



suspense

par Raphaël Baroni

[Avril 2017]

A priori, l'ensemble des médias capables de raconter une histoire partagent un certain nombre de traits communs, parmi lesquels figure une caractéristique essentielle pour les récits de fiction : ces derniers doivent être capables de construire un monde dans lequel le récepteur (lecteur, auditeur, spectateur) peut s'immerger par l'imagination. Sur la base de cette immersion, il devient possible de nouer une intrigue, c'est-à-dire de produire une tension orientée vers un dénouement, ce qui revient à dynamiser la durée de la représentation ou du spectacle, à lui imprimer un rythme fondé sur l'intérêt du récepteur concernant la suite du récit. Pour être plus précis, certains narratologues considèrent qu'il existe trois types d'« intérêt narratif », que l'on peut aussi considérer comme trois modalités distinctes de la « tension narrative » (Baroni 2007) : 1. le *suspense*, qui est orienté en direction du futur de l'histoire racontée, en lien avec le développement incertain d'une action, ce qui pousse le récepteur à se demander « que va-t-il arriver ? » ; 2. la *curiosité*, qui joue sur une représentation mystérieuse des événements, de sorte que l'on s'interroge sur la nature de ce qui arrive ou de ce qui est déjà arrivé ; 3. la *surprise*, qui est un effet limité dans le temps, lié aux développements imprévus de l'histoire.

Définie de cette manière, la tension narrative, qui détermine les charnières de l'intrigue, ne repose pas uniquement sur le contenu du récit (ce qui est raconté), mais également sur la manière dont les informations concernant l'histoire sont présentées (Baroni 2017), et notamment sur la dilatation du récit, sur ces éléments retardant le dénouement que Barthes définissait comme des « catalyses ». D'une part, la curiosité se manifeste par une certaine opacité de la représentation, souvent en jouant sur des effets de focalisation externe ou sur des lacunes provisoires auxquelles succèdent des éclairages rétrospectifs. D'autre part, le suspense repose sur différents procédés d'identification (qui dépendent de la caractérisation du personnage) et il est également modulé par des variations de l'ordre ou de la durée du récit. Un procédé classique pour induire du suspense consiste par exemple à anticiper un danger qui menace le protagoniste (prolepse), ou à interrompre un épisode ou un chapitre du récit à un moment particulièrement tendu, ce qui produit un effet de *cliffhanger*.



L'essor de la « narratologie transmédiat » nous invite cependant à la prudence lorsqu'il s'agit d'élargir la portée de concepts qui ont été développés dans le creuset des études littéraires. Si une tension peut potentiellement se nouer et se dénouer dans n'importe quelle forme de représentation narrative, il faut tenir compte des spécificités sémiotiques de chaque média quand il s'agit d'analyser les dispositifs textuels, visuels ou sonores susceptibles d'en moduler l'intensité. À l'instar du cinéma, pour induire du suspense, la bande dessinée peut exploiter ce que François Jost (1987 : 28-29) appellerait une « ocularisation spectatorielle », par exemple en montrant un danger que le protagoniste ignore. Il est aussi possible d'exploiter la technique du « hors-champ » pour susciter de la curiosité, par exemple lorsqu'un objet ou un événement surprend le personnage dans l'espace de la diégèse, tout en étant provisoirement dissimulé au lecteur, ce qui équivaut à une focalisation « restreinte » (Baroni 2017).



En dépit de ces rapprochements occasionnels, qui reposent sur des traits visuels communs à la bande dessinée et au cinéma, il faut néanmoins tenir compte de divergences profondes entre ces médias quand il s'agit de nouer ou d'entretenir la tension du récit jusqu'au dénouement. Le cinéma, en déterminant en amont la durée du spectacle, produit un suspense très différent de celui induit par des médias livresques tels que la littérature ou la bande dessinée. D'ailleurs, la musique joue un rôle central dans la modulation de la tension narrative au cinéma, ce qui souligne que la temporalité demeure une variable incompressible dans les récits audio-visuels, même si les supports numériques, en proposant des « chapitrages » et des formes de « navigation » alternatives (accélération,

ralenti), ont quelque peu brouillé les frontières. À l'inverse, un lecteur peut toujours sauter les pages d'un livre ou laisser vagabonder son regard sur les images exposées dans un album. Cet étalement des images dans l'espace du livre, de la page, ou même du *strip*, constitue une donnée incontournable de la progression narrative dans le récit graphique. Ainsi que l'affirme Thierry Groensteen, « La bande dessinée est fondamentalement une littérature qui ne dissimule rien, qui s'offre à une possession entière et sans reste : on la découvre rien qu'à la feuilleter, on navigue à sa surface sans oblitérer ce qui précède et en ayant déjà un œil sur ce qui arrive. » (Groensteen 2011 : 82)

Partant du même constat, Benoît Peeters affirme que la bande dessinée se distingue du cinéma en mettant en scène un espace spécifique qu'il baptise, sur le modèle de l'opposition cinématographique entre « champ » et « hors-champ », le « péri-champ » : « Constitué par les autres cases de la page et même de la double page, cet espace à la fois autre et voisin influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent. Aucun regard ne peut appréhender une case comme une image solitaire ; de manière plus ou moins manifeste, les autres vignettes sont toujours déjà là. » (Peeters 2003 : 21).

De ce point de vue, un même personnage, par exemple un adjuvant susceptible de sauver *in extremis* la vie du protagoniste, peut à la fois se situer « hors-champ » et dans le « péri-champ ».



Il est évident que dans un tel cas, le suspense de la scène est pratiquement réduit à néant, puisque le dénouement est déjà visible, même si l'auteur peut utiliser différents stratagèmes pour rendre l'image moins lisible. Will Eisner en tire la conséquence suivante : « L'ennui avec un support imprimé comme la bande dessinée, c'est que le lecteur peut facilement voir comment [le récit] finit » (Eisner 2010 : 61). Sur cette base, certains critiques sont allés jusqu'à avancer que la bande dessinée, du fait qu'elle échappe en partie à la lecture linéaire, « permet une découverte de la planche par anticipation, et de ce fait désamorce le suspense au sens strict » (Gauthier 1994 : 160).

Une telle affirmation paraît sans doute excessive, car tout dépend de l'échelle sur laquelle on se situe : le suspense bref de la scène d'action peut, certes, être menacé par l'unité visuelle du *strip* ou de la page, mais l'incertitude peut aussi porter sur des aspects moins visibles de l'histoire et se déployer sur une temporalité beaucoup plus étendue. Après tout, il ne faut pas moins de soixante pages pour dénouer le mystère de *L'Affaire Tournesol* et la quête du trésor de Rackham Le Rouge s'étend sur deux albums. Il n'en demeure pas moins, ainsi que la montre Jan Baetens (2006), que l'esthétique de la « ligne claire », si on la comprend comme un style mis au service de la narration, doit composer avec cette double contrainte : d'une part, il s'agit de clarifier l'image pour en rendre le contenu narratif le plus lisible possible, d'autre part, l'auteur doit entretenir le rythme du récit en jouant sur un étirement continu de l'action, ce qui consiste à repousser dans les marges les éléments de l'histoire attendus : « l'aspect fondamental du feuilleton, et peut-être du récit hergéen en général, est moins l'histoire racontée que le rythme narratif : "cela raconte", cela raconte de manière presque intransitive mais à un rythme toujours rapide, et fait de secousses, c'est-à-dire d'arrêts et de relances continus qui s'enchaînent à la vitesse des diverses unités de lecture que l'auteur a à sa disposition (strip, planche, double page, album), la dynamique du récit devenant plus importante que le contenu du récit proprement dit. » (Baetens 2006 : 107)

Ainsi que le reconnaît Guy Gauthier, la publication périodique, qui a longtemps constitué la norme éditoriale avant que l'album ne s'impose comme un nouveau standard, produit une sorte de suspense par défaut : « Dans la mesure où "suspense" implique approximativement "surprise" et

"attente", on peut cependant relever, dans la BD classique au moins, deux cas d'inspiration voisine : le gag, où Schulz fut un maître (*Peanuts*) ; le pseudo-suspense induit par la parution périodique des récits en images, qui fait du "à suivre" une loi du genre à ses débuts (exemple de *Flash Gordon*, d'Alex Raymond). » (Gauthier 1994 : 160)

Le temps de latence entre deux épisodes permet ainsi de jouer sur des ruptures beaucoup plus marquées que ce que peut produire un intervalle entre deux *strips* ou un intervalle entre deux pages au sein de l'album. Beaucoup d'auteurs se sont servis de cet artifice pour induire un effet de *cliffhanger* dynamisant les scènes d'action.



Ce procédé joue sur une désynchronisation intentionnelle entre les séquences actionnelles et le rythme de la narration visuelle, de sorte que le dénouement de l'action ne coïncide jamais avec les discontinuités narratives, et il a fini par constituer un *topos* de la narration en bande dessinée, dont on en retrouve différents avatars dans les récits publiés en albums. Ainsi que l'explique Jan Baetens : « On insiste souvent, dans l'analyse du feuilleton hergéen, sur l'effet de clôture et de relance qui émane de l'organisation de la planche, plus particulièrement d'un travail systématique sur la dernière vignette de chaque planche ; mais bien entendu l'effort du feuilletoniste ne se limite pas à cela » (Baetens 2006 : 103). On peut d'ailleurs considérer que c'est à l'échelle de la page (ou de la double-page) que se manifestent avec le plus de saillance les caractéristiques propres du média et qu'apparaissent les solutions narratives les plus innovantes. Peeters souligne par exemple que « Forest inscrivait volontairement dans la plupart de ses planches une case au déchiffrage plus complexe, afin d'éviter que l'œil ne glisse trop rapidement » (Peeters 2003 : 22). On peut aller plus loin en envisageant la continuité narrative de la bande dessinée comme un espace rythmé par des étirements, qui correspondent à la distance séparant deux cases qui sont successives du point de vue du récit. C'est ce qui a amené Thierry Groensteen, en filant une métaphore musicale, à souligner l'importance de la « demi-pause » induite par le passage d'un *strip* à l'autre, qui s'insère entre le « soupir » de l'entr'images et la « pause » de l'entre-planches : « Dans le vocabulaire musical, les différentes valeurs de silence – comptées en temps – ont reçu des noms ; une analogie peut-être risquée entre les blancs de la bande dessinée et, respectivement, le soupir (soit, pour nous, l'entr'images), la demi-pause (l'entre-strips) et la pause (l'entre-planches). » (Groensteen 1999 : 72)

Groensteen souligne ainsi que l'effet rythmique de cette mise en page du récit peut fonctionner en quelque sorte par défaut, ou faire l'objet de stratégies narratives spécifiques : « Lors même que sa mise en page favorise par sa régularité la lecture rythmée, l'auteur peut n'en pas tirer autrement avantage et simplement laisser cet effet agir ; il peut aussi s'en servir pour organiser les péripéties de son récit. Nombre d'auteurs le font plus ou moins à l'échelon de la page, qu'ils utilisent comme unité narrative, faisant coïncider changement de page et changement de lieu, de temps ou d'action. Moins nombreux, peut-être, sont ceux qui, à l'intérieur d'une planche, composent des mini-séquences calibrées en fonction de cette unité naturelle qu'est le *strip*. » (Groensteen 1999 : 73)

Pour Jan Baetens, Hergé fait partie de ces auteurs qui ont su redéfinir radicalement les lieux stratégiques de la « poétique de la surprise » (2009 : §22) en mettant en place « un système qui met quelque peu en sourdine l'effet d'attente en bas de chaque planche et l'effet de résumé ou de relance en haut de chaque planche pour accentuer en revanche les possibilités de surprise narrative à la fin de chaque *strip* (et comme une planche habituelle des *Aventures de Tintin* compte quatre *strips*, on trouve donc quatre variations sur le principe du cliffhanger, puis de la relance au début du *strip* suivant) » (2009 : §22). Ainsi que l'affirme Baetens, « Si les meilleurs livres d'Hergé se

prêtent aussi bien à [la] lecture en feuilleton qu'à celle en album, c'est justement à cause de la polyvalence des planches mêmes, dont l'effet narratif ne dépend jamais seulement de la seule logique de l'attente et de la surprise hebdomadaires » (2009 : §24). Il ajoute que cette multiplication de ces lieux stratégiques s'accompagne d'une certaine modulation des effets « car si la recherche de la surprise se généralise, les attentes et surprises en question doivent se faire plus discrètes, sous peine de rendre le récit peu crédible » (2009 : §22). La tension narrative qui s'exprime au sein des planches d'Hergé se caractérise ainsi à la fois par une pression constante sur la lecture et par des nuances qui ne se laissent pas facilement déflorer, qui exigent une lecture attentive aux signes disséminés sur la page.

C'est probablement ce rythme si particulier, si parfaitement adapté au média de la bande dessinée et aux contraintes topologiques de la planche, qui rend décevantes les tentatives d'adaptation cinématographique des aventures de Tintin. Certes le cinéma, par sa temporalité spécifique, demeure le média idéal pour produire un effet de suspense, mais il réclame une temporalité plus linéaire, moins saturée de relances subtiles et continues, qui risquent de passer, dans le contexte filmique, pour une surcharge d'information saturant l'espace diégétique. Si les cinéastes, de Spielberg à De Broca, ont pu s'inspirer avec bonheur de l'imagination débordante d'Hergé en imitant les grandes lignes de ses intrigues, ce qui fait l'élan de ses récits à l'échelle de la planche ou de la double page demeure inimitable en dehors du champ de la bande dessinée.

Il serait utile de réfléchir à une autre spécificité culturelle du suspense en bande dessinée. En effet, les genres de l'aventure et du récit humoristique ont longtemps dominé le paysage culturel de ce média. Par conséquent, il y aurait un intérêt spécifique à envisager la dynamique du suspense à la lumière de séquences humoristiques rythmées par une chute, cette dernière induisant un effet comique dont l'efficacité dépend de la résolution d'une tension dans le récit (Picado & De Araujo : 2016). On peut donc se demander s'il n'y a pas, à côté du rythme de l'aventure, qui serait fondé sur un jeu de ruptures et de *cliffhangers*, un autre principe d'organisation du récit, qui entrerait parfois en tension avec le premier dans les genres qui mélangent humour et aventure.

Par ailleurs, Greice Schneider (2016) a montré qu'en s'éloignant des stéréotypes de la culture populaire, certains auteurs contemporains, à l'instar de Chris Ware, de Daniel Clowes ou d'Adrian Tomine, se sont détournés du suspense pour promouvoir d'autres formes d'expression de la durée. Cela passe notamment par une mise en scène de l'ennui, qui devient une expérience esthétique à part entière, particulièrement valorisée par les auteurs de l'avant-garde. Il reste à explorer de manière plus détaillée la manière dont l'anti-aventure, par exemple chez Chris Ware, peut néanmoins rejoindre la logique tensive de la séquence comique, ce qui impliquerait l'existence d'un rythme différent, plus étiré, mais néanmoins tensivement orienté vers une chute.

Raphaël Baroni

Bibliographie

Baetens, Jan, « Hergé, auteur à contraintes ? Une relecture de *L'Affaire Tournesol* », *French Forum*, No.31 (1), 2006, p. 99-111. / □, « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », *Cahiers de Narratologie*, No.16, 2009. / Baroni, Raphaël, *La Tension narrative*, Seuil, 2007. / □, « Hergé et la tension de la planche », *Bédéphile*, No.2, 2016, p. 76-81. / □, *Les Rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine, 2017. / Gauthier, Guy, « Dans la bande dessinée », *CinémAction*, No.71, 1994, p. 161-164. / Eisner, Will, *Les Clés de la bande dessinée, 2. La narration*, Delcourt, 2010. / Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, PUF, 1999. / Jost, François, *L'Œil-caméra*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987. / Peeters, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, 2003. / Picado, Benjamim & Jônathas Miranda De Araujo, « Actions, Disjunctions, and Passions in Graphic Narratives : Narrative Virtualities in "The Adventures of Tintin" », *The Comics of Hergé : When the Lines Are not so Clear*, J. S. Sanders (dir.), Jackson, University of Mississippi Press, 2016, p. 33-46. / Schneider, Greice, *What Happens when Nothing Happens ? Boredom and everyday life in contemporary comics*, Leuven, Leuven

Corrélat

découpage □ [hors-champ](#) □ [ligne claire](#) □ [séquence](#) □ [série](#) □ tressage