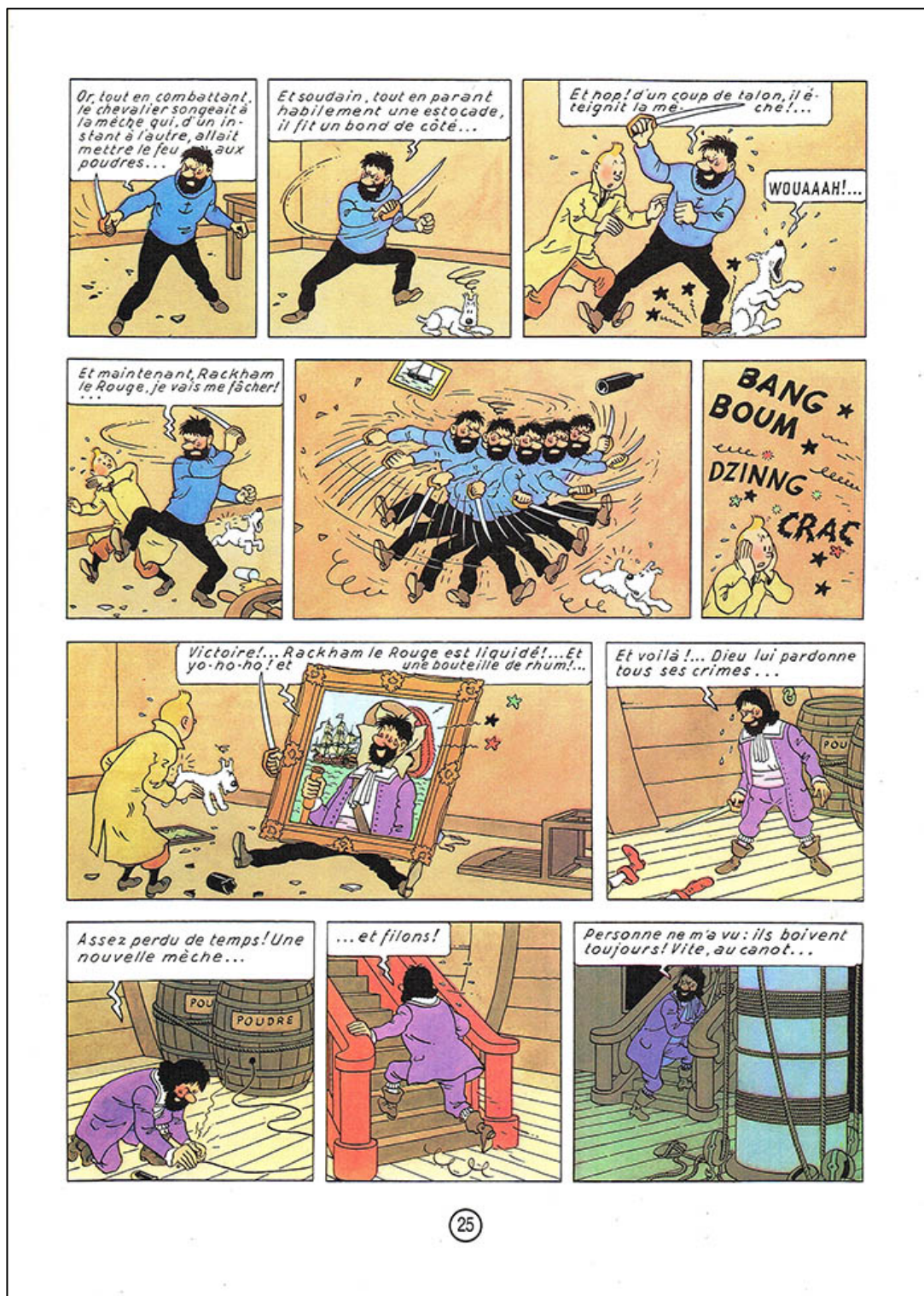


Figure 6 : Le Secret de la licorne (Hergé, 1944 : 25).



Figure 7 : Onésime (Chartier, 1998).

4.1.4. Transposition

Certains auteurs créent des anachronismes et jouent avec les référents temporels en entremêlant objets, cultures et discours hétéroclites. Ce procédé a été beaucoup utilisé dans la bande dessinée de science-fiction ; il a comme particularité de faire chevaucher plusieurs référents au sein de mêmes images. Cela vient nourrir mon hypothèse en ce que ces stratégies ne nous font pas voyager dans un temps donné, mais elles regroupent dans un seul temps des objets appartenant à une autre époque, ou mettent en scène des personnages achroniques qui n'appartiennent pas à la bonne époque. L'auteur Enki Bilal a utilisé cette stratégie dans *La trilogie Nikopol* (figure 8) en situant les dieux de l'Égypte ancienne dans le Paris de 2023.

Cette stratégie peut aussi prendre une tout autre forme. Philippe Druillet, en adaptant *Salambô* (figure 9), de Gustave Flaubert, a créé cet univers temporel futuriste autour d'une œuvre du XIX^e siècle. Ici, il n'est plus question de déplacer des objets ou des personnages dans le temps mais bien de transporter tout un récit dans une autre temporalité. Ainsi, une référence culturelle commune associée à un temps précis est insérée dans une fiction et une temporalité qui n'est pas la sienne. Nos référents temporels se trouvent alors décontextualisés.

Dans ma pratique artistique, j'ai utilisé cette stratégie temporelle dans mes albums *Cœurs d'Argile* et *Ludwig*. Par exemple, dans la figure 10, nous pouvons observer que j'ai transposé une pratique contemporaine, le *crowdsurfing*, dans un univers onirique du 19^e siècle, actualisant ainsi le personnage de Beethoven aux yeux du lecteur.

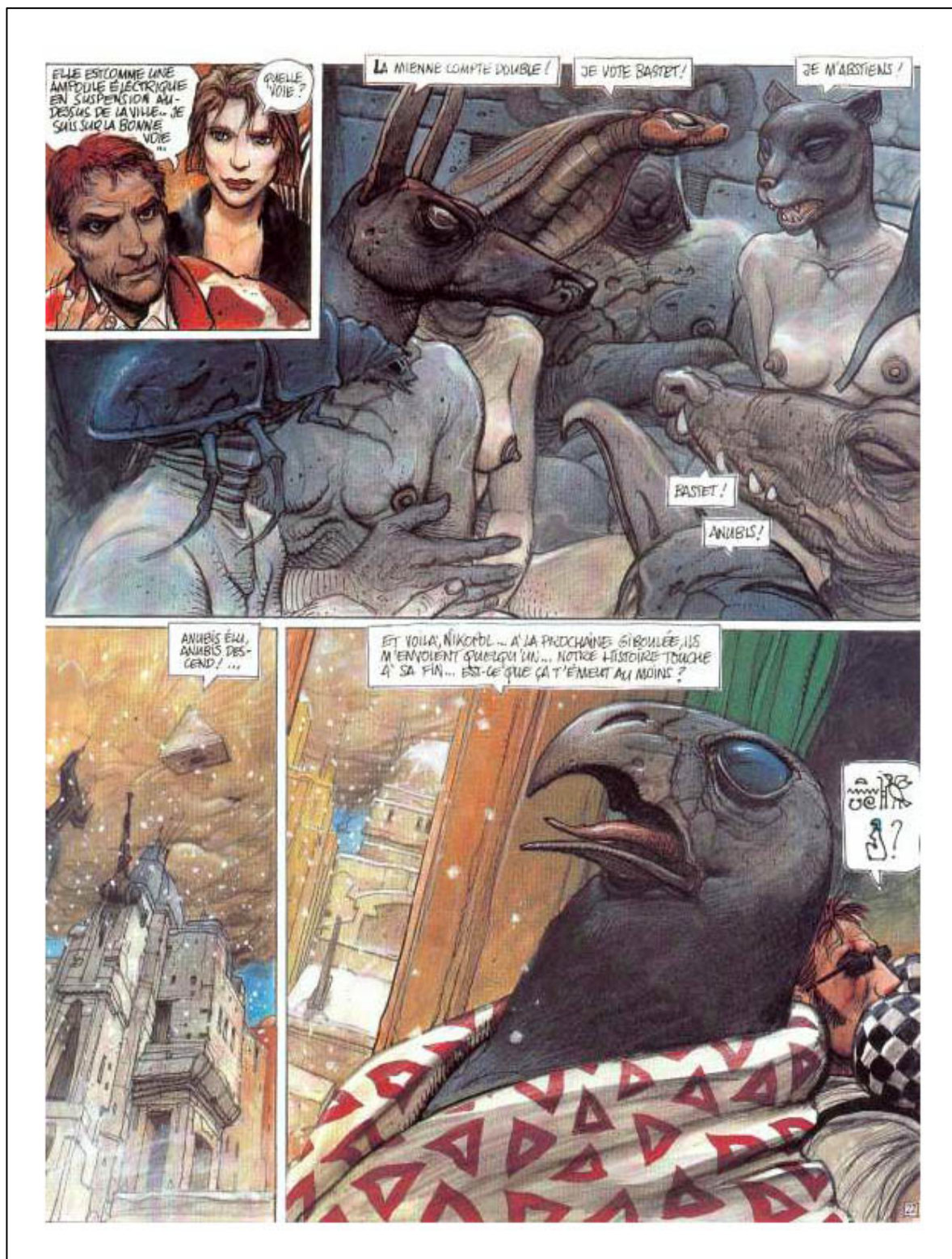


Figure 8 : *Froid équatateur* (Bilal, 1999 : 24).



Figure 9 : *Salambô* (Druillet et Flaubert, 1983 : 42).



Figure 10 : *Ludwig* (Quesnel, C., 2013 : 8:12).

4.2. Synthèse

À partir du corpus qui suit, je propose un tableau de synthèse qui expose les propriétés des albums : les auteurs, les titres, les années de parution, les éditeurs et les types de jeux temporels utilisés : analeptique (A), coexistence multi-temporelle (C), télescopage (T) et transposition (TR). Il y a un titre⁸ qui utilise un jeu temporel différent grâce à une stratégie d'impression en trois dimensions (avec lunettes) et où j'ai indiqué « autre ».

⁸ Dans *Jim Curious : Voyage au cœur de l'océan*, l'auteur utilise un procédé d'impression qui n'est pas une stratégie graphique en vue de créer des jeux temporels mais bien une technique, c'est pourquoi il n'a pas été fait mention de ce titre dans la section 4.1.

Auteurs	Titres	Parutions	Éditeurs	Types de jeux
Abi, R. Z.	Le piano oriental	2015	Casterman	T
Alice, A., & Dorison, X.	Le 3 ^e Testament	1997-2003	Glénat	C
Bechdel, A.	Fun home: A family tragicomic	2007	Houghton Mifflin Company	A
Bidot, L.	Le Linceul	2003-2006	Glénat	C
Bilal, E.	La Trilogie Nikopol	1980-1993	Humanoïdes associés	TR
Blanchet, P.	La fugue	2005	La Pastèque	A
Brubaker, E., & Phillips, S.	The fade out	2014	Image comics	TR
Chartier, A.	Onésime	1998 (déc.)	Le Bulletin des agriculteurs	T
Convard, D.	Le Triangle Secret	2000-2003	Glénat	C
Crécy, N.	<i>Prosopopus</i>	2003	Dupuis	A, C
Druillet, P. Flaubert G.	Salambô	1982-1983	Dargaud	TR
Fawkes, R.	One soul	2011	Oni Press	C
Giroud, F.	Le Décalogue	2001-2003	Glénat	A, C
Goodwin, A., Hampton, S., Hampton-Munsey, T.,	Batman: Night cries	1992	DC Comics	A
Grégoire, N., Rocheleau, J., & Jasmin, C.	<i>La petite patrie</i>	2015	La Pastèque	T

Hergé	Le Secret de la licorne	1944	Casterman	T
Heuet, S., Dorey, V., & Proust, M.	A la recherche du temps perdu	1998	Delcourt	TR
Iris	<i>Dans mes rellignes</i>	2006	Mécanique générale	T
Larcenet, M.	Blast	2009	Dargaud	A
Lax, ., & Giroud, F.	<i>Les oubliés d'Annam</i>	2008	Dupuis	C
Lepage, E., Jouon, H., & Grand Angle Productions (Firm)	<i>Ar-Men: L'enfer des enfers</i>	2017	Futuropolis	A
Lepage, E.	Un printemps à Tchernobyl	2013	Futuropolis	A, T
Mathieu, M.-A.	Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves:1	2004	Delcourt	T
Mathieu, M.-A.	3''	2012	Delcourt	C
Maynard, J.	<i>Joey Pyro : La face collée sur l'asphalte</i>	2016	Indépendant	A
McGuire, R.	Here	1989	Raw	A, C, T
Moore, A.	Neonomicon	2011	Diamond Comic Distributors	TR
Moore, A. D. G.	Watchmen	1986	DC Comics	A, TR
Onfray, M., & Le Roy, M.	Nietzsche	2010	Le Lombard	A
Pedrosa, C.	Portugal	2011	Dupuis	A
Pellejero, R., & Zentner	Le silence de Malka	1996	Casterman	A

Picard, M.	Jim Curious: Voyage au coeur de l'océan	2012	2024	Autre
Poitras, J.	La chauve-souris et la boîte de biscuits	2008	Moelle Graphique	C
Pratt, H.	Corto: La maison dorée de Samarkand	2009	Casterman	TR
Pratt, H.	Corto Maltese: Les Helvétiques	2006	Casterman	TR
Quesnel, C., & Jean, G.	Cœurs d'argile	2011	Premières lignes	C
Quesnel, C.	Ludwig	2013	Art global	TR
Rabagliati, M.	Paul a un travail d'été	2011	La Pastèque	A
Renard, R.	Melvile	2016	Le Lombard	A
Rodionoff, H., Giffen, K., & Breccia, E.	Lovecraft	2003	DC Comics	TR
Sfar, & Guibert	La fille du professeur	1997	Dupuis	TR
Spiegelman, A.	A l'ombre des tours mortes	2004	Casterman	C, TR
Spiegelman, A.	Maus : un survivant raconte	1998	Flammarion	A
Stassen, J.-P.	Déogratias	2000	Dupuis	A
Tande, L.	Morlac	2009	La Pastèque	T
Toppi, S.	Sharaz-de	2013	Mosquito	C
Villeneuve, E., Wilkins, J., & Rocheleau, J.	La fille invisible	2010	Glénat Québec	A
Ware, C.	Jimmy Corrigan	2002	Delcourt	A, C, T, TR

Yang, G. L., & Pien, L.	American born Chinese	2006	First Second	TR
-------------------------	-----------------------	------	--------------	----

Tableau 1 : Grille d'analyse d'un échantillon du corpus de bandes dessinées

À partir de cette recherche, nous pouvons constater que la plupart des récits de bande dessinée n'utilisent qu'un seul jeu temporel. Il ressort qu'une utilisation plurielle de types de jeux temporels se fait tant du côté de la bande dessinée anglophone (4 occurrences) que du côté franco-belge (3 occurrences). Le type de jeu temporel le plus utilisé est l'analepse (20) tandis que les coexistences et transpositions sont utilisés de façon équivalente (13). Comme mentionné dans la nomenclature des procédés graphiques, le télescopage actoriel est relativement moins utilisé dans la bande dessinée (10).

Je peux rendre compte de certaines observations qui sont utiles à ma recherche. Tout d'abord, à l'exception de Sergio Toppi, l'ensemble des auteurs de bande dessinée utilisent la gouttière comme lieu de transition entre les temporalités, poussant sa fonction elliptique vers des temporalités plus éloignées ou parallèles. Dans certains procédés, la composition est utilisée délibérément pour créer des rappels en vue d'un changement temporel, comme par exemple dans *Watchmen* (figure 11). La répétition systématique de la composition, appuyée par un effet de zoom dans ce cas-ci, sert à opérer les changements temporels au début et à la fin de l'analepse relativement à la temporalité principale du récit.

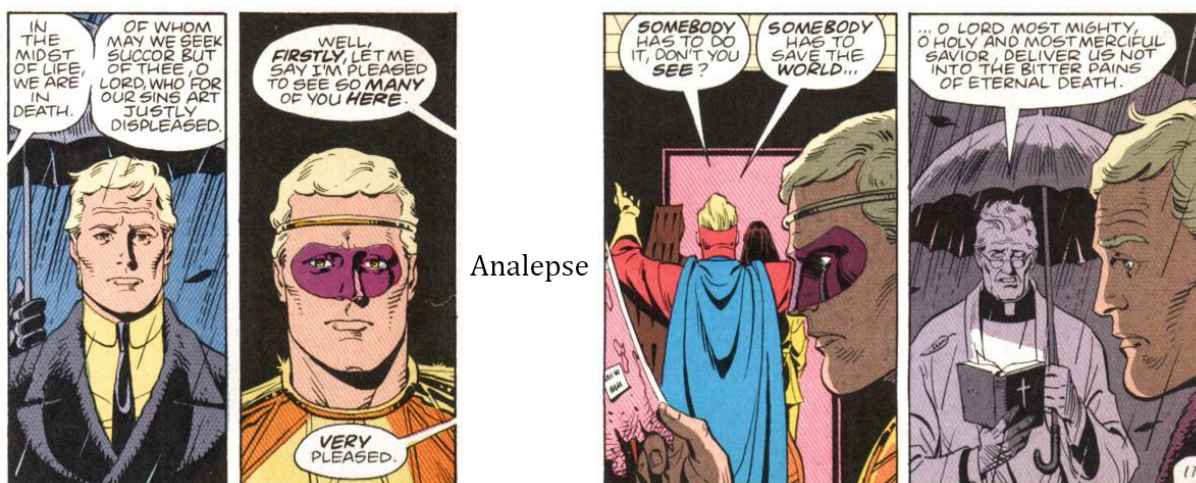


Figure 11 : *Watchmen* (Moore et Gibbons, 1986 : 47-49).

L'analyse de ces procédés graphiques nous montre jusqu'où l'imagination des créateurs en bande dessinée est allée pour exploiter au meilleur de leurs pratiques le dispositif spatio-topique. Cette recherche documentaire me permet d'établir les frontières de ce qui a été fait pour mettre en pratique l'ensemble de mon hypothèse. Pour passer à l'étape de la création, il est nécessaire de garder en tête les impacts temporels chez le lecteur des fonctions de la gouttière (Deleuze, 1983 : 54) et de la composition de Sergio Toppi observées dans cette analyse. Si ces fonctions elliptiques sont utilisées en superposition, elles peuvent opérer une transition temporelle dans le récit, agissant comme un pivot mais sans interrompre la lecture, calquant ainsi l'anacoluthie dans son mode opératoire.

5. RÉSULTATS : ANACOLUTHES GRAPHIQUES

À partir des données recueillies dans la recherche documentaire, comment puis-je mettre en pratique mon hypothèse qui est de démontrer, par la création de diverses anacoluthes graphiques, que des passerelles temporelles sont possibles au sein de la même double-planche sans pour autant interrompre le déroulement linéaire d'un récit ?

5.1. Élaboration de procédés spatio-temporels alternatifs

5.1.1. Le projet de création

Mon projet de création intitulé *Advocatus Diaboli* est un récit de bande dessinée se déroulant sur deux temporalités distinctes : soit le Moyen-Âge (14^e siècle) et la fin du 20^e siècle.

Ce récit propose la rencontre de deux personnages — Geoffroi de Charny et Raymond Rogers —, de deux époques et de deux régimes de vérité, qui se confrontent à leurs consciences. Le lecteur suit les personnages principaux au fil de leurs existences où la nature humaine s'inscrit dans la grande et la petite histoire, permettant ainsi des vas et viens temporels dans le récit de la bande dessinée. Au fil des pages, Charny/Rogers voient leurs croyances, leurs visions du monde, transformées par cette question qui a traversé les siècles jusqu'à nous et qui provoque leur interrogation face au Linceul de Turin: est-ce bien un objet de l'Antiquité ayant enveloppé le corps d'un prêcheur nazaréen ou est-ce un faux du Moyen-Âge ?

Tout au long de ce récit graphique, le lecteur découvre de nombreuses références aux années post-11 septembre 2001, au fanatisme religieux, au pouvoir, aux guerres, aux

réfugiés et au martyr. Sous forme d'un récit de bande dessinée, c'est une réflexion sur notre époque et les enjeux récurrents de l'humanité.

À partir du corpus d'albums de ma recherche documentaire, je n'ai pas observé de passerelles temporelles créées par ce qui se rapprocherait des anacoluthes graphiques, soit un pivot temporel s'opérant dans une même image sans rompre la continuité du récit (p. 7). Dans ce chapitre, je montre que, grâce à la création, je suis en mesure de vérifier mon hypothèse : il est possible de créer un récit dont le déroulement est continu, mais dont les changements temporels s'effectuent en superposition par des procédés graphiques qui sont au cœur de mon projet de recherche. Dans les pages suivantes, j'établis une série de différentes déclinaisons de l'anacoluthes graphique créées pour mon projet de bande dessinée et ce, au bénéfice de la narratologie. J'y explique aussi où il y a un point de rupture entre l'anacoluthes littéraire et l'anacoluthes graphique, la première créant l'abruption et la seconde une redirection de sens.

Dans ses travaux, Stuart Medley explique que l'œil humain décode davantage une image simplifiée qui lui indique un message clair (Medley 2010 : 55) comme les pictogrammes ou les bande dessinées issues de l'école de la ligne claire. C'est pour cette raison que l'ensemble des anacoluthes graphiques sont traitées diagrammatiquement et se trouvent en 5.3. (p. 44) où elles sont décrites plus sommairement afin de ne pas alourdir inutilement le corps de ce mémoire. En effet, les mêmes observations liées aux anacoluthes graphiques qui suivent peuvent s'appliquer à celles qui se trouvent au point 5.3.

5.1.2. Anacoluthes graphique par métamorphose

Dans la figure 12, on peut observer une double-planche illustrant un chevalier du 14^e siècle qui quitte une forteresse en simultanéité avec le chimiste américain du 20^e siècle dont l'avion s'envole. Le référent de la pointe de l'épée du chevalier, toujours dans la tête du lecteur mais invisible sur l'illustration, devient l'avion qui décolle, utilisant dans les deux cas la même matière des deux objets (le métal) créant un pivot dont le signifiant temporel est transformé, ce qui crée une anacoluthes graphique par

métamorphose. J'ai créé une schématisation de la planche où les deux temporalités (bleu et rouge) et la zone désémantisée (grise) sont réparties graphiquement.

Par « zone désémantisée », je veux dire une zone hors de tout contexte signifiant autre que ce que le lecteur veut bien lui donner, vide de sens et hors du temps, mais pouvant aussi servir de cadre à des temporalités différentes et, mieux encore, pouvant encadrer le pivot temporel, la transition des temps, par sa neutralité. Elle devient complice du lecteur dans l'accomplissement des transitions temporelles, contribuant à créer les anacoluthes graphiques.

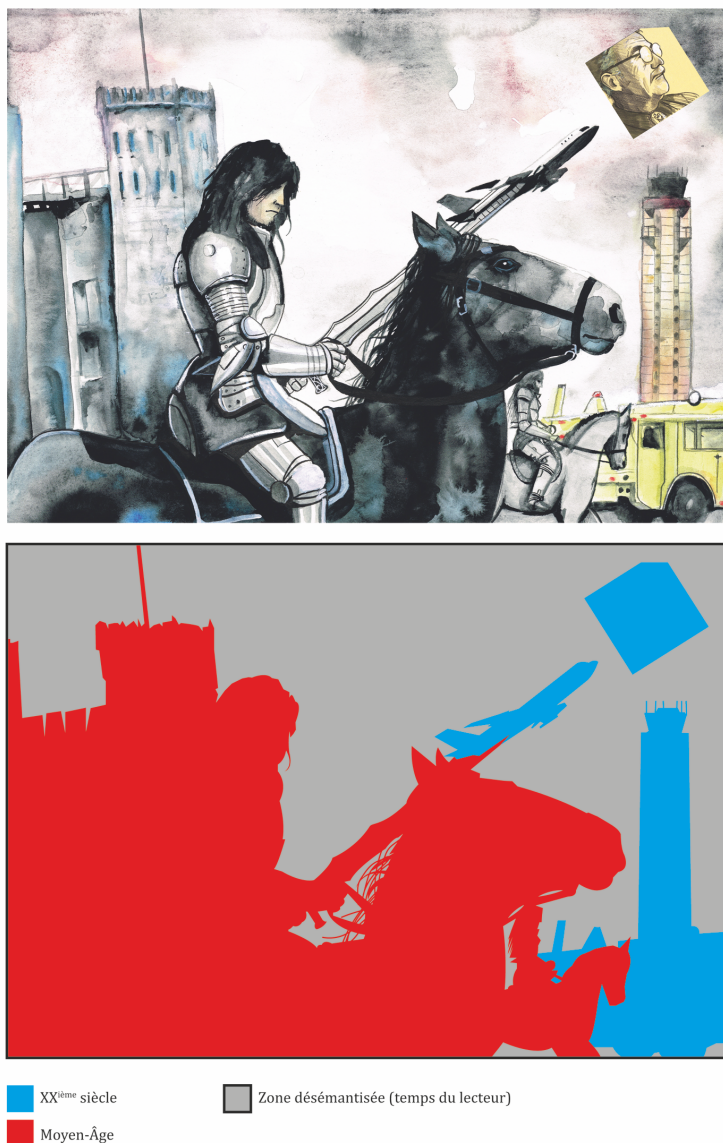


Figure 12 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par métamorphose).

Cette première anacoluthie provoque déjà une interrogation sur l'utilisation de l'échelle en tant qu'outil de déploiement des objets dans l'espace. L'échelle, dans ce cas-ci, ne peut exister que si l'on aperçoit l'avion de loin : celui-ci, apparaissant petit, peut très bien se positionner en droite ligne avec l'épée. Cet enlignement volontaire des deux objets démesurés crée un effet de perspective. L'interprétation qui résulte de cet

enlignement et de ce jeu d'échelle sont générées par le *sujet* épée-avion. De plus il y a un sens généré par des rappels graphiques (tour de contrôle/tour de la forteresse) qui constituent des marqueurs temporels.

La troisième zone a provoqué une longue réflexion quant au processus d'interprétation qui s'y rattache et ce, dans tous les types d'anacoluthes graphiques créés. La zone que j'appelle désémantisée, en gris dans le diagramme, tout en étant partagée spatialement entre les deux temporalités, participe par sa neutralité temporelle au temps présent du lecteur. Cette zone désémantisée, qui *a priori* semble vide de sens, sert graphiquement de cadre, de réceptacle, d'une sorte de ciment entre les époques qui y sont superposées. Elle défie notre perception spatio-temporelle car elle unit deux zones temporellement séparées, mais nos référents culturels génèrent le sens interprétatif de l'ensemble dans un troisième temps. Éliminer cette zone nous priverait d'un repère spatial nécessaire à l'interprétation du changement temporel qui s'effectue et enlèverait un rapport d'équilibre entre les deux temporalités, nous rapprochant de la transposition temporelle vue précédemment dans la nomenclature des procédés graphiques. La présence de cette zone neutre temporelle désémantisée constitue ce qui différencie la transposition temporelle (et l'anachronisme) de l'anacoluthes graphique. La première montre l'effet de référents temporels juxtaposés tandis que l'autre génère un changement temporel avec un *avant* et un *après*.

5.1.3. Anacoluthes graphique par apparition

Une deuxième déclinaison d'anacoluthes graphique a été créé sur une planche entière (figure 13). Il s'agit d'un personnage transposé dans une autre réalité historique, qui est donc décontextualisé. Dans la schématisation, le scientifique (rouge) fait une apparition dans un environnement temporel différent (des chevaliers en prière) (bleu), mais l'ensemble des personnages présents adoptent une position de prière dont les signifiés sont distincts (la science et la religion). L'espace gris marque la zone désémantisée.

Ici, pour que le concept d'apparition du personnage contemporain présent au milieu d'un groupe constitué de personnages médiévaux fonctionne, il est nécessaire que l'échelle soit la même de part et d'autre. Comme dans l'exemple (figure 11) décrit dans l'analyse du corpus, je me suis servi de la répétition du personnage dans la séquence (figure 14) précédent l'anacoluthie pour baliser la compréhension d'un changement temporel. De plus, la normativité de l'échelle contribue à l'impact de l'anacoluthie graphique, se rapprochant d'un effet de zeugma⁹ sémantique qui vient enrichir les croyances des deux époques représentées.

⁹ Zeugma ou zeugme : coordination de deux ou plusieurs éléments qui ne sont pas sur le même plan syntaxique ou sémantique. (Larousse)

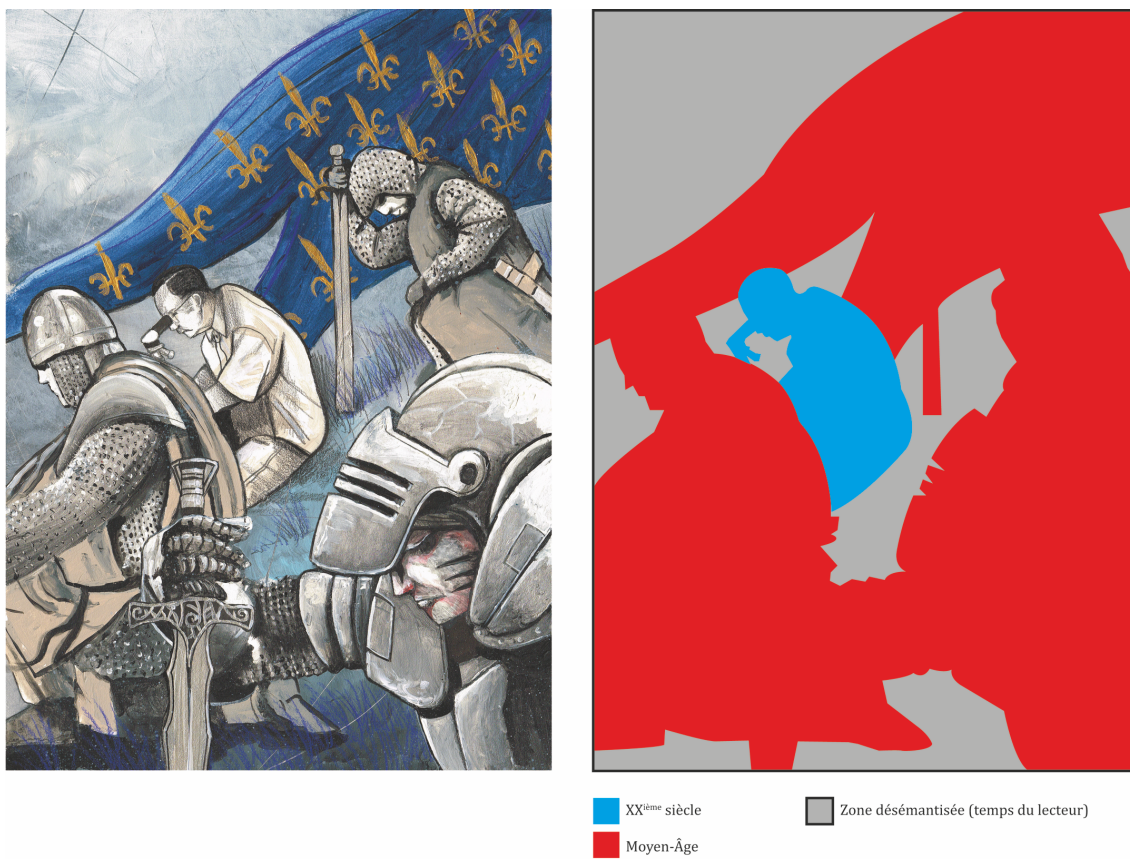


Figure 13 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par apparition).



Figure 14 : *Advocatus Diaboli* illustrant la répétition précédant la planche de la Figure 13.

Ayant constaté l'efficacité de ce type d'anacoluthes chez les lecteurs qui m'entourent, une deuxième anacoluthes par apparition (figure 15) a été créée en vue d'introduire le dispositif au début du récit. L'objectif de cette anacoluthes graphique, qui intervient pour la première fois en page 25 du récit de bande dessinée, est de faire franchir de la façon la plus simple possible cette passerelle temporelle par lecteur dans le but qu'il assimile le dispositif qui va par la suite se décliner sous d'autres formes au cours du récit. Cette anacoluthes graphique par apparition, contrairement à la précédente, a un rapport d'échelle similaire à l'anacoluthes par métamorphose vue en 5.1.1 et n'a pas d'effet de zeugma sémantique.



Figure 15 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par apparition).

5.1.4. Anacoluthie graphique par substitution

Dans l'anacoluthie par substitution (figure 16), les zones temporelles sont parfois distinctes et d'autres fois partagées, ce qui accentue la capacité du lecteur à donner un sens à la composition et ce qui repousse les limites des sens. La complexification de cette anacoluthie est due à un usage avancé des rapports d'échelle (chevalier et chien surdimensionnés) et à un métissage des formes comme le bouclier/camion et la remorque/emblème héraldique. Cette échelle questionne non seulement les rapports entre les formes représentées mais aussi la position du *sujet* (le cavalier) vis-à-vis de ces rapports : dans les yeux d'un enfant, les parents paraissent tels des géants. Les jeux sur les échelles, du point de vue des êtres humains, de *Gargantua* à *Alice au pays des merveilles*, en passant par l'œuvre du sculpteur australien Ron Mueck sont toujours

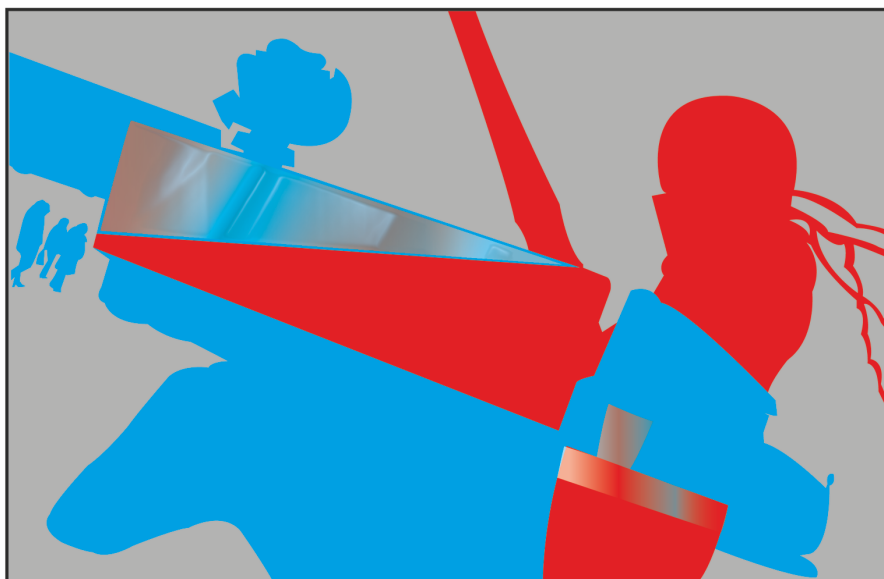
extrêmement dérangeants. Les jeux graphiques sur l'échelle humaine sont des pistes prometteuses pour exploiter la prochaine anacoluthie graphique.

À la lumière de cette déclinaison de l'anacoluthie graphique, on entrevoit ici un changement qui s'opère vis-à-vis de l'anacoluthie issue de la littérature. Le mécanisme de cette dernière intervient à un moment précis dans une phrase à la manière d'un pivot tandis que le transfert de l'anacoluthie en bande dessinée (anacoluthie graphique) implique un mécanisme multiple qui intervient à plusieurs endroits dans la planche. Ce mécanisme multiple crée un pivot¹⁰ qui devient un indicateur de changement temporel pour le lecteur. L'erreur et la perte de sens provoquées par l'anacoluthie littéraire ont une fonction contraire une fois que cette dernière est transposée dans la bande dessinée. Elle redirige le lecteur dans une autre trajectoire à l'aide d'une image-pivot. Il ne s'agit donc pas d'un transfert pur et simple de l'anacoluthie littéraire vers une anacoluthie graphique. Il s'agit plutôt d'un nouveau véhicule qui génère ses propres changements qui métamorphosent la continuité du récit dans la bande dessinée et qui se détache de sa fonction d'origine littéraire. Dans la phrase, il y a rupture de sens alors qu'au sein de la planche, il y a redirection de sens.

De plus, je constate que ce nouveau véhicule active à sa façon les mêmes fonctions (analeptique, coexistence multi-temporelle, télescopage et transposition) vues au chapitre 4, où il est question des procédés graphiques traditionnels utilisés en vue de créer des jeux temporels dans la bande dessinée. Par exemple, les fonctions de la transposition et de la coexistence multi-temporelle sont présentes dans l'anacoluthie graphique par métamorphose par la co-présence du chevalier et du camion qui devient son bouclier. Il s'agit ici de les structurer au sein du dispositif spatio-topique pour leur donner un nouveau sens dans le temps du lecteur et ce, sans discontinuer le récit. Cette

¹⁰ Les pivots ne sont pas des points précis dans les diagrammes mais plutôt la fonction d'ensemble de l'anacoluthie graphique.

coprésence et cette réorganisation des procédés graphiques traditionnels révèlent la caractéristique structurelle de l'anacolthe graphique au service de la narratologie.



- | | |
|---|--|
| ■ XX ^e me siècle | Zone désémanisée (temps du lecteur) |
| ■ Moyen-Âge | Zone temporelle partagée |

Figure 16 : *Advocatus Diaboli* (anacolthe graphique par substitution).

5.2. Les fonctions présentes au sein de l'anacoluthes graphique

Je crois nécessaire à ce stade-ci de rappeler mon hypothèse de recherche : faire une recherche-crédation en vue de créer de nouvelles façons de créer des passerelles temporelles, grâce à l'utilisation de diverses anacoluthes graphiques, au sein de la même double-planche sans pour autant interrompre le déroulement linéaire d'un récit. Afin de m'assurer de vérifier cette hypothèse, je me suis servi de l'anacoluthes par métamorphose pour réintroduire et superposer graphiquement les fonctions des concepts clés que j'ai utilisés dans ma recherche : les cases, les gouttières, le sens de la lecture et l'anacoluthes littéraire. Cet exercice peut s'appliquer aux autres anacoluthes car leur effet se répète d'une anacoluthes graphique à l'autre.

5.2.1. Présence de la fonction elliptique de l'anacoluthes graphique par la réintroduction des cases

En réintroduisant la fonction de la case au sein de la double-planche (figure 17), nous retrouvons la séquentialité présente dans la bande dessinée à usage temporel traditionnel. Si l'on tient compte du sens de la lecture traditionnel occidental (de gauche à droite puis de haut en bas)¹¹ qui est déjà bien intégré par le lecteur lors de la lecture d'un récit¹², le regard du lecteur se porte dans l'ordre sur a) la scène du chevalier quittant le château, b) le chevalier tient une épée, c) un avion qui décolle, d) le scientifique en gros plan et finalement e) l'aéroport d'où décolle l'avion. Ce qui devait se

¹¹ Dans *Case, planche, récit*, Benoît Peeters compare deux éditions de l'œuvre *Mr. Cryptogame* de Rodolphe Töpffer dont le sens des images était calqué sur l'écriture. En 1845, le dessinateur Amédée de Noé dit Cham fût chargé de transposer l'œuvre pour une réédition en ne portant pas attention au sens de la lecture de la version originale. Peeters mentionne que « Dans l'adaptation de Cham (...), la dynamique des acteurs se trouve contrariée et contredite par la trajectoire du regard. C'est comme s'il nous fallait, à chaque case, revenir sur nos pas ». (Peeters 1998 : 68)

¹² En tant que praticien qui pense constamment au sens de la lecture lors de l'élaboration de la planche, mais aussi en observant le travail d'autres auteurs de bande dessinée dont certaines œuvres sont sans texte (Möbius 1976, Leif Tande 2005, Thom 2018), je fais le postulat qu'une série d'images présentant une solidarité iconique sont lues par le lecteur.

lire en cinq cases dans l'usage temporel traditionnel se lit en une grande image avec l'usage de l'anacoluthes graphique. Ceci crée une syntaxe graphique où la combinaison des signes générés par la composition créent un pivot temporel.

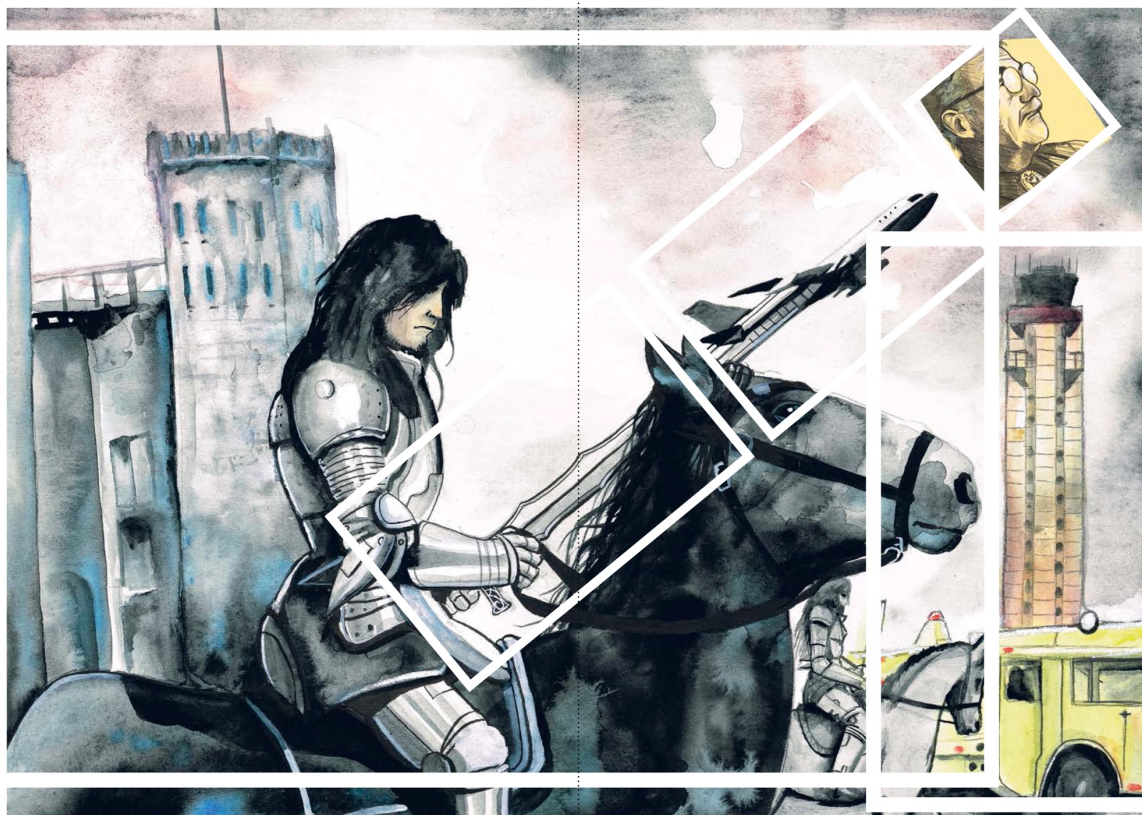


Figure 17 : Réintroduction des cases.

5.2.2. Présence de la fonction elliptique de l'anacoluthes graphique par la réintroduction des gouttières

Qui dit *cases* dit également *gouttières*. J'ai donc inséré graphiquement des points rouges (figure 18) pour indiquer la présence et la fonction elliptique des gouttières. Pour illustrer celles-ci, j'ai inséré les éléments suivants : tout d'abord (a) trois points rouges, comme des points de suspensions qui rappellent que le lecteur garde en tête la planche précédente et son contenu (le récit) qu'il lie au château ; (b) le point rouge entre l'épée et l'avion, qui fait faire un bond de 700 ans au lecteur ; (c) la présence du scientifique dans

l'avion qui nous conduit à la page suivante avec les trois points de suspension, ou qui peut nous amener à l'aéroport et par la suite à la page suivante. Il y a donc deux endroits où l'imaginaire du lecteur peut emprunter une passerelle le menant à la page suivante.

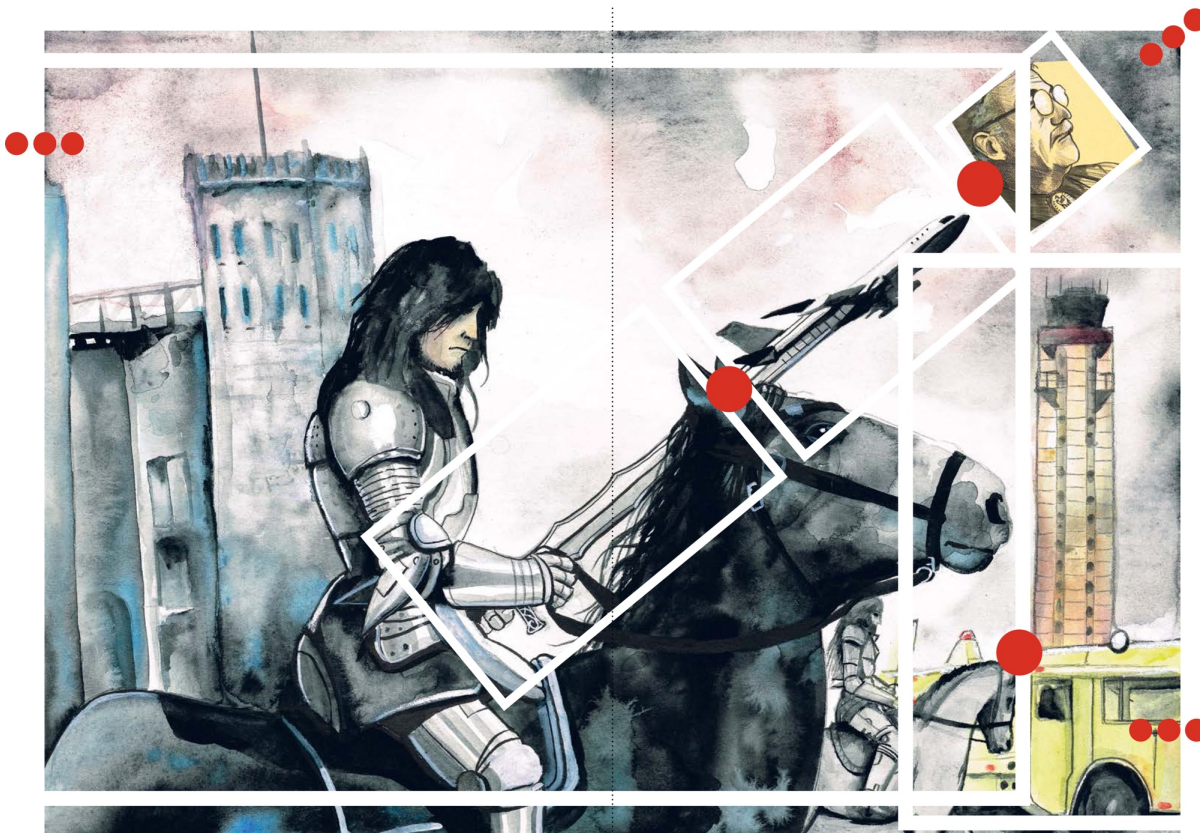


Figure 18 : Réintroduction des cases et des gouttières.

5.2.3. Présence de la fonction de l'anacoluthes graphique pointant le sens de la lecture

En superposant une ligne indiquant le sens de la lecture sur l'anacoluthes graphique, les cases et les fonctions des gouttières, c'est la fluidité du déroulement linéaire du récit qui apparaît au grand jour. On peut observer (figure 19) grâce à cette ligne la facilité avec laquelle l'œil balaie les informations présentes au sein du dispositif spatio-topique de gauche à droite. Une partie de mon projet consiste à vouloir conserver intacte la lisibilité des images et ce, même en utilisant le nouveau procédé qu'est l'anacoluthes graphique.

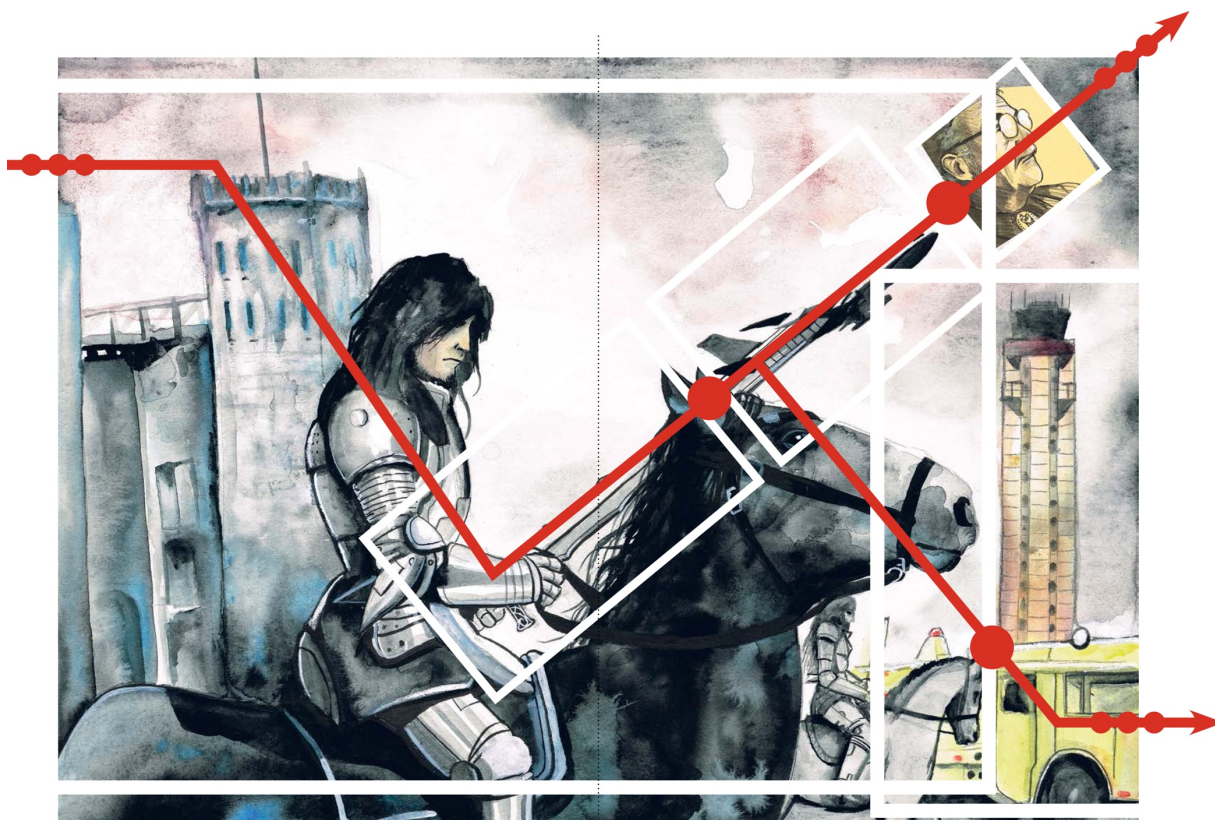


Figure 19 : Introduction d'une ligne indiquant le sens de la lecture.

5.2.4. Présence de la fonction de pivot temporel de l'anacoluthes graphique par la réintroduction de l'anacoluthes littéraire

Le dernier outil de vérification de mon hypothèse est la réécriture textuelle de l'anacoluthes graphique, ce qui donne ceci :

Parti du château, l'avion s'envolait.

Le sujet sous-entendu de la proposition initiale, *il* (parti du château = *il* est parti du château), n'est pas le même que celui de la principale (*l'avion*).

En superposant cette phrase sur la ligne de la lecture, on peut observer (figure 20) que la structure de l'anacoluthie littéraire est exactement en phase avec l'anacoluthie graphique mais que sa fonction d'abruption ne colle plus avec la continuité (le mouvement de départ illustré dans la scène) de l'anacoluthie graphique. Le signifié de la phrase vient se superposer parfaitement sur son équivalent situé au sein de l'image mais perd sa fonction d'abruption.

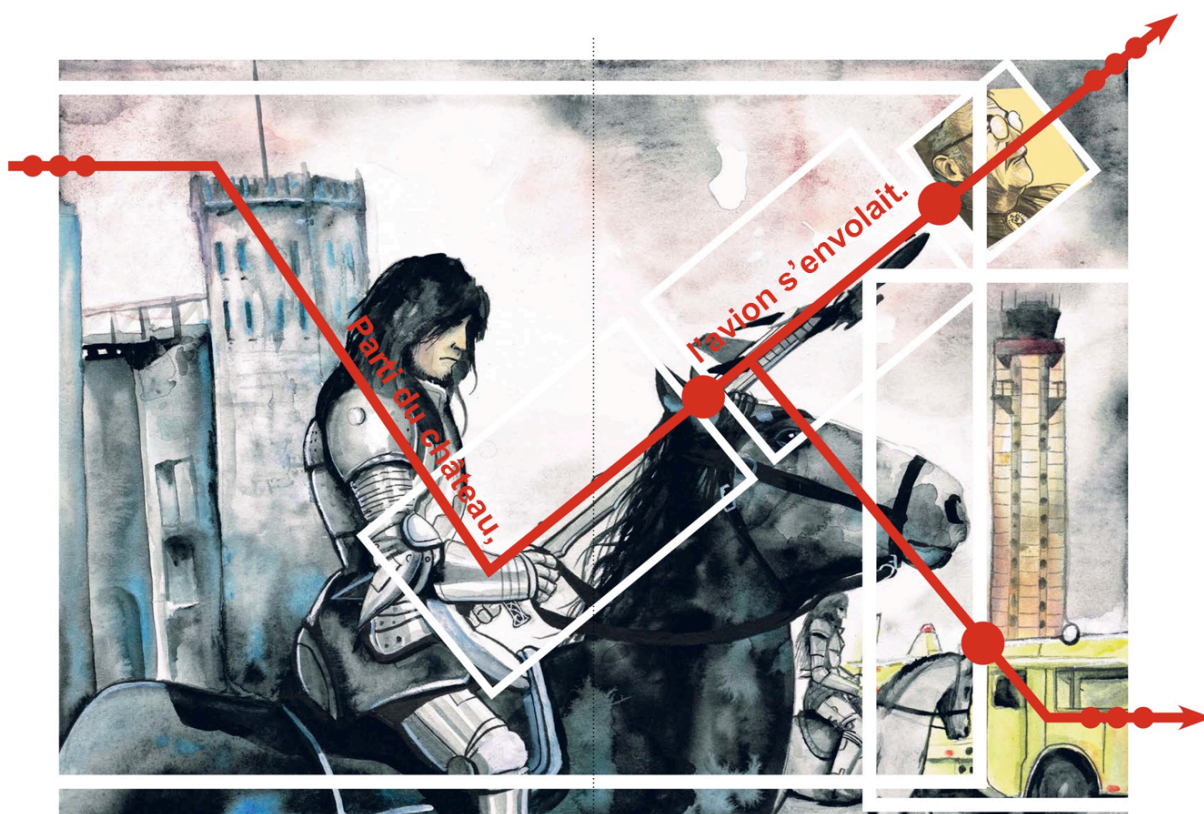


Figure 20 : Réintroduction de l'anacoluthie littéraire.

Ces retours vers l'arrière par la réintroduction en superposition des fonctions des concepts clés que j'ai utilisés dans ma recherche-crédation viennent confirmer que l'anacoluthie graphique est un dispositif qui ajoute un jeu temporel à ceux déjà existants dans la bande dessinée dont la nomenclature se trouve au chapitre 4.

5.3. Autres anacoluthes graphiques traitées diagrammatiquement

À titre complémentaire, voici les anacoluthes graphiques créées au sein du récit de bande dessinée *Advocatus Diaboli*. Ils comportent les mêmes propriétés que celles vues au point 5.1. du mémoire.

5.3.1. Anacoluthes graphiques par métamorphose

Dans la figure 21, la métamorphose de l'anacoluthes graphique s'effectue à partir de la superposition des têtes de deux personnages. Ici, le rapport d'échelle dans la composition est le même, contrairement à la figure 12. Aussi, l'utilisation de la répétition présente dans l'*avant* et l'*après* de la figure 13 est nécessaire ici aussi pour permettre la compréhension du pivot temporel qui s'effectue.

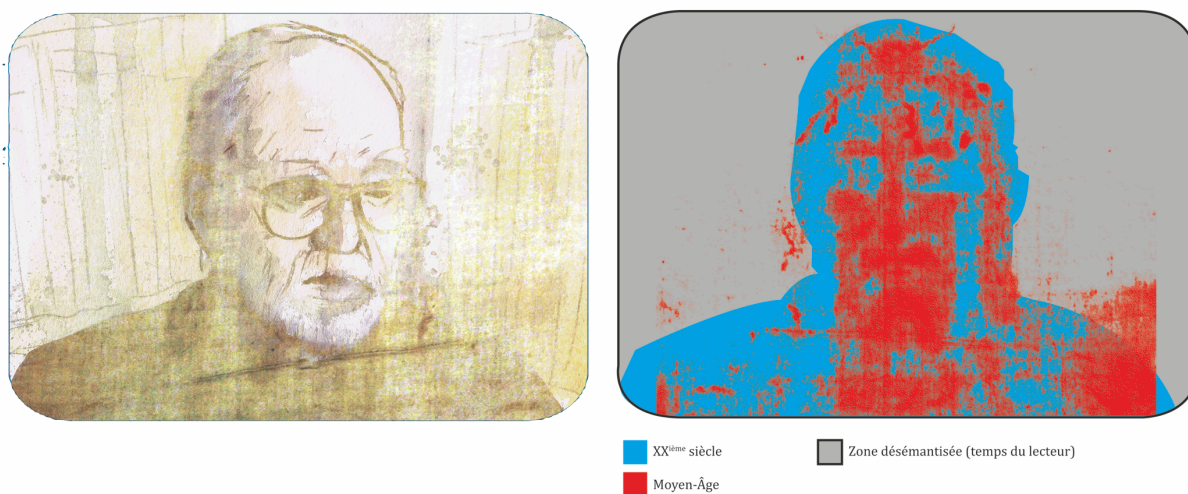
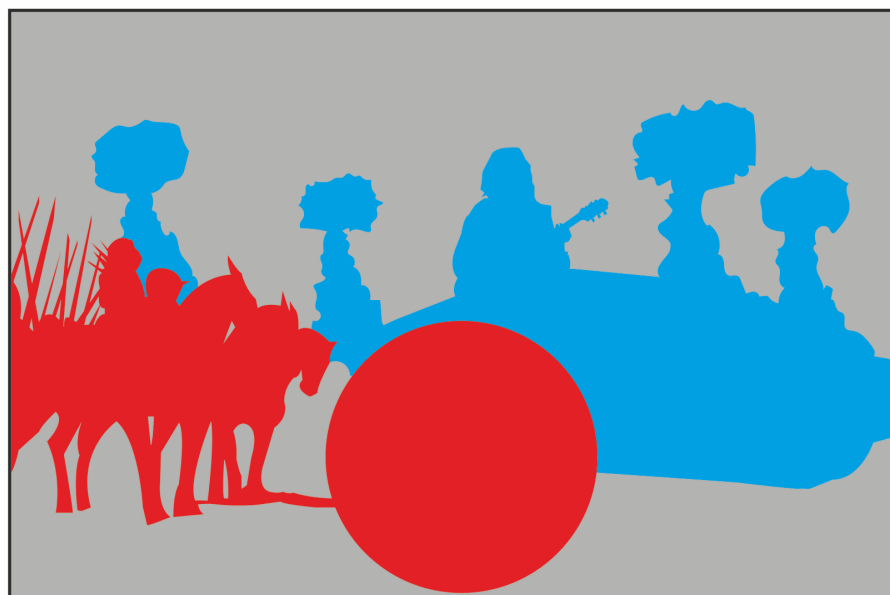


Figure 21 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthes graphique par métamorphose).

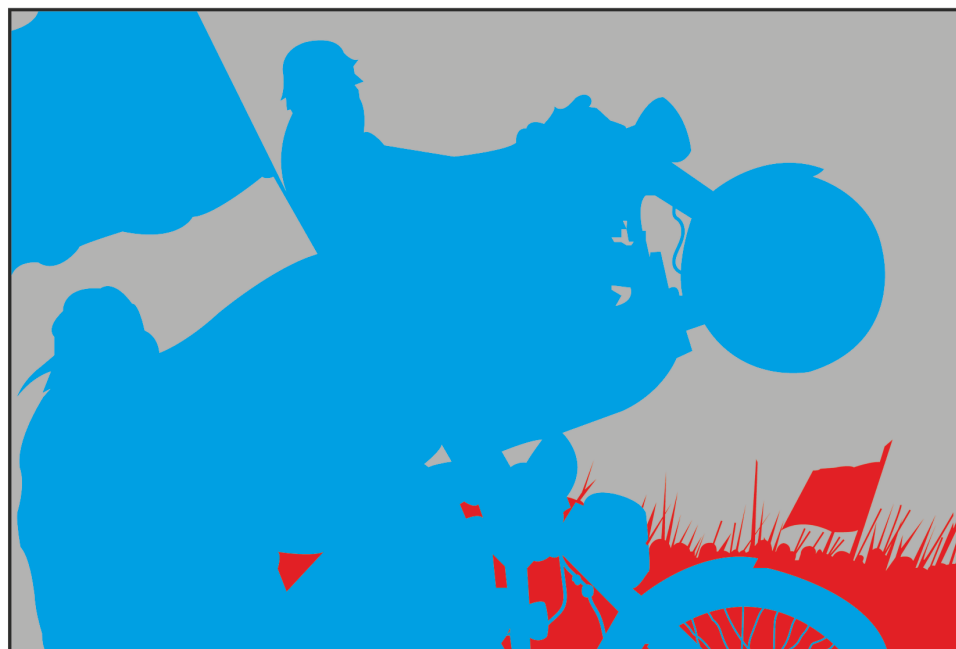
5.3.2. Anacoluthes graphiques par apparition

Dans les figures suivantes (22-24), la coprésence temporelle s'articule encore autour d'un effet de bascule, là où un temps cède sa place à un autre sur la ligne de lecture.



■ XX^{ème} siècle Zone désémanisée (temps du lecteur)
■ Moyen-Âge

Figure 22 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par apparition).



XX^{ème} siècle

Zone désémantisée (temps du lecteur)

Moyen-Âge

Figure 23 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par apparition).



Figure 24 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthes graphiques par apparition).

5.3.3. Anacoluthes graphiques par substitution

Par la composition, les exemples suivants (figures 25-29) viennent *marquer* les passages d'un temps vers l'autre, bien sûr en tenant compte du récit qui s'est déroulé dans les pages précédentes mais aussi en utilisant la présence anachronique d'un objet dans un temps plus dominant visuellement.



Figure 25 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par substitution).

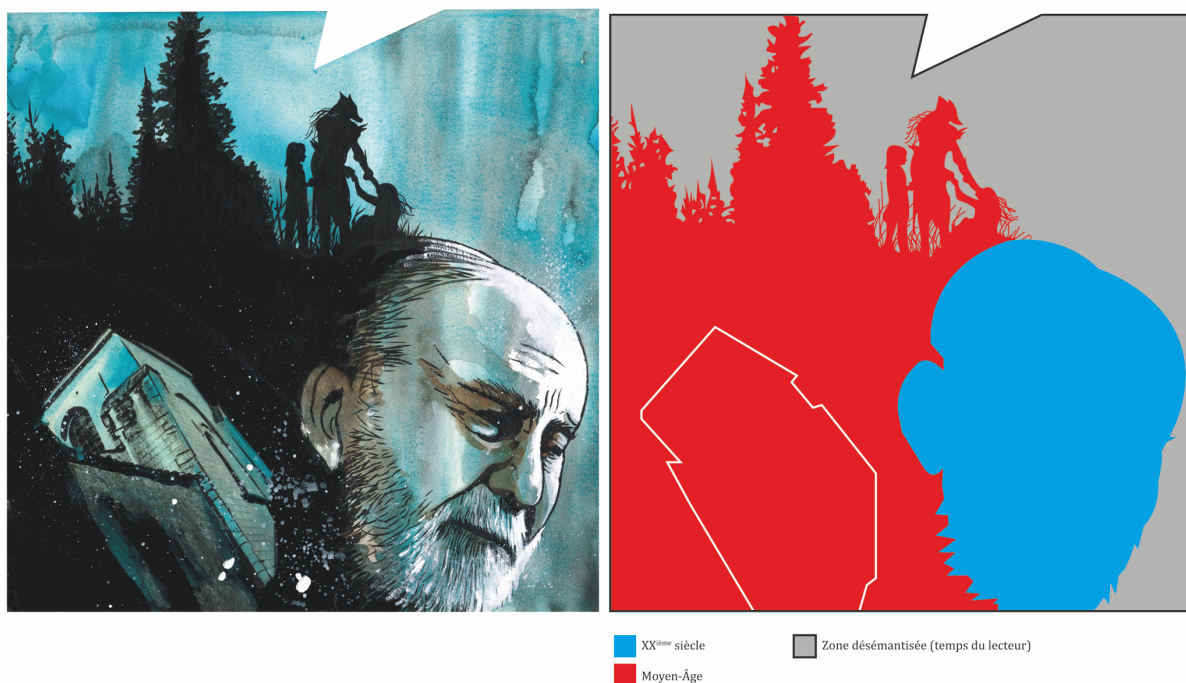
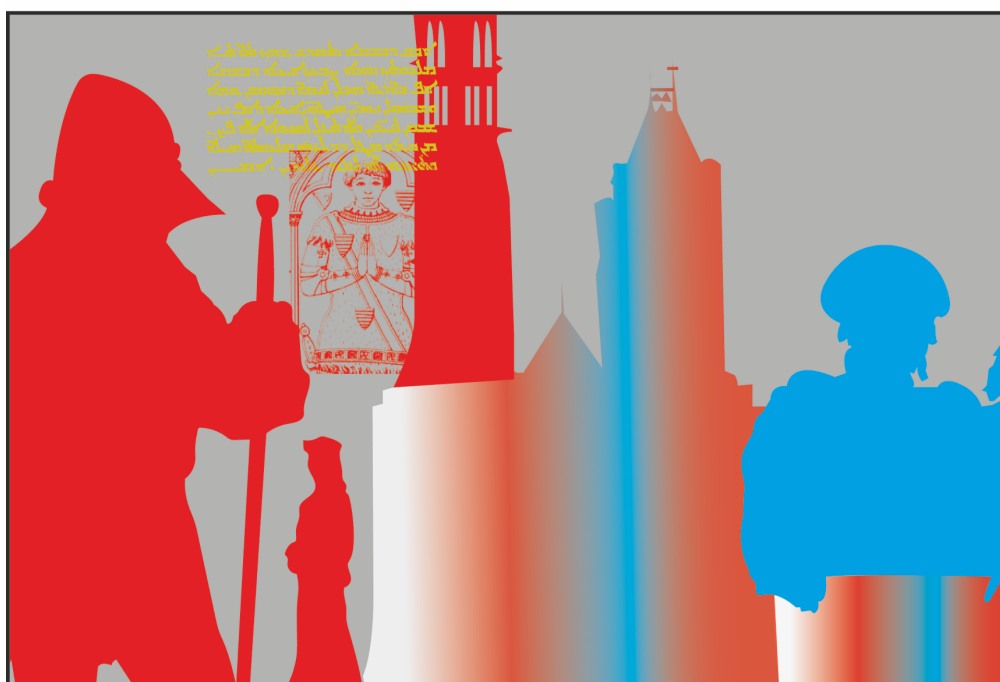


Figure 26 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par substitution).

On peut remarquer dans cet exemple-ci (figure 26) qu'une même époque (l'église, indiquée dans le diagramme à l'aide du filet blanc, et la famille Charny) a été insérée dans la même zone temporelle. Ici, l'espace semble se compresser pour coexister dans le même temps.

Dans la figure 27, la présence d'un troisième temps semble faire partie des deux autres. On peut se poser la question suivante : même si un écrit ou une œuvre date de l'Antiquité, peut-elle apposer son empreinte aux temps subséquents et ainsi participer au sens qu'on leur prête ? L'inverse serait-il possible ? Ces questionnements, qui sortent du cadre de ma recherche, pourraient engendrer d'autres recherches plus approfondies.



- XX^{ème} siècle
- Moyen-Âge
- Antiquité
- Zone désémanisée (temps du lecteur)
- Zone temporelle partagée

Figure 27 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par substitution).

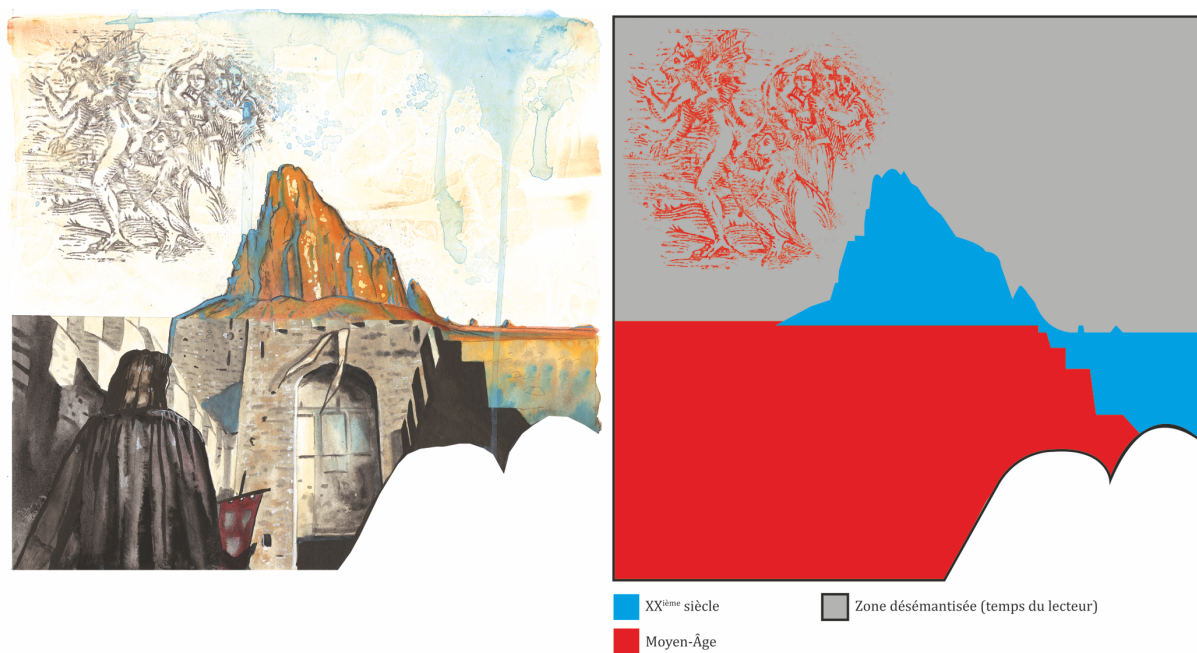


Figure 28 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par substitution).

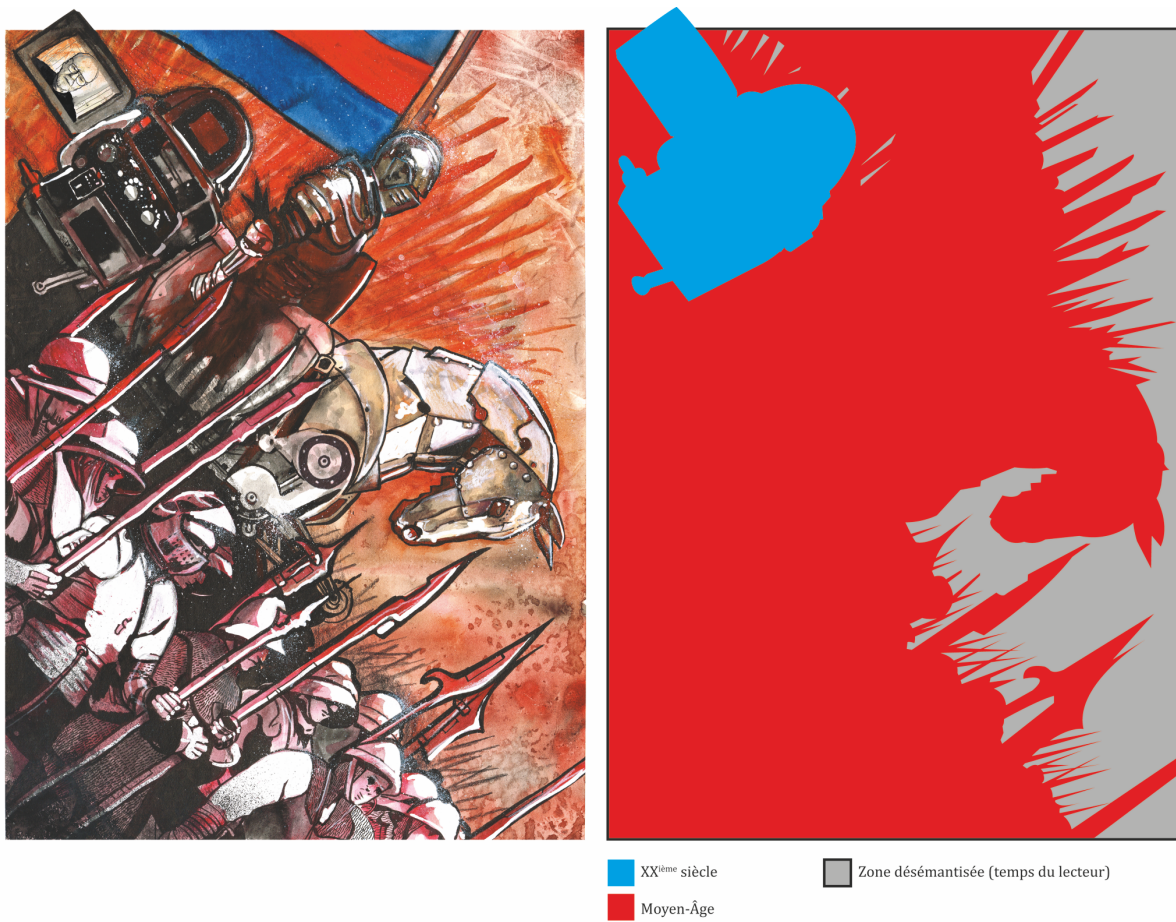


Figure 29 : *Advocatus Diaboli* (anacoluthie graphique par substitution).

CONCLUSION

Grâce à ma recherche documentaire, j'ai réalisé un tableau que je crois assez représentatif de ce qui s'est fait au niveau des jeux temporels dans la bande dessinée. Tout au long de mon processus de recherche-crédation, je suis demeuré à l'affût de nouveaux procédés graphiques. J'ai pu établir des correspondances entre ces procédés répertoriés et ma démarche en vue de vérifier mon hypothèse de recherche. J'ai ainsi développé des approches alternatives (graphiques et narratives) tout en permettant une compréhension limpide d'un récit en bande dessinée.

Du côté du cadre théorique, bien que les travaux de Groensteen aient été précieux pour établir une nomenclature des éléments présents (et leurs fonctions) dans le système spatio-topique, c'est la thèse de doctorat de la théoricienne Nhu-Hoa Nguyen qui, au début de ma recherche-crédation, a ouvert une fenêtre me permettant de créer des ellipses en empruntant aux figures de style littéraire. En effet, Nguyen a mis en relation les figures de style littéraires avec le dispositif de la bande dessinée, ce qui, à ma connaissance, a ouvert un champ de possibilités au bénéfice de la narratologie.

Par la suite, pour assurer une continuité dans le récit, il m'a fallu tenir compte des écrits sur le cinéma de Gilles Deleuze, qui théorise si bien les notions de temps (passé-présent-futur) et dont les concepts s'appliquent au temps dans la bande dessinée. Il s'agissait de faire coexister visuellement des éléments clés d'un récit (le passé) pour composer l'image qui s'offre au lecteur lorsque le livre est ouvert (le présent), livre que ce lecteur peut ainsi appréhender et dont il peut comprendre la suite du récit (futur) alors qu'il en tourne les pages successivement.

À partir du cadre théorique, j'ai vérifié la possibilité de créer des passerelles temporelles sans introduire de discontinuité dans le récit. Par la suite, j'ai poursuivi les

explorations afin de créer ces pivots temporels que constituent les anacoluthes graphiques, celles-ci me reconduisant vers mon hypothèse de départ. Après la création, j'ai observé comment mon hypothèse s'est articulée afin de constituer une nouvelle approche des procédés spatio-temporels en bande dessinée par l'anacoluthes.

Suite aux analyses, il m'a été donné de constater que contrairement à l'anacoluthes littéraire qui crée une abruption, l'anacoluthes graphique sert de pivot temporel grâce au fait qu'elle contient certaines fonctions présentes depuis toujours dans la bande dessinée. Il s'agit de la séquentialité, de l'ellipse et du sens de lecture qui s'effectuent respectivement par la case, la gouttière (espace inter-iconique) et la composition. De plus, l'anacoluthes littéraire, qui consiste en une rupture de sens dans une phrase, ne conserve que son axe de bascule une fois transposée en anacoluthes graphique. Le sens résultant de cette bascule, donc la temporalité dans ce cas-ci, s'en trouve modifié grâce à cet effet de pivot présent dans les différentes anacoluthes graphiques que j'ai créés : l'anacoluthes graphique par métamorphose, par apparition et par substitution.

Grâce à la série des anacoluthes graphiques, je peux ainsi laisser un produit de ma recherche-crédation au bénéfice d'autres théoriciens et praticiens intéressés par les jeux temporels spécifiques à la bande dessinée. Ces résultats contribueront modestement, j'espère, à une critique qui tend vers un élargissement des possibilités narratives dans la bande dessinée. Mes prochains projets de bande dessinée, ou ceux d'autres créateurs, pourront sans doute pousser plus loin les possibilités non seulement des anacoluthes graphiques mais aussi de diverses figures de styles empruntées à la littérature (comme le zeugma), ou, plus largement, les possibilités d'éléments empruntés à d'autres champs disciplinaires que la bande dessinée, comme la musique ou la vidéo.

BIBLIOGRAPHIE

Textes théoriques

- Beaulieu, J.-P. (1996). La continuité temporelle et ses manifestations graphiques dans la bande dessinée historique. *Études littéraires*, 29(1), 59-70.
- Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. London: Bloomsbury.
- Damisch, H. (1987). *L'origine de la perspective*. Paris: Flammarion.
- Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1 : l'image-mouvement*. Paris: Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (2012). *Cinéma 2 : l'image-temps*. Paris: Éditions de minuit.
- Fresnault-Deruelle, P. (1977). *Récits et discours par la bande : Essais sur les comics*. Paris: Hachette.
- Freud, S., Cambon, F., & Pontalis, J.-B. . (2001). *Das Unheimliche und andere Texte =: L'inquiétante étrangeté et autres textes*. Paris: Gallimard.
- Galand, M. (2012). *Chris Ware, architecte de la mémoire : la projection spatiale de la mémoire en bande dessinée*. Mémoire. Montréal, Québec : Université du Québec à Montréal, Maîtrise en études littéraires.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gosselin, P., & Le Coguic, É. (2006). *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Groensteen, T. (2011). *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. Paris: Presses universitaires de France.
- Groensteen, T., Gervais, A., & Lacroix, Y. (1991). Les lieux superposés de Richard McGuire. *Urgences*, 32, 95-109.
- Medley, S. (2010). Discerning pictures: how we look at and understand images in comics. *Studies In Comics*, 1(1), 53-70.

- McCloud, S., & Jennequin, J.-P. (2002). *Réinventer la bande dessinée*. Paris: Vertige graphic.
- McCloud, S. (1994). *The invisible art: Understanding comics*. NY: HarperCollins Publishers.
- Morgan, H. (2003). *Principes de littératures dessinées*. Angoulême, France: Éditions de l'An 2.
- Nguyen, N.-H. (2009). *Narration graphique : l'ellipse comme figure et signe peircéen dans la bande dessinée*. Thèse. Montréal, Québec: Université du Québec à Montréal, Doctorat en sémiologie.
- Peeters, B. (1998). *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*. Tournai, Belgique: Casterman.
- Samson, J. (2015). *Lectures en bande dessinée*. Montréal : Mém9ire.
- Worden, Daniel. (2007). *The Shameful Art: McSweeney's Quarterly Concern, Comics, and the Politics of Affect*. Baltimore, États-Unis: The Johns Hopkins University Press.

Bandes dessinées

- Abī, R. Z. (2015). *Le piano oriental*. Bruxelles: Casterman.
- Alice, A., & Dorison, X. (2003). *Jean, ou, Le jour du corbeau*. Grenoble, France: Glénat.
- Bechdel, A. (2006). *Fun home: A family tragicomic*. Boston: Houghton Mifflin.
- Bidot, L. (2006). *Le Linceul IV - L'Agitateur public*. Grenoble, France: Glénat.
- Bilal, E. (1999). *La trilogie Nikopol : la foire aux immortels, la femme piège, froid équateur* (2e éd.). Genève: Humanoïdes associés.
- Blanchet, P. (2005). *La fugue*. Montréal: Éditions de la Pastèque.
- Brubaker, E., Phillips, S., Breitweiser, B., & Hoopla digital. (2015). *The fade out: Volume 1*. United States: Image Comics.
- Chabouté, C. (2001). *Sorcières*. Issy-les-Moulineaux (Hauts-de-Seine: Vents d'ouest.
- Chartier, A. (1998). *Onésime*. Le Bulletin des agriculteurs (décembre 1977).
- Convard, D. (2003). *Le Triangle Secret. Tome 7. L'imposteur*. Grenoble, France: Glénat.
- Druillet, P. (1982-83). *Salammbô. Tome 1*. Paris: Dargaud.
- Fawkes, R. (2011). *One soul*. Portland, OR: Oni Press, Inc.
- Giroud, F., & Béhééhé, J. (2015). *Le Décalogue: 1*. Grenoble: Glénat.

- Goodwin, A., Hampton, S., Hampton-Munsey, T., & DC Comics, Inc. (1992). *Batman: Night cries*. New York: DC Comics.
- Grégoire, N., Rocheleau, J., & Jasmin, C. (2015). *La petite patrie*. Montréal (Québec: La Pastèque.
- Hergé, . (1993). *Le secret de La Licorne*. Tournai: Casterman.
- Heuet, S., Dorey, V., & Proust, M. (1998). *A la recherche du temps perdu*. Paris?: Guy Delcourt Productions.
- Iris, (2006). *Dans mes rellignes*. Montréal: Mécanique générale.
- Jason, . (2009). *J'ai tué Adolf Hitler*. Paris: Éd. de Tournon-Carabas.
- Larcenet, M. (2009). *Blast*. Paris: Dargaud.
- Lepage, E., & Jouon, H. (2017). *Ar-Men: L'enfer des enfers*.
- Lepage, E. (2013). *Un printemps à Tchernobyl*. Paris: Futuropolis.
- Mathieu, M.-A. (2004). *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves: 1*. Paris: Delcourt.
- Mathieu, M.-A. (2012). *3''*. Paris: Delcourt.
- Maynard, J. (2016). *Joey Pyro : La face collée sur l'asphalte*
- McGuire, R. (1987). *Here*.
- Moebius. 2012. *Arzach*. Paris: Les Humanoïdes associés.
- Moore, A., Johnston, A., & Burrows, J. (2013). *Neonomicon*. Paris: Urban comics.
- Moore, A., & Gibbons, D. (n.d.). *Watchmen*. New York: DC Comics.
- Onfray, M., & Le Roy, M. (2010). *Nietzsche*. Bruxelles: Le Lombard.
- Pedrosa, C. (2011). *Portugal*. Marcinelle: Dupuis.
- Pellejero, R., & Zentner, J. (1996). *Le silence de Malka*. Tournai, Belgique: Casterman.
- Picard, M. (2012). *Jim Curious: Voyage au coeur de l'océan*. Strasbourg: 2024
- Poitras, J. (2008). *La chauve-souris et la boîte de biscuits*. Québec: Moelle graphique.
- Pratt, H. (2009). *Corto: La maison dorée de Samarkand*. Bruxelles: Casterman.
- Pratt, H. (2006). *Corto Maltese: Les Helvétiques*. Bruxelles: Casterman.

- Quesnel, C., & Jean, G. (2011). *Cœurs d'argile*. Gatineau: Premières lignes.
- Quesnel, C. (2013). *Ludwig*. Montréal: Art global.
- Rabagliati, M. (2011). *Paul a un travail d'été*. Montréal: La Pastèque.
- Renard, R. (2016). *Melville*. Bruxelles: Le Lombard.
- Rodionoff, H., Lovecraft, H. P., Breccia, E., & Giffen, K. (2003). *Lovecraft*. New York: DC Comics.
- Sfar, & Guibert.(1997). *La fille du professeur*. Paris: Dupuis.
- Spiegelman, A., Mikriammos, P., & Courrier international (Périodique). (2004). *À l'ombre des tours mortes*. Bruxelles: Casterman.
- Spiegelman, A. (1993). *Maus: A survivor's tale*. New York: Pantheon Books.
- Stassen, J.-P. (2000). *Déogratias*. Charleroi, Belgique: Dupuis.
- Tande, L. (2009). *Morlac*. Montréal: Éditions de la Pastèque.
- Thom, . (2017). *VII*. Montréal : Pow Pow.
- Toppi, S., & Gauvin, E. (2013). *Sharaz-de: Tales from the Arabian nights*.
- Vandersteen, W. (1991). *Lambique chercheur d'or*. Anvers: Editions Standaard.
- Villeneuve, E., Wilkins, J., & Rocheleau, J. (2010). *La fille invisible*. Montréal: Glénat Québec.
- Ware, C. (1995). *Jimmy Corrigan or, the smartest kid on earth*. Seattle, Wash: Fantagraphics Books.
- Yang, G. L., & Pien, L. (2006). *American born Chinese*. New York: First Second.