

Scénario de bande dessinée. La Différence par le média

Philippe Marion

Volume 26, numéro 2, automne 1993

Le scénario de film

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/501047ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/501047ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département des littératures de l'Université Laval

ISSN

0014-214X (imprimé)

1708-9069 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Marion, P. (1993). Scénario de bande dessinée. La Différence par le média. *Études littéraires*, 26(2), 77–89. <https://doi.org/10.7202/501047ar>

Résumé de l'article

Davantage que de la question du scénario au sens strict, cet article traite plus globalement de la problématique des « avanttextes » de la bande dessinée et du film. La perspective adoptée est celle d'une confrontation transsémiotique : il s'agit d'isoler dans les deux pratiques d'anticipations textuelles, certaines différences relatives à la nature spécifique du support médiatique pressenti. En quoi scénarios ou *storyboards* de film et de BD portent-ils l'empreinte de leur orientation iconique et narrative respective ? En quoi les caractéristiques expressives d'un média donné surgissentelles « déjà » au détour d'un projet scénarique ?



SCÉNARIO DE BANDE DESSINÉE

LA DIFFÉRENCE PAR LE MÉDIA

Philippe Marion

■ Le cinéma et les télé-films s'appuient sans conteste sur un scénario, contrairement à la littérature et aux formes romanesques écrites. Quant au théâtre et au reportage télévisé, il est permis d'hésiter, de même pour ces genres souvent dédaignés, ceux que l'on dit hybrides : le vidéo-clip, le photo-roman ou la bande dessinée. C'est précisément autour de cette dernière — et de son rapport au cinéma — que s'articule ici mon approche du scénario.

L'évocation rapide de quelques médias situe d'emblée le scénario de bande dessinée dans la perspective qui sera la mienne, celle d'une confrontation transsémiotique autour de la question suivante : selon quelles modalités les avant-textes préparent-ils la rencontre d'un projet narratif avec le média qu'il s'est choisi ? À ce titre, le scénario m'intéresse moins en tant que genre autonome, parce qu'il participe d'une génétique, d'une anticipation

textuelle où les caractéristiques expressives d'un média donné (le cinéma, la bande dessinée) surgissent « déjà » au détour d'un récit programmé¹.

Le scénario face à la médiatique narrative

Les avant-textes narratifs, qu'ils concernent le film, la BD ou le roman, méritent donc d'être replacés dans le cadre d'une nouvelle discipline « transversale » que je suggère d'appeler la *médiatique narrative*. Nourrie des questions de transécriture et de transsémiotique, cette discipline se propose d'étudier la rencontre d'un projet narratif — d'un récit non encore fixé dans sa matière d'expression définitive — avec la *force d'inertie* d'un média donné. Pour être communiqué, un substrat événementiel réel ou imaginaire doit, en effet, utiliser un moyen de médiation qui lui permet-

¹ En ce qui concerne l'organisation du scénario, voir Esther Pelletier, « Processus d'écriture et niveaux d'organisation du scénario et du film ».

tra de trouver sa configuration, qui lui permettra également de laisser s'exprimer la cohérence d'une *mise en intrigue*, cet acte central correspondant à la « deuxième mimésis » définie par Paul Ricœur. Certes, lorsqu'on évoque le récit, on pense spontanément à sa matérialisation « naturelle » dans le langage verbal. Pourtant, songeons un instant au visage différent — au *sens* différent — que prend le récit lorsqu'il est exprimé oralement ou lorsqu'il procède d'un travail d'écriture. Ces différences sont *a fortiori* démultipliées lorsque ce récit est issu de médias complexes comme le cinéma, la BD ou la télévision.

Chaque média, par la façon dont il s'empare, combine et démultiplie nos matériaux d'expression familiers — le texte, l'image, la musique, le rythme, le mouvement, la gestualité, c'est-à-dire, anthropologiquement, nos premiers médias —, possède sa propre énergie communicationnelle. Telle est la nature de la *force d'inertie* que j'évoquais ci-dessus. Cette métaphore, empruntée à la physique, connote peut-être une certaine négativité que l'on éviterait en disant *force de gravité* ou *force d'attraction* du média. Quoi qu'il en soit, il faut reconnaître le potentiel expressif et narratif qui appartient en propre à un média. Cette observation rejoint celles de plusieurs narratologues, tel André Gaudreault, qui distinguent « narrativité intrinsèque » et « narrativité extrinsèque » (Gaudreault, p. 43). Ainsi, le cinéma comme la bande dessinée ont par essence un je-ne-sais-quoi narratif dès lors qu'ils se définissent par la manière dont ils agencent et font se succéder les images, par la manière aussi dont ils

stimulent la possibilité d'introduire un principe de transformation dans cette succession pour que le potentiel narratif intrinsèque accueille un contenu-récit extrinsèque.

C'est par une autre métaphore empruntée aux sciences exactes, à la chimie cette fois, que se définit le média: il se met *en réaction* avec la fable qui le choisit. La fable, comme projet narratif, se construit en *interaction* avec un média. Cette position n'est pas sans conséquence, elle va jusqu'à suggérer la contestation d'une indépendance, d'une pureté originelle de la fable. Celle-ci, en effet, se trouve toujours-déjà médiatisée. Toujours-déjà, elle possède cette part d'opacité liée aux matériaux d'expression qui conditionnent son existence. La transparence narrative se heurte donc à une opacité médiatique : le but du récit est de conquérir les esprits en tentant de faire oublier son statut de représentation, mais le média et les moyens d'expression qu'il mobilise font résistance. On retrouve, pour ainsi dire « en contre-jour », la vieille idée de la *transparence référentielle* convoitée par tout récit classique, cet « oubli codique » nécessaire à l'épanouissement fictionnel. Notons que la résistance, l'opacité du moyen d'expression sert aussi de « tremplin » au récit. Cette énergie propre à un média et à ses attributs — propre à un art et à ses processus — peut en effet donner à la fable de passionnantes possibilités de développement où l'emblématique n'est pas forcément l'ennemi du narratif.

Chaque projet narratif pourrait donc être considéré dans sa *médiagenie*. Fables et histoires auraient ainsi la possibilité de se réaliser

de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux. Les aventures burlesques de Harold Lloyd ou de Buster Keaton ne trouvent leur justesse expressive que dans et par le film muet. Conçues pour et au cœur de la dynamique graphique de la bande dessinée, *les Aventures de Tintin* sont pratiquement impossibles à adapter sans heurts.

Comment situer le scénario face à cette position théorique esquissée ? La réponse semble évidente dès l'instant que l'on évoque l'idée d'un *projet narratif* à concrétiser dans un moyen d'expression. L'anticipation scénarique, la génétique de l'avant-texte peuvent donc constituer un terrain d'observation pertinent pour la médiatique narrative : il s'agira de questionner cet avant-texte quant à sa capacité de suggérer, d'intégrer ou de programmer l'avenir médiatique auquel il aspire.

Roman, film, BD : quel scénario ?

Le texte scénarique mérite donc d'être étudié pour la manière dont il représente ce qui sera représenté en dehors de lui. Étant voué à un devenir transsémiotique qu'il est obligé de gérer, il suscite un questionnement fondamental qui s'inscrit au cœur de la problématique des arts narratifs, tout comme l'adaptation d'ailleurs. On peut donc apprendre beaucoup en étudiant la manière dont le scénario de BD ou de cinéma prévoit l'influence du vecteur médiatique qui l'exposera à la « consommation » du public. Il est intéressant d'examiner, par exemple, comment les scénarios de BD, de film ou de littérature peuvent se placer en état

de proximité — métaphorique ou métonymique — avec le média qui concrétisera la narration qu'ils préparent, dans l'éphémère de leur espace virtuel. Car qu'est-ce qu'un scénario, sinon « un texte porteur d'un autre état » (Carrière, p. 77) ?

Le caractère transitoire qui définit le scénario se trouve au centre d'un grand nombre d'études sur le sujet. Francis Vanoye souligne son instabilité et sa nature intermédiaire : oscillant entre le scriptible et le lisible, entre récit écrit et récit filmique, le scénario peut remplir de manière plus ou moins accentuée une fonction de « tremplin » (p. 6). Pierre Maillot, de son côté, insiste sur « les deux sens du mot » : d'une part, l'histoire racontée, qui peut connaître une forme relativement autonome (c'est-à-dire littéraire) ; d'autre part, « la façon de la raconter en vue du tournage » (p. 35). C'est donc dire que la mise en forme cinématographique, bédéistique, ou, plus largement, médiatique de l'argument narratif implique une connaissance assez précise des limites expressives et des possibilités de l'art narratif choisi. C'est pourquoi, dans le cas du cinéma, Maillot divise la pratique du scénario en deux pôles d'importance variable : celui du scénariste et celui du réalisateur.

Sans procéder ici à une analyse fouillée de la *médiatique narrative*, je limiterai mon propos à une appréhension comparative de ces glissements sémiotiques — voire sémio-pragmatiques — qui marquent le passage d'un texte scénarique écrit à sa médiatisation narrative. Après un bref détour par la littérature, j'envisagerai respectivement le film et la bande dessinée.

Littérature

En littérature, le travail d'anticipation de type scénarique paraît relativement peu usité. Si l'on oublie les exceptions notoires tels les avant-textes « mimétiques » de Flaubert, la fiction littéraire ne demande pas, semble-t-il, d'anticipation structurée et exhaustive. Une explication pratique semble aller de soi dès que l'on établit une comparaison avec le cinéma. Le film exige un travail d'équipe, une réalisation collective. Il faut donc un document rassembleur servant, en quelque sorte, de « loi » écrite. La littérature est, par contre, une expérience presque toujours individuelle. Elle s'est construite sur le concept prestigieux d'un demiurge unique : l'auteur. Ainsi, lorsqu'il existe un avant-texte scénarique, celui-ci ne doit pas être communiqué à des metteurs en œuvre. Demeurant à usage interne, il reste dans la « bulle » créative, dans l'aura de subjectivité (de narcissisme ?) de l'auteur-écrivain.

Cette absence si aisément explicable d'un scénario comme entité discrète et détachable de l'œuvre rejoint l'aspect plus fondamental du matériau médiatique lui-même : l'écriture comme fin expressive et communicationnelle. L'espace scriptural homogène de la littérature favorise et exacerbe une contamination ontologique entre l'avant-texte et le texte. Évitant les déchirements de la transécriture ou de la transmédiatisation, le scripteur romanesque « se contente » de faire évoluer des effets d'écriture, mutation scripturale solidaire d'une germination fictionnelle. Claude Simon a bien décrit ce phénomène de génétique littéraire :

Ce qu'on écrit [...] résulte, non pas du conflit entre le très vague [...] projet initial et la langue, mais au contraire d'une symbiose entre les deux qui fait [...] que le résultat est infiniment plus riche que l'intention (1986, p. 25).

Ainsi, grâce à la cohérence expressive d'un média unique, le texte littéraire peut se créer dans et par le présent d'une écriture, tout scénario demeurant forcément inutile et vague, puisque la fiction ne peut réellement prendre sa consistance imaginaire qu'au moment de l'expérience scripturale. Comme le formule bien Jacques Neefs : « La fiction est écriture, mais l'écriture est la découverte de la fiction, dans l'aventure de la langue » (p. 68). En littérature, l'écriture est donc souvent matière à fiction, « aventure singulière du narrateur qui ne cesse de chercher, découvrant à tâtons le monde dans et par l'écriture » (Simon, 1981, p. 5).

Film

Face au scénario, la réalisation du film se place d'emblée sous le signe de la rupture, de la fracture. Le récit écrit doit — c'est *élémentaire*, dans tous les sens du mot — adopter un autre système de représentation, un système irrémédiablement autre. Ce n'est pas impunément que l'on abandonne l'abstrait scriptural pour élaborer le récit sur la base d'une mimésis analogique, d'une « monstration » (Gaudreault, p. 83). Le cinéma amène avec lui la narrativité intrinsèque et autres attributs médiatiques qui, à des titres divers, définissent sa nature : mouvement, temporalité propre, forte présence, prégnance des visages, etc. Les professionnels du cinéma tiennent souvent le *casting* pour

une expérience décisive et effrayante. Comment le personnage de papier va-t-il s'accommoder du personnage réel destiné à le remplacer tout en lui donnant vie? Et vice versa: comment l'acteur va-t-il s'accommoder de ce personnage dont la consistance imaginaire surgit, cataplasma incertain, de quelques lignes d'écriture? Cette angoisse entourant le choix d'une incarnation semble très significative de cet abîme, de cette faille qui sépare deux univers sémiotiques différents.

Les conséquences de cette fracture sont multiples. L'une des plus importantes concerne la tension extrême sur laquelle se construit le scénario, du moins lorsqu'il hésite entre l'effet littéraire et l'effet filmique à ménager, lorsqu'il oscille entre le lecteur et le spectateur². Une autre conséquence, plus perverse celle-là, est l'énergie désespérée que mettent certains scénaristes à combler la faille entre les deux champs d'expression médiatique. C'est le « rêve d'une écriture iconique en rapport analogique avec le film » (Viswanathan, p. 14). Ainsi, il existe plusieurs systèmes scripto-symboles capables d'anticiper, de prévoir de la manière la plus précise possible ce que devra être le film, et ce, en poussant l'écriture jusqu'aux confins de sa capacité à « maîtriser » l'image. Je pense notamment à la « partition-scénario » de Zlatoff. Celui-ci tente d'accéder au plein épanouissement du scénario en proposant un système de « cinécriture », c'est-à-dire un code de notations intégrant des paramètres aussi divers que les gestes des acteurs, les mouve-

ments de caméra, les profondeurs de champ, les timbres de voix, etc. (p. 156). C'est là une entreprise certes courageuse, mais se lisant aussi comme une volonté de préservation, comme un souci de protection. Il s'agit d'éviter, voire de contourner le choc de la transécriture, le traumatisme de la transmédiation et, par précaution excessive, de différer sans cesse le passage à la réalisation, bref de « reculer pour mieux sauter ».

Paradoxalement donc, un scénario aussi « total » rejoint la tendance à l'autonomie signalée plus haut. En croyant pouvoir programmer scripturalement toute l'expression filmique, on tend au scénario le miroir magique de la Reine jalouse de Blanche-Neige, le miroir narcissique de l'œuvre déjà accomplie où la production serait une simple duplication de l'« original » ! « Comme si, constate Benoît Peeters, la matière cinématographique, transférée de tous côtés, pouvait être différée jusqu'à devenir facultative » (1992a, p. 168). Il poursuit sa réflexion en comparant cette situation à une histoire étrange contée par Borgès : un empereur, un jour, commande une carte de l'empire qu'il veut aussi vaste que le territoire de l'empire...

Bande dessinée

À première vue, la bande dessinée semble se distinguer de l'expérience de création littéraire. En effet, on ne la place pas spontanément dans la perspective d'une anticipation scénarique qui serait en continuité « siamoise » avec l'œuvre achevée. Beaucoup de BD possè-

2 Pour plus de précisions voir Isabelle Raynaud, « le Lecteur/spectateur du scénario ».

dent d'ailleurs une double signature : celle du scénariste et celle du dessinateur, ce dernier faisant office de réalisateur. Révélant une distinction des tâches, cette élaboration en tandem indique aussi une inévitable fissure entre le scénario et sa « traduction » dessinée.

Sans aller jusqu'à établir une typologie génétique de la BD, il faut relativiser d'emblée l'importance de cet entre-deux. D'abord, parce que le neuvième art compte beaucoup de véritables « auteurs complets ». Ils inventent leurs récits à la pointe du crayon, en mêlant, dans un même mouvement créateur, flux graphiques (dessin-écriture) et flux narratifs, c'est-à-dire les composantes ontologiques du média bande dessinée. Tels sont les Hergé, Franquin, Moebius, Mac Cay, etc., qui connaissent la chance de créer en auteur harmonieusement autonome : « Au lieu d'illustrer un scénario préalable (ce scénario fût-il le sien propre), il invente sur la page même un récit qui, d'emblée, prend la forme d'une bande dessinée » (Peeters, 1988a, p. 41).

À l'autre extrême, on trouve le scénariste autonome et fier de l'être. Pour celui-ci, la franche séparation du travail permet d'éviter la complaisance dans le dessin en opérant cette mise à distance volontaire, cette sorte de *rupture épistémologique* préconisée par les « méthodologues » des sciences sociales. Tout comme le sociologue doit faire l'effort de se mettre à distance des phénomènes qu'il observe, le scénariste doit se méfier du chant des sirènes iconiques. Pour bien observer les phénomènes sociaux, il faut éviter de se laisser atteindre par ceux-ci. Pour bien raconter, il ne

faut pas se laisser fasciner par les images. Le dessinateur resterait toujours comme englué dans sa création graphique, délaissant ainsi l'urgence communicationnelle du fil narratif. Telle est la position d'un scénariste comme Jean-Michel Charlier :

Un dessinateur qui dessine sa propre histoire aura toujours tendance à s'attarder complaisamment sur les scènes qu'il aime dessiner et à escamoter celles sur lesquelles il se sent moins à l'aise. Jijé, par exemple, adorait dessiner les chevaux, il en aurait fait dix pages, en délayant s'il le fallait [...]. Le scénariste n'a pas ce problème, il a même probablement dans le découpage une rigueur que n'aurait pas le dessinateur s'il intervenait (p. 65).

Cette conception qui tend à attribuer clairement la responsabilité du récit à un scénariste retiré dans sa tour d'ivoire n'est pas très éloignée de la métaphore classique d'un « scénario en béton », un scénario achevé, autonome, autoritaire qui devrait en imposer à la force de gravité du média qu'il choisit pour s'exprimer, un scénario-équation qui, un rien hystérique, éviterait toute compromission médiatique pour préserver sa belle cohérence...

Si ces deux « écoles » antagonistes existent en BD, la très fréquente forme du duo permet d'intéressantes modalités de collaborations et d'interactions. Les conditions de confection de la BD facilitent, bien sûr, cette possibilité d'échange. Le passage à la réalisation n'y nécessite pas, à la différence du septième art, la mise au travail d'une importante équipe (même si les *comics* américains reposent, plus qu'en Europe, sur un morcellement des tâches). Ainsi, il n'est pas rare de voir des scénaristes se mêler de la mise en dessin tout en laissant le dessinateur intervenir dans le scénario. Tex-

tes et découpages accompagnés d'esquisses ou de proposition de cadrage, idées de dessins porteurs de promesses narratives, etc. ; comme le précise Peeters, un des adeptes de cette dynamique de collaboration : « écrire pour la bande dessinée, c'est aussi mettre en fiction un style particulier de dessin » (1991, p. 111). Jacques Lob, scénariste lui aussi, le confirme :

Je construis l'histoire au fur et à mesure que le dessin progresse. Le fait, pour *le Transperceneige*, de voir avancer le dessin de Rochette, avec qui je travaillais pour la première fois, m'a fortement influencé. Sa manière de restituer des ambiances, de dessiner les personnages, influait sur le cours de l'histoire que je continuais à écrire (p. 197).

La différence par le média

Ces observations relevant du contexte d'élaboration d'une bande dessinée renvoient aussi, indirectement, à la nature profonde du média. Comparer cinéma et BD sur le plan d'une fracture scénario-réalisation, c'est inévitablement appréhender la nature spécifique de ces deux moyens d'expression ; c'est, selon la *médiatique narrative*, mesurer la force de gravité qu'ils opposent respectivement au projet narratif.

Si la fracture paraît moins importante en BD qu'au cinéma, c'est que les deux médias sont ontologiquement très différents, malgré quelques ressemblances de surfaces qui, du reste, ne sont pas sans porter atteinte à la réputation de la bande dessinée. La BD ? C'est le film du pauvre, du cinéma avec arrêt sur image, etc.

Comparons très brièvement quelques caractères divergents de ces deux moyens de raconter en images. Par rapport à l'image de BD, celle du film est d'abord singulièrement

anonyme, c'est-à-dire que le spectateur n'y reconnaît pas très aisément l'empreinte d'un énonciateur, d'un « auteur ». Cela tient à cette évidence, à cette transparence référentielle que manifeste l'image enregistrée des photographes. Photographes d'ailleurs eux-mêmes insaisissables, le rythme de leur succession devant créer l'illusion de mouvement. Les images de bande dessinée sont, quant à elles, toujours singulières. Elles produisent toujours un effet de signature, un effet de trace.

Le dessin et l'écriture sont par nature des traces. Même les productions les plus transparentes de la ligne claire font preuve d'une sorte d'incapacité atavique à atteindre une entière transparence. Le dessin n'est jamais un simple moyen de figuration, quelque chose en lui fait réticence, aspérité, opacité ; il s'accroche obstinément à la subjectivité d'un style (Marion, 1991, p. 61).

L'image signée de la BD est donc toujours *opaque*. « Avant de représenter, elle est auto-monstration dans la trace d'une identité graphique perçue dans la spécificité d'une empreinte » (Marion, 1990, p. 367). Avec ses images fixes juxtaposées, ses phylactères et ses idéogrammes, la BD ne place pas ses personnages dans la même réalité « interactive » que le cinéma ou le théâtre. Les personnages n'y jouent pas de rôle : ils sont *dessinés* dans un rôle. S'il y a monstration — simulacre analogique —, c'est donc avant tout une *monstration graphique*. Voilà pourquoi j'ai proposé de donner le nom d'instance de *graphiation* à cette instance énonciatrice particulière qui « traite » le matériau graphique constitutif de la bande dessinée et lui insuffle, de manière réflexive, l'empreinte de sa subjectivité singu-

lière, la marque de son style propre. Ce néologisme me paraît justifié par le fait que la monstration n'a pas en BD la même transparence figurative, la même transitivité qu'au cinéma.

En bande dessinée, la matière graphique fait toujours résistance, opacité, et elle empêche la monstration d'être pleinement transitive. C'est dans cette réticence réflexive que s'affirme précisément un effet de trace (Marion, 1992, p. 34).

La BD accède donc, par nature, à une homogénéité, à une cohérence graphique. Pour le film, cette cohérence est plus difficile à atteindre, ne serait-ce que parce qu'il doit transiger avec un réel toujours complexe : l'espace capricieux du « profilmique ³ ». C'est le prix qu'il doit payer pour obtenir la puissance réaliste de son illusion. Sur ce plan, nulle BD ne peut véritablement rivaliser avec le film, car elle est obligée de « tout » faire croire — décors, bruits, mouvements, etc. — avec son seul dispositif graphique. En ce qui concerne la force imaginaire de la fiction construite, cette apparente indigence du neuvième art ne signifie pourtant pas déficit qualitatif. Au contraire, on peut penser que les efforts qu'il doit déployer pour mettre en place son illusion référentielle sont naturellement solidaires de la fiction, si du moins on prend celle-ci dans le sens d'un assemblage imaginaire. Commentant sa collaboration scénarique avec Manara, Fellini observe que

la BD, plus que le ciné, bénéficie de la collaboration des lecteurs : on leur raconte une histoire qu'ils se racontent à eux-mêmes ; à leur propre rythme et imaginaire [...]. La BD

est une expression plus pure que le ciné parce que moins réaliste, plus allusive.

La « faiblesse réaliste » de la BD serait le gage de sa pureté fictionnelle. La résistance du code, la cohérence graphique entièrement construite permettraient paradoxalement une fiction plus « vraie », d'autant plus crédible qu'elle doit être admise par le consensus actif d'un lecteur-spectateur complice.

BD et cinéma se différencient aussi par leur gestion respective de l'espace-temps. Le film construit son récit sur le défilement imposé des images cinétiques. Le contrat spectatorial de la bande dessinée ne prévoit pas de service temporalité lors de la livraison du message. Avec la juxtaposition et la mise en chaîne de ses images-vignettes, la BD utilise l'espace pour faire croire au temps. S'il y a durée, elle ne peut être que subjective. Elle se confond avec le cheminement temporel de la lecture, et le temps n'y est pas introduit. Pour accéder à ce que Deleuze appelle « l'image-temps », la BD a impérativement besoin d'un lecteur-spectateur. « Lire une bande dessinée, c'est donc parcourir une sorte de jeu de l'oie graphique, rythmé subjectivement par l'acte spectatorial de franchissement des cadres » (Marion, 1992, p. 229). Si l'absence de défilement et l'abstraction d'un espace substitué au temps semblent affaiblir la force de l'illusion, ils donnent aussi accès à d'autres jeux. La contiguïté des images qui, contrairement au cinéma, ne s'évanouissent pas, permet de très riches possibilités de « mise en réseau » de

³ Sans entrer dans les détails, « la notion de profilmique désigne purement et simplement ce qu'a filmé la caméra » (voir André Gardies et Jean Bessalel).

celles-ci (Groensteen, 1990, p. 26). De multiples liens — graphiques, chromatiques, sémantiques, narratifs, etc. — peuvent ainsi librement se tisser sur la page.

Génétique hergéenne

La fracture scénario-réalisation n'a donc pas, au cinéma, le même sens qu'en bande dessinée. Avec le neuvième art, et pour autant que scénario et mise en dessin soient séparés, on ne fait que passer d'une abstraction à une autre. On passe de l'irréductible abstraction d'un texte écrit à l'abstraction narrative d'un espace graphique chargé de donner l'illusion du temps. Plus globalement, la BD n'a pas à subir l'épreuve de réalité, du moins pas avec les mêmes exigences que le film. Cette angoisse du *casting*, ce choc de l'incarnation physique, la BD ne la connaît que de façon « secondaire ». Le monde proposé en monstration s'y présente comme déjà filtré. Il est interprété dans un artefact graphique codé, là où le film joue les illusions terribles et fascinantes d'une réalité surprise qui viendrait se raconter de son plein gré. En BD, la fiction de la fable développée dans le scénario ressemble « ontologiquement » à la fiction inhérente à toute représentation dessinée.

Délivrée de l'emprise du réel qui tient à négocier son image, la BD subit moins le joug de la *censure référentielle*. On lui laisse construire son petit monde graphique, dans lequel scénario, mise en image et mise en texture peuvent nouer des liens de complicité inten-

ses. Quant au film, sa force d'illusion est médiatiquement suspecte, et son scénario ne passe pas la frontière sans être fouillé.

Par nature, la BD procède de l'empreinte dessinée d'un énonciateur-sujet et peut alors naître d'une gestation graphique homogène. Cela se vérifie surtout dans le cas des auteurs uniques et complets évoqués plus haut. Pour ces créateurs « de type hergéen », l'œuvre découle de la transformation naturelle d'un avant-texte. La persistance d'un matériau graphique évolutif minimise l'effet de fracture en maintenant scénario et réalisation médiatisée dans une même cohérence sémiotique ; du moins la fracture se cantonne-t-elle à des opérations participant, contrairement au film, du même univers sémiotique : passage à l'encre, couleur, lettrage, etc.

L'examen des archives et des carnets d'Hergé⁴ montre bien comment ses créations surgissent peu à peu d'une sorte de *corps à corps avec le média*. C'est aussi ce qui transparait nettement de son œuvre inachevée, *Tintin et l'Alph'art*. C'est la matière graphique même qui se trouve mise en jeu dans l'invention de l'histoire. L'instantanéité des échanges entre le visuel et le verbal permet de « régler un problème narratif par une astuce graphique, une difficulté de dessin par une trouvaille littéraire » (Peeters, 1991, p. 106). Dans ces esquisses propres aux scénarios graphiques, on peut surprendre une forme dans son jaillissement, percevoir un véritable processus de fécondation graphique dans son présent per-

4 Voir Peeters, « Projets, croquis, histoires interrompues », 1988b.

pétuel. La physionomie encore mouvante de certains personnages naissants peut engendrer une série de dialogues non prévus, de même qu'une liste de noms griffonnés en marge des cases peut guider le crayon vers certains visages. Ainsi, par exemple, cette secrétaire de *l'Alpb'art* : de la précision progressive de son portrait esquissé surgira une personnalité de femme hystérique, qui n'était pas prévue au départ⁵.

Chez Hergé, textes et images sont pris dans un même mouvement de création où graphiation, monstration et narration se confondent et interagissent. Curieux espace composite qui correspond précisément à l'esprit même du média bande dessinée, tout risque de fracture étant ainsi évité. Les carnets d'Hergé sont chargés de séries de mots, d'idées de dessins, d'esquisses autour desquelles le récit se fixe peu à peu. La création devient l'exploration d'une prolifération, le parcours de « tous les embranchements d'une arborescence » (Peeters, 1992b, p. 30). On songe à ce mot de Ricardou : « Les grands récits se reconnaissent à ce signe que la fiction qu'ils proposent n'est rien d'autre que la dramatisation de leur propre fonctionnement » (p. 178).

Storyboard et images complices

Lorsque l'on compare film et bande dessinée sur le plan de leur genèse, on songe immédiatement au *storyboard*, cette version graphique du scénario qui passe parfois pour être la bande dessinée du film. Le film emprunte-t-

il les voies expressives de la BD pour accéder à sa vraie nature ? Que se cache-t-il derrière cet air de famille ? C'est par quelques éléments de réponse à ces questions que s'élabore ma conclusion.

Face au *storyboard*, l'histoire du cinéma oscille entre deux pôles : utilisation enthousiaste d'une part, méfiance ou rejet d'autre part. Chez les partisans du *storyboard*, il n'est pas rare de retrouver un esprit de continuité entre avant-texte et texte, entre anticipation scénarique et film, qui n'est pas sans rappeler celle évoquée ci-dessus à propos d'Hergé. Les cas les plus intéressants sont constitués par les réalisateurs cherchant à prolonger dans le film l'esprit graphique présent dans l'avant-film. Tableaux-croquis de Méliès, esquisses de Hasler pour Fritz Lang, travail graphique de Menzies pour *Autant en emporte le vent*, etc., les exemples sont nombreux où le film tente de préserver le mieux possible l'ambiance graphique du *storyboard*. Certains n'hésitent pas à poser des hypothèses plus hardies, par exemple en considérant le *storyboard* de Perry Ferguson comme la base même du style wellésien.

Le *storyboard* devait parfaitement s'épanouir au temps du muet et dans les périodes privilégiant le travail en studio. Nombreux sont alors les cas de « cinégraphies » (Peeters, 1992b, p. 27) où les films conservent les marques du dessin qui est, pour ainsi dire, reproduit grandeur nature sous la forme de décors. C'est le cas du film *Dick Tracy* dans lequel certains décors volontairement factices transposent l'esprit

5 Voir à ce sujet les commentaires de Benoît Peeters (1988a).

de la BD originelle, celle-ci faisant office de *storyboard* de luxe.

Par contre, le *storyboard* paraît bien être rejeté dès que la primauté est donnée au décor naturel. On songe au néo-réalisme ou à la « nouvelle vague ». Pour des auteurs comme Bresson, le cinéma est un événement visuel irréductible. Le *storyboard* enfermerait l'image « dans un jeu de détermination multiple rendant impossible son surgissement à force de vouloir la cerner » (*ibid.*, p. 30). Comme l'explique Tarkovski, le réalisateur doit « sculpter le temps » (p. 61). On ne peut extraire un « bloc » de temps existentiel que de la matière même du film, inaccessible à tout *storyboard*.

Il est vrai que le dessin possède son système mimétique spécifique. Le film relève d'un autre ordre médiatique et sa représentation-narration lui appartient en propre. Mais le *storyboard* offre peut-être l'illusion que l'on peut différer, limiter, voire éviter cette fameuse fracture qui sépare le scénario de sa réalisation, dès lors qu'on leur invente une intense contiguïté. Cette manière d'étouffer la fracture médiatique se retrouve de façon exemplaire chez Hitchcock. Le maître du suspense ne le cachait pas, tout le film se jouait pour lui dans l'avant-texte et, plus spécifiquement, dans la préparation graphique d'un *storyboard* auquel il contribuait très étroitement.

Je fais toujours les films sur le papier [...]. Et quand je commence à tourner le film, pour moi, il est fini. Si bien fini que je souhaiterais ne pas avoir à le tourner. Je l'ai entièrement dans ma tête : sujet, cadrage, dialogues, tout (dans Chabrol et Truffaut, p. 156).

Hitchcock est un auteur complet comme Hergé auquel il ressemble d'ailleurs à plus d'un titre. « Complet » veut dire qu'il accepte mal la déperdition en termes de narcissisme créateur qu'entraîne toujours la fracture de la réalisation, moment où le démiurge doit bien partager, peu ou prou, son pouvoir. L'idéal eût été pour lui de faire évoluer sans heurts sa création au sein du même caisson d'isolation fictionnelle, à l'instar d'Hergé faisant naître ses récits dessinés d'un espace graphique homogène placé sous son seul contrôle.

La bande dessinée a elle aussi recours au *storyboard*. Il n'est pas rare de le voir accompagner le travail du scénariste. « Le *storyboard* de BD ressemble au *storyboard* de ciné, mais aussi au langage même de la bande dessinée » (Groensteen, 1992, p. 177), constatation évidente, sans doute, mais qui réintroduit la question de la médiatique. On peut comprendre d'abord que le *storyboard* du film ressemble à de la bande dessinée. Cependant, leur statut de communication diffère : l'un relève d'un travail provisoire d'anticipation et revêt une fonction de prospective visuelle, alors que l'autre propose des messages achevés et livrés sous leur forme médiatique « définitive ». Cela veut donc dire aussi que le *storyboard* de BD ressemble à de la BD. Derrière cette apparente tautologie se tient toute la différence, car le *storyboard* du film ne peut jamais, quant à lui, ressembler vraiment au film. La fracture transsémiotique est inéluctable. Pour la BD, le dessin est une finalité ; pour le film, il n'est forcément qu'un passage. Lorsqu'elle s'appuie

sur un *storyboard*, la BD n'est jamais qu'« un dessin qui s'est relu » (*ibid.*, p. 178). Par sa nature médiatique, elle se place donc bien dans la généalogie graphique évolutive évoquée plus haut. Le *storyboard* de BD est assuré de recevoir un suivi homogène ; il est le lieu d'un palimpseste fait de corrections et de repentirs. Nulle fracture, nulle altérité dans le matériau d'expression. Nulle expérience de « mise à mort » des plans préétablis. Nulle épreuve de réalité : tout se construit dans un monde gagné d'avance à la cause de la fiction, ce monde imaginaire, toujours-déjà associé à l'opacité graphique du dessin.

Dans le *storyboard* de BD, la plupart des composantes expressives du média convoité sont activées : dessins, cases, juxtaposition, tabularité, etc. Dans l'univers cinématographique, « le passage au film ruine tous ces rapports qui n'existent que sur le papier » (Ruiz, p. 93). Le film, dans sa différenciation nette avant-texte/texte, organise le risque créatif de la fracture. Le cinéma passe nécessairement par l'expérience de l'altérité, c'est peut-être en cela qu'il est médiatiquement adulte.

Références

- CARRIÈRE, Jean-Claude, « Réflexions d'un scénariste », dans *Autour du scénario*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 77-88.
- CHABROL, Claude et François TRUFFAUT, « Entretien avec Alfred Hitchcock », dans *la Politique des auteurs*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 1967, p. 93-102.
- CHARLIER, Jean-Michel, « Entretien », dans *Autour du scénario*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 49-66.
- DELEUZE, Gilles, *l'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985.
- FELLINI, Federico, « Federico Fellini sage comme la lune », dans *le Soir*, 1^{er} août 1990, p. 3.
- GARDIES, André et Jean BESSALEL, *Deux cents Mots clés de la théorie du cinéma*, Paris, Cerf, 1992.
- GAUDREAU, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Québec/Paris, Presses de l'Université Laval/Méridiens Klincksieck, 1988.
- GROENSTEEN, Thierry (1990), « Du septième au neuvième art. L'Inventaire des singularités », dans *CinémAction*, hors série, p. 16-28.
- (1992), « Du cinéma dessiné à la bande dessinée », dans *Storyboard, le cinéma dessiné*, Liège, Yellow Now, p. 171-183.
- LOB, Jacques, « Entretien », dans *Autour du scénario*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 103-110.
- MAILLOT, Pierre, « les Deux Sens du mot », dans *CinémAction*, 61, 1991, p. 34-40.
- MARION, Philippe (1990), « Figuration narrative et communication », dans *Recherches sociologiques*, 21, 3, p. 353-372.
- (1991), « Traces graphiques, lecture et vraisemblance », dans *l'Image BD - Het stripbeeld*, Actes du colloque international, Leuven, Open ogen et Centre belge de la bande dessinée, p. 57-70.
- (1993), *Traces en cases, travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Académia.
- NEEFS, Jacques, « la Projection du scénario », dans *Études françaises*, 28 (1992), p. 67-82.
- PEETERS, Benoît (1988a), « L'Écriture de l'autre », dans *les Cahiers de la bande dessinée*, 81, p. 40-43.
- (1988b), « Projets, croquis, histoires interrompues », dans *l'Univers d'Hergé*, 11, Paris, Rombaldi.
- (1991), *Case, planche, récit*, Tournai, Casterman.
- (1992a), « Du crayon à la caméra », dans *Storyboard, le cinéma dessiné*, Liège, Yellow Now, p. 153-170.
- (1992b), « Histoire du cinéma : allers-retours », dans *Storyboard, le cinéma dessiné*, Liège, Yellow Now, p. 9-32.
- PELLETIER, Esther, « Processus d'écriture et niveaux d'organisation du scénario et du film », dans *Cinémas*, 2, 1 (automne 1991), p. 43-65.
- RAYNAULD, Isabelle, « le Lecteur/spectateur du scénario », dans *Cinémas*, 2, 1 (automne 1991), p. 27-41.
- RICARDOU, Jean, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, 1967.
- RICCEUR, Paul, *Temps et récit*, II, *la Configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984.
- RUIZ, Raoul, « Entretien », dans *Storyboard, le cinéma dessiné*, Liège, Yellow Now, 1992, p. 91-99.
- SIMON, Claude (1981), *Orion aveugle*, Paris, Minuit.
- (1986), *Discours de Stockholm*, Paris, Minuit.
- TARKOVSKI, Andreï, *le Temps scellé. De « l'Enfance d'Ivan » au « Sacrifice »*, Paris, Les Cahiers du cinéma, 1989.
- VANOYE, Francis, *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, Paris, Nathan, 1991.
- VISWANATHAN, Jacqueline, « Action. Les Passages narrativo-descriptifs du scénario », dans *Cinémas*, 2, 1 (automne 1991), p. 7-27.
- ZLATOFF, Dominique, « Pour une forme scénarique véritablement cinématographique », dans *Autour du scénario*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 151-184.