

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS

LA CONSTRUCTION DU SENS DE LA BANDE DESSINÉE PAR DES ÉLÉMENTS
IMAGÉS : PEUT-ON ENCORE PARLER DE BANDE DESSINÉE MUETTE ?

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

PAR
THOMAS BLAIS-LEBLANC

DÉCEMBRE 2018

Résumé

La construction du sens de la bande dessinée par des éléments imagés : peut-on encore parler de bande dessinée muette? de Thomas Blais-Leblanc propose un essai théorique et rétrospectif sur la création. Cette étude explore l'origine, la signification et la conception d'un projet de bande dessinée muette. L'objectif est donc de s'interroger afin de comprendre comment le muet peut être utilisé dans une bande dessinée et comment il s'insère dans la culture du neuvième art. Se basant sur les nombreux écrits de théoriciens tels que Jessi Bi, Umberto Eco et Thierry Groensteen, on présente un regard théorique sur la création d'une œuvre muette et on étudie comment celle-ci s'y prend pour développer ses propres dialogues sans énoncés linguistiques. Dans cet écrit, le silence est étudié en tant que langage visuel et une méthode permettant une forme d'expression qui est parfois tenue pour acquise.

Motes clefs : bande dessinée, muet, non verbal, non-dit, langage visuel.

Remerciements

À Sylvain Lemay, mon directeur de maîtrise, pour m'avoir guidé dans ce projet théorique et créatif. Ses encouragements, ses critiques et son support m'ont permis d'aller plus loin dans ma réflexion. Merci à mes professeur(e)s Sophie Bélair-Clément et Jérôme Vogel pour leurs outils précieux et leur générosité. Merci à mon éditeur Luc Bossé pour cette occasion fabuleuse et d'avoir cru en ce projet. Merci à mes collègues Marie-Alexandre Houtard, Isabelle Plamondon, Christian Quesnel et Karina Pawlikowski pour leur soutien et leurs amitiés.

Je tiens aussi à faire des remerciements particuliers à mes parents : à mon père qui me donne le plus grand des soutiens, et à ma mère, ma première lectrice, ma première éditrice et ma critique la plus constructive.

Table des matières

Résumé.....	ii
Remerciements.....	iii
Table des matières.....	iv
Liste des figures	vi
Introduction.....	1
1. Le projet.....	2
1.1. Problématique.....	2
1.1.1. Contexte et pertinence de la problématique	2
1.1.2. Question.....	3
1.1.3. Objectifs du texte.....	4
1.2. Cadre théorique	4
1.2.1. Méthodologie	4
2. La bande dessinée muette.....	6
2.1. Histoire et portrait de la BD muette.....	7
2.1.1. Survol historique.....	7
2.1.2. Le non-dit.....	9
2.2. Retour à la problématique.....	11
2.3. L'alternative.....	12
2.3.1. Le bémol	12
2.3.2. Les lecteurs sourds.....	13
2.3.3. La définition du mot <i>muet</i>	13
2.3.4. Choix de terminologie : muet ou non verbal?.....	14
3. Vii.....	16
3.1. Retour à la création.....	16

3.1.1. Description du projet.....	16
3.1.2. Stratégies de création	17
3.2. La construction du sens de <i>VII</i>	19
3.2.1. Influences et création de <i>VII</i>	21
3.2.2. Techniques de scénarisation.....	22
3.2.3. Techniques de découpage.....	23
3.2.4. Techniques de dessin.....	24
3.3. Les dialogues muets de <i>VII</i>	25
3.3.1. La pantomime.....	26
3.3.2. Les expressions faciales.....	28
3.3.3. Le son, la musique et les onomatopées	30
3.3.4. Sémiotique.....	32
3.3.5. Noir et blanc	35
3.3.6. Mythologie et intertextualité.....	37
Conclusion.....	40
Bibliographie	42
Annexe	44
Références culturelles de <i>VII</i>	44

Liste des figures

Figure 1 : <i>The Peanuts</i> par Charles Shultz, 1990	14
Figure 2 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 70	27
Figure 3 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 20	29
Figure 4 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 12	31
Figure 5 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 17	34
Figure 6 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 77	36
Figure 7 : <i>VII</i> par Thom, 2017, p. 14	38

INTRODUCTION

En 2016, j'ai amorcé la création de *VII*, une bande dessinée muette, qui est devenue plus tard mon projet de création dans le cadre de ma maîtrise en muséologie et pratique des arts. Cette bande dessinée est née d'une réaction que j'ai eue face à la théorisation de ma création. En effet, après ma première année de maîtrise, j'ai décidé de prendre une pause pour me concentrer uniquement sur ma création. Elle n'avait donc, au départ, aucune intention théorique, bien au contraire. Cette décision m'a libéré et s'est avérée productive. Le projet se concrétisant, j'ai développé et adopté de nouvelles techniques. Finalement, j'ai compris que je pouvais approfondir le thème de la bande dessinée muette. Cette réalisation m'a raccroché au programme et m'a permis de porter une nouvelle réflexion sur ma pratique.

Ma bande dessinée muette exigeait d'autres formes de dialogues afin de communiquer son message. Ces « dialogues silencieux » comprennent la pantomime, les expressions faciales, les onomatopées, la musique, la sémiotique, l'atmosphère et l'intertextualité. Ils ont été explorés dans le but d'élaborer leur potentiel narratif. Cette bande dessinée est devenue un chantier où ces dialogues dits *muets* sont des sujets d'expérimentation ayant pour but de comprendre leur fonctionnement, leur force et leur potentiel communicatifs. Étant inspiré, entre autres, par certains auteurs de bandes dessinées, mais surtout par des réalisateurs de films muets, *VII* comprend plusieurs formes de dialogues silencieux. Dans le cadre de cette étude, c'est la création qui a initié la réflexion. L'art muet exploré dans la bande dessinée est devenu mon sujet de recherche.

1. LE PROJET

Ce projet est une étude sur la bande dessinée muette et s'interroge à savoir comment la technique du muet est appliquée dans un récit illustré. Ainsi, le mandat donné à cette étude est de comprendre comment la bande dessinée muette utilise ses propres dialogues afin de transmettre un sens à son lecteur. Afin de mener cette étude, nous allons prendre en exemple mon projet de création qui l'a influencée : *VII*, un roman graphique en noir et blanc de 160 pages. Par le biais de ce projet, nous explorerons quelques rouages du muet utilisés dans le neuvième art. Cette recherche est constituée de trois chapitres. Le premier définit l'étude ainsi que sa pertinence. Le deuxième chapitre portera sur une introduction à la bande dessinée, le muet et la bande dessinée muette. Le troisième chapitre portera sur l'aspect le plus important de tout le projet, nommément, la création de *VII*. À la suite de cette présentation, nous nous attarderons sur les différents dialogues muets présents dans cette bande dessinée et sur leurs représentations. En annexe, se trouve une liste complète des références culturelles présentes dans *VII*.

1.1. Problématique

1.1.1. Contexte et pertinence de la problématique

La bande dessinée (BD) est généralement définie comme étant un amalgame de textes et d'images. Pourtant, Thierry Groensteen (1999), théoricien et historien belge de la bande dessinée, la définit par le principe de la *solidarité iconique*, c'est-à-dire que les images, avec ou sans textes, construisent des récits par solidarité entre elles. De ce fait, le texte n'est plus un élément fondamental de l'intelligibilité du récit. En effet, les récits muets, qu'ils proviennent du milieu de la bande dessinée, du cinéma voire du théâtre, ont en commun

une exigence spécifique de compréhension de la part du public. Le muet exige donc une attention accrue ; l'observation attentive de chaque élément doit se faire de manière successive et linéaire, mais aussi de manière itérative. Ces éléments visuels comportent une multitude de dialogues sous-jacents, qui se révèlent un à un et racontent une histoire. Cette technique n'est pas un canal direct de communication. L'auteur est conscient que son message ne sera pas nécessairement celui que le lecteur retiendra.

Malgré cela, il est tout de même important pour l'auteur de comprendre son lecteur et le rôle que celui-ci joue dans la réalisation de son projet. Groensteen a d'ailleurs écrit un article dans lequel il fait un parallèle avec le cinéma muet. À ce propos, Groensteen cite Mary Pickford, actrice canadienne du cinéma muet américain qui avait vu sa carrière prendre fin abruptement : « Il aurait été plus logique que le film muet naisse du parlant plutôt que l'inverse. La valeur du silence en art est qu'il stimule l'imagination, et la qualité imaginative est le plus puissant attrait de l'art. » (Groensteen, 2015) Les mots de Pickford sur le cinéma muet peuvent être comparés à la bande dessinée muette. Le muet a donc un pouvoir très puissant sur l'imaginaire du lecteur. Son usage des symboles, des icônes et des indices visuels lui donne un champ de possibilités. La bande dessinée muette incorpore différents éléments afin de communiquer avec son lectorat. En effet, elle est plus riche en « paroles » que l'on puisse le croire.

L'utilisation de l'environnement, des expressions faciales, de la pantomime, des icônes visuelles, etc. pour transmettre une idée, introduisent différents modes de communication. Le « dialogue » dans la convention du muet peut prendre des allures cryptiques, mais alors l'auteur doit amener les lecteurs vers l'intelligibilité du récit. Aussi, un récit muet n'est pas nécessairement silencieux. L'utilisation des onomatopées sonorise le récit.

1.1.2. Question

Le terme *muet* est problématique lorsque l'on s'y attarde. Il signifie tour à tour, l'inexprimé, ce qui n'a pas l'usage de la parole, l'incapacité de parler ou d'émettre un son, etc., et qui représente un manque plutôt qu'une méthode artistique telle qu'utilisée dans

les œuvres dites muettes. À cet effet, « l'expression bande dessinée muette qui semble avoir notre faveur n'en est pas pour autant satisfaisante. Elle décrit les bandes dessinées que nous étudions par un manque, qui la charge immédiatement d'une connotation négative. » (Bi, 2006, p.4) Cette connotation négative peut expliquer pourquoi certaines personnes ne sont pas attirées par des récits décrits par ce terme. Dans le but de comprendre le système d'intelligibilité de ma bande dessinée, je pose la question suivante : comment définir la bande dessinée muette et par quels moyens elle communique avec son lectorat?

1.1.3. Objectifs du texte

Ce projet vise à circonscrire la technique particulière du muet par un survol des écrits théoriques sur le sujet. Ces lectures m'ont permis de mettre en lumière cette problématique. Cet écrit sera donc une discussion sur la technique du muet appliquée à mon projet de création et sur les différents processus utilisés dans mon récit muet.

La théorie de la bande dessinée muette et la place qu'elle occupe dans le domaine du neuvième art sont importantes, mais pour que je puisse bien répondre à ma question, il me fallait être le plus proche possible de ma création. Ainsi, le but de ma recherche n'est pas de trouver une réponse, mais plutôt de démarrer un dialogue. Ironiquement, c'est avec la bande dessinée muette que j'ai été capable de me trouver une voix afin de m'exprimer librement. Mon but est donc une meilleure compréhension de cette technique qui a fait partie de mon développement non seulement créatif, mais aussi théorique.

1.2. Cadre théorique

1.2.1. Méthodologie

Le processus de création est la balise qui a structuré la méthodologie utilisée dans ce projet. Durant ma première année, je devais amener une théorie pour pouvoir développer une bande dessinée. Mais dans les faits, c'est par le dessin que j'ai pu réfléchir sur ce qui

émergeait. C'est ma bande dessinée qui a engendré ma réflexion. Ce projet et cette méthode inductive de travail m'ont permis de cerner mon sujet de recherche et de trouver une question pertinente. Enfin, une première recension de la littérature a été faite pour créer la base de mon corpus théorique. D'autres lectures se sont ajoutées à mesure que le projet de création avançait.

Le muet dans la bande dessinée est un sujet très vaste lorsqu'on s'y attarde. Les lectures qui sont séparées en quatre catégories ont guidé ma réflexion. La première se concentre sur l'étude de la bande dessinée, son histoire, ses techniques, ses méthodes de narration et de mise en page ainsi que son graphisme. La deuxième catégorie soulève des éléments propres à la linguistique. Puisque mon sujet et ma question tentent de mieux comprendre le « dialogue » silencieux, le thème du langage, sa valeur, son utilité et son usage s'est imposé. Quelques notions de base en linguistique sont abordées dans ces lectures. La troisième catégorie s'attarde à la sémiotique de l'image, c'est-à-dire la science qui explore les systèmes de signes, d'icônes, d'indices et de symboles et de leurs significations dans un contexte. Quelques notions de base en sémiotique ont été cruciales à ma recherche. La dernière catégorie de lectures traite des différentes méthodes de dialogue sans l'utilisation d'un langage verbal et faisant directement appel à la sémiotique. Ces différents dialogues comprennent la pantomime, les expressions faciales, les onomatopées, mais également des dialogues moins reconnus, tels que la mythologie personnelle, les symboles forts et universels, l'intertextualité et l'autofiction.

Mon projet de création avait une cinquantaine de pages lorsque j'ai amorcé l'analyse théorique. Les deux aspects créatifs et théoriques se sont mutuellement influencés au fur et à mesure de la production. Les lectures ont nourri ma réflexion et parfois même ont insufflé ma création. L'inverse est vrai aussi.

2. LA BANDE DESSINÉE MUETTE

Bien qu'elle soit encore considérée comme étant une lecture juvénile ou un art inférieur par certains, la bande dessinée s'avère riche en techniques narratives, et ce, depuis l'antiquité. Nous n'avons qu'à penser à la Tapisserie de Bayeux qui « raconte » en 70 mètres de tissus brodés, la conquête de l'Angleterre par les Normands en 1066 ou, plus loin encore, 1500 av. J.-C., en Égypte, les scènes d'agriculture peintes dans le tombeau de Menna. L'art de la bande dessinée muette, telle que nous la connaissons aujourd'hui, apporte des éléments intéressants à explorer. Nous avons encore beaucoup à apprendre des diverses techniques du muet et nous ne cessons de faire de nouvelles découvertes chez les auteurs contemporains.

Mon projet de création étant le noyau même de ma recherche, il me fallait trouver une piste théorique afin que je puisse mieux développer mon projet de création, d'en saisir une méthodologie créative et de faire ressortir une analyse.

Cette première piste théorique d'importance qui a influencé ma démarche est l'article de Jessi Bi *La bande dessinée muette* sur le site *Du9, l'autre bande dessinée* publiée en 2006. Les éléments abordés dans cet article ont confirmé mon sujet de recherche et ont suscité ma curiosité et mon désir d'explorer mon sujet plus à fond.

Bi adresse l'espace qu'occupe l'art muet dans la bande dessinée contemporaine en abordant d'abord l'histoire de la bande dessinée muette, ses origines et son contexte historique. Ensuite, elle aborde les différents codes et méthodes utilisés par les auteurs pour communiquer avec son lectorat. (Bi, 2006)

Nous verrons une partie des origines de la bande dessinée muette, son influence sur le neuvième art. Dans ce chapitre, j'analyserai quelques éléments soulevés par Bi sous l'angle de ma problématique.

2.1. Histoire et portrait de la BD muette

Nous allons débiter en tentant de mieux comprendre ce qu'est que la bande dessinée muette afin de bien saisir la problématique qui nous préoccupe. Nous explorerons comment l'art muet a évolué pour arriver où il en est aujourd'hui et nous essayerons de comprendre pourquoi il est toujours pratiqué malgré l'aisance qu'offrent les dialogues verbaux intelligibles. Aussi nous essayerons de saisir comment l'art muet fonctionne par le non-dit. Le tout pourra nous donner une certaine perspective sur son importance et comment cette forme d'expression artistique a été capable de survivre, malgré le fait qu'elle ait connu récemment une certaine exclusion.

L'art muet a certainement une méthode bien à lui de communiquer avec son public et bien que cette méthode ne soit pas des plus conventionnelle ou populaire, il y a tout de même quelque chose qui lui a permis de rester dans le domaine artistique, car nous pouvons maintenant voir qu'elle fut présente parmi les grandes cultures de ce monde dont la culture asiatique, européenne, américaine, etc.

2.1.1. Survol historique

La bande dessinée avec texte (de tradition occidentale) serait née vers 1830 avec Rodolphe Töpffer, auteur suisse de petites histoires humoristiques imagées accompagnées d'intertitres. En 1896, aux États-Unis, le texte s'intégrera au récit par l'introduction du phylactère dans la publication du *Yellow Kid* de Richard Felton Outcault.

Certains récits illustrés se développeront en tenant séparés les deux modes d'expression, soit le texte et l'image. Selon la majorité des théoriciens, dont Thierry Groensteen, la bande dessinée muette, c'est-à-dire qui n'est soutenue par aucun texte, serait née en Allemagne, au 19^e siècle. Elle prend une première forme durant les années 1860 dans la revue hebdomadaire munichoise *Fliegende Blätter*. Ces histoires étaient relativement courtes (environ deux pages chacune), anecdotiques et reprenaient la tradition de la caricature. Wilhem Busch est considéré comme étant le pionnier de cet exercice narratif. Un deuxième artiste allemand d'importance est Adolf Oberländer (1845-

1923). Son dessin pictural et expressif, sans l'apport de textes, parodiait la classe moyenne allemande. Influencé par les créations de ses voisins allemands, Caran d'Ache (de son vrai nom, Emmanuel Poiré, 1858-1909) introduit en France cette nouvelle méthode silencieuse de raconter par récits dessinés. Les récits illustrés français de l'époque avaient la réputation d'être bruyants et remplis d'action.

Avec ce nouveau style sans mots, Caran d'Ache introduit l'ennui, le silence et les mouvements discrets aux récits dessinés. Cette forme fascine les éditeurs comme le public. Caran d'Ache introduit également la poésie visuelle dans ses récits et laisse aller son imagination dans la revue *Le chat noir* qui propose des récits dont l'histoire n'est véhiculée que par l'image. Adolphe Willette (1857-1926) pratiquait également la poésie visuelle dans cette même revue avec son personnage *Pierrot*. Ainsi naît une mode du muet entre les années 1880 à 1890 dans la presse d'humour. Au tournant du siècle, dans toute l'Europe et également aux États-Unis, des imitations du *Fliegende Blätter* et du *chat noir* ont vu le jour.

Le muet est en effet si prenant que Caran d'Ache ira jusqu'à proposer aux éditeurs de la revue *Figaro*, pour laquelle il faisait aussi des illustrations, de publier son tout premier roman dessiné. Ce roman dessiné muet aurait comporté 360 pages s'il avait été publié. Malheureusement, tout ce qui a pu être retrouvé de ce projet n'est qu'une partie du manuscrit. Le reste a été perdu.

Au début du 20^e siècle, suite au succès des bandes dessinées avec texte et de l'introduction du phylactère dans *The Yellow Kid*, les bandes dessinées muettes se font de plus en plus rares. Dès lors, elles seront perçues comme une lecture juvénile et l'absence de texte, un manquement à la pédagogie. Malgré cela, Arthur Burdett Frost (1851-1928), illustrateur et auteur de bandes dessinées, considéré comme une figure importante de la BD américaine, continuera de produire du muet.

En 1930, l'auteur américain Milt Gross crée, lui aussi, des récits illustrés silencieux et publie le livre *He Done Her Wrong*, une bande dessinée de 300 pages sans dialogue ni récitatif. Ce livre n'a pas eu un succès lors de sa publication, mais aujourd'hui, il est considéré comme l'un des premiers romans graphiques.

La bande dessinée muette américaine, à la même époque, connaît une autre figure importante : Otto Soglow, un illustrateur et auteur de bandes dessinées qui, dans des journaux New Yorkais tels que *New York World* et *The New Yorker*, crée les mésaventures d'un personnage muet du nom de *The Little King*. Ce personnage comique vivait dans un univers semi-muet, c'est-à-dire qu'on ne retrouve qu'un seul personnage par planche qui explique la situation au lecteur pour faciliter le message. Pendant ce temps, en Angleterre, Henry Mayo Bateman (1887-1970) introduit les vignettes muettes dans la revue *Punch*.

La bande dessinée muette persiste tant bien que mal au début du 20^e siècle en Amérique du Nord et en Europe, puis finit par s'éclipser pendant quelques décennies. Elle refait surface en France avec Bosc, Chaval et Sempé, mais ces derniers accompagnaient parfois leurs dessins d'intertitres. En 1975, l'art muet connaît un certain retour en force avec la publication d'*Arzach* de Moebius. Cette œuvre qui fait figure d'ovni dans le paysage de la bande dessinée aura une influence sur toute une génération d'auteurs. (Groensteen, 2015)

2.1.2. Le non-dit

La construction du narratif dans une bande dessinée ne tient pas uniquement dans la relation entre le dialogue et l'image. D'autres éléments peuvent transmettre une signification, tels qu'un détail dans les mouvements d'un certain personnage, dans ses expressions faciales, etc.

Ces *dialogues* muets sont moins directs qu'une parole et demandent au lecteur un travail d'interprétation de l'œuvre. L'auteur et le lecteur créent leur propre interprétation de l'œuvre, mais trop de distance d'interprétation peut créer de la confusion. Cette distance est présente non seulement dans la bande dessinée, mais aussi dans le cinéma et le théâtre muet et les créateurs en sont habituellement conscients. Certains s'en préoccupent, d'autres pas.

Umberto Eco, sémioticien, linguiste et écrivain italien, dans son essai *Lector in fabula : le rôle du lecteur* introduit la relation entre l'auteur et son lecteur, notamment dans le non-

dit. Eco nous démontre le concept que chaque lecteur possède en lui-même sa propre encyclopédie. Cette encyclopédie personnelle prend une forme psychologique et a pour but de guider intuitivement le lecteur à travers ce qui ne lui est pas directement expliqué dans sa lecture. Ceci lui permet donc de faire une interprétation mentale, textuelle ou émotive, car grâce à cette encyclopédie, le lecteur peut saisir un sens d'après ces propres expériences, connaissances et idées. Eco introduit cette dynamique interprétative du non-dit de l'œuvre par le concept du rôle du lecteur.

Le rôle du lecteur consiste à donner une signification aux espaces de silence. Eco reprend les idées et les théories du sémioticien Charles Sanders Peirce et conclut que toute information qu'elle se retrouve dans un texte ou dans une image doit être interprétée par le destinataire afin que l'œuvre lui fasse sens. Le sens n'est pas transmis par l'auteur (ou destinataire), mais plutôt construit par le lecteur. C'est d'ailleurs ce qui engendre les débats d'interprétation, car différents lecteurs amènent différentes interprétations, nonobstant le sens qu'en donne l'auteur. L'œuvre devient polysémique. Cela dit, Eco précise le fait que tout ne doit pas passer seulement par le lecteur. Lui donner toute la responsabilité serait une erreur.

La lecture et la compréhension d'une œuvre littéraire, d'une œuvre cinématographique ou théâtrale sont un acte coopératif. Le lecteur est capable d'absorber sémantiquement une quantité raisonnable d'ellipses. Ce que le lecteur va interpréter s'appelle la fabula. La fabula est le schéma narratif qui demande au lecteur de faire des prévisions ou des anticipations d'interprétation ou de vérifier les différents niveaux d'interprétation. Ce schéma inclut la logique des actions des personnages, les lieux, le temps, etc.

Eco introduit le concept de « mondes possibles » qui permet les multiples prévisions anticipées du lecteur en accord avec les indications données par l'auteur. L'auteur construit des « promenades inférentielles » ou des intertextualités qui exigent du lecteur qu'il sorte du texte afin qu'il puise un sens dans sa culture donnée. (Eco, 1985)

Dans la bande dessinée, le non-dit se retrouve principalement dans l'ellipse. L'ellipse est la case invisible de la bande dessinée. Elle est le silence entre deux cases qui est

néanmoins compris par le lecteur. Benoit Peeters, un écrivain, scénariste, critique français, s'y attarde plus longuement dans son essai théorique *Case, planche, récit. Lire la bande dessinée*. Peeters réitère ce rôle du lecteur par les prévisions qu'il doit anticiper des mondes possibles qui sont cachés dans les ellipses entre cases. En effet, ces ellipses nous font poser la question : que se passe-t-il entre ces deux cases?

Ici, Peeters mentionne la nécessaire intervention de notre imagination et de notre capacité à remplir le vide — qui sont également des mondes possibles. Peeters nomme ce phénomène la case fantôme ou la vignette virtuelle. La case fantôme est ce qui n'est pas montré, mais qui est saisi par le lecteur. Le lecteur devient coauteur de la vignette en remplissant ce vide d'un narratif tiré de ses mondes possibles. L'ellipse est ainsi un aspect primordial de la bande dessinée. (Peeters, 1998)

Scott McCloud mentionne à son tour dans son essai théorique dessiné *Understanding Comics* (1993) que la case fantôme est le vecteur de la progression, du mouvement et du temps qui passe. Elle n'est pas unique aux bandes dessinées muettes. L'ellipse est une figure de style visuelle fondamentale qui caractérise la bande dessinée.

2.2. Retour à la problématique

Dans son article précédemment cité, Jessi Bi explore les différentes méthodes de dialogues silencieux auxquels le muet nous donne accès. Ce qui a surtout retenu mon attention dans son texte, c'est sa réflexion contre le terme *muet*. Selon elle, ce terme donne une impression négative au lecteur. Elle établit que la bande dessinée muette ne l'est pas toujours, car elle peut montrer une discussion entre des personnages sans l'usage de mots intelligibles. Une œuvre muette peut comprendre différents modes d'échange entre personnages, mais nous avons tendance à projeter dans le silence du muet une lourdeur — là où la discussion est impossible. Ironiquement, la bande dessinée muette est assez versatile pour faire parler ses personnages par l'utilisation de différentes stratégies. Pour remplacer le terme *bande dessinée muette*, Bi propose une nouvelle alternative : la *bande dessinée non verbale*.

2.3. L'alternative

Le terme *muet* peut s'avérer incomplet pour définir cette forme de bande dessinée (ou de cinéma). *L'art muet* est une expression lexicale datant de l'antiquité et, malgré le fait que les bandes dessinées muettes d'aujourd'hui ont un langage visuel plus contemporain, le terme dans son acception d'antan est encore celui qui est retenu par le public en général.

L'expression proposée par Bi – *bande dessinée non verbale* — est une première étape intéressante pour amener la réflexion sur la bande dessinée muette. Bi tente d'éliminer une certaine stigmatisation selon laquelle toute bande dessinée muette ne permettrait aucun dialogue. Dans sa tentative de mieux définir l'expression, la bande dessinée non verbale est décrite comme étant une forme de récit graphique n'utilisant pas de mots intelligibles. Cette proposition amène un nouveau point de vue sur l'art muet, car il n'exclut pas la possibilité de la présence de différents dialogues intelligibles malgré l'absence de mots. Cependant, le terme comporte quelques problèmes.

2.3.1. Le bémol

Tout d'abord, voyons ce que veut dire l'expression *verbale*. Le Petit Robert prescrit trois acceptions, soit « 1) Qui se fait de vive voix (opposé à écrit) ; 2) Qui concerne les mots représentant une chose, une idée, plutôt que la chose et l'idée (formel) ; 3) Qui se fait, s'exprime par des mots (et non par d'autres moyens d'expression). » (« Verbal », s.d.) Selon la première acception, l'oralité est possible pour des personnages dans une BD non verbale, mais l'inintelligibilité de leur langage rend le dialogue indéchiffrable. Selon la deuxième acception, un langage inventé (tel que l'elfique de J.R.R Tolkien dans sa saga *Le Seigneur des Anneaux*) propose une forme d'oralité intelligible que si l'on possède la clé de traduction ou que nous avons accès à un traducteur. La BD non verbale exclut la troisième acception selon laquelle seuls les mots sont porteurs de sens.

2.3.2. Les lecteurs sourds

Tel que Michel Chion l'a dit, cité par Gilles Deleuze, le personnage muet, n'est pas muet en soi, mais silencieux. Ce serait plutôt nous, les lecteurs, qui sommes sourds, car nous n'entendons pas ce que les personnages disent. (Deleuze G., 1985) Cependant, *sourd* ne serait pas non plus un terme adéquat pour définir cette forme de bande dessinée. L'idée de Chion s'appliquait plutôt au cinéma muet.

Beaucoup de ces bandes dessinées dites muettes utilisent souvent des onomatopées. Comment le lecteur peut-il être sourd s'il peut entendre des bruits? La bande dessinée muette n'est donc ni non verbale ni sourde.

2.3.3. La définition du mot *muet*

Afin de soutenir et d'approfondir cette position du dialogue présent dans les récits silencieux, voyons les différentes définitions du mot *muet*. Selon la première définition, le terme désigne quelqu'un n'ayant pas l'usage de la parole ou qui est temporairement incapable de prononcer mot sous un effet émotif quelconque. Une autre définition serait que la personne se taise volontairement. Lorsque le terme est employé au théâtre, il est question ici d'un acteur n'ayant aucun dialogue, devant employer d'autres moyens silencieux afin de s'exprimer. Lorsque l'on passe à la définition du cinéma muet, on le qualifie comme une forme de cinéma qui ne comporte ni paroles ni sons. (« Muet », 2012)

Un récit muet peut être silencieux comme le lecteur peut être sourd, mais cela ne veut pas dire que le récit est non verbal. Prenons par exemple Woodstock, le petit oiseau et ami de Snoopy dans la série *The Peanuts* par Charles Shultz. Woodstock n'a jamais été compris par les lecteurs, il est néanmoins doué de parole. Woodstock parle par un dialecte que Shultz a intitulé *chicken scratch* (égratignures de poulets) dont l'alphabet n'est formé que par de petits traits verticaux.



Figure 1 : *The Peanuts* par Charles Shultz, 1990

Ici, nous voyons Snoopy et Woodstock, deux personnages dont leur dialogue reste incompris par les autres personnages de la série. Cela dit, Snoopy n'est généralement pas considéré comme étant muet, car, même s'il n'est pas capable de communiquer avec les personnages humains de la série, le lecteur est, pour la plupart du temps, capable de le comprendre via ses bulles de pensées telles que représentées dans cette bande.

Woodstock est véritablement le seul personnage que personne n'est capable de comprendre hormis Snoopy. Les personnages humains interagissent rarement avec lui et le lecteur ne peut pas déchiffrer ses paroles. Woodstock ne peut donc pas être un personnage muet ni non verbal. Il est tout à fait capable de parler, le hic, c'est que nous n'avons pas accès au code de son langage.

2.3.4. Choix de terminologie : muet ou non verbal?

Dans certains contextes, ces deux termes peuvent être considérés comme synonymiques, mais ici, ils contredisent l'essence même de la bande dessinée muette. Le terme afin de désigner cette forme de récit reste imprécis. La bande dessinée muette utilisant différents modes d'expressions, il est difficile de la désigner par un seul terme. Comme la langue, l'art muet recourt à plusieurs modes d'expressions pouvant être interprétés de manières multiples. « [...] chaque langue offre un ensemble illimité d'expressions structurées de façons hiérarchiques dont les interprétations se produisent

à deux interfaces : sensori-motrice pour l'expression et conceptuelle-intentionnelle pour les processus mentaux. » (Chomsky, 2016, p. 11)

Notre capacité d'interpréter le sensoriel participe à la clarté du message muet. L'art muet est certainement un langage qui communique à un autre niveau.

3. VII

Jusqu'ici cette étude a exploré l'histoire de la bande dessinée muette, le sens de sa terminologie, son usage sémiotique et la relation auteur-lecteur. Dans ce dernier chapitre, nous verrons comment ses différents aspects peuvent s'appliquer en tant que tels dans une bande dessinée. Tel que mentionné plus tôt dans ce mémoire, toute théorie est induite par la création. Cette création est mon tremplin vers ma recherche. Dans la prochaine partie, nous allons présenter le projet de création qui a amorcé cette étude : *VII*.

3.1. Retour à la création

3.1.1. Description du projet

VII est une bande dessinée muette, autofictionnelle et fantaisiste de 160 pages. Il s'agit d'un récit animalier racontant les tourments d'un lapin écrivain neurasthénique voulant, tant bien que mal, écrire le septième tome de sa série à succès. Une nuit, il reçoit la visite de la Mort, sa plus grande admiratrice attendant impatiemment la sortie du prochain tome. Une vague d'angoisse atteint l'auteur. Il demande à ses colocataires et amis, un cochon, un canard et une fleur, de l'aider à sortir de son syndrome de la page blanche. C'est un récit humoristique, absurde, vaudevillesque et *cartoonesque* peuplé par des animaux, plantes et objets anthropomorphiques prenant place dans un monde imaginaire.

J'élabore par introspection cet univers depuis bientôt huit ans. Pouvant sembler loin de la réalité, cette histoire se trouve proche de mon vécu. Explorant des thèmes tels que la mort, la dépression et la peur, j'avais besoin d'un univers disjoncté et humoristique pour pouvoir m'exprimer en toute liberté. Le personnage principal, le Lapin auteur, sert de

miroir. Malgré qu'il puisse parfois poser certains gestes qui ne reflètent aucunement ma personnalité, il demeure mon alter ego et je me fais un véritable plaisir d'aborder ma première année de maîtrise avec humour et autodérision.

3.1.2. Stratégies de création

J'ai amorcé le projet de création et le mémoire par le biais de l'autofiction. Se rapportant à un véritable phénomène de notre époque, le terme et le genre *autofiction* fut conçu et créé par Serge Doubrovsky dans son roman *Fils* paru en 1977. L'autofiction est un genre d'écriture qui diffère de l'autobiographie. L'autobiographie rapporte des faits vécus de la vie de l'auteur tandis que l'autofiction est un mélange entre la réalité et la fiction. L'auteur se personnifie en tant que personnage et vit des événements fictifs.

Le néologisme *autofiction* a rencontré la controverse lorsque Doubrovsky l'a créé. *Autofiction* est un terme composé de deux mots : « auto » venant du grec ancien *autos* voulant dire « soi-même » ; et « fiction » du latin classique *fingere* signifiant « feindre » et emprunte le latin impérial *fictio* voulant dire « action de créer ». Le genre peut être résumé comme étant une fiction du soi. L'auteur, tout en vivant une sorte de dépersonnalisation, s'aventure en quête de soi dans un récit fictif. L'autofiction est une sorte de refus du classicisme de l'autobiographie pour tisser un lien plus solide vers le *je*. (Grell, 2014)

Dans le processus de ma création, cependant, le muet s'est imposé. Ainsi, une partie de l'autofiction a été mise de côté, mais non pas délaissée. L'autofiction est toujours présente et importante dans mes récits et demeure une partie essentielle de ma pratique.

L'univers de ma bande dessinée se construit d'éléments personnels transposés dans un univers fantaisiste et surréaliste. Chacun de mes personnages, aussi bizarres et absurdes puissent-ils être, sont basés sur des facettes de ma personnalité et reflètent certains de mes états d'âme vécus au moment de la création. Empruntant le chemin de l'improvisation, ma bande dessinée s'est construite de manière plus instinctive et émotive, que rationnelle. Le point de départ de cette bande dessinée vient d'une improvisation dessinée qui demandait une suite.

La méthodologie de scénarisation utilisée pour construire *VII* ne correspondait pas aux méthodes que j'avais apprises. J'ai bâti le récit à partir d'une scène initiale. On peut retrouver cette technique de scénarisation dans le travail de Fred, auteur de la série de bandes dessinées *Philémon* ou le cinéaste Bertrand Blier. David Lynch utilise une technique de narration similaire. Il crée des scènes uniques et séparées l'une d'entre elles et trouve un fil conducteur.

Cette technique peut rendre difficile l'aboutissement vers une conclusion satisfaisante. Dans le cas de *VII*, aucune fin n'était prévue. Jusqu'à tard dans la production, le projet est resté sans fin précise, ce qui m'a causé certains problèmes.

La raison pour laquelle la fin a été si difficile à concevoir, c'est que le récit était basé sur mes états d'âme. La méthodologie de création de cette bande dessinée peut donc sembler quelque peu téméraire et casse-cou, mais c'était la technique qui me convenait le mieux.

Quel est l'intérêt de faire de la bande dessinée muette lorsque l'on écrit une histoire si proche de son vécu? La vérité est que la technique muette s'est installée de manière imprévue dans ma création. Le concept original de l'histoire n'était pas de faire un récit muet. C'est encore la première scène qui a donné le ton. La scène dont il est question montre la Mort terminant un roman de série. Impatiente d'en connaître la suite, elle en devient obsédée. C'est une scène de vie du personnage de la Mort dans une atmosphère morose. Le tout est sans texte.

À la suite de cette première scène, les dialogues étaient censés arriver alors que le Lapin retrouve ses colocataires pour prendre un verre au bar. Cependant, lorsque je dessinais, l'opportunité des dialogues ne se présentait pas. Il n'y avait pas un seul moment qui ne pouvait pas être mieux exprimé que par des images seulement. La personnalité de chacun des personnages et la qualité de leurs relations se révélaient dans leurs interactions silencieuses. Les dialogues intelligibles pouvaient donc être omis, car bien que les personnages pouvaient « converser » entre eux, il n'y avait pas d'intérêt à savoir ce qu'ils étaient en train de se dire. Le sens se trouvait ailleurs que dans les mots. Le récit

s'est poursuivi ainsi, de manière instinctive. Petit à petit, le muet a non seulement trouvé sa place, mais a aussi largement contribué au fonctionnement de l'histoire.

Par la suite, plusieurs choix narratifs ont été influencés par la présence du muet. Il se prête bien au thème du récit : le cheminement créatif. Cette histoire raconte les mésaventures d'un auteur face au syndrome de la page blanche. Le silence créatif vécu par l'auteur fait un parallèle à la surdité des lecteurs. Le sujet de la page blanche exprime le vide.

3.2. La construction du sens de *VII*

Le sens d'une bande dessinée s'établit par la liaison entre le scénario et le dessin. Dans le cas de *VII*, le scénario muet transmet une idée au lecteur par le biais du dessin. Le cinéma muet utilise cette technique. Il est à noter que beaucoup d'éléments cinématographiques ont influencé la création de *VII*.

La bande dessinée et le cinéma possèdent des points communs : ces deux médiums d'art visuels véhiculent leur message par l'image. Les images racontent le récit, non pas seulement par le jeu des personnages, mais aussi par d'autres éléments visuels significatifs. Quelles sont donc les différentes méthodes abordées par le septième et neuvième art qui permettent un récit visuel? Cette question est abordée par l'un des érudits de l'art du cinéma, Gilles Deleuze.

Deleuze est un philosophe français, historien et professeur de la philosophie et écrivain d'œuvres portant sur la politique, la psychanalyse, le cinéma et la peinture. Ayant souvent parlé du cinéma dans ses essais ou dans ses conférences, Deleuze plonge dans le vif du sujet avec *Cinéma 2 : L'image-temps*. (Deleuze, 1985) Il nous offre une vision détaillée et visionnaire sur la science du cinéma et comment cet art parvient à raconter grâce au montage d'images-clé. Le récit est bâti principalement par les images et, en second lieu, du scénario et du jeu d'acteurs. Bien que ces éléments soient essentiels au

fonctionnement d'un film, c'est l'organisation des images et la manière dont elles se suivent qui mènent l'œuvre.

Même s'il y a un grand usage de dialogues, le cinéma est un médium qui est, à la base, visuel et offre une manière de communiquer par une progression d'images. Ceci nous amène à la sémiologie cinématographique. Deleuze cite une question de Christian Metz, théoricien français de la sémiologie du cinéma : « À quelles conditions, le cinéma doit-il être considéré comme langage? » (Deleuze, 1985, p. 38) La question est juste, car par le biais de la sémiologie, le cinéma pourrait atteindre le statut de langage. Ceci peut être vrai vu sous une perspective historique en révélant que le cinéma a évolué pour devenir une forme de narration.

La suite des images est orchestrée de sorte qu'elle donne le plan d'un discours narratif oral. Chaque image détient une certaine signification et représente quelque chose de défini pour le spectateur. Le cinéma est d'ailleurs inclus dans un rayon de langages sans langues appelées *sémies*. Ceci comprend le langage gestuel, vestimentaire et musical. Par la sémiologie, l'image devient un signe analogique qui, en linguistique, serait considéré comme un énoncé. Ces signes deviennent le code d'une nouvelle structure langagière.

Passant de la langue à l'idée du corps et de son jeu dans le cadre cinématographique, Deleuze mentionne que le corps est l'accès à la pensée. Penser c'est apprendre par un corps non pensant et par ses capacités, ses attitudes et ses mouvements. L'un des mots-clés de ce chapitre serait le terme *gestus* trouvé par le dramaturge et metteur en scène allemand Bertolt Brecht. Le terme désigne une technique de performance signifiant entre autres un lien entre les différentes attitudes du corps, de sa coordination et du développement des gestuelles. Le résultant est un spectacle. Le muet, tel que Deleuze l'a décrit, est le langage universel qui communique par l'utilisation du *gestus* comme par le montage d'images. Cette technique de liaison entre l'image et le geste a été essentielle à la construction du récit de *VII*.

3.2.1. Influences et création de VII

Mes influences se trouvent plus dans le domaine cinématographique que celui de la bande dessinée. En fait, seulement deux auteurs de BD m'ont inspiré dans ce projet : Fred pour sa technique narrative et le surréalisme de sa série *Philémon* et Moebius, auteur de *Blueberry* et *Arzach*, pour sa méthode décorative de découpage de planches. Ces auteurs instruisent la technique narrative par un visuel fort, surréaliste et personnel.

Le cinéma est tout de même l'influence majeure de mon projet. Ironiquement, ce n'est pas dans la bande dessinée muette que j'ai trouvé mes sources d'inspiration. Charlie Chaplin, Buster Keaton, Jacques Tati et Sylvain Chomet sont mes maîtres à penser et c'est à eux que je dois mon penchant pour les histoires muettes.

À l'époque de Chaplin et Keaton, il y avait tout de même l'option des intertitres afin de mieux véhiculer leur message. Buster Keaton, cependant, voulait les utiliser le moins possible. Se spécialisant dans la narration visuelle, il s'opposait aux intertitres. Keaton raconte par la pantomime. Chaque idée est véhiculée grâce aux gestes des personnages. Chaque geste, se voulait unique pour éviter la redite, communique une pensée et provoque (ultimement) les rires. (*Every Frame a Painting*, 21 novembre 2015)

J'ai emprunté la technique de Keaton pour *VII*. Je m'étais donné comme objectif d'utiliser le moins de redondances possible tout en racontant par les expressions des personnages, leurs gestes et l'ambiance des scènes. Je tentais de ne jamais répéter un même geste afin qu'il reste unique ce qui me demandait d'explorer davantage les modes d'expressions visuelles.

Les courts métrages des *Looney Tunes* réalisés plus tardivement par Chuck Jones ont influencé ma technique du dialogue par les expressions faciales. Amateur des expressions subtiles, Chuck Jones les utilisait afin de faire rire son public.

Prenons l'exemple du personnage Daffy Duck, l'un des personnages bien connus de la série *Looney Tunes*. Dans ses premières apparitions, par son créateur Tex Avery dans les années 1930, Daffy était un petit canard noir aux expressions extrêmes. Lorsqu'il fut repris par Jones, cependant, Daffy changea de personnalité assez drastiquement. Gardant tout de

même son élément chaotique Daffy devint rusé, radin, assoiffé de gloire, machiavélique et lâche ; du simple fou, Jones lui a donné une personnalité plus complexe.

La capacité de Jones de rendre complexe un personnage passe par son talent des expressions faciales fines. Celles-ci sont devenues plus réservées et subtiles, mais puissantes. Les expressions de Jones étaient particulièrement importantes, car les personnages, tels que Daffy, s'exprimaient maintenant de manière plus humaine. Comme les gestes, les expressions changent d'après le personnage. Bien que Daffy était déjà unique, son authenticité s'est ancrée avec Jones et sa gamme d'émotions s'est élargie. Doublé par la pantomime de Buster Keaton, *VII* vise aussi la technique de l'expressivité des visages des personnages de Chuck Jones. Ce mélange constitue le squelette de *VII*.

3.2.2. Techniques de scénarisation

L'histoire de *VII* est construite en quatre parties. Elles sont séparées par les saisons pour signifier le passage du temps. Le premier chapitre campe le monde dans lequel le récit se déroulera. Étant donné le genre fantaisiste du récit, il est important d'être présenté aux règles de cet univers dès le début.

La première scène, telle que mentionnée plus tôt, nous montre la Mort chez elle dans son quotidien morne. Cette première scène donne le ton d'un récit noir, néanmoins humoristique et absurde. En termes de construction de récit, c'est un scénario assez simple suivant la structure des trois actes. Le premier acte montre la situation initiale et l'élément déclencheur. Le deuxième chapitre commence l'acte 2. C'est la confrontation entre le protagoniste et l'antagoniste (le Lapin et la Mort). Le protagoniste tente de trouver des moyens de surmonter les épreuves ; il échoue. Le troisième chapitre poursuit le deuxième acte et déclenche l'acte final, c'est-à-dire la confrontation finale du héros avec la Mort. C'est son heure la plus noire. Enfin, dans le quatrième chapitre, le dernier acte, expose la résolution de la quête du héros où une nouvelle perception de lui-même est gagnée.

Malgré que cette histoire suive la formule classique, la conclusion m'a échappé jusqu'à la toute fin. Pendant plusieurs mois, la fin ne se présentait pas. Je n'avais aucune idée de la manière de boucler cette histoire. Après maintes réflexions et discussions avec des collègues, une conclusion ouverte semblait la meilleure avenue et tombait sur le sens. Le protagoniste est transformé par tous les événements qu'il vient de vivre, cependant, nous ne savons pas si cette transformation lui sera profitable ou pas. Trouver la bonne fin n'a pas été une tâche facile, d'autant plus que 122 pages de l'histoire étaient déjà dessinées – ce qui m'a causé quelques anxiétés. Il me fallait une fin qui respectait la mise en abîme. Étant donné que le récit suit mon parcours personnel, il me fallait une fin représentant mon vécu tout en gardant le ton métaphorique et humoristique.

3.2.3. Techniques de découpage

Benoit Peeters, dans son essai *Case, planche, récit : Comment lire une bande dessinée* (1991), présente sa théorie des différentes méthodologies de découpage et de mise en page d'une bande dessinée. Partant du principe que chaque planche constitue une tension entre faire image et faire récit, Peeters nous donne quatre genres d'utilisation de la planche : la conventionnelle qui démontre une neutralité dans la mise en page ; la décorative qui prime l'aspect visuel plus que tout le reste dans la planche ; la rhétorique qui s'adapte à l'expressivité de l'action dans ses cases ; et la productrice par laquelle le récit découle directement de la mise en page. Chaque sorte de planche a sa propre manière de raconter et de démonter une scène par le biais de la mise en page. Dans le cas de *VII*, si l'on reprend la théorie de Peeters, il s'agit ici d'une dualité. Il y a deux sortes de planches dans ma bande dessinée : la rhétorique et la décorative. Les planches rhétoriques sont probablement parmi les plus utilisées dans le monde de la bande dessinée. Avec cette technique de mise en page, les cases se forment d'après l'action du dessin qu'elles incorporent. Dans *VII*, deux cases prédominent : les rectangulaires et les carrées.

Ceux-ci gardent généralement la même grandeur et la même largeur. Ceci pourrait rentrer dans la catégorie d'une mise en page conventionnelle, mais les cases vont toujours s'adapter au dessin et non le contraire. Ainsi, la mise en page de *VII* est principalement

rhétorique. Néanmoins, la mise en page décorative, plus rare que la rhétorique, est également présente et importante. La mise en page décorative est contestée chez Peeters. La valeur d'une planche décorative est, pour Peeters, une technique qui sert essentiellement d'attrait visuel. Pour ma part, mes planches décoratives ont été inspirées par *Arzach* de Moebius publiée, entre 1975-1976, dans le magazine *Métal Hurlant*. Ses bandes dessinées muettes, mettant en scènes un explorateur chevauchant un ptérodactyle blanc sur une planète inconnue, ont frappé mon imaginaire. Moebius, un ovni de la bande dessinée, donnait à ses planches un rôle esthétique particulier, une personnalité. Il parsemait ses cases d'ornements faisant penser à des fresques inspirées du style Art nouveau. Ces ornements rajoutaient quelque chose d'unique à l'univers déjà particulier de cette bande dessinée. Ces détails ornementaux font partie du langage visuel de Moebius. C'est grâce à cette référence visuelle que j'ai développé mes ornements visuels propres. La décision de décorer les planches marquant le début et la fin des chapitres de *VII* s'est spontanément imposée.

3.2.4. Techniques de dessin

Le dessin de *VII* a été réalisé au crayon HB sur du papier bristol et encre à la plume à l'encre de Chine noire. À l'exception de la page couverture, ce livre ne comporte aucune couleur. Au début de ce projet, j'ai considéré ajouter des tons de gris, mais plus l'histoire avançait, plus je me suis rendu compte que cela n'ajoutait rien.

Le visuel joue sur les contrastes d'ombre et de lumière. Mes traits noir et blanc de mes personnages ont une certaine parenté avec des dessins animés américains des studios Warners Brothers (*Looney Tunes*) ou de Max Fleischer (*Betty Boop*) des années 1920-1930. Une partie du visuel noir et blanc de ce projet a d'ailleurs été basée sur ces dessins animés ainsi que sur l'esthétique des films de Chaplin, Keaton, Laurel et Hardy, etc. L'ambiance que peuvent offrir le contraste du noir et blanc à une scène m'a toujours fasciné. J'ai voulu l'explorer davantage. Plus le dessin du projet avançait et que mon style se définissait, plus la référence à ces vieux *cartoons* américains s'imposait.

Le monde visuel de *VII* est un univers libre où les personnages s'expriment par leurs expressions faciales diverses. Ceci est essentiel, car le *dialogue* se déroule en grande partie grâce aux mimiques des personnages.

L'une des caractéristiques principales du dessin narratif dans la bande dessinée est l'expressivité. Thierry Groensteen mentionne que :

Le jeu des personnages est un facteur essentiel à la compréhension de la situation par le lecteur. [...] Le corps (la gestuelle) et le visage (les expressions physiologiques) des personnages se doivent d'être le plus expressifs possible — d'une expressivité qui se renforce assez fréquemment d'un recours à toute une gamme d'idéogrammes ou de signes conventionnels [...]. (Groensteen, 1998 : 191)

Pour que chacun des dialogues visuels puisse communiquer par le dessin, les décors autant que les personnages doivent transmettre leur sens par une expressivité. Les expressions faciales et la pantomime ne sont pas seules à contribuer à l'intelligibilité du dialogue. En effet, l'atmosphère d'une scène par le biais de son décor apporte des éléments essentiels à la compréhension du récit.

3.3. Les dialogues muets de *VII*

Selon Chuck Jones, un facteur important dans toute création est les défis que l'auteur se donne afin d'amener son projet à un autre niveau de compréhension. Il parle de « disciplines [that] you set for yourself » qu'on traduit ici par des défis artistiques générés par des restrictions. Par exemple, l'introduction d'un personnage sans expression faciale, sans yeux ni bouche ou de créer un récit sans couleur seraient des défis artistiques en soit, des *disciplines*. (*Every Frame a Painting*, 16 juillet 2015)

Les films muets n'étaient pas étrangers à Jones. Ses films mettant en scène le *Roadrunner* et *Wile E. Coyote* sont parmi ses plus célèbres. Ceux-ci étaient exclusivement muets. La technique des *disciplines* de Jones peut aussi s'appliquer aux autres médiums artistiques. Tout artiste peut utiliser une forme de *discipline* propre à son médium afin de se mettre au défi.

Dans le cas de *VII*, en termes de défis artistiques, en plus d'être muette, elle est sans couleur, deux des personnages n'ont pas d'expressions faciales (la Fleur et la Mort), le Lapin n'a pas toujours de bouche et s'exprime principalement par ses yeux et le Canard a un sourire figé. De rares mots sont présents, mais ils sont inscrits sur des objets (sur une pancarte, un journal). Le défi était de trouver des termes bilingues (français et anglais). Cependant, toutes ces restrictions m'ont ouvert à de nouvelles techniques de développement de dialogues.

3.3.1. La pantomime

Reprenant la méthodologie de Buster Keaton, le geste figure parmi les moyens de communication importants de *VII*. Chaque geste a été dessiné dans le but de faire rire le lecteur. Par cette méthode, les gestes sont devenus la voix des personnages. Dans une bande dessinée, comme dans le cinéma ou le théâtre, tout personnage doit avoir sa propre manière de parler. Que ce soit dans l'intonation de sa voix, son vocabulaire ou sa syntaxe ; son niveau de langue ; chaque personnage s'exprime différemment. La même chose peut être dite pour les personnages dans un récit muet, mais ici, la voix est remplacée par le geste.



Figure 2 : *VII* par Thom, 2017, p. 70

Dans *VII*, chaque personnage devait avoir sa propre gestuelle pour que le lecteur « lise » sa personnalité, son humeur, et même son rôle dans l'action. Voici un exemple de cette théorie à la page 70 de *VII*. Les trois personnages patinent. L'action est simple cependant, elle prend diverses significations selon qui patine. Le premier patine comme un patineur artistique. Ses bras déployés démontrent de l'aisance. Les lignes courbes illustrent la fluidité de ses mouvements. Les étoiles servent à démontrer qu'il performe avec brio. C'est l'artiste du trio. Le deuxième est plus sportif. Ses bras recourbés et ses mains en poings rappellent le coureur qui sort des blocs de départ. Les lignes de vitesse derrière lui signifient qu'il va à grande vitesse et son air déterminé lui donne une caractéristique de fonceur. Les hachures au-dessus de lui expriment l'explosion d'énergie. Le dernier personnage n'a vraisemblablement jamais patiné de sa vie ou très peu. Ses bras trahissent son instabilité. La multiplication de jambes et les lignes courbes

indiquent qu'il tente tant bien que mal de tenir en équilibre ; les gouttes de sueur et son regard d'angoissé nous confirment qu'il n'est pas dans son élément.

Malgré que tout mouvement ait la possibilité d'être unique, chaque personnage doit avoir son propre bagage intégré de gestuelles. Ceci permet d'ancrer le personnage dans son environnement et donne au lecteur une meilleure connaissance de sa personnalité. C'est une technique que l'on peut voir chez de nombreux narrateurs visuels, dont Akira Kurosawa, réalisateur japonais important du 20^e siècle. Ce dernier donnait une gestuelle à ses acteurs et leur demandait de répéter leurs mouvements à travers le film afin que les spectateurs puissent les identifier parmi la foule. (*Every Frame a Painting*, 19 mars 2015) La pantomime a un répertoire riche de dialogues non verbaux (gestuelles) et, dépendamment de l'artiste, une multitude de techniques pour les exprimer.

3.3.2. Les expressions faciales

Nous avons survolé la technique du mouvement de Buster Keaton, c'est-à-dire d'éliminer autant que possible les redondances de gestuelles. Une technique similaire a été utilisée pour les expressions faciales de *VII* où les personnages possèdent un répertoire riche d'expressions faciales. Les expressions des personnages de *VII* jouent un rôle aussi important que la pantomime. En effet, Une quantité importante d'expressions faciales ont été créées pour réaliser cette BD avec le souci constant de différencier les états des personnages autant que possible. Les expressions sont modulées entre l'intensité et l'atténué. Certains des personnages dans cette histoire peuvent avoir des expressions très fortes tandis que d'autres s'avèrent plus réservés ou même n'exprimer aucune émotion par leurs traits faciaux.

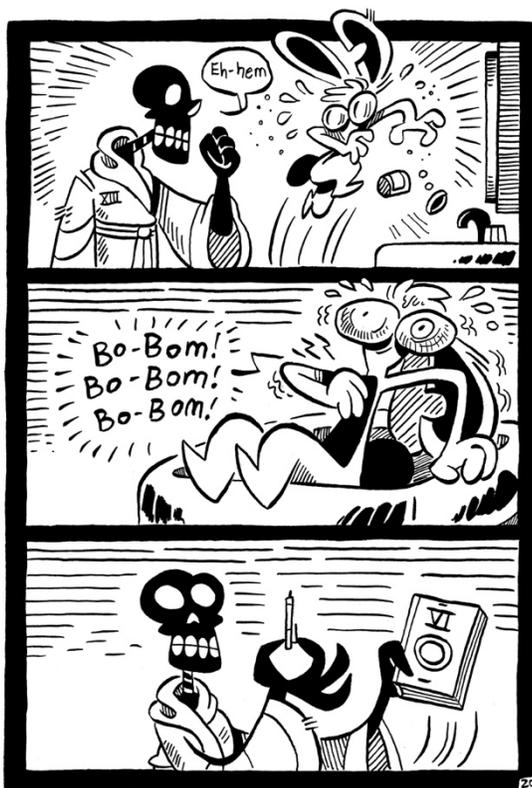


Figure 3 : VII par Thom, 2017, p. 20

Dans cette planche, nous voyons les deux personnages principaux de la bande dessinée ayant chacun leur manière propre de s'exprimer. L'auteur, un névrosé au cœur sensible, n'est pas toujours illustré avec une bouche. Il verbalise alors ses troubles par ses yeux. Ici, ses yeux sont cernés, les pupilles changent de formes et sont injectées de sang. La Mort, flegmatique, s'exprime avec une économie de moyens. Étant un squelette, elle ne possède que des socles vides et sa bouche ne forme aucune courbe. Elle tient un éternel *pokerface*. La Mort n'a recours qu'aux gestes pour se faire comprendre.

Les deux personnages sont représentatifs des différents modes d'expressions dans cette bande dessinée. Les personnages peuvent faire preuve de subtilité comme d'intensité, selon la situation et leur personnalité. Lorsqu'il y a une émotion à décrire, c'est principalement les yeux qui la véhiculent. C'est d'ailleurs toujours par les yeux que je commence le dessin du personnage, ce qui peut sembler contre-intuitif dans la pratique du dessin de personnages. Pour moi, les yeux sont la fenêtre de l'âme du personnage, ils

dictent ce que je dois dessiner. J'en ai fait ma méthode principale pour donner vie à mes personnages muets. Un lecteur peut en apprendre beaucoup par un simple regard. Évidemment, il faut être précis lorsque l'on essaye de véhiculer une pensée à travers le regard d'un personnage. Un simple sourcillement mal placé peut changer le sens. Dès que le regard est juste, je peux compléter le personnage.

3.3.3. Le son, la musique et les onomatopées

Comment introduire le son dans un récit muet? Le son peut jouer un grand rôle dans une œuvre dite silencieuse. Jacques Tati, réalisateur, acteur et scénariste français, se distingue par son usage du bruit dans ses films muets et donne un nouveau rôle au son. Dans ses films, le bruit de l'environnement et la voix des acteurs ne font qu'un. Les personnages sont doués de paroles. Nous pouvons les entendre parler, mais difficilement. Le volume de la voix est soit baissé parce que les personnages sont loin ou bien ils sont presque tus par le tumulte du son de l'environnement dans lequel ils se trouvent.

Michel Chion se pose d'ailleurs la question en citant John Cage, un compositeur et poète américain, dans son essai *Le son* (1998) : « Cage dit encore [...] que ce qu'il préfère est le son du silence et que le silence pour lui, aujourd'hui, c'est le son de la circulation, toujours différent alors que la musique de Mozart et Beethoven est toujours semblable. » (Chion, M., 1998, p. 68)



Figure 4 : *VII* par Thom, 2017, p. 12

La méthode utilisée par *VII* pour intégrer le son dans l'histoire s'inspire de la technique de Tati. Les personnages sont indéniablement doués de parole, mais leur parole est occultée. Par exemple, une scène montre les personnages chantant lors d'une soirée karaoké, mais aucune parole ne sort de leur bouche. Seules les notes de musique indiquent qu'il y a son.

Pour reprendre la thèse de Chion, les onomatopées, le bruit et la musique construisent ensemble une sorte de mélodie silencieuse. Parlant de musique, celle-ci fonctionne de manière assez différente que les autres sons. Victor Hugo qualifiait la musique comme étant un bruit qui pense. (Chion, 1998) Elle divulgue non seulement une émotion, mais un discours. Le bruit comme la musique apporte quelque chose d'unique à l'interprétation d'un récit par des moyens différents.

En bande dessinée, apporter du son et de la musique est une autre forme de défi. Prenons par exemple la planche en figure 4, où nous voyons le Lapin en train de jouer de l'orgue. C'est un instrument de musique percutant ; cet orgue ronfle de tous ses tuyaux. Nous voyons donc le Lapin en train de jouer l'instrument, transporté par sa propre musique et vêtu d'une cape noire. Les partitions écrites en haut des cases nous donnent un portrait de l'état d'âme du personnage. Le message est traduit par la musique qui se joue dans la tête du lecteur.

3.3.4. Sémiotique

La sémiotique « peut être définie comme la production, la codification et la communication de signes. Elle a pour objet d'étude le processus de signification. » (Signe, 2015) Ainsi, elle forme une voie majeure pour l'interprétation de toute œuvre visuelle, car elle en étudie les signes. Nous vivons nous-mêmes dans un monde rempli de signes et grâce à eux, nous sommes capables de donner sens à ce que nous voyons. Selon Eco l'être humain évolue dans un système de signes du fait que la plupart d'entre eux sont naturels et donc non-linguistiques. Le signe est une information transmettant un sens indiquant quelque chose destiné à se faire comprendre. C'est un code qui s'applique à la plupart des processus communicatifs. (Guillemette et Cossette, 2006)

Selon Charles Sanders Peirce, l'un des pères de la sémiotique moderne, trois éléments sémiotiques forment la communication non linguistique : le signe (ou le representamen), l'objet et l'interprétant.

Le representamen est la forme physique du signe, aussi parfois appelé signe. L'objet est le concept abstrait admis par convention. L'interprétant et le sens induit par l'esprit humain. Le processus sémiotique se forme par le rapport triadique entre ces trois éléments. Cette théorie est dite comme étant à la fois générale (qui généralise le concept du signe), pragmatique (qui définit le signe par son action sur son interprète) et triadique (qui met en relation les trois termes : signes, objet et interprétant). (Guillemette et Cossette, 2006)

Le signe ne peut exprimer une signification à lui seul. Il doit passer par l'objet s'il veut être interprété. Le signe a besoin de l'objet pour se donner un sens. La relation entre le signe et l'objet peut prendre plusieurs formes. Selon Peirce, le premier élément est l'icône qui est un signe visuel (un signifiant) se référant à un sens (signifié) qui ressemble à l'objet dans le monde, tel qu'un schéma, un diagramme, une photographie, etc. Le deuxième élément est l'indice qui est un fait naturel ou culturel, c'est-à-dire qu'il est affecté par l'objet. Sa fonction n'est pas de signifier, quoiqu'il donne une signification malgré lui. Par exemple, la fumée indique le feu, mais sa fonction n'est pas de signifier qu'il y a un feu. C'est également le cas des pas dans la neige, des traces d'un verre sur une nappe, etc. Le troisième et dernier élément est le symbole qui est une forme figurative à un seul sens lorsqu'il est relié arbitrairement d'une forme dans le monde à une entité abstraite, comme la balance symbolisant la Justice. (Leclerc, 1986) Le dessin d'une balance est une icône, mais si on la retrouve sur couverture d'un livre de droit, on comprend que ce livre traite de la justice.

Voyons comment ces éléments sémiotiques sont présents dans le dialogue caché de *VII*.

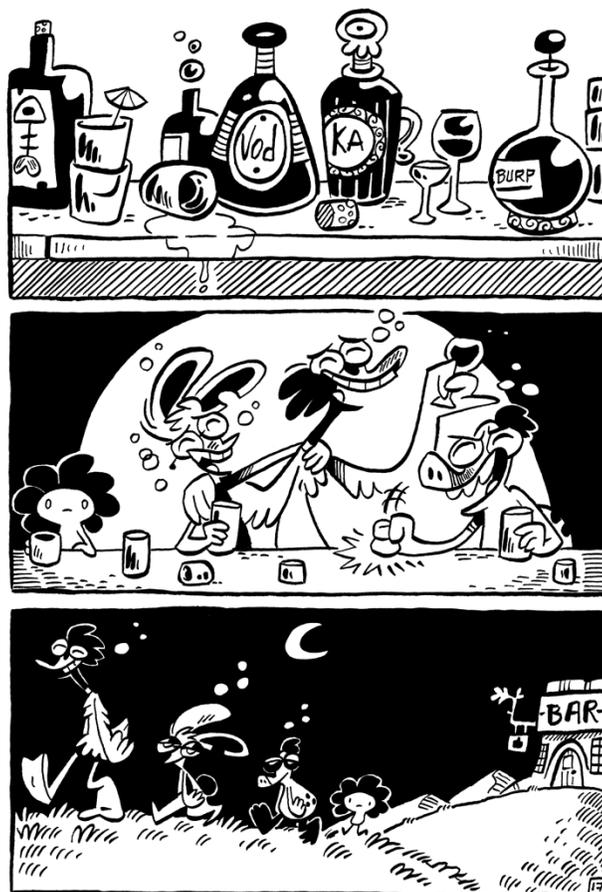


Figure 5 : *VII* par Thom, 2017, p. 17

Dans la figure 5, nous pouvons voir des personnages en état d'ébriété. Comment pouvons-nous savoir que ces personnages ont passé plusieurs heures à boire ? Le message caché ici est celui du passage du temps. La multitude de bouteilles d'alcool et surtout les verres vides et renversés, dans la première case, donnent l'indice au lecteur qu'il y a ellipse temporelle : les personnages ont passé du temps à boire.

Dans la deuxième case, l'état dans lequel se retrouvent les personnages est l'indice d'une consommation d'alcool accrue. Le nombre de verres sur la table contribue à cet indice. Les bulles au-dessus de leurs têtes, par contre, symbolisent l'ébriété. Ces bulles dans ce contexte sont une convention visuelle que j'ai utilisée pour symboliser l'ivresse.

Dans la troisième case, nous apprenons qu'il fait nuit par la présence de la lune. À noter qu'en ce qui a trait au panneau avec l'inscription « bar », il s'agit ici d'un signe linguistique.

3.3.5. Noir et blanc

VII ne comporte aucune couleur. Au début de sa conception, des tons de gris devaient s'ajouter aux cases, mais le noir et le blanc, l'ombre et la lumière, dominaient le tableau. Le jeu de ces deux couleurs m'a permis de développer l'atmosphère de mon projet. Parmi mes influences pour cette technique on retrouve les films *The Haunting* par Robert Wise (1963) et *Night of the Living Dead* par George A. Romero (1968). Ces deux films d'horreur utilisent principalement l'atmosphère pour véhiculer une émotion. Une mise en scène composée d'ombre et de lumière transmet une inquiétante étrangeté au spectateur. Ce jeu de contrastes joue sur un équilibre entre la l'oppression du noir et l'espace du blanc.

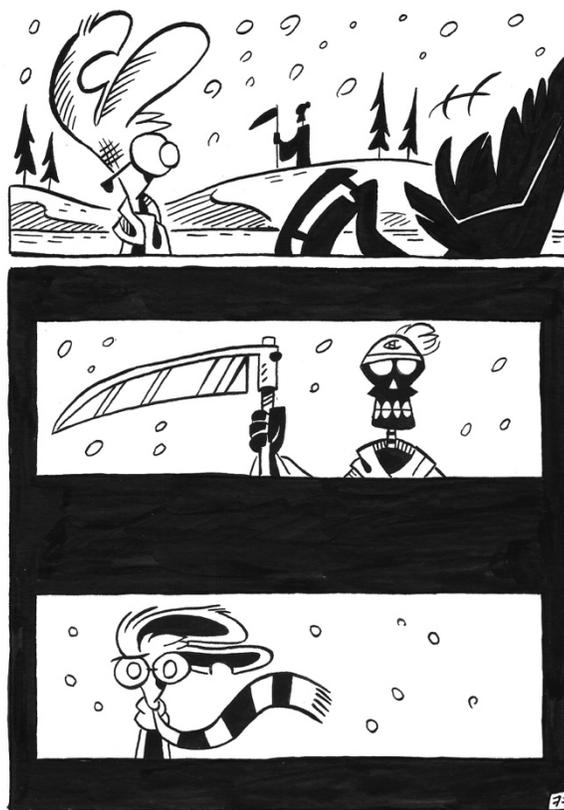


Figure 6 : *VII* par Thom, 2017, p. 77

Le manque de couleur correspond à la dépression des deux personnages principaux. Le Lapin angoisse, il ne sait pas quoi écrire dans son prochain roman. La Mort, en attente de l'œuvre du Lapin, tombe dans un état neurasthénique. Ce jeu entre le blanc et le noir représente bien la danse entre la passivité et l'intensité des deux personnages.

Dans la figure 6, le noir est utilisé chaque fois que le Lapin se retrouve face à face avec la Mort. Dans ces scènes, les marges des pages de la BD sont noires. Symbolisant la tension entre les personnages, clôturant les deux du reste de leur univers. Tout au long du récit, le Lapin semble être le seul parmi ses amis (hormis la Fleur) à voir la Mort. La Mort et le Lapin sont en fait le même personnage, deux faces d'une même pièce. La Mort est la représentation de la peur et des angoisses du Lapin. Les marges noires deviennent un espace personnel où seuls ces deux personnages peuvent se rencontrer.

3.3.6. Mythologie et intertextualité

Roland Barthes, philosophe, critique littéraire et sémiologue français, est une figure littéraire reconnue. Il nous fait part, dans son livre *Mythologies* (1957), de sa théorie de la mythologie contemporaine. Le mythe est un message que l'on retrouve dans toutes les formes d'art. La peinture, la sculpture, la musique, la littérature et même la bande dessinée peuvent devenir des tremplins à la symbolique mythologique. (Barthes, 1957)

Le but de la mythologie est de communiquer le sens par la forme et que ce sens soit partagé par la communauté et qu'il soit transmis vers elle. Chaque artiste peut construire sa mythologie personnelle basée sur ses expériences avec le monde et construire un sens par les formes qu'il propose. Par cette mythologie personnelle, certains objets peuvent prendre une toute nouvelle signification dépendamment de leur contexte de création, voire du créateur. Selon Barthes, la mythologie est un système de communication, une idéologie. Ces objets redéfinis par l'artiste peuvent être réappropriés par la société.

Selon Julia Kristeva, psychanalyste et philologue française, l'intertextualité est incontournable en littérature. L'intertextualité se désigne comme un texte mis en relation par un autre texte. La notion prend forme lorsqu'elle est sollicitée par la mémoire, le savoir et la participation du lecteur afin qu'il puisse y avoir une élaboration du sens. Ainsi, les textes écrits indépendamment n'existent pas. Ils sont tous reliés, car ce sont les textes qui réécrivent d'autres textes. L'intertexte est relié à son lecteur et dépend de lui pour la compréhension de ses références. La mémoire du lecteur est le moteur de l'intertexte, car c'est par la mémoire qu'il est capable d'interpréter. Le lecteur est le complice de l'auteur et cette relation ne doit pas périr, car c'est grâce à elle que le texte vit. (Piégay-Gros, N., 1996). Dans *VII*, les intertextualités utilisées forment mon répertoire de mythologies personnelles. C'est mon assemblage de relations de sens entre des objets culturels provenant d'œuvres diverses qui sont significatives pour moi.



Figure 7 : VII par Thom, 2017, p. 14

Dans la planche en figure 7, nous retrouvons deux références culturelles. La première est la référence au *Fantôme de l'opéra* de Gaston Leroux (1910). Le Lapin, en crise, ne pouvant exprimer en mots sa mélancolie, je devais lui trouver une autre voie d'expression. À cette personnalité intense, j'ai choisi de le mettre en scène de la manière la plus théâtrale possible : lui mettre une cape sur le dos et lui faire jouer de l'orgue. Ceci est l'un des exemples d'intertextualité qui aide à la compréhension du récit. *Le fantôme de l'opéra* est une œuvre dont le thème est le lyrisme. Ceci donne une idée de l'état d'âme de l'écrivain. Il montre sa douleur et sa tendance à dramatiser.

Nous remarquons ensuite une deuxième référence dans la même planche. La pièce de musique que le Lapin joue est *The Imperial March* par John Williams tirée de la saga *Star Wars* de George Lucas (1977). La pièce en question est la musique thématique de Darth Vader, l'antagoniste mythique de la série. Par son air de guerre dramatique et

machiavélique, cette partie de la bande sonore figure comme l'un des morceaux les plus reconnus de la saga et du cinéma. Le lecteur peut reconnaître non seulement l'air, mais aussi l'associer à une certaine émotion. En ce sens, l'intertextualité participe à transmettre des sens que le lecteur capte par ses connaissances ou non des références, sinon par sa connaissance de symboles culturellement marqués. J'ai choisi intuitivement d'utiliser l'intertextualité parce que les références me faisaient rire, mais surtout qu'elles se sont avérées efficaces dans un récit sans mots.

CONCLUSION

Cette étude réalisée par le biais d'un projet de création a donné de nouvelles informations sur la technique de création d'une bande dessinée muette contemporaine. La recherche a permis de mettre en lumière la problématique du terme *muet* dans le contexte de la bande dessinée. Malgré qu'une bande dessinée muette utilise différents modes de dialogues entre personnages, nous voyons le silence du muet comme un obstacle à la communication. Cependant, après l'analyse des dialogues silencieux de *VII*, nous constatons que cette forme narrative démontre un potentiel important d'expression. Passant de la pantomime, aux expressions faciales, au son et à la musique à l'atmosphère et à l'intertextualité, *VII* utilise la technique muette comme un tremplin d'expressivité. Par notre capacité d'interprétation des signes, l'art muet devient une forme de langage sémiotique. Ce langage est réalisé grâce au rôle actif du lecteur en lien avec l'œuvre. C'est le lecteur qui apporte un sens à la lecture par une interprétation des signes amenés par l'auteur. La bande dessinée muette devient à la fois langage et œuvre polysémique.

Le terme à employer afin de définir cette forme de récit dessiné reste à être déterminé. Le terme *muet* est toujours lié au manque de son ou de parole. Il exclut le langage. Or, l'art raconté par le muet est un langage qui englobe plusieurs méthodes d'expression.

Par l'analyse de ce projet, nous en avons retiré les formes d'expressions utilisées. En m'appropriant ce langage, cette recherche m'a permis de trouver ma voie/voix par le dessin. J'ai développé des techniques qui étaient alors instinctives et laissées au hasard. Aujourd'hui, je saisis mieux les paramètres de ce langage et je l'utilise de manière plus consciente et ainsi plus cohérente. Ce langage va certainement me mener vers une

prochaine création et je suis certain de continuer à développer cette technique dont l'exploration me stimule.

BIBLIOGRAPHIE

- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris : Seuil, 272 p.
- Bi, J. (2006). La bande dessinée muette. Du9 : l'autre bande dessinée [site web]. Repéré à : <http://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-muette-1-la/>
- Chion, M. (1998). *Le son*. Paris : Éditions Nathan, 342 p.
- Chomsky, N. (2016). *Quelle sorte de créatures sommes-nous? Langage, connaissance et liberté*. Montréal : Lux Éditeur, 200 p.
- Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 : L'image-temps*. Paris : Éditions de Minuit, 384 p.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Librairie générale française, 314 p.
- Everaert-Desmedt, N. (2011). La sémiotique de Peirce. Signo [site web]. Repéré à : <http://www.signosemio.com/peirce/semiotique.asp>
- Every frame a painting. (19 mars 2015). Akira Kurosawa. Composing Movement. [Vidéo en ligne. YouTube]. Repéré à : <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>
- Every frame a painting. (16 juillet 2015). Chuck Jones. The Evolution of an Artist. [Vidéo en ligne. YouTube]. Repéré à : <https://www.youtube.com/watch?v=kHpXle4NqWI>
- Every frame a painting. (21 novembre 2015). Buster Keaton. The Art of the Gag. [Vidéo en ligne. YouTube]. Repéré à : <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs&t=3s>
- Grell, I. (2014). *L'autofiction*. Paris : A. Colin, 125 p.
- Groensteen, T. (1998). *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaire de France, 224 p.
- Groensteen, T. (2015). Une histoire de la bande dessinée muette. Neuvième art 2.0 : la revue en ligne de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image [site web]. Repéré à : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article983>
- Guillemette, L. et Cossette, J. (2006). Le processus sémiotique et la classification des signes. Signo [site web]. Repéré à : <http://www.signosemio.com/eco/processus-semiotique-et-classification-des-signes.asp>

Leclerc, J. (1986). *Langue et société*. Laval : Mondia éditeurs, 530 p.

McCloud, S. (2007). *L'art invisible*. Paris : Delcourt, 222 p.

Signe. (2015). Dans Neveu, F. Dictionnaire des sciences du langage. Paris : Armand Colin, 390 p.

Peeters, B. (1998). *Case, planche, récit : Lire la bande dessinée*. Tournai, Belgique : Casterman, 144 p.

Piégay-Gros, N. (1996). *Introduction à l'intertextualité*. Paris : Dunod, 186 p.

Le Petit Robert – version numérique. Consulté le 28 février 2018. Repéré à : <https://pr-bvdep-com.res.banq.qc.ca/robert.asp>

ANNEXE

Références culturelles de *VII*

Arzach (1975-76): Référence aux courtes bandes dessinées de Moebius publiées dans la revue *Métal Hurlant*. Moebius utilisait des ornements autour des cases de cette bande dessinée rappelant l'Art nouveau. Les ornements sont utilisés dans *VII* aux débuts et fins de chaque chapitre.

L'entrée des chemins des morts: Référence au *Seigneur des Anneaux* (1954-55) de J.R.R Tolkien. Les chemins des morts sont les passages qu'Aragorn, Legolas et Gimli empruntent afin de rencontrer des morts damnés. La porte revient plusieurs fois dans *VII*. Elle est vue pour la première fois à la page 3, case 1. Elle sert de porte d'entrée pour la demeure de la Mort.

The Black Lodge: Référence à la série télévisée américaine *Twin Peaks* (1990-2017) de David Lynch et Mark Frost. Le *Black Lodge* est un lieu surnaturel ressemblant à un salon muni de divans, de lampes, de rideaux et d'un plancher au motif zébré où vivent les mauvais esprits. L'endroit apparaît à la page 3, case 3. Le visuel du *Black Lodge* est repris pour représenter le salon de la Mort, un lieu récurrent dans la BD.

Le tonneau de Diogène de Sinope: Référence au philosophe grec de l'Antiquité de l'école cynique. Diogène vivait dehors, presque sans vêtements, muni d'un bâton et d'une lanterne et habitait dans un tonneau. Ce tonneau sert de demeure au Lapin et de ses colocataires.

Le fantôme de l'opéra (1910): Référence au roman de Gaston Leroux. Le Lapin enfle une cape noire et joue de l'orgue à la manière du fantôme à la page 11.

La marche impériale : Référence à la pièce du même nom de la bande sonore de la série de films américains *Star Wars* (1975) par George Lucas. La bande sonore fut composée par John Williams. Il s'agit de la musique thématique de Darth Vader, l'un des antagonistes de la série. Les partitions apparaissent aux pages 13 et 14 lorsque le Lapin joue de l'orgue. Le titre de la pièce et le nom du compositeur sont cités à la page 14, case 3.

Goodnight Punpun (2012) : Référence au manga d'Inio Asano. Dans cette œuvre, nous suivons le quotidien d'un jeune garçon dénommé Punpun, dessiné comme un petit oiseau. Le personnage apparaît comme un dessin accroché à une étagère à la page 26, case 1.

Le symbole des reliques de la Mort : Référence au symbole créée par J.K Rowling dans sa série de romans *Harry Potter*. Le symbole apparaît dans le dernier tome de la série *Les reliques de la Mort (The Deathly Hallows)* (2007). Symbolisant trois artefacts, le symbole est composé d'un triangle contenant un cercle divisé en deux par une ligne verticale. Le symbole est retrouvé à la page 35, case 2 dans le grimoire du Cochon, ami et colocataire du Lapin.

Albert Camus : Référence à une photo de l'écrivain, essayiste, dramaturge et philosophe français qui le montre en manteau fumant une cigarette. Le Lapin porte le manteau mythique de Camus fumant une cigarette en allant voir sa psychiatre à la page 37, case 2.

Annie Hall (1977) : Référence à une scène du film du même nom de Woody Allen. La scène montre le personnage d'Allen chez son psychiatre, couché sur le divan. La mise en scène de cet extrait du film est reprise à la page 40 où le Lapin est chez son psychiatre.

Sigmund Freud : Référence au médecin neurologue autrichien basé sur une photo de ce dernier fumant un cigare. À la page 40, dans le coin en bas à droite de la case, se trouve une boule à neige avec un bonhomme doté de la tête de Freud fumant un cigare.

Moby-Dick; or, The Whale (1851) : Référence au roman de Herman Melville sur la quête d'un capitaine voulant se venger d'une grande baleine blanche. La baleine apparaît à la page 40 en tant que tableau dans le bureau de la psychiatre.

Le fantôme : Référence au jeu vidéo japonais *Pac-Man* (1980) par Toru Iwatani. Un fantôme, l'un des ennemis dans ce jeu vidéo, se retrouve parmi les amis de la Mort et l'un des admirateurs du Lapin. Référence à la page 45.

Nosferatu : Référence au film expressionniste et d'horreur allemand *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) par F.W Murnau. L'antagoniste du film, le conte Orlok, un vampire, est un figurant parmi les amis de la Mort. Il est lui aussi un admirateur du Lapin. Référence à la page 45.

Le cyclope : Référence au film américano-britannique *The 7th Voyage of Sinbad* (1958). Le cyclope, l'un des monstres que doit affronter Sinbad lors de son voyage, se retrouve parmi les amis de la Mort. Référence à la page 45.

La Méduse : Référence à la créature mythologique grecque. La Méduse est l'une des trois Gorgones capables de figer en pierre quiconque les regarde dans les yeux. Elle est parmi les amis de la Mort. Référence à la page 45.

Le Cri (1893) : Référence à l'œuvre d'Edvard Munch, artiste expressionniste norvégien. La peinture est présente dans l'atelier du Canard, autre ami et colocataire du Lapin, à la page 47, case 2.

La fée dans le bocal : Référence à une créature présente dans le jeu vidéo japonais *The Legend of Zelda* (1986) par Shigeru Miyamoto. Ces petites créatures, contenues habituellement dans des bocaux, sont utilisées pour leurs pouvoirs curatifs. Une fée enfermée dans un bocal se retrouve à la page 47, case 3, sur le bureau du Cochon.

Le métroïde : Référence à un ennemi de la série de jeux vidéo japonais *Metroïd* (1986) par la compagnie Nintendo. L'ennemi en question est un parasite dangereux créé génétiquement par une race extraterrestre. Dans *VII*, comme la fée, le *métroïde* se retrouve lui aussi dans un bocal dans le laboratoire du Cochon. Référence à la page 50, case 2.

Le corbeau (1845) : Référence au poème d'Edgar Allan Poe. Le corbeau se retrouve dans la recette d'élixir du Cochon pour soigner le syndrome de page blanche du Lapin. Référence à la page 52, case 1.

Le scarabée d'or (1843) : Référence à la nouvelle d'Edgar Allan Poe. Le scarabée se retrouve dans la recette d'élixir du Cochon. Référence à la page 52, case 1.

Le chat noir (1843) : Référence à la nouvelle d'Edgar Allan Poe. Le chat se retrouve dans la recette d'élixir du Cochon. Référence à la page 52, case 1.

Edgar Allan Poe : Référence au poète, romancier et nouvelliste américain. Après avoir bu l'élixir du Cochon, la tête du Lapin se métamorphose en celle de Poe. Référence à la page 53, case 4.

Le suaire de Turin : Référence au linceul ayant supposément servi à recouvrir le corps de Jésus après sa mort. Sur le drap est l'empreinte de Son visage. Dans *VII*, lorsque le Lapin prend sa douche afin d'enlever sa tête de Poe, il frotte son visage avec une serviette. Le visage de Poe reste alors imprégné sur la serviette. Référence à la page 54, case 5.

Bouli Flakes : Référence à la marque de céréale fictionnelle dans la bande dessinée québécoise *Les Cousines Vampires* (2014) de Cathon et Alexandre Fontaine Rousseau. La même boîte de céréales apparaît dans ma BD à la page 55, case 1.

La Mona Lisa (~1503-1519) : Référence à la peinture célèbre de Léonard de Vinci à la page 56, case 2. La peinture se retrouve dans l'atelier du Canard.

Sesame Street (1969) : Référence à la série télévisée éducationnelle américaine *Sesame Street*. La Mort écoute cette émission à la télévision à la page 65, case 1. Son programme montre deux marionnettes ressemblant à Kermit et Cookie Monster, deux personnages de *Sesame Street*.

Cerbère : Référence à la créature de la mythologie grecque, un chien à trois têtes gardant l'entrée des Enfers. Cerbère est le petit chien hyperactif de la Mort. Le personnage apparaît pour la première fois à la page 65, case 2.

Les Canadiens de Montréal : Référence à l'équipe de hockey. La Mort, en hiver, porte une tuque avec le logo des Canadiens. Référence à la page 66, case 2.

Les Daleks : Référence à l'émission britannique *Doctor Who* (1963) créée par Sydney Newman et Donald Wilson. Les *Daleks* sont un peuple extraterrestre ne connaissant que

la haine. Ils sont les antagonistes principaux de la série télévisée. Dans *VII*, ils apparaissent dans une émission télé que le Lapin, le Cochon, le Canard et la Fleur regardent ensemble. Référence à la page 79, case 2.

Les Limbes: Une autre référence à *The Legend of Zelda*. Cette référence est basée sur un certain niveau du jeu où le héros se retrouve dans un endroit submergé d'une mince couche d'eau où il trouve un petit îlot où pousse un arbre. Ce lieu est repris dans *VII* pour représenter les Limbes, un lieu entre la vie et la mort où le Lapin est prisonnier. Référence à la page 91, case 3.

Samurai Jack (2001-2017): Référence à la série télévisée d'animation américaine par Genndy Tartakovsky. La série raconte les aventures d'un samouraï du Japon féodal téléporté par un démon dans un futur lointain et un monde dystopique. Les pages 96 à 100 de *VII* sont basées sur le style visuel de la série et reprennent les thèmes situationnels dans lesquels se retrouve le samouraï.

Nausicaä et la vallée du vent: Référence à la série de mangas (1982-93) et le film (1984) par Hayao Miyazaki. Dans cette série postapocalyptique, le monde est peuplé de créatures étranges. Certaines de ses créatures se retrouvent à la page 98, case 2 en tant que clients d'un bar. Nous y retrouvons une autruche noire, un renard-écureuil, un insecte sacré aux yeux multiples et un guerrier divin.

L'anneau unique: Une autre référence au *Seigneur des Anneaux*. L'anneau unique, un artefact maudit et puissant destiné à être porté par Sauron, l'antagoniste de la série. L'objet fut caché pendant longtemps dans une caverne. L'anneau peut être aperçu dans une caverne à la page 111, caché à l'extrémité gauche de la case 4.

Le Tyrannoecil: Référence à un ennemi du jeu de rôle *Donjons et Dragons* (1970) par Gary Gygax et Dave Arneson. Le *Tyrannoecil* est un monstre ressemblant à une sphère de chaire flottante et dotée de plusieurs yeux. Le monstre apparaît à la page 131, case 2. Il assiste au lancement du premier roman de la Mort.