



séquence

par Thierry Groensteen

mardi 6 novembre 2012, par [Thierry Groensteen](#)

[novembre 2012]

La bande dessinée a été définie par certains comme étant essentiellement un art hybride, le résultat d'une collaboration entre le texte et l'image. D'autres spécialistes ont suggéré que son fondement était à chercher du côté de son dispositif tabulaire, de son mode d'occupation de l'espace. Il y aurait bande dessinée dès que des images juxtaposées seraient proposées à la vue dans un espace compartimenté. Cette définition, il est important de le noter, admet la possibilité d'une bande dessinée abstraite ou non narrative, puisque que le « multicaadre » (pour reprendre le terme proposé par Henri Van Lier), en son principe même, suffirait à signer une occurrence du média, quels que soient les contenus présentés. Toutefois, c'est la notion de séquence qui a cristallisé les définitions les plus usuelles, dans le sillage des ouvrages de Will Eisner *Comics and Sequential Art* (1985) et *Understanding Comics*, de Scott McCloud (1993). Eisner définissait l'art séquentiel comme « l'art et la forme littéraire qui procède par arrangement d'images et de mots pour narrer une histoire ou dramatiser une idée ». La bande dessinée en était, selon lui, la forme moderne dominante, et sa principale « application au support papier ». Scott McCloud, qui s'est expressément rangé sous le patronage d'Eisner, donnait pour sa part de la bande dessinée la définition suivante : « images picturales et autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquences ».



Arrangement, chez Eisner ; *juxtaposition*, selon McCloud : on voit que la notion de séquence est étroitement liée à celle de dispositif. La séquence s'inscrit dans un mode d'occupation de l'espace, elle est

d'abord une certaine façon de disposer les images (laissons, à ce stade, le texte de côté) dans l'espace, pour les proposer au lecteur selon un protocole linéaire, vectorisé. Une séquence est « une suite d'éléments mis (...) les uns à la suite des autres », résume Wikipédia, « une suite ordonnée d'éléments » selon le *Petit Robert*.

Dans les pratiques éditoriales, la juxtaposition ne s'effectue pourtant pas toujours sous la forme d'une disposition côte à côte ou bord à bord. Il arrive que le récit progresse au rythme d'une seule image par page. Dominant dans les albums illustrés pour l'enfance, ce dispositif inspire aussi des formes de bandes dessinées historiquement marginales (les romans en gravures des années 1920 à 50, quelques albums de Sempé) ou expérimentales (*Les Yeux du chat*, de Moebius et Jodorowsky, plus tard le *Désert B* du premier cité, les « romans visuels » de Vaughn-James...).

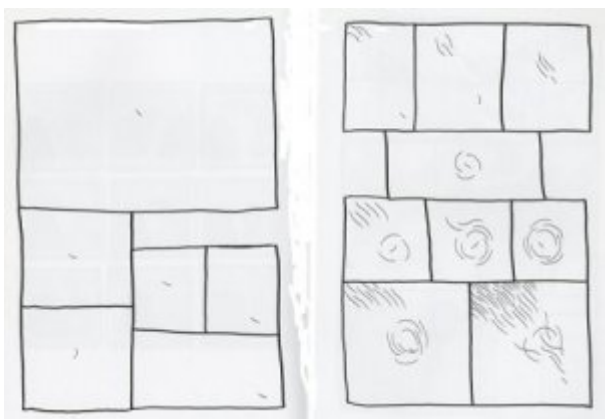
Dans ces ouvrages – dont l'appartenance au champ de la bande dessinée a parfois été controversée, mais que l'on tend de plus en plus généralement à y inclure –, les images se plient bien à un arrangement vectorisé, à cette différence près que l'espace de référence n'est plus celui de la page mais celui du livre. Comme l'observe Jean-Christophe Menu (2010 : 446), « la page du livre fait office d'ellipse entre deux cases, aussi sûrement qu'une gouttière ». Le « blanc inter-iconique » est remplacé soit par « le pli central entre deux pages » soit par « la tourne de la page laissant découvrir son verso ». On rencontre là un cas limite du dispositif, mais rien qui contrevienne à la définition de la séquence.

Le terme de séquence est assez couramment utilisé, dans le vocabulaire journalistique ou didactique, comme synonyme de *scène*, voire d'échantillon quelconque prélevé dans la continuité d'un récit. C'est dans ce sens que le CRDP de Poitou-Charentes a publié en 2011 un manuel intitulé *100 séquences de bande dessinée*, ouvrage dans lequel se trouvent commentées « un large choix de séquences, révélatrices d'un style graphique, d'un type de narration, d'une époque ou d'un auteur... » La séquence entendue comme extrait représente une deuxième acception du terme, mais qui présuppose toujours la première : une image unique, détachée de son contexte, ne saurait être qualifiée de séquence.

Eisner, on l'a vu, apporte une précision importante : l'« arrangement d'images et [le cas échéant] de mots » obéit à une finalité qui est de « narrer une histoire ou dramatiser une idée ». Cette deuxième partie de sa définition est essentielle : elle établit qu'il ne suffit pas de mettre n'importe quelles images bout à bout pour obtenir une séquence. Nous avons introduit naguère une distinction entre trois concepts qu'il importe de maintenir distincts : la *suite*, qui désigne un bout à bout d'images disparates, non corrélées ; la *série*, qui est une succession continue ou discontinue d'images liées par un système de correspondances iconiques, plastiques ou sémantiques ; et enfin la *séquence* proprement dite, qui est « une succession d'images dont l'enchaînement syntagmatique est déterminé par un projet narratif » (1999 : 173).

La bande dessinée abstraite, pour en revenir en elle, s'en tient à la série ou à la suite. Promoteur de cette catégorie, Andrei Molotiu, comme l'on sait, en distingue en effet de deux sortes. Certaines bandes dessinées dites abstraites sont constituées de dessins qui contiennent des éléments figuratifs mais dont la juxtaposition « ne produit pas de narration cohérente ». Elles relèvent de la *suite*. D'autres sont faites de dessins eux-mêmes abstraits. Et l'on peut observer que, dans ce cas, le dessinateur organise entre ses cases des jeux de rythmes, de formes, des effets de continuité, de déplacement, de contraste, des relations plastiques et dynamiques. On est alors dans un en-deça de la figuration mais, du point de vue de la corrélation entre les images, on a franchi un degré vers une plus grande intégration, on a bien affaire à une *série*.

La séquence, en principe, implique la figuration, dans la mesure où il n'y a pas de narration possible sans agent du récit qui soit identifiable. À moins, avons-nous écrit, de considérer qu'un trait, une forme, une couleur, un motif quelconque puisse lui-même vivre des « aventures », comme le suggère Menu à propos du mini-album de Baladi *Petit Trait* (L'Association, 2008), « l'"histoire" qui nous est contée étant alors celle des transformations que subit cet objet, sur le mode d'une physis, c'est-à-dire d'une génération de chaque image par la précédente. » (2011 : 10-11)



Le rébus est un cas particulier, qui défie cette catégorisation. En effet, les motifs iconiques qui le composent ne sont pas corrélés en apparence ; cependant ils obéissent bien à un projet sémantique. Celui-ci ne se révèle qu'au prix d'une opération de traduction : ce n'est qu'en prononçant le mot correspondant à chaque objet représenté que l'on fait advenir un vocable, une phrase, qui entretient une relation de proximité avec la suite des sons prononcés.

Historiquement, les rébus ont souvent été proposés dans des publications illustrées (magazines pour la jeunesse, ou journaux satiriques comme le *Charivari*) aux côtés de dessins d'humour, d'illustrations et de séquences dessinées « classiques », entretenant ainsi une proximité trompeuse entre des objets graphiques dont le *modus legendi* est d'un ordre essentiellement différent. Un rébus ne se lit pas, il se déchiffre, il se comprend. Le processus cognitif sollicité relève de l'intellection, mais pas de la lecture au sens classique du terme. Cependant il s'agit bien d'une forme particulière de « dramatisation d'une idée » présentant une forme séquentielle.

De la série, nous avons dit plus haut qu'elle était « continue ou discontinue ». En effet, à l'intérieur d'un récit séquentiel, certaines images distantes les unes des autres peuvent être corrélées par une relation spéciale, par exemple le retour ou la déclinaison d'un même motif, d'une même couleur, d'une même figure de style. Ces vignettes s'inscrivent bien dans une logique sérielle, qui est celle du *tressage* (voir ce mot), mais il s'agit d'une série disséminée, en pointillé, qui traverse la séquence en ne se manifestant qu'en de certains endroits choisis. Ainsi, série et séquence sont deux catégories qui peuvent s'entrecroiser.

Dans notre *Système de la bande dessinée*, à la notion de séquence nous avons préféré, comme fondement d'une possible définition du neuvième art, celle de « solidarité iconique ». Les images, écrivions-nous, peuvent être dites solidaires dès l'instant où, en plus de participer physiquement d'une suite, c'est-à-dire d'être placées bout à bout, elles apparaissent à l'observateur comme « plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia* » (1999 : 21). Nous avons apporté ci-dessus deux nuances : 1° le dialogue entre les images ne s'établit pas nécessairement *in praesentia* si l'on prend en considération le cas limite des livres ne comptant qu'une image par page, voire par double page ; 2° ce dialogue n'opère pas toujours sur le terrain sémantique, la bande dessinée abstraite pouvant se contenter de rimes et de jeux plastiques.

Mais que veut dire, au juste, l'idée de la surdétermination ? Très exactement ceci, qui est capital : l'image de bande dessinée, en raison de son inscription dans la séquence et du dialogue qu'elle entretient avec les images voisines, s'offre à une lecture qui n'est pas celle que nous en ferions si elle se présentait à nous de façon isolée. La séquence est cette instance qui fait que le tout vaut plus que la somme des parties.

Entre les images consécutives, le rapport est souvent d'animation d'une même figure qui se répète (le personnage focal, le « héros »). Le philosophe Étienne Gilson écrivait jadis, à propos de l'immobilité des images peintes : « Pour qu'à notre tour, en regardant un tableau, nous permettions à notre imagination d'animer un de ses personnages, soit en prolongeant son mouvement soit en achevant son geste, il nous faut créer mentalement une œuvre nouvelle, différente de celle que nous avons sous les yeux. Pour que le mouvement ainsi commencé pût continuer, il nous faudrait même créer en imagination une série d'œuvres. » Engager le personnage dans un mouvement ou une action qui se déroule image par image,

c'est précisément ce qu'accomplit la bande dessinée. (En anglais, « image par image » se dit *step by step* – pas à pas – ou *frame by frame* – *frame*, cadre, désignant le photogramme au cinéma, la case en bande dessinée.)

Dans la bande dessinée, le temps est converti en espace. Ce qui vient après dans le temps de l'action se place après dans l'espace de la page ou du livre. Dès lors, la tentation naturelle est de rabattre la consécution sur une relation de causalité et d'interpréter la suite vectorisée des cases selon la règle canonique censée organiser le découpage d'une action progressive : *post hoc, ergo propter hoc* (à la suite de cela, donc à cause de cela). Une case qui vient après une autre est censée se passer après celle-ci et être comprise à la lumière de ce que la précédente nous avait déjà donné à voir et à comprendre. Mais en pratique, il n'est pas vrai que, lorsque nous passons d'une case à la suivante, le *temps d'après* de la lecture coïncide toujours et nécessairement avec le *temps d'après* de la diégèse, de l'action. L'auteur peut nous présenter successivement deux actions parallèles ; il peut remonter le temps ; il peut, épousant le point de vue d'un personnage ou entrant dans sa *psyche*, basculer d'une description objective à une vision subjective ; il peut présenter à la suite des fragments d'une même totalité immobile (par exemple un décor) ; il peut enfin recourir à une figure de style telle que l'analogie ou la métaphore. Dans tous ces cas, ce n'est pas ce qui est supposément *advenu* entre deux vignettes qui est à lire, mais bien ce qui est *signifié* par leur rapprochement (Groensteen, 2011 : 35-40).

Pour illustrer un article sur l'histoire du *comic book* américain, le dessinateur Matt Madden a été invité à résumer celle-ci en six cases réparties sur deux bandes. L'examen de cette courte séquence ne laisse pas d'être instructif.



L'œil enregistre tout de suite que les six images sont de même taille et respectent la même composition : dans chacune, un homme coupé à l'épaule droite occupe l'avant-plan, légèrement décentré, et semble s'adresser à un interlocuteur hors-champ. Mais dès qu'il commence à lire, le lecteur perçoit que l'identité de ce personnage n'est pas stable. De la première à la deuxième case, il conserve à peu près la même coiffure mais ses cheveux ont changé de couleur (ils ont perdu leurs reflets bleus) et son habit n'arbore plus le même signe ou symbole, l'étoile initiale ayant été remplacée par un point d'exclamation. *Dans le même temps*, l'arrière-plan change de nature et présente des éléments sans rapport les uns avec les autres, ni du point de vue du représenté ni du point de vue chromatique. On comprend assez vite que cette séquence résulte d'un montage intertextuel, d'un télescopage d'époques différentes de l'histoire du *comic book*, et que les altérations du personnage focal témoignent, en raccourci, de l'évolution du héros américain archétypique à travers le temps. Les scènes figurant à l'arrière-plan, le style graphique, la forme des bulles et des récitatifs, la nature des scènes convoquées, tout cela fait signe, à chaque fois, vers une œuvre ou une école majeure de l'histoire des comics. Les références vont successivement à Superman et plus largement aux super-héros de la première génération, à la veine parodique développée dans *Mad*, aux *comix* underground et à Robert Crumb, à *Watchmen*, de Moore et Gibbons (le personnage a pris les traits du « Comédien »), à *Maus*, d'Art Spiegelman (dont il arbore le gilet, la moustache, la cigarette), enfin à la génération des Chris Ware et Daniel Clowes. Cependant, cette concaténation de l'histoire d'un

art, qui résume environ soixante-dix ans en six cases, est comme annulée, *dans le même temps*, par l'effet de continuité entre les énoncés prononcés successivement, qui semblent former un discours cohérent, le monologue d'un héros qui perd progressivement ses illusions mais n'abdique pas toute prétention à *faire sens*.

Il ne s'agit évidemment pas d'un rébus mais on n'en est finalement pas si loin que cela, dans la mesure où, derrière chacune des images proposées, il y a autre chose à reconnaître. Cette case de Madden *vaut pour* un dessin de Gibbons, cette autre pour un dessin de Spiegelman, etc.

Parce qu'elle joue à la fois de la fragmentation et de la solidarité, c'est-à-dire de la coprésence panoptique, parce qu'elle articule en permanence continuité et discontinuité, la bande dessinée est seule capable de nous proposer ce type de récit séquentiel, opérant une synthèse signifiante entre autant d'éléments disparates et de temporalités superposées. Le travail du lecteur consiste à observer ce qui se conserve (la composition des vignettes, la cohérence du discours verbal) et ce qui se transforme (énuméré plus haut) puis à interpréter ces observations. Cette dialectique s'applique aux vignettes comme au personnage focal lui-même, pris entre un principe mutationnel et une forme de stabilité (stature, emplacement dans l'image, position, rôle d'énonciateur). L'« arrangement d'images et de mots » atteint ici un niveau de sophistication qui donne à la notion de séquence sa pleine efficacité : la séquence est avant tout un puissant *intégrateur* d'informations dont les niveaux de corrélation peuvent être étagés, complexes, subtils. Elle est une invitation adressée au lecteur, pour qu'il travaille à *make sense of it all*.

Thierry Groensteen

Bibliographie

Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985. / Gilson, Étienne, *Peinture et vérité*, Vrin, 1958. / Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, PUF, 1999 ; *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*, PUF, 2011. / McCloud, *Understanding Comics*, Northampton (MA) : Tundra Publishing, 1993 ; *L'Art invisible*, Delcourt, 2007. / Molotiu, Andrei (dir.), *Abstract Comics*, Seattle : Fantagraphics Books, 2009.

Corrélat

abstraction - découpage - définition - [hors-champ](#) - tressage