

La perception de l'image dépend d'un code culturel

Je suis professeur d'esthétique dans un lycée technique et je dirige une recherche à l'Institut national de l'Audio-visuel, sur la bande dessinée et le roman-photo. Le but de cette recherche — qui se révèle difficile — est un peu celui qui nous occupe ici : comment lit-on une bande dessinée ? Comment l'œil se promène-t-il sur une page ? Comment perçoit-il la typographie des mots ? Enfin en quoi consistent les codes visuels. Nous ne progressons pas beaucoup. D'abord parce qu'il existe peu d'études sur ce sujet et que celles-ci sont anglo-saxonnes. Or il est avéré que les Anglo-saxons ne voient pas du tout comme nous. Ce qui ne simplifie pas notre tâche.

L'image, en tant que message, ne doit posséder qu'un seul sens, ce qui finalement est très compliqué parce qu'on s'aperçoit, hélas ! que les images sont perçues non pas en fonction d'un code de ressemblance (un code analogique) mais en fonction d'un code culturel. Vous connaissez tous la fameuse expérience réalisée de nombreuses fois aux Etats-Unis : on fait circuler auprès d'une population scolaire d'environ 8 à 16 ans une image qui représente un Blanc tenant un couteau et menaçant un Noir. On demande aux enfants ce qu'ils voient. Jusqu'à 12 ans les enfants voient l'image telle qu'elle est ; à partir de 12 ans, les traits de racisme se manifestent aux Etats-Unis (et sans doute ailleurs !). Une proportion de plus en plus grande d'enfants voient le jeune Noir menacer le Blanc, suivant le cliché traditionnel du Noir, individu dangereux. Plus on va vers le Sud, plus la proportion d'erreurs est grande. Donc, même quand l'image a un sens très précis, sans ambiguïté, elle est interprétée. Phénomène grave qui demande à être étudié. Je le répète, les codes de déchiffrement de l'image ne sont pas seulement des codes visuels, ce sont des codes culturels. D'où la méfiance de beaucoup de pédagogues vis-à-vis de l'image. C'est plutôt vis-à-vis de nos codes culturels et de nos stéréotypes que cette méfiance devrait s'exercer.

La compréhension différente des mots et de l'image est difficile à mettre en lumière. Au niveau de l'étude de l'image et surtout de l'agencement séquentiel d'images, on s'aperçoit de plus en plus que ce qui est visuel ne correspond pas toujours à des codes visuels, mais la plupart du temps, à des codes culturels et sociaux, mais aussi linguistiques. Par exemple l'agencement séquentiel au cinéma tient de la littérature. Opposer l'image et le mot me semble un non-sens. Il est assez vain de se disputer à propos de la suprématie de l'image sur le mot. Car tout se joue au niveau du code de ressemblance : pendant des décennies on a vu le lion exactement comme on le représentait au Moyen Age sur les blasons, c'est-à-dire que ça n'avait rien à voir avec la réalité ; mais si quelqu'un s'était avisé de dessiner un vrai lion, celui-ci n'aurait pas été reconnu. On en a beaucoup voulu aux Impressionnistes, non pas d'avoir changé la peinture, mais d'avoir changé le code de ressemblance. On ne le leur a pas pardonné à l'époque parce que cela perturbait des habitudes culturelles et sociales.

Les rapports image-texte

Quant à la complémentarité de l'image et du texte, le grand reproche fait aux bandes dessinées, c'est qu'elles sont généralement très pauvres au niveau du langage. Certains exégètes — dont la bonne foi n'est pas toujours la première qualité — vont jusqu'à compter le nombre de mots d'une page de bande dessinée. Evidemment c'est souvent très maigre. Ils en concluent que la bande dessinée est un art médiocre parce que le texte y est indigent. Ils oublient tout simplement que dans certains cas ce texte est volontairement très discret parce que la bande est silencieuse, et c'est là l'effet recherché. Souvent, aussi, l'image est assez significative pour se passer d'un texte abondant.

Un texte redondant est toujours affligeant. Par exemple, sous le dessin d'un personnage tenant une hache à la main, la phrase : « Et l'homme leva sa hache... » Cela tombe sous le sens ! Avec Didier Convard, nous faisons le texte après le dessin. En effet, lorsque je lui donnais les textes et les dialogues avant l'exécution

du dessin, ceux-ci perdaient ensuite leur raison d'être parce que l'image était bien plus parlante que ce que j'avais écrit. Nous réduisons donc le texte au minimum car il n'est pas utile de répéter la même chose dans deux codes différents — visuel et linguistique. Au contraire, lorsque je réalise des montages audio-visuels pour l'enseignement, je m'efforce d'obtenir une redondance du texte par rapport à l'image. Et cela dans un but éducatif : plus on sème de graines, plus on a de chances d'avoir une bonne récolte. Dans la bande dessinée ce n'est pas nécessaire.

A cet égard, une bande exemplaire est celle des **Aventures de Valerian** dessinée par J.-C. Mézières sur un scénario de J.-P. Christin, qui est professeur de journalisme à l'I.U.T. de Bordeaux. C'est le type même de la bande dessinée parfaite parce que jamais le texte ne double l'image. On ne peut retirer l'un sans rendre la bande incompréhensible. Ce qui n'est pas le cas pour **Astérix**, que l'on pourrait comprendre sans les images parce que le récit a une importance considérable.

La bande dessinée, c'est aussi l'onomatopée : l'art du « bang » et du « sbling ». M. Etienne, qui parle beaucoup mieux de Rimbaud que de la bande dessinée, a stigmatisé ces néologismes, généralement anglo-saxons dit-il, qui dénaturent le français et font de la bande dessinée un art mineur. Cela me paraît une confusion parce que n'importe quel enfant, même très simplet, ne pense pas qu'une onomatopée se lise comme un mot de français. Pour les linguistes, c'est la « transformation d'un volume phonico-temporel ». Il ne s'agit pas d'un mot, mais de la transformation d'ordre graphique d'un volume sonore ; le filet qui suit le ballon indique le moment et l'endroit où celui-ci a été émis.

Notre civilisation a toujours été celle de l'image

La bande dessinée favorise-t-elle l'expression ? A vrai dire, l'enfant parle très peu sur une bande dessinée ; il interiorise beaucoup. D'ailleurs on m'a reproché d'avoir prévu dans notre livre trop d'exercices du genre : « Racontez telle page de bande dessinée. » Dans le prochain ouvrage, que nous préparons actuellement, nous mettons l'accent sur les exercices graphiques ; on demande aux enfants de dessiner plus que de raconter. Ainsi, Antoine Roux propose très souvent aux enfants d'écouter un disque de **Dan Cooper** ou d'**Astérix**. Il leur dit ensuite : imaginez une bande dessinée en fonction de ce disque. A la fin de l'exercice, il fait circuler l'album pour montrer aux enfants comment un auteur a conçu, lui, la bande dessinée. On compare alors avec ce qu'ont fait les enfants. Je pense que c'est un travail beaucoup plus riche.

Il est en effet difficile de transposer la bande dessinée en langage oral. On peut se demander à ce propos si les méthodes d'enseignement des langues vivantes par la bande dessinée peuvent être réellement efficaces. Car l'apprentissage d'une langue est audio-phonique (l'enfant apprend sa langue maternelle au niveau de l'oreille et de la tentative de répétition). La bande dessinée, en la circonstance, ne peut constituer qu'une sorte d'« appât ».

Les enfants sont-ils capables de raconter une bande dessinée ? Apparemment non, sinon de manière inexacte. Car — et c'est là où les choses se compliquent — c'est un agencement qui ne tient pas uniquement au visuel, mais qui est difficilement racontable sans l'angle visuel. Je m'amuse souvent à écouter les gens raconter, dans le métro, dans le train, le film de la télévision ; on constate parfois de grandes différences entre ce qu'ils ont vu et ce qui s'est réellement passé. Et, en effet, ce n'est pas toujours facile. Lorsqu'on parle d'un film on utilise un code écrit ou oral. Au niveau du rendu, tous les critiques de film vous diront qu'ils sont souvent gênés car il leur faut « écrire » à propos de ce qui est « filmé ». On a d'ailleurs reproché à McLuhan d'avoir écrit un livre pour annoncer la fin du Livre ! D'où une certaine ambiguïté : le livre est le medium type de communication de masse qui sert finalement pour parler de tous les autres... C'est ce qui fait son côté à la fois attachant et tyrannique ; d'où que l'on parte, on arrive toujours au livre.

On dit très souvent que la bande dessinée est un moyen d'expression nouveau. Il a une centaine d'années ! En Europe surtout, nous sommes une civilisation de l'image et lorsqu'on croit la redécouvrir, ce n'est que sous sa forme électronique. Les livres d'Heures de la fin du Moyen Age étaient admirables au niveau des gravures. Gérard Blanchard réédite une version de Rabelais avec une typographie d'époque. On apprend que Rabelais fondait lui-même les caractères pour qu'ils deviennent images. On semble aujourd'hui la redécouvrir, mais notre civilisation a

toujours été une civilisation de l'image ! Celle-ci a précédé toutes les autres formes d'expression. Une certaine hypocrisie, ces dernières années, accrédite les théories de McLuhan selon lesquelles nous avons été soumis à un véritable terrorisme du livre !

Les enfants, qui s'expriment d'abord par l'image, sont des êtres normaux. Nous nous exprimons différemment peut-être parce que nous avons des media plus efficaces, plus rapides, moins analogiques et finalement plus directs ; le langage mathématique est le plus direct parce que c'est le plus abstrait. On a pu dire que l'apprentissage de la lecture de l'image doit précéder tout apprentissage de lecture. C'est très important pour le jeune enfant.

Commentaire des projections

Si l'on nous présente un certain arrangement de taches ou de lignes noires sur une surface blanche, notre œil se trouve arrêté. C'est à partir de là qu'on a eu l'idée d'associer ces taches noires à des significations. Soit la phrase imprimée : « C'est un homme », qui peut faire allusion par exemple à l'arrivée d'un personnage masculin. Entre les éléments de cette chaîne de sons et leur sens, il n'existe de rapports que ceux fixés par un certain code. Au contraire, lorsque nous voyons l'image d'un homme, il y a un rapport analogique entre cette image et un homme. Ce rapport existe, même s'il est souvent conventionnel. Entre l'image et la réalité, il existe certaines relations, alors qu'entre la chaîne des mots, les mots, et puis ce qu'ils représentent, il n'est que des rapports abstraits. Toutefois l'image elle-même tend vers une certaine abstraction, comme on l'observe de plus en plus dans les sigles, images de marque, labels, monogrammes, etc.

Si vous ne saviez pas le français, la phrase : « C'est un homme » ne vous dirait rien. De même, si je vous présente un sigle dont vous ignorez la signification, vous ne comprendrez pas. Il est certains sigles où l'utilisation du noir et du blanc crée des tensions, des directions, qui sont extrêmement intéressantes car elles résultent d'un travail concret à partir de masses, de lignes, de points de fuite. Par exemple, le sigle de Rungis développe un certain dynamisme, largement utilisé au moment de la Renaissance, l'utilisation de diagonales inverses qui donne un mouvement tournant : Rungis c'est la distribution.

Ce qui est intéressant dans ce type de recherches, c'est la création d'alphabets visuels. La publicité s'appuie souvent sur une constance au niveau du graphisme ; Cacharel dessine ses boutiques, ses vêtements en fonction d'un graphisme qui fait que l'ensemble va dans le sens d'une certaine idéologie de la firme, idéologie de qualité, de sophistication. L'alphabet choisi concourt à donner cette espèce d'élégance et de fonctionnalisme qui doit caractériser le design, qui est du beau fonctionnel. Situation ambiguë, car en fin de compte, la lettre est vraiment une image. Lorsqu'on oppose le mot et l'image, comme on l'a dit tout à l'heure, c'est souvent un débat qui n'a pas de sens. En fait, un mot n'est-il pas « vu » comme une image ? Ainsi, le sigle SNCF se lit globalement.

On retrouve ces procédés dans la bande dessinée. Le graphisme peut y transcrire un volume phonique, faire comprendre, par un trait tremblé, que tel personnage a peur. La bande dessinée utilise des lettrages qui ne sont pas des paroles, mais des transcriptions graphiques de conversations avec intonations, accent et parfois même musique. Dans une séquence d'*Astérix légionnaire*, un hôtelier présente le menu à Obélix et à Astérix, qui ont très faim, et non seulement on voit défiler les plats, mais, pour nous faire sentir que le personnage a un accent chantant, des petits oiseaux se promènent dans la bulle. On a affaire ici à deux façons différentes de parler.

La bande dessinée est un langage très clair et très simple dans la mesure où l'on y découvre visuellement le caractère des personnages. Dans la bande de Goscinny et Tabary : *Le grand vizir Iznogoud*, au niveau du travail de l'œil, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est pas nécessairement la bulle très grande et très grasse qui va retenir l'œil, mais plutôt le regard inexpressif du sultan, face à cette espèce de délire verbal : d'emblée, on devine l'antagonisme entre le

Au niveau des personnages, l'analogie disparaît complètement pour faire place à l'abstraction du sigle ; le sergent La Terreur et le soldat Mongaillard sont l'un en face de l'autre. Personnages abstraits, à la limite du réel, bien que le lettrage soit d'un réalisme tel, qu'en prononçant le contenu des ballons, on arrive à mettre le ton. Il y a là quelque chose de très astucieux, qui tient à la façon dont l'œil va s'attarder sur certaines voyelles pour saisir le ton et le son de la voix du sergent La Terreur. En outre, le filet sort directement de sa bouche — et c'est toujours ainsi dans la bande : les coups de feu partent directement du canon, le mot « clac ! » des souliers. A mon avis, la parfaite intégration image-son (c'est vraiment de la lettre-image) est finalement le secret de la bande dessinée.

Les publicitaires utilisent souvent, en les sophistiquant, les procédés de la bande dessinée. La bande dessinée, art populaire par excellence, ne s'embarrasse pas de sophistication. La publicité, qui veut vendre des produits élaborés (ou réputés tels), a évidemment d'autres soucis.

Certaines bandes de la revue **Mad**, magazine satirique américain, déclenchent les critiques les plus acerbes des puristes. L'image est remplie de bruits. Par des procédés extrêmement simples, visuellement repérables, elle donne vraiment l'impression que l'on est dans un enfer sonore où le moindre bruit de pas prend une ampleur extrême.

Dans la bande dessinée dite classique (qui est plutôt du texte illustré) il y a un procédé qui est double. On a remarqué que l'enfant battait de l'œil de la façon suivante ; d'abord il repérait l'image, ensuite il lisait le texte quand il savait lire, puis il revenait à l'image. Il y a un aller et retour que certains ont qualifié d'abusif, c'est-à-dire qu'au lieu de lire une bande dessinée en trois ou quatre secondes, on peut arriver à dix secondes, ce qui est énorme. On a donc supprimé ces deux façons de voir. En réalité, des considérations esthétiques ont joué. Les dessinateurs de cette époque, souvent des peintres, se refusaient à placer des bulles dans leurs images. D'autre part, ces bandes dessinées s'adressaient à une clientèle beaucoup plus relevée que celle des lecteurs habituels de « comics ». La première bande dessinée avec des bulles date de 1898, elle est due à Rudolf Dirks qui nous donne **The Katzenjammer kids** (**Pim Pam Poum** en français). Or cet auteur, d'origine germanique, était Américain de fraîche date ; il parlait très mal sa langue d'adoption et ses lecteurs parlaient aussi très mal l'américain (le titre même, **Katzenjammer**, est hérité de l'allemand) ; les personnages ne disaient pas « What is this ? », mais « Vat iz zis » comme en allemand et seule la bande dessinée pouvait rendre cela.

D'autres formes, plus littéraires, s'adressaient à une autre clientèle. **Tarzan**, qui est écrit de cette façon — un dessin et un texte narratif en dessous — est sorti des romans de Burroughs et celui qui lui a donné sa forme actuelle, Burne Hogarth, a très vite pris un poste de professeur dans une école de Beaux-Arts. Il travaillait avec les techniques du roman illustré.

Certaines séquences des **Peanuts** montrent comment, dans la bande dessinée, la durée est liée à la spatialité : plus l'image est grande, plus le temps est long. Et lorsque notre œil s'attarde un peu plus longuement sur une image, cela indique que la lecture en est relativement lente. Ensuite vient l'action — une suite d'images —, le processus s'accélère et les enfants comprennent très bien cette façon de hacher la séquence par de petites images pour traduire la répétition, la vivacité, la rapidité de l'action.

Autre séquence intéressante de la même bande : les démêlés de Charlie Brown avec son cerf-volant. Aucun des nombreux enfants auxquels nous l'avons soumise (niveau école élémentaire) n'a été gêné par l'absence du cerf-volant à un moment où seule la ficelle reste visible. On comprend que le cerf-volant vole plus haut que la limite de l'image. Les enfants ne se trompent pas ; ils conçoivent très bien que Charlie Brown soit au centre de l'action au lieu du cerf-volant. Or quand un enfant dessine une bande semblable — et on en a fait l'expérience — il dessine le cerf-volant, parce que l'enfant est logique, bien qu'il en reconnaisse l'inutilité. C'est toujours délicat de faire faire des bandes dessinées aux enfants parce que ceux-ci se réfèrent à des codes beaucoup plus logiques que les nôtres. Lorsqu'un enfant dessine une voiture, il représente les quatre roues, même si la perspective ne permet d'en voir que deux. L'enfant est cubiste par nature et il voit souvent l'objet sur toutes ses faces.

Nous sommes tellement habitués à un sens de lecture que lorsqu'une bande se lit dans l'autre sens, elle débouche sur le gag. De même, les personnages passent ordinairement d'une case à l'autre sans qu'on les voie passer, et si le personnage passe réellement derrière la case, on obtient un effet comique. Ce qui montre bien que tout dans la bande dessinée est convention. La lecture de la bande dessinée est d'autant plus facile qu'elle est hypercodée. D'ailleurs l'enfant est perturbé quand on supprime les codes. Et la peinture, qui est un art décodifié (on pourrait presque dire un art hypocodifié !), est le type même de l'art difficilement populaire parce que les lignes de référence sont peu nombreuses. Le cinéma d'art et d'essai, parce qu'il est décodifié, est de même très peu populaire, au sens de facilité de lecture. Beaucoup de linguistes estiment que la bande dessinée n'est pas un langage, c'est-à-dire ne possède pas la double articulation, caractéristique paraît-il, du langage, mais plutôt un ensemble de codes parfaitement structurés.

Little Nemo fournit un exemple intéressant des mouvements de l'œil. Les enfants, même s'ils comprennent mal les dialogues, sont très vite pris par l'atmosphère poétique — ceci c'est au niveau de la connotation. Au niveau de la dénotation, c'est-à-dire au niveau réaliste, il est très intéressant d'observer alors l'enfant lecteur, de voir son œil se promener ici et là. Tantôt il y a ellipse dans l'espace : on passe d'un pâté d'immeubles à un autre ; tantôt il n'y a pratiquement pas de changement au niveau de l'espace, on reste dans le même lieu, mais il y a changement au niveau du temps ; le balayage de l'œil aboutit à une chute, chute du personnage et chute du récit. C'est l'illustration parfaite de l'utilisation du cadrage, des possibilités de l'image pour conduire l'œil. Est-ce l'enfant qui conduit son œil ou la bande dessinée qui dirige le regard, je n'ai pas encore réussi à le déterminer.

Le dessinateur sait utiliser quantités de procédés photographiques pour donner l'impression du mouvement et de la vitesse. Par exemple, comme dans cette photo (**Gil Jourdan**), le décor s'estompe et on ne le voit plus guère ; ainsi la voiture lancée à toute allure donne une impression de flou, puis elle est arrêtée par l'accident, et le décor redevient net. Notre œil est habitué à reconnaître cet effet dans la photo d'une Formule Un qui roule à 200 à l'heure aux Vingt-quatre heures du Mans : la voiture est nette mais les tribunes sont floues. C'est encore un code.

Les publicitaires des années cinquante ont découvert que l'œil se promène lorsqu'il parcourt une image en Z ; cette découverte se réfère à un système de lecture qui nous vient de la Renaissance : l'utilisation des « diagonales tragiques ». Cette image de sauvetage (extraite de **Luc Bradefer**) montre un plongeur descendant de gauche à droite, il semble aller très vite ; d'une image à l'autre le mouvement de l'œil se poursuit, et si le personnage remonte la diagonale dans un sens auquel l'œil n'est pas habitué, on sent qu'il peine pour remonter à la surface le corps de son camarade. Ainsi la compréhension de ces images est faite uniquement par un balayage et un rebalayage de l'œil, lié à une tradition picturale vieille de quatre cents ans, qu'on ne doit pas au cinéma comme on veut bien le dire, mais à un certain Alberti, qui a défini, au XIV^e siècle italien, toutes les règles de la perspective, toute la visualisation et qui connaissait parfaitement ce qu'ont redécouvert nos publicitaires.

Il serait intéressant d'étudier parallèlement le rôle des couleurs, dont l'utilisation se réfère à des codes du même genre.

On est tellement habitué à lire de gauche à droite qu'on attend que l'épée de Prince Vaillant revue par Gotlib — dans ses **Dingodossiers** — soit à droite, et elle est de haut en bas. Notre œil est habitué à un sens de lecture et le dessinateur le rompt de façon à donner plus de force à son action et aussi pour développer son côté parodique.

Une page des **Aventures de Corto Maltese** (due à Hugo Pratt et parue dans **Pif**), offre une sorte de résumé de notre façon de voir. Tout le bas est noir et, automatiquement, l'œil va en haut car il refuse le noir (dans la mesure où il y a beaucoup de blanc). Donc l'œil passe vers le haut, où il reconnaît un avion. Dans la case

suivante, je découvre la croix noire de l'avion (sur un fond blanc). Cette information est confirmée ensuite (sur fond noir). Enfin, la dernière image me contraint à oublier l'avion, pour me forcer à regarder le décor de tranchées. Quelle sobriété de moyens !

Pour terminer, j'évoquerai une autre image de **Corto Maltese** (parue dans **Pif**), qui concrétise les traumatismes que l'on fait subir à notre œil sans que celui-ci en ait conscience. Le lecteur a l'impression que le malheureux personnage est accablé sous les pierres. Effet produit tout simplement par l'augmentation du volume des noirs par rapport aux blancs. Image n° 1 : en haut, quelques pavés. Image n° 2, un peu plus de noir, etc., jusqu'à l'avant-dernière image où nous sommes presque dans le noir complet, à cause des pavés qui tombent. On a là, je crois, l'illustration des tensions qui s'exercent au niveau de l'œil pour déboucher sur une technique narrative.

Dans cette dernière image dessinée par Didier Convard (**L'Archipel oublié**), l'œil est attiré par les mondes de demain qui sont dans le fond, tout noirs, et se reporte sur les cheveux du héros, personnage principal, dont le contre-jour souligne le côté presque fragile par rapport au reste, uniquement obtenu avec les noirs et les blancs.

Serge Saint-Michel

Ouvrages cités

Goscinnny et Uderzo : coll. **Astérix**. Dargaud.

Goscinnny et Morris : coll. **Lucky Luke**. Dupuis et Dargaud.

Christin et Mézières : coll. **Valerian**. Dargaud.

Mac Cay : **Little Nemo**. Pierre Horay éd.

Weinberg : coll. **Dan Cooper**. Dargaud.

Goscinnny et Tabary : **Le grand vizir Iznogoud**. Dargaud.

Touïs et Frydman : **Le sergent La Terreur**. Dargaud.

Dirks, puis Knerr : **Pim Pam Poum**, Hachette, coll. Classiques B.D.

Burroughs et Hogarth : **Tarzan**. Ed. Serg (épuisé) et Ed. Williams France.

Schulz : coll. **Peanuts**, Hachette.

Les amours de Snoopy, Hachette, coll. Classiques B.D.

Coll. **Snoopy**, Gallimard.

Tillieux : **Le Chinois à deux roues**, coll. Gil Jourdan. Dupuis.

Ritt et Gray : **Luc Bradefer**. Ed. Serg.

Gotlib : **Dingodossiers**. Dargaud.

Pratt : **Corto Maltese**, journal **Pif**, éditions Vaillant (puis albums Casterman).

Convard et Saint-Michel : **L'Archipel oublié**, dans **L'Office de la photo**.

Le français et la bande dessinée, études et travaux pratiques, Nathan.

Voir aussi les études sur la Bande dessinée publiées dans les **Bulletins d'analyses** n° 25 : exposés de Marion Durand et d'Antoine Roux (épuisé) et n° 35 : Une centaine de bandes dessinées.