

Représenter la vitesse en bande dessinée (Temps, mouvements et émotions dans le dessin de BD)

Par Sabine Teyssonneyre

Publication en ligne le 22 novembre 2022

Résumé

Comment représenter le mouvement dans une bande dessinée ? Les lignes de vitesse représentant les mouvements vifs du corps ou des émotions témoignent de la variété d'inventions que le dessin met en place dans le cadre spécifique de la bande dessinée. À travers une présentation de ces signes, une recherche sur leur fonction et leurs origines, l'autrice montre comment ces solutions dessinées sont issues de pressions opérées sur le dessin par les besoins de la narration. L'article s'appuie sur les analyses de cas détaillées, et notamment sur le travail de Corentin Garrido (*Astroboy Tome 6*).

Mots-Clés

bande dessinée, dessin, Corentin Garrido, lignes de vitesse, lignes de mouvement, émanatas, signes.

Table des matières

Temps et mouvement dans le dessin de bande dessinée

Images vibrantes

Images dynamiques

Représentation des émotions et des sensations grâce aux émanatas : rendre visible l'invisible

Mouvements émotionnels

Images textuelles

Comment s'invente un système de représentation

L'inscription du mouvement dans les rythmes plus larges de la bande dessinée

La ligne de vitesse comme élément autonome chez Corentin Garrido

Texte intégral

« La surface précise et nette de notre champ de vision, la fovéa, est très réduite. [...] Cette limitation est compensée par la mobilité du regard qui aide à recomposer notre vision globale.

Dans notre perception d'image, tout est circulation, rien n'est immobile. [...] la vision s'inscrivant d'emblée dans le temps, le débat entre images fixes et images animées est obsolète.

Sans durée, il n'existe pas de sensations. » ^[1]

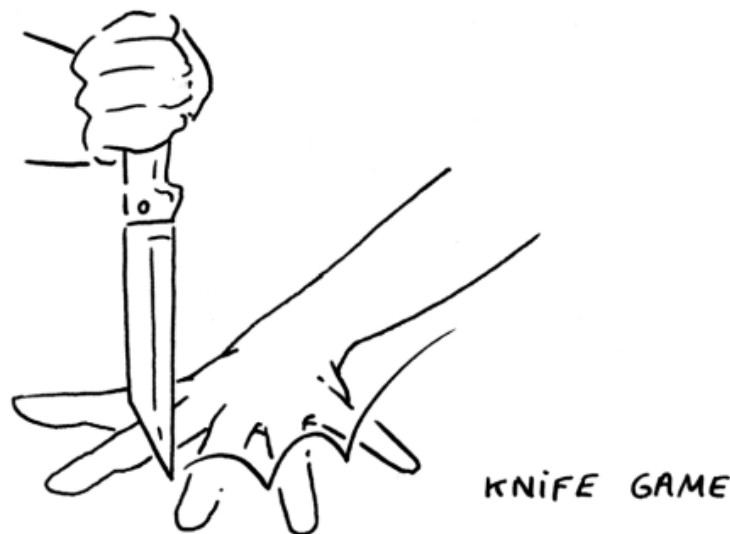


Figure 1. *Knife game* ^[2]

Comment savoir qu'un café fume ? Qu'un croissant exhale l'odeur du beurre chaud ? Que la porte vient de claquer ? Le dessin laisse des traces à leur passage. Ce sont des lignes énergiques, des rayonnements autour des membres, têtes, objets, des signes indolents qui décrivent la course calme de la fumée ou des papiers gras sur le trottoir.

Ces 🌊, 💥, 🧠 et autres 🌀 ouvrent un éventail d'inventions intuitives et codifiées pour faire ressentir mouvements et émotions. Cet article se propose d'en parcourir l'éventail, et de rechercher, au travers de ces lignes et éléments visibles, le signe d'une dynamique plus large qui s'opère en profondeur dans le dessin de bande dessinée tout entier.

La bande dessinée est une forme particulière d'écriture, qui explore toutes les façons dont une ligne peut faire signe, allant du dessin au texte imprimé. C'est depuis le même type d'écriture que j'ai construit cet article.

Temps et mouvement dans le dessin de bande dessinée

Lorsque la narration provoque un mouvement, une course-poursuite, une émotion forte, le dessin a trouvé des outils pour le signifier. Voici quelques spécimens de lignes :



Figure 2. Une feuille qui tombe

Sur ce dessin je n'ai pas représenté la feuille, afin de mettre en valeur uniquement le signe de son trajet. Ici la ligne est comme la persistance rétinienne, elle recompose le mouvement. On pourrait penser qu'il s'agit d'un enregistrement strict, à la façon d'une chronophotographie. Mais plus que de décrire de façon réaliste la spatialisation d'un parcours, il s'agit de caractériser une *attitude*. En cela, la ligne de mouvement emprunte au croquis son exécution fugace et sa capacité à camper rapidement des caractères en quelques traits jetés.



Figure 3. Un tremblement

Cet exemple diffère de la feuille emportée par le vent, car il ne décrit pas une trajectoire, mais une vibration. Les lignes tremblantes entourent un objet, et indiquent la zone frémissante mise en mouvement par celui-ci. On peut considérer ces traces comme des résidus, résidus d'une présence gribouillée ou d'un dédoublement comme ceux des figures 5 et 6.



Figure 4. Une bulle de savon qui éclate

Ici, une onomatopée (« plop ») est entourée de gouttelettes qui fusent. À la différence des précédentes lignes, abstraites, ici c'est un objet figuratif qui signe le mouvement. Le rapport texte/image entre le « plop ! » écrit, et le dessin, crée une relation entre deux niveaux d'écriture, qui se complètent en une image mentale née de leur interdépendance : la reconstitution de l'éclatement d'une bulle.



Figure 5. Un chien qui remue la queue

Cette image, proche des représentations futuristes de Giacomo Balla ^[3], utilise encore un autre outil : le dédoublement de la forme. Il spécifie un mouvement aller-retour, et on peut le retrouver dans des scènes d'au revoir, où les mains s'agitent, ou dans des courses folles, où les jambes d'un personnage semblent se transformer en une roue de pieds et de nuages de poussière. La figure suivante est très similaire et donne une idée des variations possibles du motif de dédoublement.



Figure 6. Épousseter

Dans cet exemple on voit bien comme les codes se superposent et se confondent : des lignes de mouvement qui accentuent la course et l'attitude de l'objet, agité frénétiquement, des lignes de vibration, et quelques gouttes de sueur dues à l'effort. Toutes ces informations se confondent et, même lorsqu'elles ne sont pas décryptées une à une, elles dégagent une impression d'ensemble, qui

est sans doute la force de lecture des images : comprendre d'un coup d'œil.

À ces premiers exemples qui décrivent surtout des trajectoires simples, je souhaite ajouter quelques dessins de lignes plus dynamiques, plus violentes aussi. Leur vocabulaire est très présent dans le manga, où elles occupent plus d'espace dans la case. Elles effacent parfois le décor, transformant la séquence en un tunnel de rayures immersives. Elles provoquent aussi une accélération dans la lecture, par l'épuisement des autres signes. Ces lignes dynamiques sont aussi appelées « speedlines ^[4] ».



Figure 7. Raies de vitesse

Les raies de mouvement sont typiques d'une action à la fois rapide, immersive et surprenante. Leur motif peut parfois couvrir des pages entières, d'où émerge le tumulte d'une course automobile ou d'une action d'éclat.



Figure 8.a. L'arrivée et la fuite d'une gifle

Les mouvements semblent avoir besoin d'air pour s'appuyer, ils définissent des zones de suspension du dessin. Dans cette figure, le centre de l'action définit un vide, causé par l'explosion à la fois de la douleur et de la violence. Le mouvement ne cherche pas une représentation photoréaliste, au contraire d'un arrêt sur image. L'arc décrit par le mouvement circulaire de la gifle trace un sillon dans l'image. Il crée une zone quasi abstraite au centre de l'image, et elle contamine tout ce qui en est proche. Les objets et personnages attenants peuvent prendre une teinte schématique, dynamique, tandis qu'au loin, se dégagent peut-être des décors, dont la stabilité immobile accentue encore la distance entre l'éclat d'une gifle et l'environnement insensible.

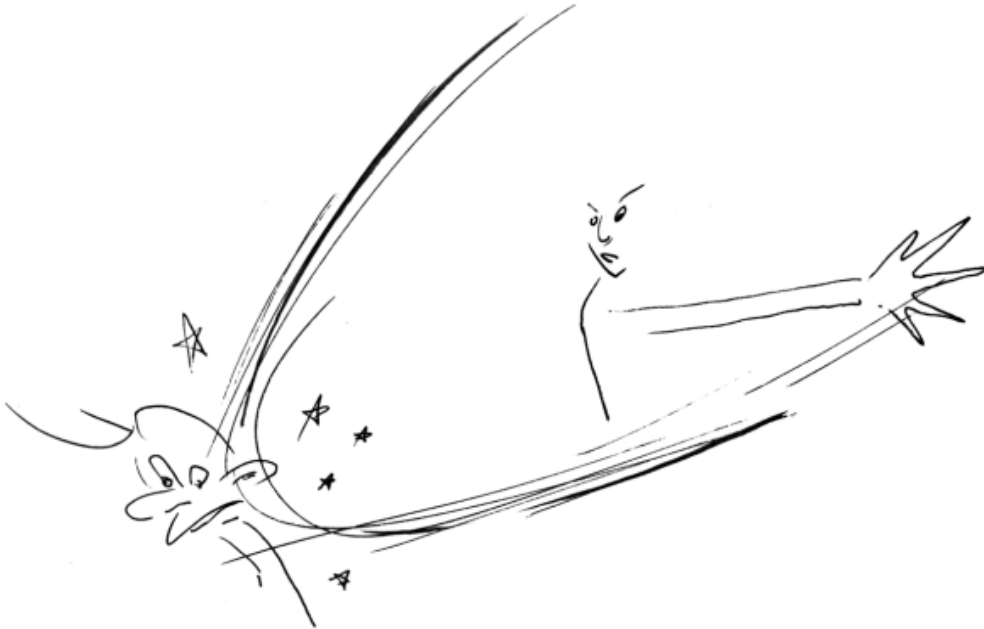


Figure 8.b. Les traits du visage éclatent sous l'impact du mouvement.

Dans cet exemple on voit comme le mouvement semble déstructurer la figure même de l'enfant violenté, devenu un assemblage de tessons dynamiques alors que l'autre se caractérise par la raideur de son bras semblable à un axe de pendule qui viendrait de battre, et la pauvreté de sa figure.

Deux autres exemples me semblent significatifs de la représentation du mouvement rapide : les dégagements d'airs, qui signent un passage explosif, et les mouvements circulaires, qui font apparaître un volume dans une spirale :



Figure 9. Dégagement d'air

De petits nuages peuvent apparaître lorsqu'une course soulève de la poussière par sa rapidité. Une trajectoire particulièrement rapide crée parfois des anneaux de fumée, percés par la vitesse comme de petits donuts cotonneux.

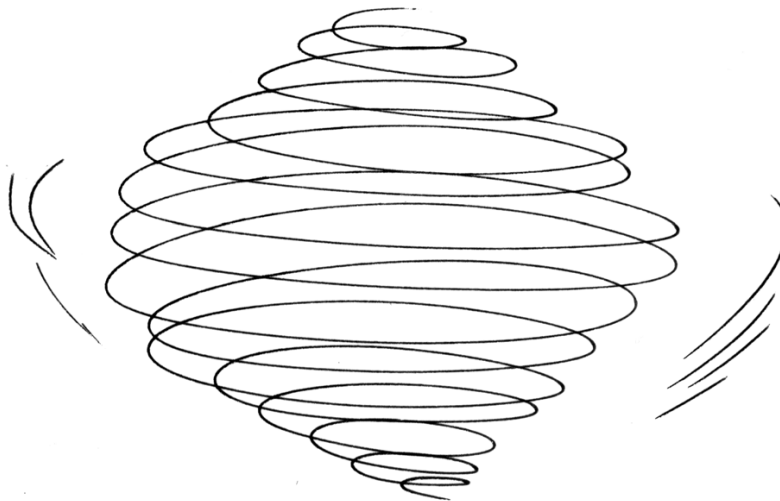


Figure 10. Tourner sur un axe

Ici, la spirale dessine à la fois un mouvement et un volume. La ligne déploie une *zone*, trace du mouvement rotatif et modélisation de la disparition optique d'un corps.

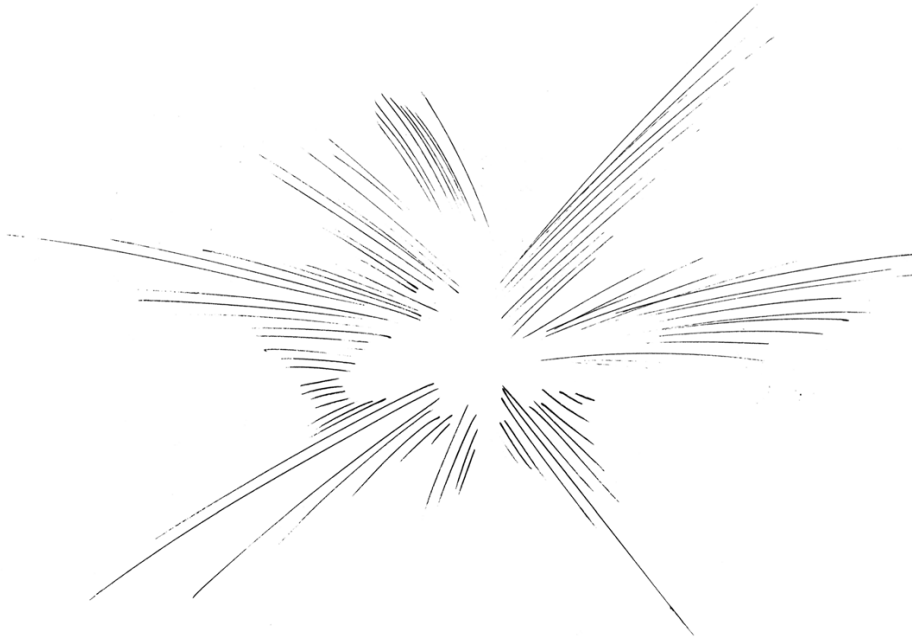


Figure 11. L'éclat d'une lumière

Un dernier exemple qui décrit autre chose que la vitesse : ici, les lignes semblables aux *raies de vitesses* de la figure 7 décrivent une lumière éblouissante qui rayonne dans l'obscurité. Le centre vide se comporte alors non pas comme un trou d'air, dégagé par le mouvement, mais comme un vrai blanc, la source aveuglante et surexposée qui se dessine seulement par ses contours.

Tous ces exemples empruntent à la fois à des notions d'optique venues du cinéma ou de la photographie (flou, bougé, disparition par la vitesse), à l'héritage du croquis (dépeindre des attitudes en quelques traits) et à un savoir propre à la bande dessinée (mise en relation des éléments texte, images, et des différents niveaux de lignes pour produire un effet très précis). Le mouvement dessiné est la reconstitution d'une séquence narrative que l'on raccourcit, comme si sa vitesse dépassait celle de la séquence en cours. Il s'appuie sur des zones de réserve dans le dessin pour situer l'épicentre d'une rupture énergétique, et décrit des choses sensibles mais invisibles à l'œil nu : les traces et les dégagements d'air.

Images vibrantes

Les lignes apportent une présence vibratoire à l'image : elle est alors traversée par une pulsation, une sorte de vibration temporelle. C'est par la mise en lecture de l'image que le dessin sort de sa fixité. L'objectif du dessin est de vivre de façon autonome, il doit porter seul son message en l'absence de créateur — et en cela il se comporte en véritable *créature* (*creatura*, du latin « chose créée »), animée d'une espèce de vie. Certaines images, hors de la bande dessinée, possèdent cette qualité, entre fixité et respiration légère. Je pense notamment aux images qui illustrent une musique, lorsqu'elles sont animées d'un léger mouvement :

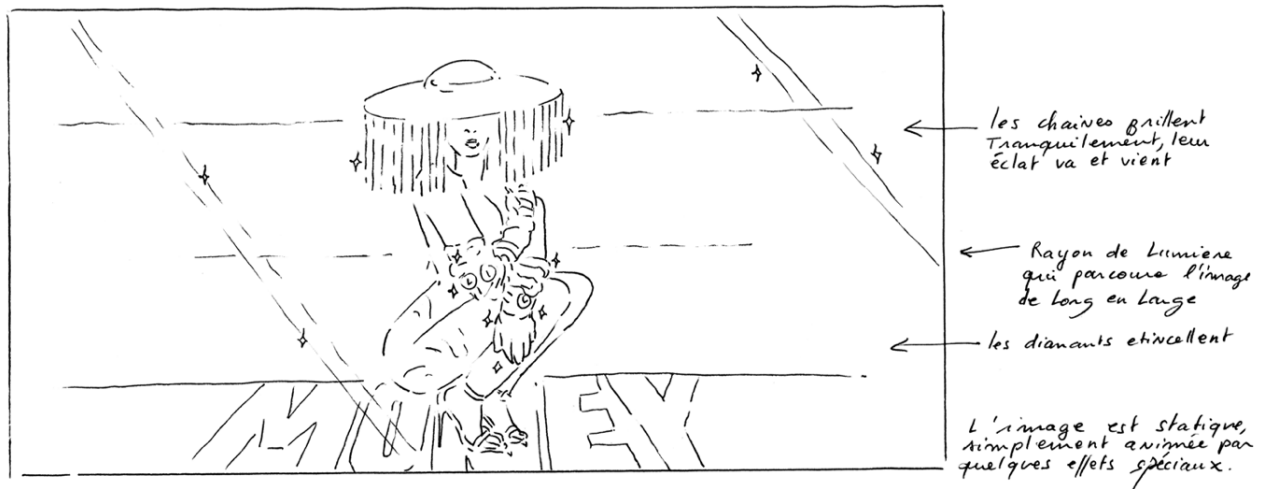


Figure 12. *Money*, d'après le clip de CardiB [5]

Le clip est constitué d'une seule image traversée simplement par quelques scintillements, qui dure pendant les trois minutes du morceau. Il s'agit de photographies auxquelles sont ajoutés les effets d'une lumière changeante, comme dans un GIF haute définition.

Il me semble que le dessin porte en lui cette respiration, cet aller-retour entre lecture du mouvement et contemplation de l'image fixe. La bande dessinée a trouvé des outils pour rejouer indéfiniment une situation, en s'appuyant sur notre capacité de reconstitution et de déduction. À ce moment-là, le dessin ne s'inscrit pas dans un temps figé, mais dans le temps spécifique de la lecture, c'est-à-dire celui où l'on vient *ajouter* sa propre part de dynamique :

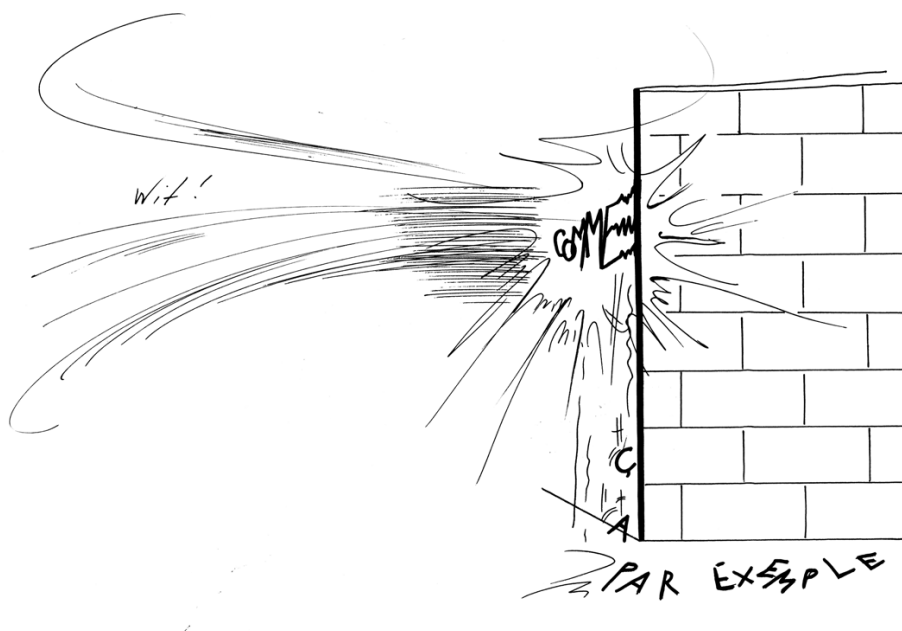


Figure 13. « Comme ça par exemple »

Ici, le mouvement, le texte et le mur composent un ensemble qui peut se rejouer. Un lecteur peut suivre la trame temporelle de l'image en passant du « wit » à gauche, suivant le canal d'air jusqu'à l'écrasement du « comme » sur le mur, la dureté de son trait noir, la chute des lettres « ça » et l'étalement du « par exemple » sur le sol. Tous ces éléments constituent une séquence temporelle,

que l'on peut contempler, en tant qu'assemblage esthétique de traits, ou véritablement lire. Il me semble que l'activation de la temporalité est à l'initiative du lecteur, dans un don de sa puissance dynamique pour compléter l'image et la mettre en mouvement.

Images dynamiques

Les lignes de mouvement pourraient être considérées comme un langage iconique méta figuratif qui vient se *surimposer* à une image fixe pour l'animer.

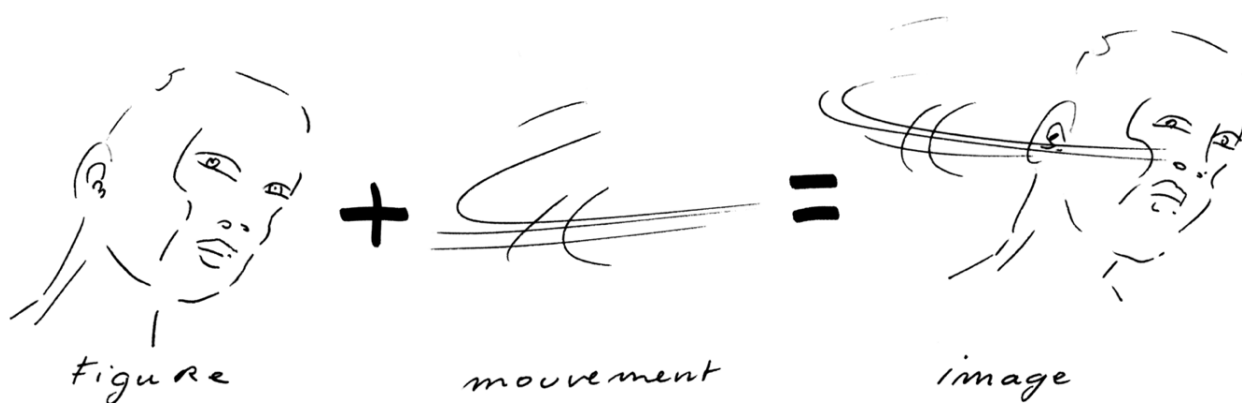


Figure 14. Mouvement + figure = image

Mais dans la case, les éléments sont interdépendants. La textilité^[6] du trait fait dialoguer les différents niveaux de représentation du dessin :



Figure 15. Un visage mis en mouvement par la surprise

Dans cet exemple, le premier dessin est le plus réaliste, le deuxième est le plus emphatique. Bien qu'aucun trait de mouvement à proprement parler ne soit présent, l'exagération de la hauteur des yeux, le mouvement qui semble étirer la figure vers le haut et le bas, ainsi que la disparition des éléments non essentiels comme les cheveux ou les traits du visage permettent de nous concentrer uniquement sur l'expression de surprise et sur l'énergie qui étire sa stupéfaction. La distinction entre figure fixe et traits de mouvement se confond en une représentation dynamique.

À travers la lecture, l'attention se concentre sur tous les types de variations que vivent les formes dans une séquence, leurs contrastes. Le motif de la séquence émancipe les formes de l'exigence d'une représentation fixiste : l'évolution d'un personnage ou d'un objet sur plusieurs cases est un développement dynamique de ses différentes facettes, de ses possibles transformations. Ce réalisme dynamique utilise le pouvoir du dessin pour exagérer et faire sentir. Tous les traits d'un dessin participent à cette économie, et la mettent en mouvement. Le dessin devient alors la trace d'une lutte pour faire sens :

Ce qui nous fascine dans le tableau, ce ne sont ni les formes ni les couleurs, mais la trace que porte le tableau de la lutte du peintre avec les habitudes de la représentation et de la perception pour inscrire des sensations sur la toile et faire en sorte que le spectateur en fasse l'épreuve. ^[7]

L'épreuve que nous faisons du dessin, par sa mise en lecture, engage notre propre dynamique, notre loquacité, invoque la connaissance de codes et provoque leur apprentissage par la répétition de leur présence, par le décodage du style qui s'opère tout au long de la séquence. Ces codes communs et ces inventions décrivent ce qui échappe parfois à la vue, mais jamais à nos sens : un cœur qui bat la chamade, un changement glacial d'ambiance, le vertige après un choc.

Représentation des émotions et des sensations grâce aux émanatas : rendre visible l'invisible

Émanata est un mot inventé par le cartooniste Mort Walker dans son livre *The Lexicon of Comicana* (1980) ^[8]. Thierry Groensteen les définit comme des « lignes dessinées autour de la tête pour indiquer le choc ou la surprise » ^[9], immédiatement compréhensibles :

Les émanatas viennent en renfort de l'expression physionomique : ils ponctuent, animent, soulignent, nuancent ce qui relève d'un jeu muet d'acteur. À ce titre, ils peuvent être décrits comme des **éléments rhétoriques**, des exhausteurs d'éloquence. Les conventions graphiques peuvent varier d'un dessinateur à l'autre ; **le répertoire des émanatas n'est pas figé**. Mais **les décoder ne pose jamais problème** : c'est la situation représentée et l'expressivité propre au dessin qui les motive et qui les rend, dans tous les cas, **immédiatement lisibles**. ^[10]

Ce à quoi l'on peut ajouter qu'ils ne sont visibles *que* du point de vue du lecteur : « les émanatas [...] ne sont pas visibles comme tels par les personnages. [...] À l'instar des auréoles qui couronnent les

têtes des saints, les émanatas apparaissent souvent sous la forme de gouttes ou de spirales qui rayonnent autour de la tête ^[11]. »

Ces descriptions appuient l'idée que l'image figurative est limitée dans sa représentation des émotions ou du mouvement : les émanatas ou les traits de mouvements viennent ajouter une couche dans le code, là où la figuration classique trouve sa limite. En voici quelques exemples choisis :

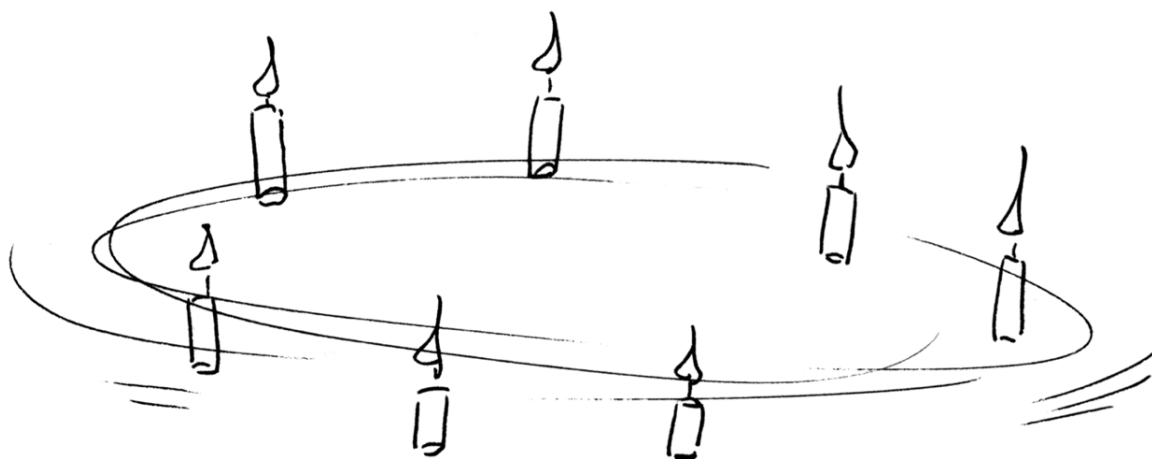


Figure 16. Le vertige qui tourne la tête après une chute

Des bougies dansent (sur des lignes de mouvement) autour de la tête d'un personnage qui vient d'être assommé. Le dessin utilise son pouvoir de suggestion : il s'agit des lumières clignotantes que l'on perçoit parfois après une chute, accompagnées d'une sensation de vertige. La flamme tremblotante d'une bougie est plus à même de provoquer ce clignotement qu'une ampoule. Bien sûr, ces bougies agissent sur un plan symbolique, aussi peu matérielles que les lignes de vitesse qui les accompagnent.

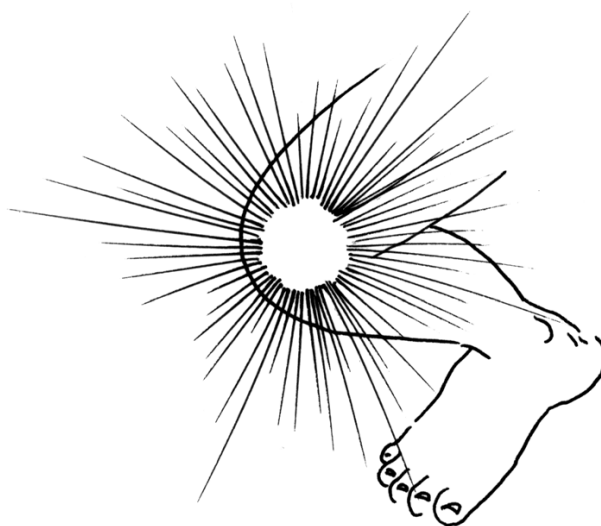


Figure 17. Une douleur qui lance

Ici, une sensation tactile est représentée comme une aura, reprenant une analogie avec la représentation de la lumière. On dit que la douleur « irradie », et le dessin la fait littéralement rayonner. Dans ce dessin, les lignes de vitesse ne décrivent plus un mouvement visible, mais un choc intérieur.

Mouvements émotionnels



Figure 18. Désir érotique (manga)

Certains codes évidents pour un lecteur de manga sont peu utilisés dans la bande dessinée de l'aire européenne. Joëlle Nouhet-Roseman souligne la façon dont les fluides corporels sortent de corps pour signifier certaines émotions :

On découvre dans les mangas pour adolescentes des filles déçues qui pleurent à chaudes larmes, des garçons excités sexuellement qui vomissent ou saignent du nez. Les produits du corps se répandent en liquides divers selon l'organe qui se manifeste. La sueur perle sur les visages dans les situations anxiogènes ou érotiques. Le corps omniprésent exprime les désordres d'une sensorialité à fleur de peau. ^[12]

La connaissance des codes permet une lecture transparente, qui ne bute sur aucun signifiant. Il existe un lexique infini de variations et d'inventions qui font appel à notre capacité d'abstraction et à notre empathie, en exagérant des détails (gouttes de sueur ou veines qui palpitent, accentuées et schématisées à l'extrême).

Images textuelles

Certains phénomènes comme une caresse ou un tremblement peuvent directement être *écrits* sur le dessin. Ils transmettent de façon simple et précise quelque chose qui semble irréprésentable (comme une odeur de pain au chocolat par exemple). Franck Santoro, dans *Pittsburgh*^[13], souligne parfois la présence de la chaleur du soleil grâce à quelques mots posés sur le dessin :

FRANCK SANTORO :



Figure 19. D'après Franck Santoro, *Pittsburgh*, Ça et là, 2018, p. 47.

L'œuvre de Santoro possède une beauté expérimentale qui flirte avec la peinture ou la poésie. Découvrir des inventions comme celles-ci rafraîchit la lecture en ajoutant soudain une forme de surprise, justement parce qu'elle joue sur une brisure dans les codes canoniques de la bande dessinée européenne. C'est une conversation particulière, pareille à aucune autre, qui nous ouvre l'esprit, en ouvrant les codes. Le premier texte, « elle déballe un bonbon », ne se comporte pas comme un récitatif extérieur à l'image, il agit de l'intérieur, à la façon d'une accentuation. « Goût du bonbon au caramel » fait appel à un sens peu mobilisé dans la bande dessinée, le goût, nous faisant entrer dans la bouche du personnage. Ces accentuations textuelles ouvrent une part de leur intimité, d'une façon que l'image seule ne peut pas faire.

On trouve ce type d'accentuations dans le Webtoon *True Beauty*^[14], de Yaongyi, lorsque les personnages tremblent, ou se donnent des tapes amicales dans le dos.

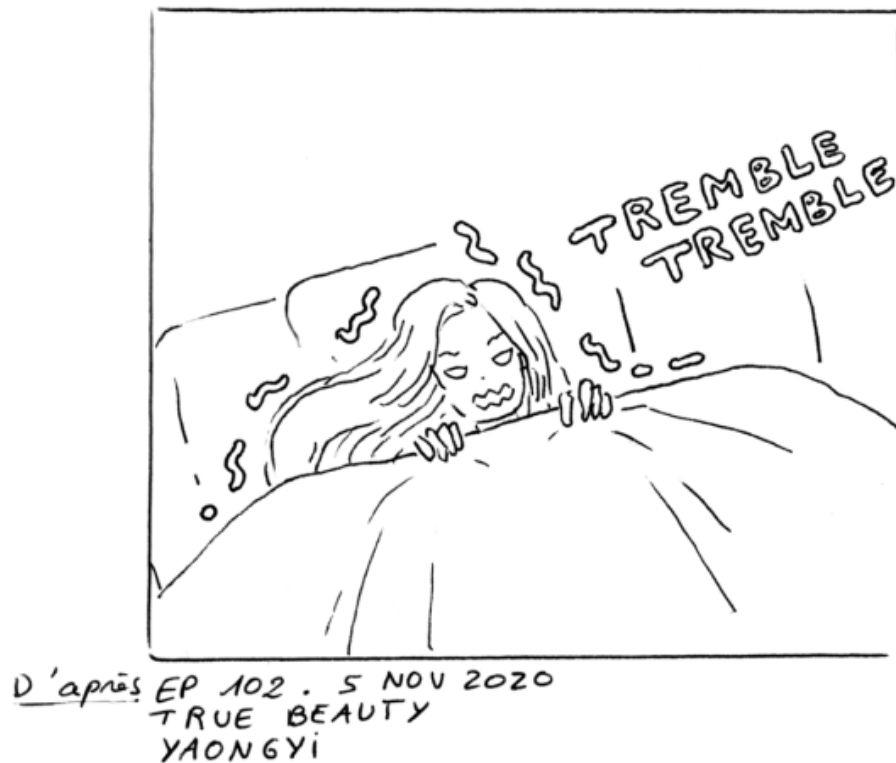


Figure 20. Vignette de l'épisode 102 de la série *True Beauty*

Répéter par le texte une sensation déjà prise en charge par le dessin peut sembler contre-intuitif. Le texte accentue les émotions et l'espace démesuré qu'elles prennent le temps d'une case, ce qui correspond tout à fait à la recherche d'effet d'une romance adolescente dans laquelle les émotions fortes se succèdent, et où un geste simple (une caresse) prend une ampleur sensorielle et érotique de premier plan.

Comment s'invente un système de représentation

Les codes que nous avons vus au-dessus sont une petite partie des inventions habiles des autrices et auteurs au cours du temps pour donner de la dynamique aux images.

Historiquement, ce système de représentation symbolique se retrouve dès les inventions de pionniers de la bande dessinée au 19^e siècle, Töpffer (*Les aventures de monsieur Vieux Bois*^[15]) ou Gustave Doré (*Les douze travaux d'hercule*^[16]), à l'aube de la bande dessinée contemporaine.

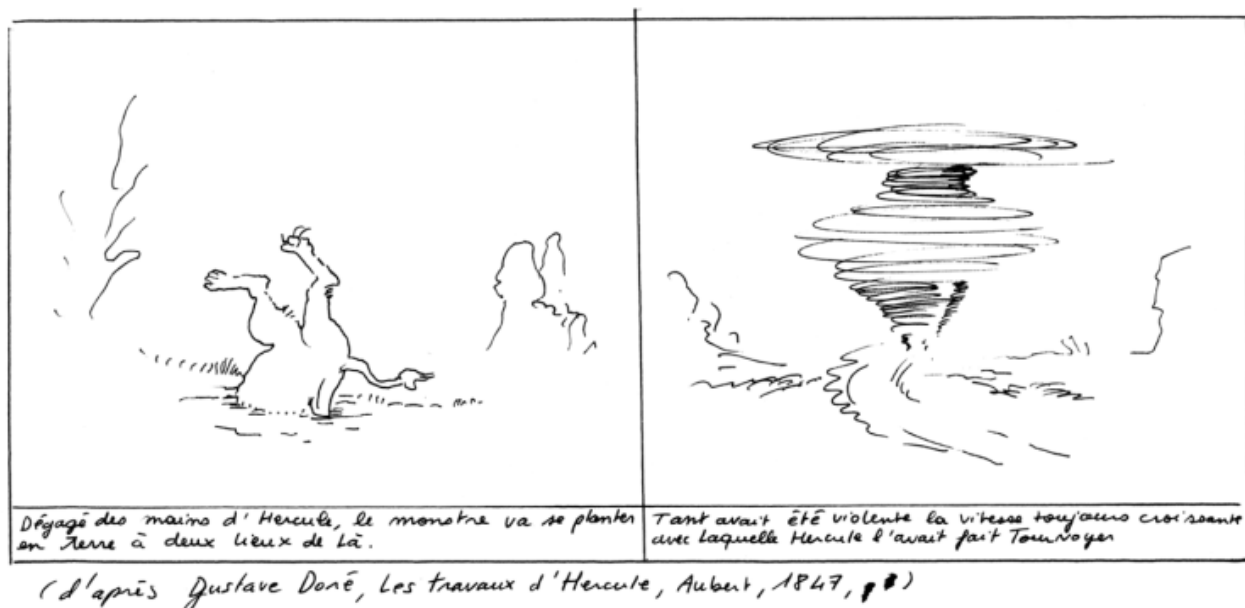


Figure 21. Tornado

Cet extrait des *Douze travaux d'Hercule* montre une belle tornade à droite, datant de 1847 et déjà vigoureuse. Hercule, en effet, fait tourner le lion de Némée avant de le propulser dans les airs. Il est impossible de déterminer qui a dessiné la première de ces tornades, car ce système de représentation trouve une bonne partie de son vocabulaire dans la caricature journalistique ^[17]. Ces codes préexistent à la Bande dessinée, par exemple dans les systèmes de représentation religieuse que sont les auréoles, qui signalent une tête sainte grâce à cet élément symbolique (et abstrait).



Figure 22. Auréole

De la même façon qu'on peut relier l'origine de la bulle de bande dessinée aux cartouches égyptiens ou aux phylactères du Moyen Âge, la représentation du mouvement existe bien avant la bande dessinée, dans la figuration symbolique. Issue du dessin, la « bande dessinée » a constitué, à un moment historique précis et localisable aux alentours de 1830, une accélération dans l'invention et le déploiement systématique de cet éventail de signes et de formes symboliques. La bande dessinée est

par essence un art de la répétition de par sa nature séquentielle. Lorsqu'un dessinateur dessine une multitude de cases, il entre dans une économie du signe pour aller au plus efficace et au plus juste. La narration elle-même pousse à trouver des solutions pour signifier le mouvement, qui est le *locomoteur*^[18] de l'action dans un récit. De là naît toute une grammaire graphique, de plus en plus aérodynamique, comme le fait remarquer Pascal Krajewski :

L'artiste de BD, dans son album, aura esquissé des centaines d'humains, tout comme il aura dessiné des dizaines de fois ses personnages principaux et ses décors centraux. Sa technique est donc pour une part fondée sur le principe de la *reprise*, de la réutilisation, du recyclage. [...] Tout se passe comme si le dessinateur de BD avait plus ou moins sous la main un *pool* d'images ou d'effets graphiques déjà préconçus (par d'autres ou par lui) ou en cours de précision (par son travail même) dans lequel il peut piocher à l'envi.^[19]

Ajoutons à cela que les premières bandes dessinées européennes, proches de la caricature, présentent des histoires très dynamiques avec Rodolphe Töppfer et Gustave Doré par exemple. Épatantes, drôles, piquantes, elles font du mouvement et de la métamorphose leur leitmotiv. Les personnages changent de forme après un coup violent et vivent des transformations dignes du théâtre comique, avec une recherche d'effets visuels capables de maintenir l'attention du lecteur à son plus haut niveau.

Les premières bandes dessinées étasuniennes poussent cette logique à l'excès, avec des titres comme *Little Nemo* qui relève, comme l'a proposé Kim Jooha, de la bande dessinée d'attraction (« comic of attraction »^[20]). Bien que balbutiante, la bande dessinée des débuts opère déjà sur le dessin et sur la représentation un système de pressions qui conduisent au perfectionnement de la représentation des vitesses, émotions et mouvements. Les urgences de la BD font pression sur le dessin et forcent l'invention de codes pour représenter le mouvement.

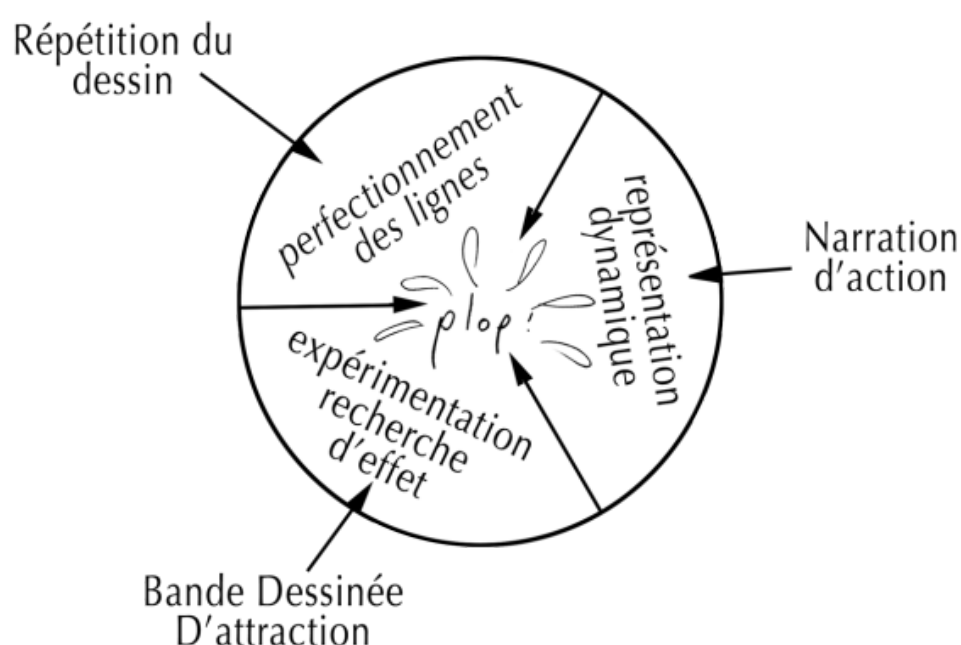


Figure 23. Mécaniques d'évolutions du dessin dans le cadre de la bande dessinée

Par *urgence*, j'entends la façon dont la création demande de trouver rapidement des solutions à des problèmes pratiques, et la qualité de la réponse, quasi immédiate, que donne le dessin dans le cadre

historique de la bande dessinée des avant-gardes européennes et américaines. Le foisonnement de ces inventions, l'accélération avec laquelle les créateurs se copient, s'inspirent les uns des autres, permettent de faire une sélection naturelle.

Ce que mettent en mouvement ces lignes, c'est aussi un temps qui ne peut être compté de façon exacte, ou homogène. Il s'inscrit plutôt dans le rythme plus large de l'œuvre. Le dessin du mouvement peut être compris comme une technique de tressage d'éléments temporels, qui joue de leur contraste pour rendre lisibles des vitesses, sans les isoler systématiquement d'une scène plus longue.

L'inscription du mouvement dans les rythmes plus larges de la bande dessinée

Le mouvement dessine des séquences temporelles dans l'image de BD, articulées entre elles ou autonomes, qui créent des ruptures entre ce qu'on pourrait appeler différents *états du temps*, ou *attitudes du temps*. Dans une case de BD, certaines parties semblent plus actives, immédiates, vives, en rupture avec les zones inébranlables de décors statiques, ou la présence indolente d'un personnage hors de l'action :

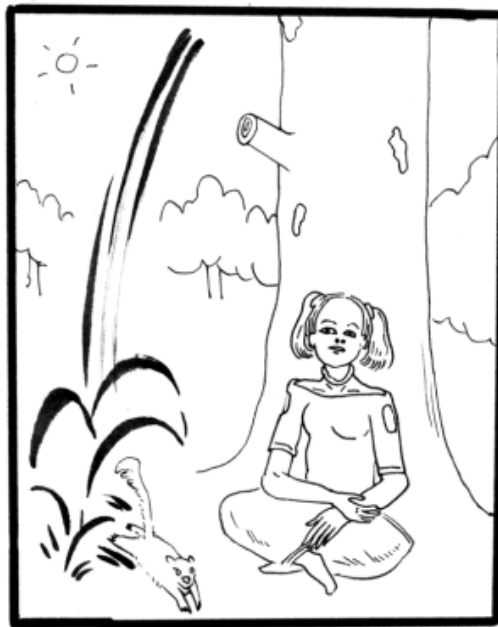


Figure 24. La fille et l'écureuil

Dans cette case, les traits qui composent l'arbre et la jeune fille s'opposent à ceux qui décrivent les bonds de l'écureuil. La scène compose une unité dans laquelle le mouvement fait *irruption*. Le dessin utilise sa capacité à créer des contrastes stylistiques (statique/dynamique).

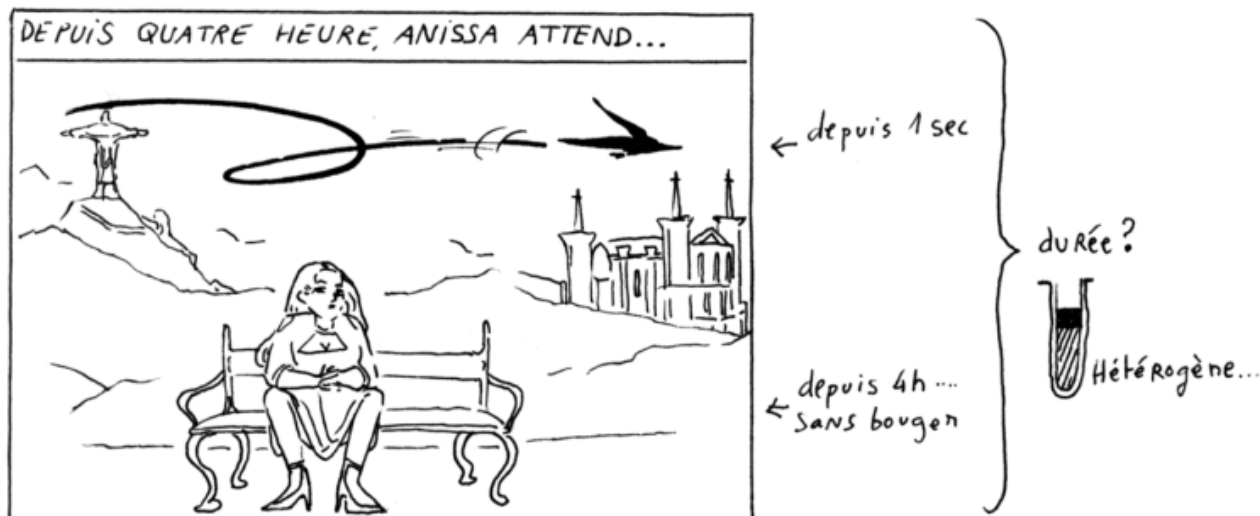


Figure 25. Temps hétérogène

Dans le dessin ci-dessus, l'oiseau, son trajet, et l'attente de la jeune femme sont trois attitudes temporelles qui viennent composer une situation : la jeune femme attend, impassible, pendant que le monde tourne, que les oiseaux volent bas. Le temps peut être localisé, passer à un rythme plus lent dans la zone d'Anissa et plus rapide dans celle de l'oiseau : leurs représentations peuvent coexister dans le même espace visuel sans qu'elles se contredisent. Au contraire, elles renforcent l'effet d'ensemble ^[21]. Dans une scène de film, cette situation pourrait être décrite par une séquence longue, éventuellement un montage où Anissa attendant serait mise en vis-à-vis d'images d'oiseaux traversant les cieux, pour accentuer la pesanteur de son attente. Ici, grâce au récitatif, et à la capacité d'un dessin à engorger plus de temps que ne le ferait une capture optique du réel, une case suffit à manifester la situation et son amplitude temporelle.

La sédimentation du temps dans le dessin échappe à la durée classique, il ne s'agit pas de définir des « temps de pose » à une image, mais plutôt la co-présence de situations temporelles hétérogènes, qui engagent l'équilibre de l'image entière.

Dans l'album, le rythme de lecture est guidé par le découpage, mais à l'intérieur des cases ou des zones de dessin, il ne cesse de fluctuer. Au cœur de ce mouvement plus large qui est celui de l'œuvre et de ses différents rythmes, le mouvement vient comme une saisonnalité, il explose et disparaît avec la mobilité du dessin.

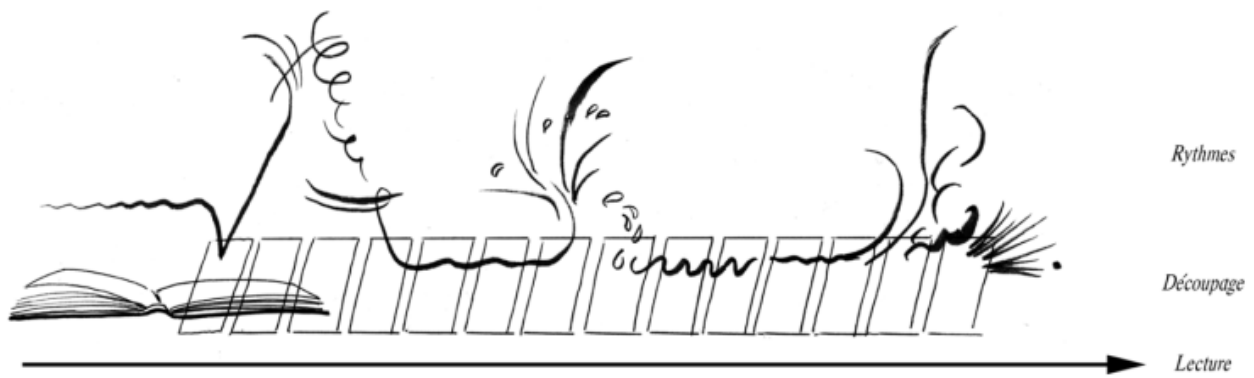


Figure 26. Partition possible des rythmes du mouvement dans l'œuvre

Les traits de mouvements sont avant tout des traits, du dessin pur et souvent non figuratif, un tracé libre et expressif. Des traits de la bande dessinée, le trait de mouvement est sans doute le plus libre. C'est un *effet*, utile et esthétique, qui ne se limite pas à un rôle plastique et localisé : le trait de mouvement est un activateur temporel, un outil dynamique qui vient compléter la séquentialité dans le rôle de passage du temps.

La ligne de vitesse comme élément autonome chez Corentin Garrido

Cette vision du mouvement comme un rythme qui traverse l'œuvre de bande dessinée se retrouve mise à nu par le travail que Corentin Garrido ^[22] a opéré sur l'œuvre d'Osamu Tezuka.

Dans une logique de détournement et de relecture d'un ouvrage iconique du Manga, Corentin Garrido a entrepris de redessiner complètement le tome 6 d'*Astro Boy* ^[23] en ne gardant que les éléments dynamiques. Dans *Astro Boy tome 6*, publié en 2020 chez La Cinquième couche, rien ne subsiste que les petits nuages, les étoiles et les traits de mouvements, sans corps auquel se rattacher, évoluant sur les pages nues en un ballet brillant et aérien. Corentin Garrido décrit cette œuvre comme l'« extraction des représentations graphiques de la disparition, l'accélération, le déplacement des personnages, des objets dans *Astro boy*. » ^[24]. L'effacement est radical, et aucun autre élément ne subsiste, ni les numéros de pages, ni le titre, ni même le nom de Corentin Garrido.

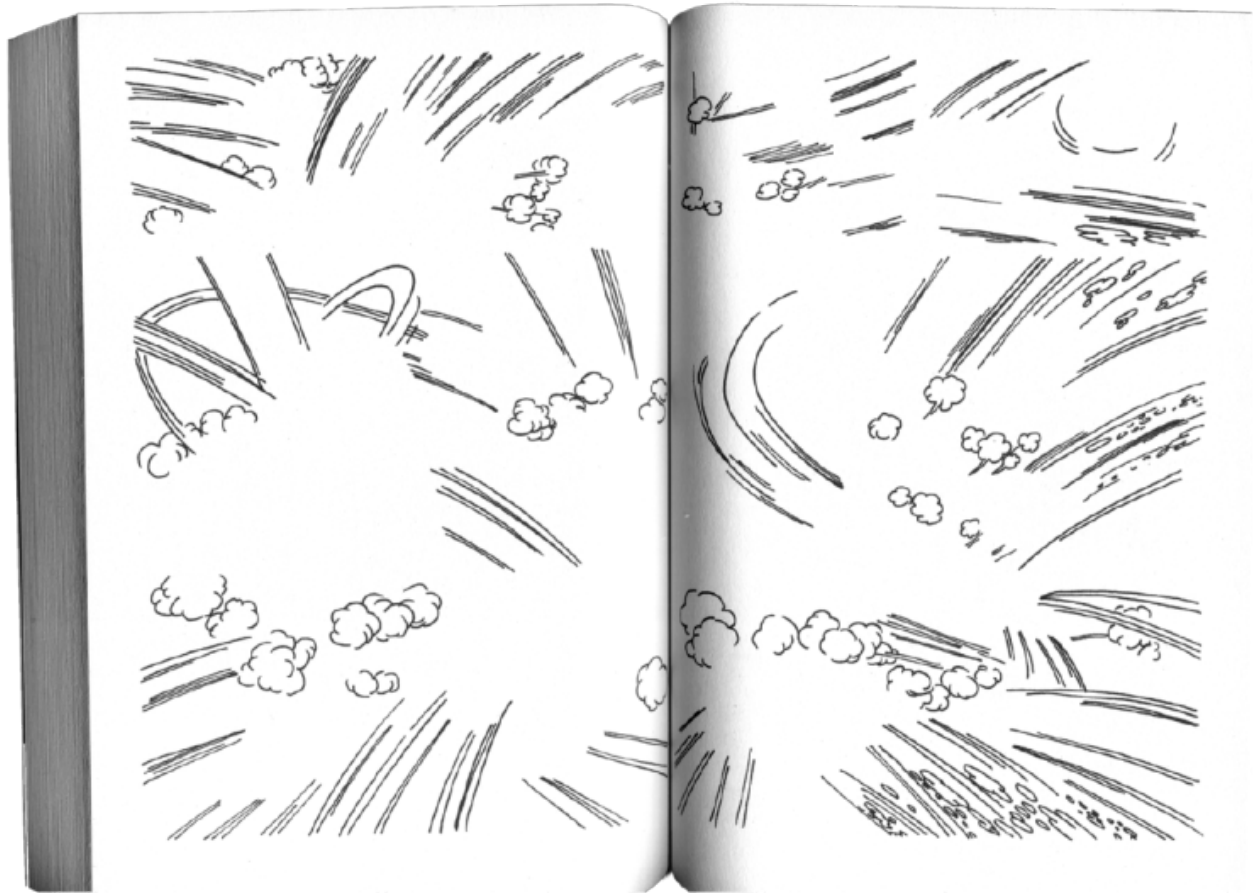


Figure 27. Corentin Garrido, *Astro Boy tome 6*^[25]

Ce travail permet de dénuder les rythmes de l'œuvre (cf. figure 26) ; certaines pages sont entièrement blanches, d'autres parcourues par quelques virgules discrètes, ou presque recouvertes. On distingue bien les différents types de mouvements, ceux qui se poursuivent vers la vignette suivante et mobilisent des interactions avec le reste de la page, ou ceux qui irradiant depuis un centre explosif, et se heurtent aux bords disparus de la case. D'autres encore tourbillonnent sur eux-mêmes ; ou marquent l'absence des corps qu'ils accompagnaient.



Figure 28. 4 extraits différents de l'ouvrage *Astro Boy Tome 6*^[26]

Ci-dessus, des pages bien différentes : la première présente une certaine homogénéité de mouvements étoilés et centrifuges. Sur la deuxième, un seul élément isolé ponctue la page presque blanche. La forme des corps absents décrits par les petits traits chatouillants de la troisième page évoque les œuvres de Parmigiani^[27]. Sur la dernière page, les lignes dessinent l'absence des cases qui les ont contenues, traçant le cadre sage et structuré d'une explosion.

Corentin Garrido dit avoir choisi le tome 6 d'*Astro Boy* car le héros se déplace en volant, et génère de nombreuses *speedlines*. Le processus de travail s'est avéré plutôt rapide : « C'était au final un travail assez court, une fois le tome choisi j'ai tout redessiné à la table lumineuse »^[28]. Il ne s'agit pas alors de reproduire le mouvement comme une redite du geste initial : reproduire à la table lumineuse est davantage un travail de copiste qui aplatit l'image. La répétition et le décalque sont présents chez Corentin Garrido : « Je suis assez rapide même si je recommence beaucoup, c'est une notion très présente dans mon processus d'action. Je recommence sans cesse, je décalque, je fais beaucoup de brouillons avant d'arriver à un résultat qui pourrait me plaire, ensuite je le laisse dans un carnet, en attendant de savoir s'il me plaira encore demain, si je l'utilise un jour ou non »^[29].

Sans contexte pour faire obstacle, l'élément détaché devient un signe-forme. La beauté du travail de Corentin Garrido réside aussi dans l'aller-retour constant qui est fait à la référence manquante, à la lecture de l'invisible. Si nous trouvons le livre sans explications, seuls les traits et leur chatoyante

matérialité nous accueillent. Si nous le feuilletons en connaissance de cause, la lecture s'apparente alors à une forme de pistage, de déduction au travers des indices restants, pour se situer dans l'action. *Astro Boy tome 6* met en évidence notre aptitude à décrypter les codes du dessin même lorsqu'ils sont présentés seuls, en tant qu'objet *et* en tant que code. Dans un sens, il s'agit d'une forme de tamisage de la bande dessinée pour n'en garder que ses éléments les plus spécifiques : ces traits de mouvement et ces *speedlines* qui sont la conséquence d'années de représentation de la vitesse sédimentées à travers le temps.

Le mouvement dans la bande dessinée est avant tout celui de la lecture, celui qui fait avancer l'action. Les ruses des dessinatrices et des dessinateurs pour submerger l'image d'une émotion, d'un mouvement, sont autant d'inventions sur le territoire mouvant de l'époque. Certaines persistent, d'autres s'oublient par une sorte de sélection naturelle. La lisibilité des signes abstraits que sont les *speedlines* et les émanatas témoigne aussi de notre immersion dans un système de signes en renouvellement. S'il s'agit d'abstraction, c'est surtout dans ce rapport lointain qu'entretiennent les étoiles dansantes, les bougies tournantes, les stries et nuages floconneux avec une représentation photoréaliste du monde. Dès qu'on leur prête une attention particulière, ces codes visuels nous rappellent tout ce qui n'est pas visible dans notre expérience du monde, tout ce qui n'est pas directement enregistrable — ils se rapprochent de la part phénoménologique et intime de notre expérience en tant qu'humaines et humains éblouis par la lumière des chandelles, corps constitués de sueur, étonnamment flexible, rougissants, étonnamment sensibles aux étourdissements et à la persistance rétinienne.

Notes

[1] Anonyme, *La lecture instantanée n'existe pas*, *La crypte tonique* n° 9 « L'œil sur les rails », été 2013, p 11.

[2] Ce dessin et tous ceux qui suivent sont de moi, à l'exception de ceux qui seront explicitement légendés et extraits d'une œuvre citée.

[3] Giacomo Balla (1871-1958) est un peintre italien rallié au mouvement futuriste. Sa toile la plus connue, « Dynamisme d'un chien en laisse » (1912), montre un chien trotinant près des souliers de sa maîtresse. Ses pattes forment des moulinets qui reprennent à la fois le flou photographique et la décomposition optique du mouvement, connue grâce notamment aux travaux d'Eadweard Muybridge (1830-1904). Grâce à un appareil photographique qui prend des clichés en rafale, et qu'il nomme le « fusil photographique », il parvient à obtenir des séquences documentant la course des chevaux, le vol des oiseaux ou la marche humaine. Ces documents ont beaucoup influencé le futurisme, courant esthétique et littéraire italien qui fait l'éloge de la vitalité et de l'industrie, à travers la vitesse et l'esthétique des usines et de la mécanisation de la société. Tout cela se retrouve dans « Dynamisme d'un chien en laisse » ; les pattes forment des volants de dentelles optiques qui accompagnent la dame, dont les chaussures sont démultipliées sous l'effet de la marche. Les deux sont liés par le mouvement de la laisse, une chaîne métallique transformée en une courbe de

paillettes rythmiques. Cette représentation du mouvement en un éclaté spatiotemporel se rapproche des *speedlines* utilisées en BD.

[4] Plutôt dans l'univers du manga ou du dessin animé

[5] CardiB, *Money*, Atlantic, Youtube, 2018, 3:03. URL : <https://youtu.be/Zj2cK8wymIA>. Ce clip a été mis en ligne avant la sortie du clip vidéo complet, et peut être rapproché des clips de l'album *Bisous* de Myth Sizer, qui montrent des objets immobiles pris dans l'éclat d'une lumière, par exemple une cigarette se consumant éternellement, en images vidéos. Chaque séquence mise en boucle correspond à une chanson, l'ensemble crée des images mouvantes, sortes de cartes postales romantiques. Ce sont les clips officiels, moins des images pour faire patienter les fans comme peut l'être *Money*.

[6] Au sens où l'entend Ingold (*Marcher avec les dragons*, Zones Sensibles, 2013. Chapitre IX, « La textilité de la fabrication », pp 221-238), c'est-à-dire dans une pensée environnementale. La notion de textilité s'inscrit dans une phénoménologie des gestes de créations, qui s'appuie sur la pensée en réseau et les formes rhizomatiques. La textilité, chez Ingold, fait référence à l'aller-retour perpétuel entre un sujet et son réseau lors de la construction d'une architecture globale. Il prend notamment l'exemple du tissage d'un panier, qui implique des rapports de forces entre la matière, les gestes traditionnels du façonnage et d'autres paramètres comme la souplesse de la fibre, l'humeur de la tisseuse, la météo, etc. Entre ces forces s'instaure une forme de diplomatie, qui, considérée comme une *qualité*, porte le nom de *textilité*. Dans le cas qui nous occupe, les forces en présence sont le trait de mouvement, le reste du dessin, la volonté du dessinateur, l'outil de dessin. Ce réseau de paramètres entre en diplomatie et leurs prises de position (au sens strict) définissent la forme fixe de l'image.

[7] Jehanne Dautrey, « Pour une pensée sauvage de la recherche en arts », *La recherche en art(s)*, Paris, Éditions MF, 2010, p.28.

[8] Mort Walker, *The Lexicon of Comicana*, Comicana Books, 1980.

[9] *Ibid.*, (notre traduction). Ce livre est à la base un recueil satirique de Mort Walker pour se rire des publications scientifiques utilisant un verbiage élaboré pour décrire la bande dessinée. Sa liste de termes inventés et humoristiques a ensuite été reprise très sérieusement par des chercheuses et des chercheurs, à travers la littérature critique sur la BD. Le terme émanata, tout particulièrement, est repris par Thierry Groensteen dans *Système de la bande dessinée* (2011), Pascal Krajewski dans « *La quadrature de la bande dessinée* » (2017), et dans le lexique « Les mots de la bande dessinée » diffusé par la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image en 2009, parmi beaucoup d'autres. Quelques exemples des termes inventés par Mort Walker : les « agitrans » (lignes ondulées signifiant le tremblement d'un objet ou d'une personne), les « grawlixes » (#, \$, *, @, et autres caractères typographiques imitant des jurons ou des blasphèmes), et les « solrads » (lignes irradiant autour d'une forte lumière). On peut citer aussi les « quips », des grawlixes spécifiques en forme de planète Saturne ou les « lucaflecks », reflets en forme de fenêtre sur une surface lisse.

[10] Thierry Groensteen, *Saperlipopette! je n'aurais pas dû sortir sans parapluie...*, Neuvième art, 23 avril 2012, en ligne. URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article398>, consulté le 17 juin

2021.

[11] Olivier Stucky, Gaëlle Kovaliv et Raphaël Baroni, *Lexique de la BD du GreBD de l'Université de Lausanne*, Groupe d'étude sur la BD, Université de Lausanne, en ligne. URL : <https://wp.unil.ch/grebd/lexique-de-la-bande-dessinee/>, consulté de 4 juillet 2021.

[12] Nouhet-Roseman Joëlle, « 3. Mangas, signes particuliers », dans *Les mangas pour jeunes filles, figures du sexuel à l'adolescence*, sous la direction de Nouhet-Roseman Joëlle. Toulouse, Érés, « La vie devant eux », 2011, p. 73-113. URL : <https://www.cairn.info/les-mangas-pour-jeunes-filles-figures-du-sexuel-a--9782749213583-page-73.htm>

[13] Franck Santoro, *Pittsburgh*, Ça et là, 2018.

[14] Yaongyi, *True Beauty*, Webtoon, 2018–2021.

[15] Töpffer, *Les aventures de monsieur Vieux Bois*, Paris, Aubert, 1839.

[16] Gustave Doré, *Les douze travaux d'Hercule* [1847], Éditions 2024, 2018.

[17] Patricia Signorile, *Bande dessinée, dessin humoristique, dessin de presse, caricature...*, conférence de 25 février 2016 à l'Auditorium du musée Granet, Rencontres droit et arts. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01470872/document>

[18] Comme une locomotive qui tire un train à travers le paysage. Lat. loco, d'un lieu, et motor, moteur : qui meut d'un lieu à un autre. Si l'on considère le récit comme un corps, le mouvement est garant de sa locomotion à travers le paysage du livre.

[19] Pascal Krajewski, « La quadrature de la bande dessinée », *Appareil* [En ligne], 17, 2016, mis en ligne le 04 septembre 2017, consulté le 29 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2328>.

[20] Kim Jooa : “We tend to read history as teleological. We view early comics as a precursor for later serialized narratives and/or character focused comic strips. [...] A lot of early comics experimented with the formal qualities of comics, too. Since it was the beginning of the new medium, there were fast turnouts, therefore low risk, and there was no set formula. There was also a lot of influence from other visual arts. In *Cinema of Attraction*, Tom Gunning suggests that early cinema was not a precursor of later narrative cinema, but its own cinema of attraction as a new medium.”, « Early Comics as Comics of Attraction », Tumblr de Kim Jooa, <https://kim-jooa.tumblr.com/page/2>, 26 janvier 2020, consulté le 17 août 2021.

[21] À ce sujet, voir mon article qui revient précisément sur ces mécaniques et leur inscription dans la théorie de la bande dessinée, notamment la description qu'en fait Scott McCloud : Sabine Teyssonneyre, « Labicci ou le temps immédiat dans la bande dessinée et la performance », *Formules* n°22, 2021.

[22] Corentin Garrido, *Astro Boy tome 6*, La cinquième couche, 2020, non paginé.

[23] Osamu Tezuka, *Astro Boy*, tome 6, Kana, 2012. La parution au Japon s'est faite entre 1952 et 1968, et une première édition française chez Glénat a eu lieu entre 1996 et 2000 (le tome 6 est publié en 1998).

[24] Corentin Garrido, entretien avec l'auteur réalisé par mail avec Sabine Teyssonneyre le 31 juillet 2021.

[25] Corentin Garrido, *Astro Boy tome 6*, non paginé, *op. cit.*

[26] Corentin Garrido, *Astro Boy tome 6*, *op. cit.*, non paginé.

[27] Claudio Parmigiani est un plasticien italien connu pour sa série d'œuvres *Délocalazione* (1970), produites par le souffle de la cendre. Les objets posés contre un mur apparaissent en grisaille de fumée, de suie, de l'impression des volutes de la combustion. Semblables aux marques fantômes apparues à Hiroshima après l'explosion nucléaire, exemptes de toute couleur ou de moyens picturaux de représentation, la trace laissée devient le « porte empreinte » d'une présence atomisée dans le blanc de l'espace, dont il ne reste que les contours pour l'embrasser. Voir Georges Didi-Huberman, *Génie du non-lieu*, Les éditions de Minuit, 2001.

[28] Entretien avec Corentin Garrido par Sabine Teyssonneyre, *op.cit.*

[29] *Op. cit.*

Pour citer ce document

Par Sabine Teyssonneyre, «Représenter la vitesse en bande dessinée (Temps, mouvements et émotions dans le dessin de BD)», *Cahiers FoReLLIS - Formes et Représentations en Linguistique, Littérature et dans les arts de l'Image et de la Scène* [En ligne], Revue électronique, La vitesse dans l'image fixe, mis à jour le : 22/11/2022, URL : <https://cahiersforell.edel.univ-poitiers.fr:443/cahiersforell/index.php?id=1293>.

Quelques mots à propos de : Sabine Teyssonneyre

Doctorante Recherche et Création en Bande Dessinée au FoReLLIS (Université de Poitiers), Sabine Teyssonneyre travaille sur la construction de monde de dessin, à travers une étude de la scène actuelle microédition alternative. Membre de La Brèche et du collectif Première Frappe, elle a récemment publié dans *Formules* n°22, *Du9.org*, et organisé le colloque international Crack (2019, Angoulême), et le terrain de recherche *Future Ruins, Seeds in the Wind* à Oakland (Californie) avec Kelsey Westphal

...

Droits d'auteur



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License CC BY-NC 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>) / Article distribué selon les termes de la licence Creative Commons CC BY-NC.3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>)