





SHHH

CRAC

BOUM



Camille Blandin

SHHH

**CRAC**

**BOUM**

DU SON EN BANDE DESSINÉE




La bande dessinée est silencieuse, puisque imprimée. Aucune bande son audible ne vient soutenir la narration, comme c'est le cas au cinéma par exemple. Pourtant, elle raconte des histoires qui parlent, crient, murmurent, se taisent, grondent, chantent, explosent, bourdonnent, crissent, résonnent, soufflent, vrombissent... Couchée sur des pages blanches, la bande dessinée a dû inventer son propre univers sonore, avec les moyens dont elle dispose : le dessin. C'est un processus qui a mis des années à se développer, et qui est loin d'être terminé. Comment exprimer, avec un crayon et une feuille de papier, ou plus récemment une tablette graphique et un ordinateur, que la voiture démarre, que son moteur se met à tourner, sans pour autant se permettre de l'écrire mot pour mot ? La question sonore a dû se poser dès que la bande dessinée est apparue.

La réponse à cette question est partiellement culturelle, et les modes de représentation du son en bande dessinée varient grandement d'une société à une autre. Le manga au Japon, par exemple, utilise toute une panoplie d'onomatopées complètement intraduisibles dans notre système occidental. En plus d'imiter phonétiquement un son, elles peuvent rendre compte notamment d'émotions ressenties par les personnages ou d'une idée de mouvement de

manière bien plus ciblée que les onomatopées conventionnelles en Europe. Ces *gitaigo*, onomatopées japonaise, sont très complexe à traduire puisque très différentes des nôtres. Ici,



dans le manga *Icare* de Jirô Taniguchi et Moebius, c'est assez flagrant : l'onomatopée *shi—n* (  ) est employée, elle sert à rendre compte du silence. C'est évidemment un procédé qui n'existe pas en occident, et la traduction française en atteste : le rajout du mot « silence » sur la case est assez malheureux. Nous sommes tellement habitués à nos onomatopées pour le bruit que l'utilisation du mot « silence » appauvrit son impact. Avec cette traduction approximative, on pourrait s'attendre à une bande dessinée où toutes les onomatopées ne serait plus une imitation phonétique du son, mais une description de celui-ci : un « vroum » deviendrait un « bruit de moteur ». Cela met en lumière l'écart entre les deux conceptions, et la difficulté à établir une étude globale.

Mais cela ne veut dire en aucun cas que la bande dessinée occidentale souffre d'un manque cruel lorsqu'il s'agit de représenter graphiquement le son. Ses modes de figuration en sont tellement différents que les deux sont incomparables. C'est pourquoi j'ai choisi de me concentrer sur la bande dessinée occidentale conventionnelle. C'est celle que je connais le mieux, celle avec laquelle j'ai grandi et qui m'a donnée envie d'écrire ce texte. Je m'attacherai à parler principalement d'œuvres appartenant au champ de la bande dessinée classique franco-belge, comme *Tintin*, *Gaston*,



*Astérix, Titeuf...* Je précise que le terme « classique » renvoie à un certain type de bande dessinée, et pas à une époque choisie : des bandes dessinées classiques sont encore éditées tous les ans, et représentent encore, il me semble, la plus grosse partie de l'offre actuelle (en nombre de titres, comme en terme de diffusion). Je me propose d'étudier les modes de représentation, les fonctions, et les caractéristiques du son dans ce type de bande dessinée. Il me semble que la question sonore en bande dessinée commence par celle de la voix. C'est elle qui, très souvent, soutient la narration, ce qui la rend quasiment indispensable. La voix est un son émis par un personnage et se décline, nous allons le voir, de la parole au bruit. La parole est porteuse d'un message, et est représentée par la bulle classique (phylactère). Nous rapprochant du bruit, nous sortons de cette représentation conventionnelle. Le bruit, en opposition à la parole, n'est plus porteur d'un message. Son sens, s'il en a dans le flux narratif, est soumis à l'interprétation du lecteur ou des personnages. La disparition du message qui caractérise la transition de la parole au bruit peut se faire, nous allons le voir, par le volume sonore. Le volume sonore peut jouer un rôle dans le statut de bruit, mais celui-ci peut autant être très fort que très faible. J'aimerais, du mieux que je peux, tracer un chemin de la parole au bruit, dans le monde de la voix, avant d'entrer pleinement dans celui du bruit seul, à l'exclusion de toute voix humaine, et toujours en suivant une progression dans le volume sonore.



# LA VOIX



*La bulle de parole*

La bulle de parole est l'apparition première du son en bande dessinée. Elle existe comme soutien à la narration uniquement, et bien qu'elle soit inévitablement sonore, car soutenue par la voix, il n'y a que peu d'intérêt graphique porté à la sensation sonore qu'elle transmet : la bulle est seulement porteuse d'un message. Je parle ici bien évidemment des bulles « classiques » de la bande dessinée occidentale conventionnelle. Même si chaque dessinateur a sa manière de représenter ces phylactères, ils suivent des conventions établies : un contour identifiable, un fond blanc, un texte noir de taille régulière sur tout un album, dans la très grande majorité des cas. C'est l'emblème même de la bande dessinée : quand on pense bédé, on pense forcément bulle. La taille du texte et sa graisse rendent compte de son volume sonore (plus le texte est grand et gras plus le volume sonore est important), et certains dessinateurs se permettent d'en jouer dans l'espace de la bulle même, mais il y a toujours une graphie « standard », celui de la parole classique, une sorte de valeur de référence dans le vocabulaire de tout dessinateur. Cette valeur de référence, cette apparition première, est essentielle pour pouvoir identifier et reconnaître les variations sonores quand le texte change d'aspect.

Quand il devient nécessaire de représenter autre chose qu'une parole de volume « normal », la bande dessinée a dû inventer ses propres modes de représentation, que ce soit pour faire ressentir un volume sonore très élevé, comme très bas. Dès qu'on s'écarte de la bulle de parole, les caractéristiques sonores des paroles commencent à se faire ressentir. On commence à entendre les voix des personnages, et plus seulement à les lire. Bien sûr, le message est encore présent, et tout à fait compréhensible. Mais il n'est plus le seul élément à être porté par le texte.

Concernant les chuchotements, la bulle est encore présente visuellement, et peut nous apparaître très similaire à celle d'une parole normale.



On peut tout de même noter un blanc assez important dans l'espace de la bulle, autrement dit une bulle qui semble trop étendue par rapport au texte qu'elle contient. Le texte n'occupe pas l'entièreté de l'espace qui lui est offert, et par analogie, on sent que la voix n'occupe pas un espace sonore important. L'attitude d'Hugo ne trompe pas : il place sa main à côté de sa bouche pour camoufler ses paroles, il chuchote. S'il a la volonté de ne pas être entendu de trop loin, le lecteur est tout de même mis dans la confiance, et a accès

aux mots prononcés. La sensation sonore apparaît grâce à ces détails, et on commence à entendre Hugo. La bande dessinée est faite de beaucoup de conventions, et il en existe évidemment une pour exprimer visuellement le chuchotement. Quand le contour de la bulle est en pointillés, il faut comprendre que les personnages parlent à voix très basse.



Le dessinateur peut tout de même vouloir leur faire exprimer un message, tout en représentant leur volonté de ne pas être trop bruyant. Donner moins de présence visuelle à la bulle, par analogie à nouveau, revient à donner moins de présence sonore à la voix, sans pour autant en effacer son message.

Parfois, les chuchotements et leurs voisins, les marmonnements, ne sont plus audibles. En conséquence, ils ne sont plus entièrement lisibles. Seuls quelques mots subsistent, qui suffisent à comprendre le sens général des paroles, mais la majeure partie a disparu.



L'imitation par le dessin d'une écriture manuscrite laisse apparaître des lignes ou signes minuscules pour remplacer les lettres et mots manquants. L'illisible sur le papier devient l'inaudible dans l'histoire, et ainsi l'inintelligible. Il suffit de peu pour en arriver à une parole totalement indéchiffrable.



6

Plus aucune lettre n'est visible dans la bulle, et le dessin en occupe tout l'espace, en simulant des lignes d'écriture.



7

La parole est devenue un bruit que les personnages ne peuvent plus comprendre, mais seulement entendre. Dans ce cas, personnages écoutants et lecteur sont aussi démunis l'un que l'autre. Le texte est donc devenu un dessin soumis à l'interprétation du lecteur.

Mais il peut arriver que les personnages puissent communiquer entre eux : si l'un chuchote dans l'oreille de

l'autre par exemple, et que son message n'est pas retranscrit par le texte, on comprend que les personnages en savent plus que nous, ce qui serait comparable à un narrateur externe en littérature.



Toujours pour exprimer un chuchotement, nous revenons à une utilisation de lettres lisibles. Pourtant, nous sommes toujours aussi éloignés de la bulle de parole, et entrons toujours un peu plus dans le monde du bruit. En effet, la voix prend les caractéristiques de l'onomatopée. Quelles sont ces caractéristiques ? Agnès Deyzieux écrit dans son article *Onomatopée et son* : « Pour sonoriser une scène, le procédé propre à la bande dessinée est l'onomatopée (mot issu du grec *onomatopoiía*, qui signifie « création de mots »). C'est un mot qui cherche à reproduire phonétiquement un son et qui se trouve disponible dans le répertoire de toute langue. L'onomatopée simule un bruit particulier associé à un être, un animal, un objet, par l'imitation des sons que ceux-ci produisent : le *bzzzz* de l'abeille, le *atchoum* de l'éternuement, le *vroum* du moteur, le *tic tac* de l'horloge, le *flic floc* de la pluie... » (article paru dans la revue *Neuvième Art*, 2019). Cela me semble être une définition juste et concise, et le *atchoum* qu'elle évoque introduit ce que j'appellerai la *voix onomatopéique*. L'onomatopée cherche à reproduire un son par la création d'un mot, et la voix n'échappe pas à cela. La *voix onomatopéique* est donc simplement une onomatopée

illustrant un son émis par un personnage, ici le *bzzzbzzz* du chuchotement. Les mots sont de retour dans la bulle, mais ils ne délivrent plus aucun message. Le lecteur sait que des phrases sont dites, mais le volume sonore trop bas ne permet pas de les comprendre. Pourtant, la bulle est bien textuelle : la voix est devenue onomatopéique. Le texte imite phonétiquement le son des murmures ou des marmonnements, caractéristique de l'onomatopée. Cela crée une attente, plus qu'une tentative d'interprétation, car le lecteur sait bien souvent que ce qui s'est dit lui sera dévoilé rapidement, par un gag la plupart du temps. Franquin va même plus loin.



Il crée un jeu entre le contenu textuel de l'onomatopée (« chhuchhot-murmurroutbassusssurr ») et les mots décrivant l'action effectuée par le personnage (« chuchote », « murmure tout bas », « susurre »). Même si le contenu du message sera dévoilé plus tard, le texte de ce phylactère constitue déjà un gag en lui-même, réservé au lecteur attentif. Pour les marmonnements, le procédé est le même, mais la bulle ne crée pas le même effet d'attente ; la seule chose à comprendre est que le personnage râle, ou plutôt qu'il ronchonne :





10

Enfin, cette case d'*Astérix*



11

est totalement représentative de la *voix onomatopéique*: tout, dans le contenu des bulles, est onomatopéé.

# LES CRIS!

Que se passe-t-il quand les personnages crient en bande dessinée? Comment le représenter? Il arrive un moment où figurer un texte toujours plus grand, toujours plus gras dans l'espace de la bulle atteint des limites symboliques et spatiales. La bulle, dans la représentation du son, reste un cadre, un enclos, d'ailleurs bien délimité par un contour. Pour exprimer un haut volume sonore, un hurlement par exemple, ce contour devient vite contraignant. Il faut donc s'en débarrasser. Dès qu'il disparaît, le cri, représenté par le texte seulement, peut occuper l'espace de la case sans contrainte. Il prend une ampleur bien plus importante que celle qu'il avait dans la bulle. C'est assez évident sur cette case de *Blake et Mortimer*:



quand le « Arrête!! » retentit, il a une force bien supérieure à celle des paroles des personnages. Pourtant, à en croire les trois points d'exclamation en fin de seconde bulle, l'homme au brassard jaune crie aussi: cela permet de réaliser à quel point la taille du texte donne une puissance au hurlement, et l'absence de bulle évite de le contraindre dans un espace qui aurait sans doute un effet réducteur. C'est le cas dans

ces trois autres cases.



14



Pour revenir aux points d'exclamation, on peut voir qu'ils deviennent presque inutiles avec ce mode de représentation de la parole, en témoignent les points de suspension sur la case de *Boule et Bill*. La voix peut sortir de la bulle pour une raison différente : lorsque les personnages chantent, et en particulier quand ils chantent mal, transformant la voix en bruit.



16



Le texte, hors de la bulle, et souvent avec un aspect un peu tremblant, rend le chant peu mélodieux, voire irritant. Ces voix sont désagréablement bruyantes au lieu d'être gracieuses et musicales.



18

Dans tous ces exemples, même si le texte change d'aspect par rapport à la bulle de parole à cause du volume sonore de la voix ou de sa discordance, le message est encore présent.

La représentation visuelle des cris suit le même parcours que celle des chuchotements, et fait aussi un détour par le dessin. La bulle peut ne pas éclater, mais plutôt se remplir de dessin, et non plus de texte. Ces bulles ont une fonction bien précise : remplacer des gros mots.



19

Dû à leur emploi dans un très grand nombre de bandes dessinées, l'usage de ces bulles est très conventionnel, et ce malgré leur diversité.



20

Des motifs récurrents remplissent généralement ces bulles, motifs qui évoquent notamment la violence. Étoiles, explosions, spirales, têtes de

mort, éclairs et bien d'autres motifs variants d'un auteur à l'autre, se partagent apparemment de manière anarchique l'espace de ces phylactères.



De grands classiques de la bande dessinée ont participé à répandre ces bulles et à les faire connaître au grand public. Si bien qu'aujourd'hui, la très grande majorité des lecteurs saura très bien les identifier au premier coup d'œil.



Le message est passé sous silence par le dessin, et donc laissé à la libre interprétation du lecteur. Ces bulles tendent à dire l'indicible, à la fois pour un public jeune, mais également car il serait bien difficile de rendre compte de ces paroles par des mots : les injures proférées sous le coup de la colère sont souvent complètement désordonnées, insensées. Un peu comme les dessins qui composent ces bulles, sans aucune hiérarchie, sans se soucier d'une quelconque logique, mis à part une idée de violence. Quand on lit ces bulles, on entend parfaitement ces bribes de paroles grossières, grognements ou cris qui caractérisent ces

moments de colère brute.



23

On pourrait bien évidemment tenter d'utiliser du texte pour ce genre de bulles, mais à mon sens, le dessin remplit beaucoup mieux sa fonction que ne le ferait l'écrit dans ce cas. Le dessin prend le relais du texte car ces voix s'apparentent plus à des bruits qu'à de véritables paroles.



24

Ce sont aussi des bruits car le volume de la voix monte avec la colère.

Je reviens ici au principe de *voix onomatopéique*, car il s'applique aussi bien aux chuchotements qu'aux cris. Dans sa représentation graphique, nous revenons à la voix telle que nous l'avons vu, c'est-à-dire un texte qui s'est émancipé de la bulle. Sauf qu'ici, le message a disparu pour laisser la place à l'onomatopée. Cette case de *Titeuf* est justement une parfaite illustration de la voix qui sort de la bulle.





Il reste une partie de bulle visible, mais elle est explicitement mise en crise par son rapport au texte : comme un ballon de baudruche trop gonflé, elle semble éclater et se déchirer sous la puissance du volume sonore, ou bien disparaître comme pour signifier son impuissance à contenir un tel son. Le texte, lui, s'étend de manière significative, et occupe un espace que seul l'éclatement de la bulle lui permet d'exploiter. En plus de cela, la voix ne délivre plus de message, et devient un bruit à part entière. Comme je l'ai dit, elle devient onomatopéique. Les exemples les plus fréquents de ces voix sont des déchirements de peur



ou de douleur,



et des hurlements,

des pleurs d'enfants



28

et de bébés.



29

Le *ouin* est si répandu qu'il est entré dans le langage courant,



30

comme beaucoup d'autres : il est devenu un mot conventionnel pour exprimer les pleurs d'un bébé, alors qu'un bébé qui pleure ne fait évidemment pas « ouin ».



31

Là est toute l'ambiguïté du texte d'une onomatopée : s'il tend à imiter phonétiquement



un son, il a justement la caractéristique d'être en léger décalage avec le son qu'il illustre. L'onomatopée en devient elle-même conventionnelle. C'est comme si elle entrait dans un répertoire où figurent le *ouin*, le *atchoum*, le *vroum* de la voiture... L'émetteur de ces sons peut parfois être hors-cadre, sans pour autant altérer la capacité du lecteur à comprendre la cause de ces bruits.



# LE BRUIT

## LA MATÉRIALITÉ DU BRUIT

Comment est représenté le bruit en bande dessinée ? Le moyen le plus répandu est bien évidemment l'onomatopée. Nous l'avons vu, plus un texte est grand, plus son lettrage est gras, plus le bruit illustré est censé être puissant. Cela peut s'appliquer aux paroles dans les bulles comme aux onomatopées. On pourrait considérer que l'onomatopée courante prend la forme d'un texte noir plus ou moins grand et gras. C'est d'ailleurs celle qu'elle prend le plus fréquemment. Je ne m'attarderai pas sur ces onomatopées courantes, mais je poserai directement cette question : comment faire évoluer cette représentation vers quelque chose de plus évocateur ? Comment donner à voir quelque chose qui permettra de mieux appréhender le son représenté ? Si la taille et la graisse d'un texte sont importantes pour dessiner un bruit, elles ne rendent finalement compte que du volume sonore de celui-ci. Au-delà du volume, comment rendre compte de tous les autres facteurs, finalement, qui constituent un bruit ? Sa texture, sa provenance, sa sonorité, sa tonalité, et tant d'autres ? Je regrouperai tous ces facteurs sous ce que j'appelle la matérialité du bruit. Dans leur livre *Comment dessiner ?*, Zep et Tebo abordent de manière humoristique cette question.





Le propos de ce gag est selon moi applicable à toutes les onomatopées, donc à tous les bruits que représente graphiquement la bande dessinée.

Les bruits de moteurs sont par exemple très répandus, et leur représentation offre déjà des formes diverses. Dans la bande dessinée *Joe Bar Team*, qui tourne autour de l'univers de la moto, ces onomatopées sont omniprésentes, et apparaissent sur presque toutes les planches de l'album.



Les contours noirs, épais et rugueux des lettres rappellent assez bien le crépitement du moteur, et leur remplissage

dans des teintes jaunes, rouges et orangées ajoute à la puissance du bruit, et même à son aspect agressif. Même si l'effet visuel est différent ici,



parce que les bruits de moteur n'ont pas dans *Seuls* le rôle qu'ils jouent dans *Joe Bar Team*, l'onomatopée traduit visuellement une sonorité particulière. Le texte est tout d'abord assez classique, donc noir, relativement gras, mais l'onomatopée ne rend pas compte d'une texture particulière. Puis les lettres vont se briser, attaquées par des cassures visuelles : par ce procédé, on comprend que le



moteur se casse à l'image des lettres. Enfin, les contours de celles-ci s'arrondissent, le bruit semble devenir plus doux, ce qui n'en est pas moins étrange pour un moteur de voiture : il semble avoir lâché, et la voiture tombe en panne. Sans avoir eu à l'écrire explicitement dans une bulle ou un récitatif, on peut interpréter sans peine tout cela seulement grâce à l'aspect visuel de l'onomatopée, jointe au dessin évidemment. Un personnage qui tombe dans l'eau est aussi un motif très récurrent, qui ne va pas sans son onomatopée. Elle peut souvent se trouver dans les éclaboussures mêmes, et les accompagner visuellement.



L'onomatopée s'étire alors de manière verticale et suit l'ascension de l'eau qui jaillit. Dans ces deux exemples, les lettres sont légèrement hachurées, car il y a une certaine violence dans le choc. Ici,



L'onomatopée vient se



placer au-dessus, et si elle conserve une couleur noire, elle prend par contre une forme « aquatique », qui donne un aspect encore plus ridicule à la scène : Haddock vient de tomber du radeau à la renverse. En comparaison, l'onomatopée prend ici



une forme « électrique », vibrante, accompagnée d'éclairs jaunes dans le dessin. Ou encore ici,



grâce à la seule onomatopée, on peut savoir que le téléphone sonne, et on peut même d'ores et déjà se faire une représentation mentale du téléphone en question grâce à la vibration induite par la forme graveleuse des lettres.

La forme prise par l'onomatopée peut aussi transmettre une sensation plutôt que la matérialité d'un motif ou d'un objet précis. La sensation de vitesse est par exemple représentée de manière conventionnelle, bien qu'elle puisse être attachée à des objets et situations très diverses. Ces objets peuvent être des véhicules



40

est littéralement décoiffant.

dont le passage



41

Avec ces onomatopées, l'accent va être mis non pas sur le bruit du moteur, mais bien sur la vitesse et sur l'air que déplace le véhicule dans son mouvement. La représentation visuelle est la même pour la vitesse d'un personnage



42

(ici le chien Idéfix).

Elle est particulièrement similaire à la case de *Gaston*, le *zzouff* et le *swoushh* sont tous deux intégrés dans une traînée linéaire représentant l'air. Avec le mouvement de la cape de Panoramix, celui de ses cheveux, et l'inclinaison des flammes des trois torches, il est clair que l'accent est mis une nouvelle fois sur l'air déplacé par la rapidité de

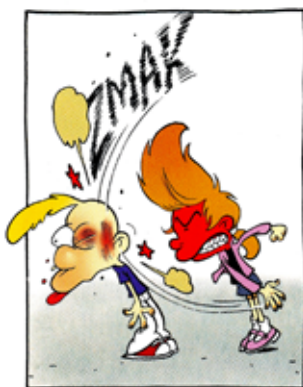


43 *Lorsque le personnages tire les rênes du cheval, celui-ci se met à reculer sur un son de voiture en marche arrière.*



44

la course. D'autant plus qu'ici, aucun bruit de moteur ne pourrait être émis... quoique l'effet en serait réellement comique, et qu'il est d'ailleurs utilisé dans l'adaptation cinématographique *Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre* de cette même bande dessinée, réalisée par Alain Chabat. Le procédé est même identique ici alors que c'est une sensation d'un tout autre registre.



45

L'onomatopée de vitesse augmente la violence de la claque en faisant siffler la main dans l'air avant de frapper. L'impression

que quelque chose se brise peut aussi être accompagnée visuellement par l'onomatopée. Prenons le célèbre *CRAC*,



entré depuis longtemps dans le langage courant, et donc déjà très évocateur seul. Sa représentation sur le papier peut accompagner cette sensation, en créant des brisures directement sur la lettre, ce qui va renforcer son côté brutal. Plus encore, il me semble qu'en subissant plusieurs cassures, l'onomatopée induit que l'objet en question s'est brisé en de multiples morceaux, qui ne s'est pas cassé net mais qu'il a plutôt explosé en fragments. C'est le cas pour la case d'*Astérix*



où Cléopâtre vient de briser un vase.

Des légères brisures très régulières,

AUSSITÔT LE SPECTROGRAPHE  
CENTRAL AINSI QUE TOUTES LES VOYANTES  
SE METTENT À RAYONNER, D'UN  
BLANC ÉBLOUISSANT, TANDIS QU'  
UN LONG SIFFLEMENT, SURAIGU,  
LUI MEURTRE LES TYMPANS.

48



jointes au mot, induiront plutôt un son strident, voire un ultrason, une vibration sonore. Le récitatif attaché à cette case me semble d'ailleurs assez inutile, car tout ce qu'il contient d'information est déjà présent dans le dessin et l'onomatopée, et c'est justement le rôle de ces onomatopées d'éviter des récitatifs parfois trop lourds.

# L'ONOMATOPEÉE DÉPASSE DU CADRE

Le contour de la case, comme celui de la bulle, est un cadre fermé. Le bruit, en bande dessinée, n'a pas tendance à apprécier tout ce qui peut le contraindre dans l'espace, car réduire l'espace visuel d'une onomatopée, c'est aussi réduire sa puissance et son impact. Il faut donc trouver une manière de ne pas affaiblir un son qui se veut retentissant. Comme il l'a fait avec le bulle, le bruit va faire éclater le cadre, ou va plutôt *sortir du cadre*, avec tout ce que peut véhiculer cette expression.



Il semblerait que le cadre soit totalement incapable de contenir entièrement ce bruit, et qu'il s'échappe partiellement sur l'espace inter-vignettal.



Il me semble qu'il n'y a pas besoin de faire fortement dépasser l'onomatopée du cadre pour qu'elle ait l'effet escompté. Il suffit que

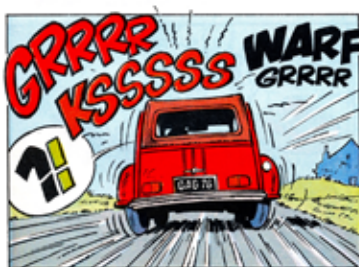


l'onomatopée viennent perturber visuellement les lignes du cadre et crée une irrégularité

51



pour que l'oeil accroche dessus, et que le lecteur réalise que le bruit sort du cadre.



52

# LA CONTINUITÉ DU BRUIT

On peut aller plus loin encore dans la *sortie du cadre*. En effet, dès que l'onomatopée a dépassé les limites des contours de la case, pourquoi ne pas continuer ?



L'onomatopée, en plus de dépasser des limites du cadre, s'étend sur les cases environnantes, elle les « colonise ». Le bruit commence sur une case et va s'étendre sur ses voisines. L'onomatopée crée ainsi une continuité du son entre les différentes cases d'une planche ou d'un strip. Cela pourrait être comparé à un enchaînement de plans, au cinéma, où le son reste le même et se prolonge malgré la coupure à l'image.



L'onomatopée prend une liberté totale vis-à-vis de tout ce qui régit l'organisation d'une planche de bande dessinée, et semble venir s'apposer comme une couche supplémentaire et complètement indépendante. Si ce n'est, bien sûr,



qu'elle a une raison précise d'exister dans cet espace, et de briser ses règles : faire du bruit. Dès la première vue d'ensemble de la page, le lecteur remarquera ces onomatopées, et c'est souvent le strip voire la planche entière qui prendra un aspect bruyant. Dans ces cases de *Gaston*,



elle semble même ouvrir la voie au dessin, qui se permet lui aussi de faire éclater les limites du cadre dans une autre direction. Le contour des cases semble exister ici comme une convention, que Franquin n'hésite pas à dépasser pour souligner les effets comiques de la narration.

## L'ONOMATOPÉE COMME DÉCOR

L'onomatopée n'a même plus besoin de dépasser du cadre lorsqu'elle devient décor, et fait ainsi disparaître l'arrière-plan de la scène. Agnès Deyzieux, toujours dans son article *Onomatopée et son* écrit d'ailleurs, à propos de l'onomatopée, que « les auteurs s'amuse, du fait de sa matérialité graphique au sein de l'image, à l'intégrer comme élément de décor ». L'onomatopée, dans ces cas, s'octroie une présence physique, comme si elle devenait palpable pour les personnages. Il existe, il me semble, deux niveaux pour ce type d'onomatopées. Le premier est un rejet de l'arrière-plan au statut d'arrière-arrière-plan. Les éléments de l'arrière-plan sont encore visibles, et l'onomatopée vient s'interposer entre eux et le premier plan, ce qui participe à lui donner une réalité physique. Sur cette case de *Titeuf*,



56

on voit toujours les élèves ; la maîtresse, elle, est au premier plan. Le cri semble s'interposer, comme une couche visuelle, un plan supplémentaire, qui dépasse d'ailleurs derrière le cou de la maîtresse. C'est aussi une représentation fréquente du bruit des motos dans



Là encore, l'onomatopée vient s'intercaler entre les personnages au premier plan et l'arrière-plan. Cet effet est renforcé par le fait que la case est construite par couches successives : les premiers personnages sur la moto noire, puis celui sur la moto rouge, l'onomatopée, la voiture, enfin les bâtiments de la ville. Le bruit constitue un plan réel de la composition, et s'impose entièrement comme un décor. Le second niveau est la disparition totale de l'arrière-plan



au profit de l'onomatopée seule. Le son occupe tout l'espace hormis celui du premier plan, il aplatit le fond et annihile tout autre dessin. Le bruit semble tellement fort qu'il doit prendre une place normalement occupée par le dessin. De ce fait, sa présence devient si forte qu'il n'a plus besoin d'aller dépasser des limites du cadre, tant il est omniprésent à l'intérieur.



La progression du bruit semble assez logique : maintenant qu'il a conquis et fait disparaître le dessin de l'espace de l'arrière-plan à son profit, pourquoi ne pas s'attaquer directement au premier plan ? Pourquoi ne pas faire totalement disparaître le dessin de la case pour y installer une onomatopée souveraine ? C'est évidemment le choix qui est fait par de nombreux dessinateurs. Ces cases sont réservées au bruit. Quasiment tous les éléments narratifs et figuratifs sont exclus au profit de l'onomatopée et d'éléments relevant de la représentation du bruit (étoiles, explosions la plupart du temps). Quoiqu'il en soit, le dessin est employé dans le seul objectif de représenter le bruit. Il semble tellement fort que le fait de lui réserver une case à lui seul semble s'imposer.



Ce sont des cases qui suspendent le temps, et mettent le lecteur en alerte en attente de la suivante : cet effet est renforcé par le fait que ces vignettes particulières sont souvent placées en bas à droite d'une page

de droite, et il faut tourner la page pour connaître la suite du récit. Il est à noter que ces cases illustrent souvent le bruit d'une explosion. Comme si le bruit faisait également « exploser » le dessin, qu'il le détruisait complètement.





...ET DE FAIRE RETOMBER DERRIERE EUX L'ENORME BLINDAGE QUI L'OBSTRUE...







Il est difficile d'imaginer comment aller plus loin qu'une occupation totale de l'espace de la case par le bruit. Le bruit est tellement fort, tellement puissant, tellement violent, qu'il faut prendre une direction différente pour le représenter. Le bruit silencieux fait référence au fait que le bruit, pour se faire toujours plus entendre, peut retourner à une représentation similaire à celle... du silence. Le silence en bande dessinée est une notion assez étrange à étudier, étant donné que le médium, imprimé sur papier, est par définition silencieux. Mais comme pour le bruit, le silence a des modes de représentation bien précis en bande dessinée. Il me semble important de préciser qu'une case qui ne comporte aucun texte n'est pas forcément silencieuse. On peut la considérer comme « muette », comme l'on parle de bande dessinée muette, donc sans texte, même si l'emploi de ce mot me semble mal choisi. En aucun cas il ne faut faire d'amalgame entre une case muette et une case silencieuse, la première pouvant être simplement caractérisée par l'absence d'élément textuel, la seconde par l'absence de bruit explicite, et soumise à l'interprétation et aux sentiments du lecteur. Dans ce sens, une case muette peut donc être extrêmement bruyante. Le silence ne peut pas, comme le bruit, s'appuyer sur l'aide de l'onomatopée (dans la bande dessinée occidentale comme nous l'avons vu) pour transcrire un sentiment sonore. D'autres procédés ont dû être trouvés pour y parvenir, qui passent par le dessin et son pouvoir évocateur.



L'absence de bulles de paroles n'est qu'une première étape pour représenter une scène silencieuse, un socle sur lequel il faudra construire quelque chose. Ce quelque chose fait forcément appel aux sentiments du lecteur, par l'expressivité du dessin, plus que par des conventions plus ou moins établies comme celles de la représentation du bruit. Il me semble que la bande dessinée transcrit des bruits, alors qu'elle exprime plutôt un sentiment silencieux. Ce sentiment peut être soutenu par des motifs, des couleurs, des jeux d'ombres et de lumière... Un motif récurrent par exemple, est celui de l'eau, et plus particulièrement les scènes sous-marines.



Elles créent une pause, un ralentissement dans le récit : l'espace de l'eau réduit au silence et semble étirer le temps.



74

Les personnages ne peuvent plus s'exprimer et faire entendre leur voix, ce qui peut avoir un aspect angoissant. Je peux aussi mentionner les feuilles volantes, qui sont un motif du silence. Au cinéma, les feuilles qui volent sont très souvent synonymes de calme, de silence, et l'absence de tout élément bruyant permet d'entendre la subtilité du son du vent.



75



76

Dans le film *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* réalisé par Alain Chabat, ce procédé est utilisé dans une scène post-bataille dans le désert. C'est plus précisément un

virevoltant qui roule, poussé par le vent. Le personnage de Numérobis (interprété par Jamel Debbouze) observe la scène et murmure : « C'est trop calme... J'aime pas trop beaucoup ça... Je préfère quand c'est un peu trop plus moins calme... ».



77



78

En bande dessinée, la fonction des feuilles qui volent est similaire. Le fait de pouvoir entendre le vent (car c'est une conséquence directe de la représentation des feuilles volantes) crée paradoxalement un sentiment de silence. Entendre le vent signifie que rien ne vient perturber le paysage sonore. On pourrait comparer cela à la surface d'une eau lisse, tellement lisse qu'on peut y voir son reflet sans difficulté, car aucun élément perturbateur ne trouble la surface. Le son du vent est parfois le reflet du silence le plus imperturbable. Ce silence a pourtant un aspect inquiétant, voire suspect. C'est évident dans *Mission Cléopâtre*, où un jeu est établi autour de cette convention pour créer un effet comique. Les silhouettes noires et l'obscurité sont encore une autre façon dans le dessin de faire ressentir le silence.



79

Il existe d'ailleurs souvent une volonté d'être silencieux de la part des personnages, ici dans des scènes d'effraction



80

ou de fuite.



81

Il y a aussi un lien avec l'obscurité de la nuit,



82

que l'on ressent à travers le dessin comme plus calme et silencieuse.



83

Ces situations précises ne sauraient bien sûr être les seules représentations possibles du silence, mais les procédés se développent très fréquemment autour du dessin et du sentiment qu'il peut évoquer chez le lecteur. Ce que je nomme ici le bruit silencieux utilise ainsi ce même procédé, à savoir le dessin seul. L'onomatopée disparaît lorsque le son est si puissant qu'elle semble incapable d'assumer sa traduction graphique. C'est le dessin qui prend le relais pour représenter le bruit. Ces cases sont donc muettes, car dénuées de tout texte, mais ce sont également à mon avis les plus assourdissantes que l'on puisse trouver en bande dessinée. Le temps y semble suspendu : l'absence d'information textuelle a un côté déstabilisant dans une bande dessinée non muette, en particulier quand la scène représentée est très

broyante. Le lecteur est forcé d'arrêter son regard quelques secondes et de contempler ces cases qui viennent briser la fluidité du récit. Il y a d'ailleurs souvent une idée de violence, que ce soit un bruit résultant d'un événement violent ou un bruit tellement fort qu'il en devient explicitement violent. Je pense que l'on peut diviser ces cases en deux grandes catégories, le bruit humain et le bruit naturel. Les bruits humains peuvent être liés à des machines ou véhicules, en particulier les avions dont le moteur émet un bruit d'une puissance rare.



84

Mais plus fréquemment, ce sont des images d'explosions et d'accidents (qui incluent ou non des avions) qui sont représentées.



85

Ces vignettes sont d'une violence sonore,



86

voire d'une horreur que l'onomatopée aurait du mal à



transcrire.



87

Elle n'aurait d'ailleurs pas réellement sa place ici, étant donné l'évidence du bruit



88

que le dessin nous présente. Les bruits naturels expriment, comme leur nom l'indique, les bruits assourdissants résultant de divers phénomènes météorologiques et chamboulements des éléments, comme le grondement d'une avalanche



89

et la tempête en pleine mer.



90



La foudre qui tombe en est aussi un exemple particulièrement récurrent.



91



92





Comès crée même un sentiment sonore de la foudre considérable sans pour autant la représenter directement. Il change l'aspect visuel de son dessin en faisant disparaître la plupart des lignes claires d'une case à l'autre, sans en changer l'angle de vue. Cela rend l'image beaucoup plus lumineuse l'espace d'un instant : on comprend que cette brève et intense lumière est due à la foudre. Encore une fois, tout est exprimé sans onomatopée, ce qui amplifie paradoxalement le sentiment sonore. Justement, j'ai pu trouver dans *Boule et Bill* une case où tombe la foudre, et où l'onomatopée est bien présente.



Selon moi, cette case aurait eu beaucoup plus d'impact sans : obscure, dans des tons noirs et bleu foncé, striée verticalement par la pluie, avec cet éclair jaune qui vient fendre le ciel, elle est déjà très évocatrice et réussie. Mais l'onomatopée, qui se superpose à ce dessin, vient malheureusement atténuer la puissance du bruit. Elle passe devant le dessin, empêchant une interprétation complète du bruit par le lecteur, mais n'occupe qu'une place timide dans le coin de la case, ce qui l'affaiblit encore plus. Le bruit aurait sans doute été perçu comme plus intense en l'absence d'onomatopée.





# LA BANDE DESSINÉE MUETTE

Le bruit silencieux, c'est des cases bruyantes et pourtant muettes dans le fil d'une bande dessinée classique. La bande dessinée muette est un genre à part entière, et le bruit silencieux nous donne un aperçu de toutes les problématiques qu'elle soulève. Ce type particulier de bande dessinée a la particularité de n'utiliser aucun texte. Par conséquent, tous les problèmes, qu'ils soient de l'ordre du sonore ou non, doivent être réglés par le dessin seul. Ce n'est d'ailleurs pas parce que la dimension textuelle du son disparaît que le son disparaît : il s'agit de lui trouver d'autres modes de représentation.

La bande dessinée muette est un genre assez récent au vu de l'histoire de la bande dessinée : certains situent son origine à l'album *Arzach* de Mœbius publié en 1975. Depuis, quantités d'œuvres de ce type ont été publiées, proposant des solutions nombreuses et riches au problème de l'absence de texte. En plus d'*Arzach*, j'ai choisi deux bandes dessinées muettes : *Le miroir de Mowgli* d'Olivier Schrauwen, pour sa contemporanéité (publication en 2017) et *La mouche* de Lewis Trondheim, car c'est une référence du genre sortie en 1995, ce qui la place temporellement à

mi-chemin entre les deux premiers ouvrages cités.

Dans *Arzach*, la couleur joue un rôle dans la perception sonore des planches. Les bleus, très sombres et surtout très intenses, semblent exprimer le silence de ce monde désolé. Les personnages se détachent visuellement de ce fond avec des couleurs plus chaudes, ce qui crée instantanément un contraste. Ils semblent être les seuls éléments bruyants dans ce monde froid et silencieux. Dans la bande dessinée muette, en l'absence de texte, le dessin doit se faire suffisamment expressif pour que tout puisse être compris, dont les différents bruits qui composent une scène. Sur cette planche,



Moebius y parvient à l'aide de différents procédés : les changements de point de vue sur chaque case, leur forme peu conventionnelle, l'aspect agressif des griffes et des dents du monstre, les teintes rouges et jaunes de la planche... tout

ces éléments, à mon sens, rendent ce combat particulièrement violent et bruyant. Sur celle-ci,



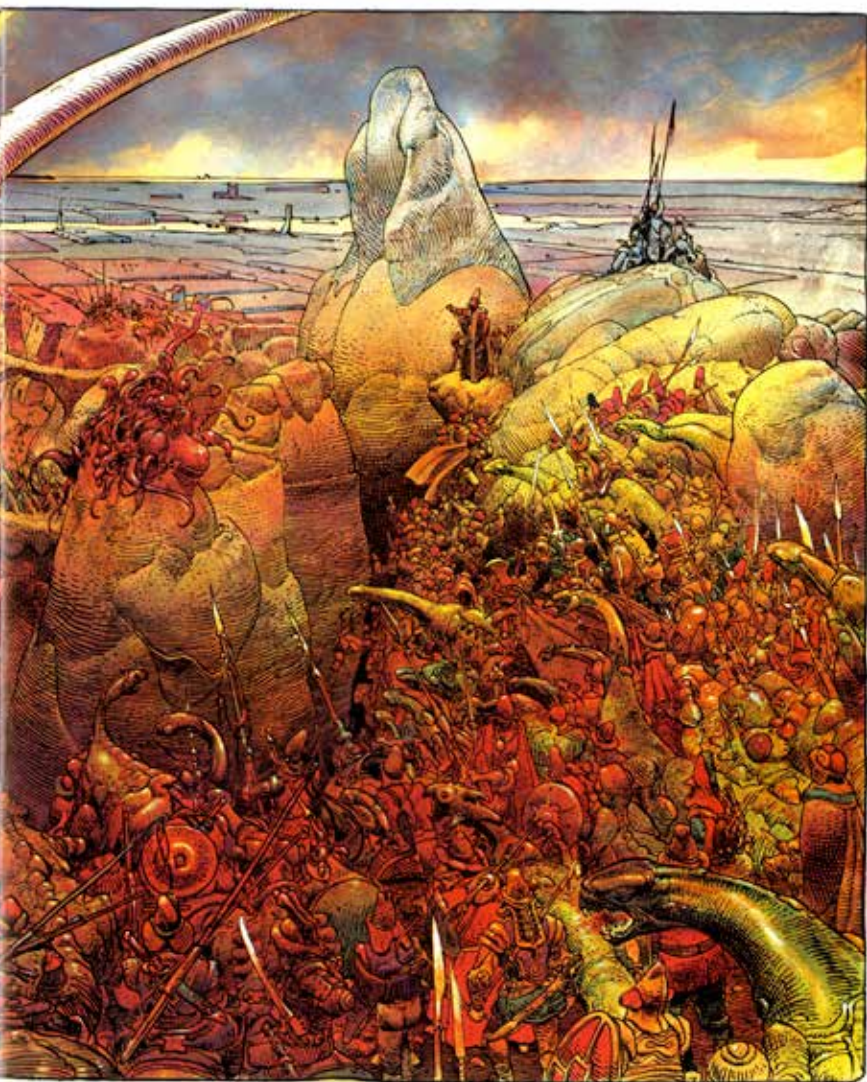
96

on perçoit clairement le crissement des griffes du monstre sur la pierre, grâce aux entailles laissées, à la fumée ainsi dégagée. Ou encore sur cette double-page, très picturale.





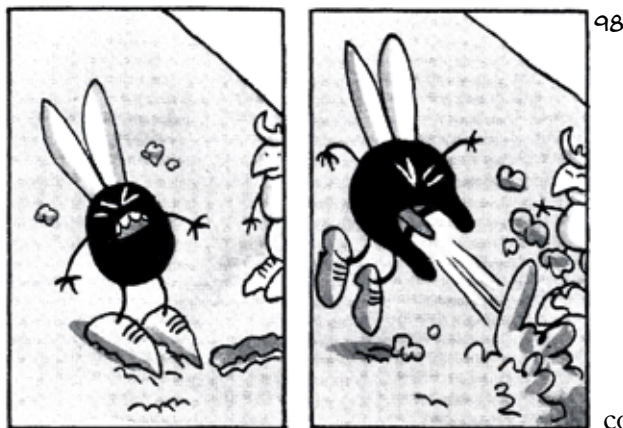




97

Le fourmillement de personnages rend déjà la scène très bruyante, ce qui est encore amplifié par les lances pointues et aiguisées. Les teintes rouges dominant, ce qui rend la scène plus violente encore, et du haut de son destrier volant, le personnage auquel on peut s'identifier semble percevoir une clameur assourdissante, le vacarme de la guerre.

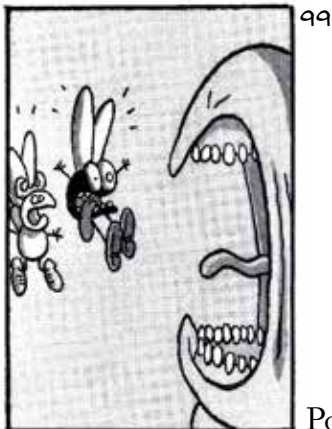
L'expressivité du dessin ne veut pas dire être un virtuose du dessin réaliste. En effet, on ne peut pas dire que ça soit le cas du style de Lewis Trondheim, et pourtant le dessin de *La mouche* est très expressif. Je prendrai ces cases



comme

exemple d'une des solutions trouvées pour pallier l'absence de texte. Le bruit se fait entendre grâce à l'enchaînement des cases dans cette séquence. C'est bien la mise en relation des deux cases qui rend l'éternuement intelligible : sur la première, on comprend que la mouche a inspiré de la poussière, justement grâce à la deuxième, où elle éternue. Sur la deuxième, on comprend qu'elle éternue parce que la première nous la montre en position d'inspiration avec des nuages de poussière. Si l'on ne prenait que la deuxième case, on pourrait peut-être interpréter cet éternuement comme un hurlement par exemple. La présence conjointe des deux

cases et surtout leur enchaînement permet de ne pas s'y tromper : la mouche éternue. Sans ce lien, le bruit ne peut plus vraiment être perçu. L'absence de texte pousse à trouver d'autres modes de représentation pour se passer d'un *atchoum*, et il est justement intéressant de voir que la sensation sonore n'est en rien atténuée par cette absence. Même au sein d'une case seule, le dessin se doit d'être particulièrement efficace.



Pour rendre le bruit perceptible, il me semble que le plus grand soin est porté aux détails sur cette case, sans pour autant être « réaliste » : là est justement toute la virtuosité du dessin de Trondheim. La gueule béante du ver (c'est bien un ver) qui occupe presque toute la hauteur, les plis autour de sa bouche, ses yeux plissés sous l'effort, la rangée de dents qui laissent voir des gencives profondes, la langue que le hurlement fait vibrer, les yeux écarquillés des deux insectes, leur mouvement de recul palpable... Tant d'éléments dont on aurait possiblement pu se passer grâce (ou à cause) de l'utilisation d'une onomatopée.

Dans *Le miroir de Mowgli*, la dimension sonore passe pour beaucoup par l'expressivité dans le dessin des visages.



Olivier Schrauwen leur réserve d'ailleurs aux visages une place très importante dans son livre. Ces dessins, pourtant visuellement assez simples, se composent de lignes de tension minutieusement placées, formant des rides et plis divers. Les visages en deviennent extraordinairement communicatifs, ce qui inclut inmanquablement leur dimension sonore. Au vu des expressions faciales, on entend sans difficulté un cri de douleur en case 5, alors que c'est un cri de surprise en case 7. Sur cette dernière, les traits oranges accentuent la puissance du cri, comme c'est le cas à d'autres



moments du livre, notamment pour représenter les cris d'animaux.



102

101

Sur cette planche,



103

la déconstruction du mouvement est aussi une déconstruction du bruit (les bâillements des deux personnages) par l'expressivité des visages. La sensation sonore existe même par l'arrière-plan,

104



et cette courte scène de bagarre devient particulièrement bruyante grâce au changement incessant de formes et de couleurs du fond de la case.

La force de ces bandes dessinées est donc d'arriver à développer un univers sonore aussi riche que celui d'une bande dessinée classique. Il me semble que la question de

la perception personnelle est beaucoup plus importante en bande dessinée muette. La part d'interprétation laissée au lecteur est inévitablement plus grande, au moins sur le plan sonore : tout le monde entendra-t-il le bruit de la même façon ? Il est sans doute enrichissant que la réponse soit non, et le bruit, comme le silence, aura peut-être un impact encore plus fort si chacun est en mesure de le construire dans son imaginaire propre.

Le lecteur a l'obligation d'explorer le dessin pour entendre ses bruits, et plus largement pour comprendre l'histoire. Il me semble que nous avons vite tendance à voir le dessin sans le regarder réellement dans une bande dessinée classique, et concentrer notre attention sur la lecture des bulles. L'expérience de lecture d'une bande dessinée muette est différente, forcément plus contemplative. Il me semble que s'y plonger permet souvent de mieux appréhender les bandes dessinées « textuelles » par la suite (cela a été le cas pour moi), de rendre justice à leur dessin en s'y attardant un peu plus longtemps, et de se rendre compte de sa force. Car je le rappelle, il s'agit bien de bande « dessinée », et si l'on ne regarde plus son dessin, il est évident que notre approche en sera forcément réductrice...

En bande dessinée muette, le dessin a un rôle majeur, il emplit toutes les cases sans aucune place laissée au texte. Au-delà des solutions proposées pour « remplacer » l'écrit, c'est une façon complètement différente de celle de la bande dessinée classique de raconter une histoire. La question sonore est une des premières préoccupations de la bande dessinée muette étant donné l'omniprésence de l'onomatopée en général, et son utilisation extrêmement répandue, au point d'en devenir un emblème du neuvième art. L'onomatopée est un élément établi, avec ses codes, et

même son répertoire comme je le mentionnais plus haut, ce qui rend difficile de s'en émanciper complètement en tant qu'auteur. Mais en bande dessinée muette, la singularité des styles des dessinateurs aboutit à une diversité aussi grande des modes de représentation du son : je pense qu'aucun code ne puisse réellement être établi à ce niveau. Cette diversité de styles est aussi la conséquence des façons plurielles de raconter des histoires en bande dessinée muette. Au-delà de la question sonore, c'est la question de la narration dans son ensemble qui se pose. Chaque dessin racontera une histoire bien particulière, et appellera à un séquençage précis. Mœbius, dans *Arzach*, joue sur un aspect très pictural de ses cases, très détaillé, si bien qu'il dépasse rarement les cinq ou six cases par planche, dans un album grand format (32 × 24 cm). Cela permet donc de contempler des cases aux très grandes dimensions, qui fourmillent bien souvent d'informations. Au contraire, dans *La mouche* de Lewis Trondheim, le séquençage est systématique : neuf cases par planche. Le format du livre est bien plus petit qu'*Arzach* (21 × 13 cm) : les cases sont des espaces très réduits, qui n'autorisent pas le dessinateur à aller trop dans les détails. Le choix est donc d'avoir un enchaînement plus rapide des cases, sur lesquelles on s'arrête moins longtemps, ce qui n'enlève rien à la qualité de la narration. En effet, *La mouche* nécessite une lecture plus rapide qu'*Arzach* car elle joue d'une déconstruction des mouvements. Je me risquerai à dire que là où *Arzach* est plus pictural, *La mouche* est plus cinématographique (et a d'ailleurs été adaptée en dessin animé). Ce sont deux exemples, mais l'expérience de lecture est tout simplement différente d'une bande dessinée muette à l'autre, car on se plonge complètement dans le dessin d'une personne, et donc dans sa vision personnelle.



On s'en remet à l'expressivité de son dessin, et les séquences et agencements de planches qui en découlent pour appréhender le son : tous les éléments, à l'exclusion du texte, deviennent le lieu potentiel de sa représentation.

La bande dessinée muette redonne toute sa puissance à l'image, et fait *voir* plutôt que *lire* le son.

# INDEX ICONOGRAPHIQUE

1. Mœbius/Taniguchi, *Icare*, p.116, Kana, 2000  
(traduction française 2005)
2. Zep, *Titeuf: Le miracle de la vie*, p.14, Glénat, 1998
3. Zep, *Titeuf: Le sens de la vie*, p.45, Glénat, 2008
4. Zep, *Titeuf: La loi du préau*, p.19, Glénat, 2002
5. Zep, *Titeuf: Dieu, le sexe et les bretelles*, p.31, Glénat, 1993
6. Chester Brown, *I never liked you*, p.11, Drawn & Quarterly, 1994
7. Zep, *Titeuf: Le sens de la vie*, p.5, Glénat, 2008
8. Roba, *Boule et Bill: Billets de Bill*, p.23, Dupuis, 1987
9. André Franquin, *Gaston: La saga des gaffes*, p.42, Dupuis, 1982
10. Goscinny/Uderzo, *Astérix et Cléopâtre*, p.41, Hachette, 1965
11. Goscinny/Uderzo, *Le tour de Gaule d'Astérix*, p.40, Hachette, 1965
12. Edgar P. Jacobs, *Les Aventures de Blake et Mortimer: Le piège diabolique*, p.33, Le Lombard, 1962
13. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.49, Casterman, 1958
14. Roba, *Boule et Bill: Billets de Bill*, p.34, Dupuis, 1987
15. André Franquin, *Gaston: Lagaffe mérite des baffes*, p.22, Dupuis, 1979
16. Comès, *Silence*, p.211, J'ai lu BD, 1980
17. André Franquin, *Gaston: Le lourd passé de Lagaffe*, p.35, Dupuis, 1986
18. Zep, *Titeuf: Dieu, le sexe et les bretelles*, p.17, Glénat, 1993
19. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.7,

- Casterman, 1958
20. André Franquin, *Gaston : Des gaffes et des dégâts*, p.5, Dupuis, 1968
  21. Zep, *Titeuf : Dieu, le sexe et les bretelles*, p.11, Glénat, 1993
  22. Hergé, *Les Aventures de Tintin : Coke en stock*, p.50, Casterman, 1958
  23. Roba, *Boule et Bill : Tu te rappelles, Bill ?*, p.5, Dupuis, 1980
  24. André Franquin, *Gaston : Le lourd passé de Lagaffe*, p.4, Dupuis, 1986
  25. Zep, *Titeuf : Ça épate les filles...*, p.14, Glénat, 1994
  26. André Franquin, *Gaston : Le lourd passé de Lagaffe*, p.45, Dupuis, 1986
  27. André Franquin, *Gaston : Lagaffe mérite des baffes*, p.22, Dupuis, 1979
  28. Zep, *Titeuf : Dieu, le sexe et les bretelles*, p.39, Glénat, 1993
  29. Zep, *Titeuf : Mes meilleurs copains*, p.27, Glénat, 2006
  30. Roba, *Boule et Bill : Billets de Bill*, p.41, Dupuis, 1987
  31. André Franquin, *Gaston : Des gaffes et des dégâts*, p.54, Dupuis, 1968
  32. Zep & Tebo, *Comment dessiner ?*, pages 28-29, Glénat, 2008
  33. Jenfèvre et Perna (création Bar2), *Joe Bar Team*, tome 7, p.23, Glénat, 2010
  34. Gazzotti et Vehlmann, *Seuls : La disparition*, p.31, Dupuis, 2006
  35. Zep, *Titeuf : Nadia se marie*, p.25, Glénat, 2004
  36. Matthieu Bonhomme, *Le Voyage d'Esteban : tome 1 : Le baleinier*, p.38, Milan, 2005
  37. Hergé, *Les Aventures de Tintin : Coke en stock*, p.37,

- Casterman, 1958
38. Roba, *Boule et Bill: Tu te rappelles, Bill?*, p.33, Dupuis, 1980
  39. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.7, Casterman, 1958
  40. André Franquin, *Gaston: Des gaffes et des dégâts*, p.11, Dupuis, 1968
  41. Chester Brown, *I never liked you*, p.31, Drawn & Quarterly, 1994
  42. Goscinny/Uderzo, *Astérix et Cléopâtre*, p.24, Hachette, 1965
  - 43 et 44. Alain Chabat, *Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre*, 2002
  45. Zep, *Titeuf: Nadia se marie*, p.46, Glénat, 2004
  46. Matthieu Bonhomme, *Le Voyage d'Esteban: tome 1: Le baleinier*, p.36, Milan, 2005
  47. Goscinny/Uderzo, *Astérix et Cléopâtre*, p.5, Hachette, 1965
  48. Edgar P. Jacobs, *Les Aventures de Blake et Mortimer: Le piège diabolique*, p.8, Le Lombard, 1962
  49. Jenfèvre et Perna (création Bar2), *Joe Bar Team*, tome 7, p.40, Glénat, 2010
  50. André Franquin, *Gaston: Le lourd passé de Lagaffe*, p.5, Dupuis, 1986
  51. Libon, *Tralaland: Le tour du monde aller-retour*, p.65, Bayard, 2013
  52. Roba, *Boule et Bill: Bill, nom d'un chien!*, p.5, Dupuis, 1978
  53. Jacques Tardi, *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*, p.10, Casterman, 1977
  54. André Franquin, *Gaston: Le lourd passé de Lagaffe*, p.6, Dupuis, 1986

55. André Franquin, *Gaston: Le lourd passé de Lagaffe*, p.48, Dupuis, 1986
56. Zep, *Titeuf: Le miracle de la vie*, p.7, Glénat, 1998
57. Jenfèvre et Perna (création Bar2), *Joe Bar Team*, tome 7, p.13, Glénat, 2010
58. Comès, *Silence*, p.282, J'ai lu BD, 1980
59. Zep, *Titeuf: Dieu, le sexe et les bretelles*, p.27, Glénat, 1993
60. Edgar P. Jacobs, *Les Aventures de Blake et Mortimer: Le piège diabolique*, p.52, Le Lombard, 1962
61. Comès, *Silence*, p.276, J'ai lu BD, 1980
62. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.35, Casterman, 1958
63. Roba, *Boule et Bill: Billets de Bill*, p.43, Dupuis, 1987
64. Roba, *Boule et Bill: Tu te rappelles, Bill?*, p.31, Dupuis, 1980
65. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Tintin au Congo*, p.29, Casterman, 1946
66. Roba, *Boule et Bill: Tu te rappelles, Bill?*, p.30, Dupuis, 1980
67. André Franquin, *Gaston: Gaffes et gadgets*, p.13, Dupuis, 1985
68. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Les 7 boules de cristal*, p.31, Casterman, 1948
69. Edgar P. Jacobs, *Les Aventures de Blake et Mortimer: Le piège diabolique*, p.54, Le Lombard, 1962
70. Roba, *Boule et Bill: Attention: chien marrant!*, p.43, Dupuis, 1974
71. Roba, *Boule et Bill: Tu te rappelles, Bill?*, p.42, Dupuis, 1980
72. André Franquin, *Gaston: Le gang des gaffeurs*, p.34, Dupuis, 1976

73. Gazzotti et Vehlmann, *Seuls: La disparition*, p.54, Dupuis, 2006
74. Matthieu Bonhomme, *Le Voyage d'Esteban: tome 1: Le baleinier*, p.38, Milan, 2005
75. Gazzotti et Vehlmann, *Seuls: La disparition*, p.11, Dupuis, 2006
76. Comès, *Silence*, p.22, J'ai lu BD, 1980
- 77 et 78. Alain Chabat, *Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre*, 2002
79. Jacques Tardi, *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*, p.17, Casterman, 1977
80. André Franquin, *Gaston: Lagaffe mérite des baffes*, p.14, Dupuis, 1979
81. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Les 7 boules de cristal*, p.37, Casterman, 1948
82. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.21, Casterman, 1958
83. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Le temple du soleil*, p.22, Casterman, 1949
84. Thomas Humeau, *Desert Park*, p.28, Manolosanctis, 2010
85. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.27, Casterman, 1958
86. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.18, Casterman, 1958
87. Moebius, *The long tomorrow*, p.11, Les Humanoïdes Associés, 1989
88. Zep, *Titeuf: Dieu, le sexe et les bretelles*, p.14, Glénat, 1993
89. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Le temple du soleil*, p.31, Casterman, 1949
90. Hergé, *Les Aventures de Tintin: Coke en stock*, p.45,

- Casterman, 1958
91. Jacques Tardi, *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*, p.11, Casterman, 1977
  92. Gazzotti et Vehlmann, *Seuls: La disparition*, p.40, Dupuis, 2006
  93. Comès, *Silence*, p.46-47, J'ai lu BD, 1980
  94. Roba, *Boule et Bill: Billets de Bill*, p.33, Dupuis, 1987
  95. Mœbius, *Arzach*, p.29, Les Humanoïdes Associés, 1975
  96. Mœbius, *Arzach*, p.31, Les Humanoïdes Associés, 1975
  97. Mœbius, *Arzach*, p.44-45, Les Humanoïdes Associés, 1975
  98. Lewis Trondheim, *La mouche*, p.62, Seuil, 1995
  99. Lewis Trondheim, *La mouche*, p.48, Seuil, 1995
  100. Olivier Schrauwen, *Le miroir de Mowgli*, L'Association, 2017, n.p.
  101. Olivier Schrauwen, *Le miroir de Mowgli*, L'Association, 2017, n.p.
  102. Olivier Schrauwen, *Le miroir de Mowgli*, L'Association, 2017, n.p.
  103. Olivier Schrauwen, *Le miroir de Mowgli*, L'Association, 2017, n.p.
  104. Olivier Schrauwen, *Le miroir de Mowgli*, L'Association, 2017, n.p.

Je remercie Olivier pour m'avoir  
accompagné tout au long de la  
réalisation de ce mémoire, Philippe  
pour son aide sur les écrits, et Éléa  
pour ses relectures perfectionnistes.



Conception graphique : Camille Blandin  
Ce mémoire de DNSEP design  
graphique a été composé en caractères  
Adobe Caslon Pro et Anime Ace 2.0 BB.  
Il a été imprimé sur les presses  
numériques de Reprint, sur papier  
Munken 100g Rough en décembre 2019  
à Toulouse.