Disjonction, itération, sérialisation, curiosité : l'unité épisodique du gag visuel dans l'humour graphique

Benjamim Picado

Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/narratologie/8970>

DOI: 10.4000/narratologie.8970

ISSN: 1765-307X

Publisher

LIRCES

Electronic reference

Benjamim Picado, « Disjonction, itération, sérialisation, curiosité : l'unité épisodique du gag visuel dans l'humour graphique », *Cahiers de Narratologie* [Online], 34 | 2018, Online since 21 December 2018, connection on 01 May 2019. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/8970> ; DOI : 10.4000/narratologie.8970

This text was automatically generated on 1 May 2019.

Article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

Disjonction, itération, sérialisation, curiosité : l'unité épisodique du gag visuel dans l'humour graphique

Benjamim Picado

- 1 Le but de cet article sera d'analyser une structure épisodique élémentaire de l'humour graphique telle qu'elle s'incarne dans la presse quotidienne, en partant de l'examen de schémas narratifs récurrents organisant la représentation narrative. En nous appuyant sur la forme à partir de laquelle se construisent les gags visuels, nous identifierons les mécanismes les plus fréquents de l'humour graphique, qui impliquent une organisation discursive marquée par une dialectique disjonctive et itérative. Nous interrogerons également plusieurs aspects d'une mutation observable dans les univers narratifs et graphiques de l'humour visuel : nous comparerons les structures narratives et épisodiques privilégiées par les *strips* quotidiens avec de nouvelles inflexions proposées par certains auteurs, qui adoptent une économie discursive plus intrigante.
- 2 Pour commencer, cependant, nous proposerons d'examiner les structures épisodiques comiques en les situant dans le contexte général de la thématique de ce dossier. Nous avancerons l'idée qu'il existe une structure épisodique élémentaire du gag fondée sur les potentialités narratives et visuelles des *strips* quotidiens. Pour avancer cela, nous nous baserons sur l'analyse d'une « mécanique narrative » déjà évoquée par Fresnault-Deruelle (1993). De plus, nous aborderons cette structure – fondée sur le modèle des gags visuels et verbaux – dans le contexte d'une fonctionnalité textuelle et graphique guidant la création de motifs itératifs qui s'inscrivent dans une logique de reproduction sérialisée, que j'ai déjà évoquée dans mes recherches antérieures (Araújo et Picado 2016).
- 3 Nous chercherons ainsi à définir les modèles de progression narrative privilégiés par les *strips* comiques publiés quotidiennement, en envisageant une « réponse esthétique » correspondant à cette structure séquentielle (Iser 1978). On verra notamment que la dynamique des gags visuels repose sur un jeu coopératif entre le texte et le lecteur (Eco 1984). Du point de vue de l'humour, l'horizon esthétique repose thématiquement sur une dialectique entre des schémas organisant le déroulement des actions ordinaires – qui

structurent une attente liée à une causalité présumée – et le caractère « disjonctif » des « accidents sensorimoteurs » affectant les corps ou les objets impliqués dans l'événement narratif (Morin 1970).

- 4 De telles dynamiques disjonctives (qui peuvent affecter aussi bien la syntaxe des actions que le champ sémantique des formes verbales) constituent les structures fondamentales de l'humour graphique. Les *strips* comiques actualisent cette séquence à l'échelle de l'« unité épisodique » du gag, qui est scandé par le rythme quotidien de la presse. Ce profil disjonctif de la scansion narrative du gag, qui s'appuie sur une résolution partielle sous la forme d'une chute comique, sert ainsi de base à nos hypothèses concernant l'actualisation narrative de l'humour graphique, en particulier au niveau de ses implications sur l'organisation séquentielle des actions. Nous montrerons ainsi que la reproductibilité itérative des disjonctions soutient l'hypothèse que le gag formerait une sorte de « chapitre » qui serait propre aux genres comiques véhiculés par la presse quotidienne. Enfin, nous proposerons de considérer la bande dessinée humoristique comme un cas exemplaire d'un phénomène plus général mettant en lumière les potentialités ou « virtualités narratives » des arts graphiques et de la caricature (Picado 2016).

Poétique et histoire de l'humour graphique

- 5 Strictement parlant, selon Ugo Dionne (2008), la notion de « chapitre narratif » repose sur un modèle conceptuel de structuration épisodique des segments narratifs, qui a été consolidé, en littérature, durant la période classique. Si l'on se base sur cette définition, il est dès lors possible de comparer la segmentation d'une bande dessinée publiée en épisodes avec le chapitrage romanesque. Dans cet article, nous verrons sous quelles conditions il est possible d'aborder comme des avatars du chapitre ces structures épisodiques de faible extension que l'on rencontre dans les bandes humoristiques de la presse quotidienne.
- 6 Toutefois, notons que l'approche de Dionne, qui postule que chaque chapitre constitue le segment d'un récit plus large, semble s'opposer à la manière dont nous définissons l'unité épisodique caractéristique de l'humour graphique. En effet, si l'on admet que le chapitrage repose sur la division épisodique et la scansion séquentielle d'un récit unique, on en vient à négliger le cas de l'humour graphique, en particulier pour les *strips* quotidiens, car dans ces derniers, la présence d'un récit plus englobant n'apparaît pas comme une évidence.
- 7 Avant d'explorer davantage cette hypothèse, nous allons revenir sur certaines définitions notionnelles qui permettront de discuter le postulat interdisant d'étendre la notion de « chapitre » à des structures épisodiques plus brèves, comme celles des *strips* quotidiens. D'un point de vue poétique, nous commencerons par revenir sur ses procédures de construction textuelle privilégiées. Comme nous considérons que la structuration des épisodes repose sur la configuration d'un gag (génériquement fondé sur un événement final auto-concluant), cette forme semble à première vue tout à fait distincte du chapitrage romanesque, qui suppose une continuité narrative de rang supérieur ; il nous faudra donc associer l'unité épisodique minimale du gag à une potentielle continuité de la narration, ce qui implique la possibilité d'une narration feuilletonnante.
- 8 À ce niveau d'analyse, centré sur les structures narratives de l'humour graphique, nous voudrions mettre en évidence un aspect particulier du gag qui s'oppose à sa valeur

strictement itérative. Dans certains cas, en effet, le gag suggère une progression entre les épisodes d'une série comique : dans de tels contextes, les fonctions attribuées aux personnages, à l'espace, aux circonstances et aux actions humoristiques permettent d'établir un sens plus général pour la configuration narrative, sa signification se situant au-delà d'une simple indépendance textuelle des différents *strips*.

- 9 Dans ce cadre, nos considérations sur la dynamique interne du gag (ladite « mécanique narrative » du *strip* comique) permettent de risquer l'hypothèse que cette dernière constitue une « unité épisodique ». Partant de l'analyse de *strips* comiques tels que ceux de Winsor McKay ou de Bill Watterson par exemple, nous pouvons identifier des matrices déterminant la régularité de cette structure épisodique. Ces matrices renvoient moins à une totalité supposée de l'histoire, qui reposerait sur l'unité d'un discours, qu'à une relation de jeu entre *ordre* et *innovation*, cette dynamique ayant été identifiée par de nombreux auteurs comme la caractéristique centrale des formes textuelles sérielles (Eco 1994 : 14).
- 10 Un autre point consiste à envisager l'évolution historique des formats de l'humour graphique. Dans une approche strictement sémiotique, nous pourrions être amenés à conclure qu'il existe un lien fondamental entre l'unité épisodique de la bande et l'unité fonctionnelle du gag. Dans une telle approche, on insisterait sur le caractère « autonome » ou « auto-conclusif » du gag dans les bandes quotidiennes, qui constituerait la structure fondamentale de ce format. Mais il est aussi possible de considérer ses variations historiques, ce qui permet d'envisager l'évolution des procédés de sérialisation comique.
- 11 De notre point de vue, suivant le corpus que l'on se donne pour analyser l'humour graphique, il est possible dans certains cas de mettre en lumière l'existence d'une scansion feuilletonnante. Cette feuilletonisation ne reposerait pas uniquement sur la périodicité du support – la presse quotidienne – mais également sur une progression d'ordre thématique et un modèle de scansion séquentielle des événements. Dans le cas des artistes évoqués ici, il s'agit d'un déplacement progressif : initialement autosuffisants, les épisodes narratifs s'orientent progressivement vers des actions évolutives, qui finissent par former un « arc » comique débordant l'extension strictement itérative du gag. On observe alors un travail sur les horizons d'attente du lecteur, qui est amené à anticiper sur un mode probabiliste le retour et l'évolution de certains éléments de l'univers associé à ces situations comiques.
- 12 En dernière instance, il est important d'évaluer la fonction textuelle des personnages, avec leurs motivations, les scénarios, les environnements ou les histoires qui leurs sont associés, ainsi que le profil des actions définissant le comique sériel. À partir de ces éléments, il est possible de montrer comment des structures feuilletonesques finissent par investir les genres comiques. Ainsi que l'affirme Umberto Eco, même les histoires qui semblent les plus immuables sont susceptibles de s'inscrire dans une forme évolutive :

Dans les histoires de Charlie Brown, apparemment rien ne se passe et chaque personnage répète obsessionnellement son rôle habituel. Et pourtant, dans chaque bande, le caractère de Charlie Brown ou de Snoopy s'enrichit et s'approfondit. (Eco 1994 : 16)
- 13 Ajoutons encore une précision sur la « mécanique narrative » de l'humour graphique telle qu'elle sera abordée ici. Dans la recherche académique sur la bande dessinée, ces idées ne sont pas entièrement nouvelles, notamment dans les approches tenant compte de la « solidarité iconique » (Groensteen 1999), de la « clôture » (McCloud 1994) et de la

« vectorialité » (Fresnault-Deruelle 1976) des *strips* comiques. On peut conclure de ces travaux qu'il existe une évidente inclination vers une organisation de type « linéaire » (ou « syntagmatique ») des éléments visuels et graphiques disposés sur la page imprimée. À l'évidence, l'univers de l'humour graphique représente un cas exemplaire des principes séquentiels qui sont au fondement de la bande dessinée et qui reposent sur la représentation chronologique et causale des événements racontés. Cette logique se retrouve également au niveau de la structure épisodique minimale qui inscrit les événements comiques dans une continuité narrative, mais à cette échelle, il faut prêter attention aux aspects itératifs de cette structure (ce que Umberto Eco appelle sa dimension « reproductrice »). C'est cette dialectique entre nouveauté et répétition qui permet d'identifier le gag visuel comme une unité épisodique minimale de l'humour graphique.

- 14 La perspective philosophique sur le phénomène du rire permet de mettre en lumière la « mécanisation de la vie » sur laquelle reposent les effets comiques : ainsi que l'affirme Henri Bergson, les créatures vivantes sont constitutivement dynamiques, et le sens de la comédie serait fondé par la représentation du dévoiement d'un tel dynamisme :

Un homme, qui courait dans la rue, trébuche et tombe : les passants rient. On ne rirait pas de lui, je pense, si l'on pouvait supposer que la fantaisie lui est venue tout à coup de s'asseoir par terre. On rit de ce qu'il s'est assis involontairement. Ce n'est donc pas son changement brusque d'attitude qui fait rire, c'est ce qu'il a d'involontaire dans ce changement, c'est la maladresse. Une pierre était peut-être sur le chemin. Il aurait fallu changer d'allure ou tourner l'obstacle. Mais par manque de souplesse, par distraction ou obstination du corps, par un effet de raideur ou de vitesse acquise, les muscles ont continué d'accomplir le même mouvement quand les circonstances demandaient autre chose. C'est pourquoi l'homme est tombé, et c'est de quoi les passants rient. (Bergson 1940 : 7)

- 15 Ce qui est remarquable ici, c'est qu'une telle conception reflète précisément la structure épisodique élémentaire caractérisant les gags visuels publiés dans les bandes dessinées quotidiennes, qui sont elles-mêmes inspirées par les situations narratives du cinéma burlesque du début du XX^e siècle, ainsi que le rappellent Alain Boillat et Françoise Revaz (2016). On voit apparaître le modèle dont dérivent les structures narratives de la comédie : ce modèle est fondé sur la vie sensorimotrice des corps et sur l'irruption d'accidents disjonctifs (chutes, glissades, sauts, courses, éternuement), dont découle un effet proprement humoristique que ces situations virtualisent dans le cadre de leur réception. Ainsi que l'affirment Boillat et Revaz au sujet de la série *Little Sammy Sneeze* (publié par Winsor McKay dans le *New York Herald* de 1904 à 1906), en dépit de son « apparente “pauvreté” due au minimalisme et au caractère répétitif des situations », ce récit dans lequel un enfant éternue à chaque épisode en créant le chaos autour de lui apparaît en réalité révélateur du fonctionnement séquentiel du gag :

En effet, ce type de bande dessinée porte dans sa structure même le cachet de son mode de distribution, car chaque semaine le caricaturiste doit inventer un nouvel épisode, un épisode complet en soi qui, sans présenter les caractéristiques d'une série, appartient néanmoins à une série en vertu de la répétition de certains traits. (Boillat et Revaz 2016 : 108).

- 16 Pour la même raison, nous nous tournerons maintenant vers une analyse détaillée de l'économie narrative des gags, de manière à interroger la structure narrative élémentaire sur laquelle reposent ces épisodes organisés sous la forme d'un simple *strip*. Nous tenterons d'éclairer non seulement leur structure chronologique et causale, mais surtout

la manière dont la causalité elle-même est thématisée, niée ou problématisée en tant qu'élément produisant un effet comique dans la résolution narrative.

L'unité épisodique dans le *gag* visuel

- 17 Considérons l'épisode suivant, extrait de la série Monty, par Jim Meddick (fig. 1) :

Figure 1 : MONTY © 2008 Jim Meddick.

Used by permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION for UFS. All rights reserved.

- 18 Dès le départ, nous comprenons le sens global de l'épisode, qui est saisi à travers une action condensée et orientée vers une conclusion caractéristique des schémas séquentiels propres au gag. Ce schéma consiste en une construction séquentielle adoptant un style quasi télégraphique, qui suppose un intervalle minimal entre l'exposition et la clôture. Les modifications épisodiques caractérisant la séquence passent presque inaperçues (par exemple, l'unité de la scène est assurée par la répétition à l'identique des objets). L'écoulement temporel sur lequel repose l'effet comique est indiqué par les efforts répétés du personnage humain essayant d'éjecter un disque d'un lecteur de DVD avec une télécommande, ainsi que par les réactions du robot étendant et abaissant son cou.
- 19 Ce bref récit illustre aussi un autre aspect de l'humour graphique, à savoir le recours à une structure topique. Il met en scène une « situation ordinaire », une action presque insignifiante, que Barthes (1966) définirait dans son modèle d'analyse de la structure du récit comme une « catalyse ». Au sein de cette catalyse peuvent surgir soudainement des disjonctions événementielles dont dépendra la résolution comique. Cette « dramaturgie » – nous osons la définir ainsi – se caractérise par l'exposition d'un univers d'actions gouvernées par une mécanique sensorimotrice excessive (dans le cas présent, par le caractère mécanique et répétitif du comportement des personnages) qui est soudainement ébranlée dans sa continuité par une sorte d'accident.
- 20 Ce fonctionnement est définitoire du genre, puisque nous la retrouvons dans une multitude d'autres exemples. Du point de vue de l'économie séquentielle de l'histoire, la normalité est renforcée par l'accident produisant une disjonction : à partir de la succession des images présentant les personnages dans une conduite ordinaire, l'aspect comique doit apparaître comme un événement que la narration construit à partir d'une situation routinière.
- 21 Au niveau de sa réalisation textuelle, la structure épisodique élémentaire de l'humour graphique (sous la forme d'un gag) implique donc un mode d'exposition linéaire (propre à la syntaxe textuelle en générale) dont dépend la résolution, conçue comme un événement produisant le rire. Certaines approches sémantiques de l'humour mettent en évidence la progression textuelle à travers laquelle l'épisode comique produit une « incongruité »

(qui peut être relative à la logique des actions ou à l'extension sémantique du sens des mots). Une telle caractérisation sémantique des textes humoristiques éclaire la fonction de chacun des segments, dont la linéarité narrative est organisée au sein d'une structure globale définissant le gag :

La fonction de la mise en place des plaisanteries est assez significative : pour avoir de l'incongruité, il faut avoir des antécédents d'attentes à violer. La configuration répond à cette exigence. Le développement du récit peut, en fait, être réalisé également par des moyens humoristiques, de sorte qu'il ne s'agit pas d'une condition nécessaire et suffisante. C'est plutôt une tendance commune dans les récits humoristiques de développer le récit par le biais d'une représentation d'événements sérieux et d'« ajouter » des événements humoristiques à cette histoire fondamentalement sérieuse. (Attardo 2001 : 89)

- 22 C'est donc l'interaction entre « normalité » et « disjonction » qui définit l'économie textuelle de l'humour graphique. Et c'est cette structure épisodique du gag que l'on retrouve au niveau du dispositif du *strip* quotidien, qui articule les dimensions graphique et narrative pour produire ce sentiment d'« impertinence » qui est au fondement de tout gag (Morin 1970). Dans ce cas, l'humour découle précisément de cette dialectique entre des figures sémantiques et visuelles nécessairement disjonctives, la stabilité des conduites ordinaires étant ébranlée par un retournement de situation.
- 23 C'est parce que nous associons le dialogue des personnages humains – qui discutent du dysfonctionnement apparent du lecteur DVD – à la réaction involontaire du robot bougeant son cou, que nous finissons par percevoir une disjonction comique entre une action intentionnelle – l'éjection du disque – et un effet involontaire : les mouvements de la tête du robot, que les lecteurs sont les seuls à pouvoir voir dans cette scène, ce qui ajoute une tonalité ironique à la situation :

Drôles ou humoristiques, nous retenons tous les dessins qui proposent dans leur figure une ou plusieurs *anomalies* graphiques destinées à être reconnues comme comiques. Ces *anomalies* sont révélées par des jeux-de-traits comparables aux jeux-de-mots étudiés dans les histoires drôles ; comme ces dernières, elles provoquent des ruptures de sens que nous continuerons à qualifier de *disjonctifs* dans la mesure où elles reposent sur un système narratif spécifiquement calculé pour provoquer le rire. Ces ruptures se *disjonctent* d'un trait à l'autre. Du dessin par la juxtaposition ou la succession (diachronie narrative, échelonnée sur plusieurs figures) d'éléments sémiques incompatibles. Le système de ces incompatibilités provoque le rire lorsque les articulations de la séquence atteignent, sans la dépasser, la limite explosive de leur unité narrative. Hors de ce système, le dessin anormal ne deviendrait, dans le meilleur des cas, que platement artistique. (Morin 1970 : 110-111)

- 24 Ainsi que l'affirme Morin, il ne s'agit donc pas de supposer que la dimension comique implique (comme certains l'affirment) une sorte de transcendance de la disjonction sur la normativité (ou, comme Barthes aurait pu le dire, une dominance des « fonctions cardinales » sur les « catalyses »), puisque la force de ces épisodes réside précisément dans une interdépendance entre la disjonction manifeste et une normalité dont la transparence est narrativement exposée. Dans l'exemple que nous avons discuté, la fin humoristique de l'épisode découle directement de la compréhension immédiate des relations incongrues (mais narrativement valides) entre la situation ordinaire dans laquelle sont engagés les personnages et l'apparence d'une stricte causalité mécanique qui souligne l'existence d'une disjonction : les tentatives de Monty d'éjecter son DVD produisant un effet instantané, mais non intentionnel, sur la tête de son robot.

- 25 L'incongruité entre l'opération mécanique de l'éjection du DVD et son impact improbable sur une autre machine domestique permet de construire une compréhension fondée sur la révélation du comportement également « téléguidé » du personnage du robot. Ce n'est que lorsque Monty et son ami parlent d'un problème apparent dans le lecteur de DVD, à la fin de cette brève séquence, que nous pouvons finalement comprendre la raison pour laquelle le cou du robot s'est allongé dans les images précédentes : il s'agit de construire un parallèle certainement incongru, mais néanmoins plausible, entre l'éjection du disque et les mouvements machiniques de la tête du robot.

Gag et sérialisation comique

- 26 On peut se demander si cette structure épisodique du gag visuel justifie – par son aspect d'itération périodique – que l'on puisse la considérer comme un avatar du chapitrage dans l'humour graphique. Pour ce faire, nous avons d'abord défini cette structure textuelle en tant qu'instance caractéristique d'un modèle fondé sur une interdépendance thématique entre les épisodes comiques et sur leur réitération périodique. Mais pour que le gag visuel puisse être considéré comme un chapitre, il faut aller au-delà d'une stricte identification des structures épisodiques que l'on trouve fréquemment dans les bandes dessinées de la presse quotidienne. Du point de vue de la signification textuelle du *strip*, il s'agira d'ajouter une articulation entre la clôture des épisodes humoristiques et d'autres conditions de leur compréhension, liées à l'évolution séquentielle des situations comiques.
- 27 Le changement d'échelle entre la bande prise dans sa dimension unitaire et la série comique dans laquelle cette bande s'insère exige de dégager les critères faisant de cette unité épisodique une unité fonctionnelle au sein d'une structure textuelle plus large qui serait inhérente à l'humour graphique. Ainsi, nous proposons de dépasser le niveau du seul gag pour mettre en lumière d'autres conditions dont dépend l'efficacité poétique de l'humour graphique dans le contexte de réplification quotidienne lié au support périodique. Ainsi, l'unité synthétique de l'« impertinence » (ou de la « disjonction »), qui est caractéristique de l'épisode isolé, est combinée avec d'autres aspects liés à l'expérience d'une lecture continue. À titre d'illustration, considérons le cas du premier épisode des aventures célèbres d'un enfant solitaire et de son ami imaginaire, un tigre en peluche (fig.2) :

Figure 2 : CALVIN AND HOBBS © 1985 Watterson.

Reprinted with permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION. All rights reserved.

- 28 Il s'agit d'une situation narrative entièrement autonome, impliquant une économie de résolution plus ou moins instantanée, dans laquelle un garçon informe son père qu'il va

vérifier un piège à tigre dans lequel il a laissé un sandwich au thon : il lui explique (avec l'autorité supposée d'un chasseur aguerri) que ce genre d'appât est irrésistible pour les félins – affirmations auxquelles son père souscrit complaisamment. À la clôture de l'épisode, on voit un tigre pris au piège, tenant ce qui semble être un sandwich au thon, qui nous fait face et confesse sa propre stupidité.

- 29 Dans cette situation, nous avons l'actualisation, autonome et autosuffisante, de toute la structure d'un gag simple. Nous observons une incongruité apparente entre un enfant prétendant chasser des tigres en utilisant des sandwiches au thon, ce qui ressemble à une stratégie irréaliste que l'on peut mettre sur le compte d'une fantaisie enfantine, et l'apparition d'un grand et sympathique félin, qui a été effectivement capturé par la stratégie décrite par son « chasseur ». Au moment de la présentation du motif introductif des histoires de Calvin et Hobbes, nous ne connaissons même pas les noms des personnages humains de cet épisode, ni celui du pauvre tigre.
- 30 En nous plaçant dans la position d'un néophyte confronté à un tel univers narratif, nous sommes contraints de lire plusieurs épisodes supplémentaires afin de construire une image plus claire de ce que la sémiotique textuelle désignerait comme le « *topic* » d'une telle histoire (Eco 1984). Il s'agit, en d'autres termes, de se construire une image de l'univers global au sein duquel s'organisent les sujets, les situations, les rôles actanciels, et tous les éléments qui dynamisent les mondes possibles de Calvin et Hobbes. Ce n'est qu'en suivant la séquence des épisodes consécutifs à cette première publication que nous commençons finalement à réaliser que le garçon en question s'appelle « Calvin », que le tigre que nous découvrons à la fin du premier *strip* est un animal de compagnie en peluche (troisième *strip*, fig. 3), et que son nom est « Hobbes » (quatrième *strip*, fig. 4).

Figure 3 : CALVIN AND HOBBS © 1985 Watterson.

Reprinted with permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION. All rights reserved.

Figure 4 : CALVIN AND HOBBS © 1985 Watterson.

Reprinted with permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION. All rights reserved.

- 31 De plus, ce n'est que dans les épisodes ultérieurs que nous percevons les aspects les plus complexes des relations entre les agents principaux de cette histoire, ce que la sémiotique

textuelle désignerait comme la « structure actantielle » du récit. Nous découvrons par exemple l'oscillation ontologique du tigre, qui est représenté alternativement comme un animal en peluche ou comme un grand félin réel, son aspect étant apparemment déterminé par l'absence ou la présence d'autres personnages avec Calvin. Nous apprenons aussi progressivement que Hobbes n'est pas seulement un ami imaginaire pour Calvin, mais aussi (dans la perspective des lecteurs) une sorte de mauvaise conscience de son « maître », et un acolyte dans ses aventures, à l'instar des adjuvants classiques que sont Watson pour Holmes ou Sancho pour Quichotte.

- 32 Dans un tel contexte, une nouvelle fonctionnalité textuelle est ajoutée au profil épisodique du gag, qui le fait fonctionner comme une unité chapitrale. La raison d'être du gag ne repose plus uniquement sur l'autonomie des épisodes singuliers et auto-conclusifs : les conditions déterminant la formation progressive de son univers topique dépendent des interactions continues entre les structures sémantiques actualisées par chaque épisode et les horizons d'attente probabilistes des lecteurs, qui ne cessent d'être reconfigurés d'épisode en épisode. Le *strip* acquiert ainsi une qualité qui l'oriente vers sa propre suite temporelle, bien qu'elle demeure toujours configurée par un paradigme sémiotique préservant la qualité auto-concluante de chaque épisode comique au sein de la succession narrative.
- 33 Tant que les *strips* quotidiens servent d'opérateurs à la construction d'un univers fictionnel plus étendu, l'autonomie du gag isolé est en quelque sorte suspendue au nom de cette double fonctionnalité : il s'agit de garantir le rire instantané, mais aussi de suggérer un autre sens comique, qui se déploie progressivement à mesure que s'élargit l'univers fictionnel. Avant de conclure, nous aimerions suggérer que, dans l'histoire récente de l'humour graphique, il existe d'autres stratégies articulant cette double fonctionnalité de la structure épisodique des gags. Il convient en effet de noter, en particulier au cours des vingt dernières années, l'émergence d'une nouvelle inflexion dans l'utilisation humoristique des dispositifs graphiques et des stratégies textuelles, qui met en évidence une manière plus intrigante de construire des situations narratives, illustrant cette double économie, unitaire et sérielle – voire feuilletonesque, de l'humour graphique.

Séries et nœuds comiques

- 34 Une caractéristique fréquente (et même traditionnelle) de l'humour graphique consiste à produire un effet de feuilletonisation. Il s'agit d'établir des « arcs » thématiques qui comprennent différentes situations comiques, articulées entre elles par une simple mise en évidence de l'interdépendance entre les épisodes. Il s'agit par exemple d'exploiter la récurrence de certains lieux, ou de certains types d'interaction entre les personnages des univers fictifs. Néanmoins, c'est le mode auto-suffisant et synthétique qui continue à prévaloir, chaque épisode étant toujours structuré sur le format d'un gag : un accident de la routine événementielle se produit dans chaque bande. En revanche, ce qui se modifie en quelque sorte, c'est l'effet (même illusoire) d'une interdépendance potentielle entre chaque gag, dans la mesure où la scansion évolutive entre les segments présuppose des informations livrées par les épisodes précédents (même si cela se limite aux horizons thématiques globaux de l'histoire), sans impliquer la logique séquentielle d'un *muthos* comique qui dépasserait l'unité épisodique. Dans ce bref exemple, l'humour graphique est

conjugué avec le déploiement d'une petite série d'épisodes mettant en scène les mésaventures romantiques d'un robot pris de passion pour un aspirateur (fig. 5) :

Figure 5 : MONTY © 2010 Jim Meddick.

Used by permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION for UFS. All rights reserved.

- 35 Dans ce bref arc narratif constitué de quatre bandes simples, nous voyons EB-2, le robot de Monty, tentant de séduire l'aspirateur de son propriétaire, tout en essayant de peindre un portrait de sa muse électrique. Dans plusieurs segments de cette situation délicieusement incongrue, le robot essaie de générer les meilleures conditions pour glorifier esthétiquement son modèle, par exemple en arrangeant son tuyau de manière à ce qu'il repose délicatement sur le banc, où l'aspirateur se trouve langoureusement installé. À un moment donné, entre le premier et le deuxième chapitre de ce court récit, EB-2 tente de faire prendre à son modèle des poses de plus en plus audacieuses, en enlevant le cache-poussière, ou en proposant que sa muse soit le motif d'un « nu artistique », proposition à laquelle « elle » semble finir par consentir. Mais la scène s'achève au moment où Monty pénètre brusquement dans le studio, obligeant le robot à lui expliquer ce qui se passe (fig. 6).

Figure 6 : MONTY © 2010 Jim Meddick.

Used by permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION for UFS. All rights reserved.

- 36 Dans le dernier chapitre de cette brève et impertinente aventure romantique, nous découvrons enfin le résultat de l'effusion lyrique du peintre, c'est-à-dire la manière dont l'expression de son admiration des propriétés physiques de son modèle s'incarne dans l'image achevée. Tout cela aboutit à la plus grande déclaration d'amour dont soit capable un robot : une représentation schématique du corps démembré de son modèle, à la manière d'un manuel d'instructions, révélant ainsi l'imaginaire érotique d'une machine (fig. 7).

Figure 7: MONTY © 2010 Jim Meddick.

Used by permission of ANDREWS MCMEEL SYNDICATION for UFS. All rights reserved.

- 37 Dans un tel cadre, la manière dont les épisodes s'inscrivent dans ce qui apparaît plus ou moins comme une « intrigue amoureuse » n'élimine pas le caractère particulièrement efficace des effets comiques liés au retour sériel de différents types de situations auto-concluantes, nonobstant le fait qu'elles révèlent différentes facettes d'un même sujet : la relation entre deux machines appartenant à Monty. Dans cette économie textuelle, nous retrouvons cette économie fondamentale de la série soulignée par Umberto Eco (1984) : la dialectique entre « répétition » et « innovation ». Dans ce contexte, nous pourrions donc revendiquer le statut de chapitre pour chacun des segments de cette scansion sérielle émergeant dans les bandes dessinées quotidiennes comiques.

L'intrigue comique fondée sur la curiosité

- 38 Il existe un autre contexte historique au sein duquel les structures épisodiques de l'humour graphique ne sont pas nécessairement mobilisées dans le but de produire le rire, du moins pas par le biais de disjonctions graphiques ou textuelles classiques. Nous renvoyons ici à un ensemble de formes contemporaines émergeant dans la presse quotidienne et transformant de manière assez marquée la logique séquentielle du gag. Dans ce contexte, de nouvelles stratégies textuelles et thématiques apparaissent comme une forme de feuilletonisation, quand bien même elle implique une mutation de l'effet, dont la dimension proprement comique apparaît moins évidente. Illustrons ce cas avec un extrait du travail de la cartooniste brésilienne Laerte (fig. 8) :

Figure 8 : Laerte, *Chatte et Maître* (01/07/2013).

© Laerte (2013), utilisé avec la permission de l'auteur.

- 39 Voici le résumé de cette petite série, publiée au cours du mois juillet 2013 dans la partie consacrée aux bandes dessinées de la section culturelle du quotidien brésilien *Folha de São Paulo* : il s'agit de l'histoire de deux personnages sans nom, un homme et sa chatte, qui cohabitent dans un même espace et partagent une relation dont la nature est difficile à déterminer. La série nous raconte que l'animal a subi un accident dans la rue et qu'il

rentre chez lui en rampant, car il est paralysé à partir de la taille. À partir de là, nous suivons plusieurs épisodes de la vie de cet étrange couple, jusqu'à la disparition de la chatte, suivie de sa recherche par l'homme à travers la ville, ce dernier se résignant finalement à accepter qu'elle ne va plus rentrer. Dans le dernier « chapitre » de cette courte aventure, un chat mâle frappe à la porte et demande à l'homme s'il n'y aurait pas de la place pour lui.

- 40 Au cours de la série, l'économie narrative synthétique, typique du *strip* comique, est prédominante, sans pour autant qu'elle se traduise nécessairement par une clôture pour chaque épisode, qui serait constitutive de la recherche d'un effet comique. Dans le cas de ce premier *strip*, par exemple, le style « télégraphique » imprègne plusieurs aspects de l'organisation visuelle : on remarque l'uniformité des tonalités chromatiques de la séquence (avec une prédominance des tons bleus et gris), l'aspect allusif des éléments environnant les personnages¹, la simplicité des traits identifiant les agents humains et félins. On peut ajouter que les dialogues adoptant eux aussi un style lapidaire : « Maître : Tu as passé toute la nuit dehors. / Chatte : En effet. / Maître : Tu as couché directement ? / Chatte : As-tu oublié que tu m'as fait castrer ? Personne ne baise plus une chatte castrée. / Maître : Qu'as-tu fait alors ? / Chatte : J'ai chassé. »
- 41 Ces éléments lient la séquence aux principes canoniques des *strip* qui s'inscrivent dans le registre de l'humour graphique, mais ils aboutissent à une certaine perplexité quand il s'agit de fixer, au sein de chaque épisode, un univers topique plus précis, comme celui d'un gag, par exemple. À l'inverse, des signes contradictoires concernant la nature de la relation entre les deux personnages contribuent à créer un effet persistant d'indétermination sémantique : alors que la situation ressemble à celle d'une jeune fille qui rentre chez elle et qui donne de vagues explications à ses parents, l'animal mentionne le fait qu'il a été castré par son « propriétaire » (ce qui nous renvoie à l'univers d'une fable sur une chatte et son maître).
- 42 Il y a cependant, dans cette série, des situations d'humour graphique pur, adoptant le mode canonique des situations synthétiques et auto-conclusives et la dynamique apparemment autonome du comique de situation. La plus explicite se produit quand, après l'accident qui a induit un handicap chez la chatte, son propriétaire l'emmène pour faire une promenade dans un parc en fauteuil roulant. Par réflexe animal, la chatte saute de son fauteuil pour chasser un oiseau ; un passant, qui voit la scène, demande ce qui est arrivé au chat et demande au propriétaire pourquoi il ne l'a pas fait euthanasier, ce qui fait réagir le maître, qui saute sur l'inconnu, comme sa chatte auparavant² (fig. 9).

Figure 9 : Laerte, *Chatte et Maître* (17/07/2013).

© Laerte (2013), utilisé avec la permission de l'auteur.

- 43 Dans ce petit arc narratif, l'effet humoristique résulte de l'incongruité de la réaction motrice d'un animal supposément invalide et de la réitération symétrique d'un échange entre les deux personnages principaux : l'un faisant entendre raison à l'autre quand il

cède à une impulsion incontrôlable et inversement. Dans cette séquence, à l'instar de *strips* humoristiques plus « classiques », nous pourrions comprendre le caractère disjonctif de la situation représentée sans qu'elle s'inscrive dans le contexte plus global de l'univers dans lequel évoluent les personnages, même si cela signifierait de ne pas tenir compte de plusieurs autres éléments qui reposent sur l'expansion de l'univers sémantique.

- 44 L'usage de la réitération comique d'un acte de langage lié à une inversion actantielle ou sémantique se retrouve dans cette bande, mais aussi dans deux épisodes distincts de la série (fig. 10 et 11). Dans la première, l'insistance du propriétaire qui demande à sa chatte de rester calme alors qu'elle raconte l'accident qui lui est arrivé finit par apparaître comme une injonction inversée, dans la mesure où la chatte lui répond que l'acte de langage trahit davantage la nervosité anxiogène du sujet, plutôt qu'il ne vise à calmer celle à qui il s'adresse. La même situation se retrouve dans le dernier *strip*, quand le propriétaire ramène sa chatte à la maison, peu de temps après son accident : la première case, dans laquelle il affirme que tout va bien se passer, s'oppose à la dernière case, dans laquelle, après avoir détaillé les conséquences de l'accident, il conclut que rien ne va bien se passer. L'injonction « calme-toi ! », qui ponctue le discours, passe alors du propriétaire à sa chatte, qui tente de le rassurer³ :

Maître – AAAAA

Chatte – Je... Je ne peux pas bouger mes jambes.

Maître – DU CALME !

Chatte – Il y avait un gars avec un fusil de chasse

Maître – DU CALME !

Chatte – J'ai essayé de m'enfuir.

Maître – DU CALME !

Chatte – Tu ne calmes personne.

Maître – DU CALME !

Figures 10 & 11 : Laerte, *Chat et Maître* (03 et 08/07/2013).

© Laerte (2013), utilisé avec la permission de l'auteur.

- 45 Dans tous ces cas, l'intérêt de l'événement narratif dépend du fait que le lecteur a accompli un chemin qui le porte au-delà du seuil du *strip* isolé, rattachant ainsi sa compréhension de chaque segment narratif à un arc narratif de rang supérieur, qui lui permet d'approfondir sa compréhension d'une série d'épisodes énigmatiques. Ainsi, bien

que l'univers des actions racontées dans cette série soit marqué par un certain degré de « normalité » (plusieurs aspects formels rattachent indiscutablement ce récit au registre du *strip* comique et à l'économie narrative du gag), de nombreux éléments de l'histoire produisent un malaise et engendrent une incertitude orientant l'horizon d'attente des lecteurs vers une résolution plus éloignée. L'incertitude porte par exemple sur le caractère précis de la relation que la chatte entretient avec son propriétaire, sur le caractère énigmatique des événements tragiques qui les affectent, ou sur le suspense découlant des conséquences de l'accident et de la disparition soudaine de la chatte. Tous ces éléments contribuent à nouer une intrigue qui se caractérise par sa réticence à fournir un dénouement à l'échelle du *strip*, ce qui est assez inhabituel dans les bandes dessinées quotidiennes fondées les rouages textuels du gag.

- 46 Ce caractère relativement indécidable du statut actantiel et identitaire des personnages apparaît comme étranger au genre de l'humour, car, ainsi que nous l'avons montré, c'est précisément à travers la détermination topique des agents que se construit une normalité sur fond de laquelle des disjonctions comiques peuvent se manifester. En jouant au contraire sur l'indétermination persistante des personnages, Laerte introduit un effet sur la réception qui renvoie à l'un des paradigmes de la tension narrative dégagés par Raphaël Baroni (2007). En l'occurrence, ce dispositif produit un effet de curiosité, qui se manifeste en particulier lorsque les lecteurs sont amenés à s'interroger sur l'identité ou le rôle des personnages :

Pour décrire le fonctionnement de la mise en intrigue par la curiosité, il est nécessaire de définir le ou les éléments de la sémantique de l'action qui sont occultés par le discours : souvent, l'irruption d'un nouveau personnage suscite des interrogations, on peut se demander quel est son identité, ses intentions, ou simplement quel est son rôle futur dans l'intrigue. (Baroni 2017 : 73-74)

- 47 Par ailleurs, cette organisation topique globale fondée sur la création d'un effet durable de curiosité est en quelque sorte renforcée par la faible extension de la série : l'aspect non-conclusif des épisodes résulte du fait que ces courtes séquences sont articulées pour former une mini intrigue, qui ne s'est développée dans le quotidien *Folha de São Paul* que pendant quelques semaines, et que nous avons d'ailleurs pu facilement résumer au début de cette analyse. Des questions peuvent alors se poser sur la présence d'un sens métaphorique global pour cette histoire, que l'on pourrait par exemple rattacher à des événements ayant affecté la vie de l'auteur⁴.
- 48 De toute évidence, la feuilletonisation n'est pas une stratégie narrative complètement étrangère aux genres comiques en général, encore moins à l'humour graphique tel que le pratiquent Bill Watterson ou Laerte. Cependant, pour montrer cet aspect, il nous a fallu mettre en évidence la structuration lacunaire de l'épisode, qui peut aussi bien concerner l'indétermination de son sens global (par exemple concernant l'identité des personnages ou la nature des relations qu'ils entretiennent), que le sens plus précis de la clôture, notamment lorsque la fin d'un épisode ne correspond pas à une chute jouant sur le principe classique d'incongruité comique. Dans de tels cas, les épisodes courts mais intrigants génèrent chez le lecteur un type d'attente incertaine orientée vers les épisodes ultérieurs.
- 49 En inscrivant les bandes humoristiques quotidiennes dans un arc narratif fondé sur la création d'un horizon d'attente incertain, l'humour graphique contemporain semble avoir ouvert la voie vers un nouveau type de bandes dessinées comiques. Le modèle de la répétition en série d'une structure humoristique n'apparaît alors plus incompatible avec

la réticence sémantique de l'épisode, à partir de laquelle peut se construire une intrigue de rang supérieur. Ces épisodes ouverts apparaissent ainsi comme exemplaires d'une nouvelle inflexion dans le genre de l'humour graphique, impliquant également une nouvelle conception de « l'unité épisodique » qui permet de l'envisager comme une forme de chapitrage.

BIBLIOGRAPHY

- De Araújo, Jônathas Miranda & Benjamim Picado (2016), « Actions, disjunctions, and passions in graphic narratives : narrative virtualities in *The Adventures of Tintin* », in *The Comics of Hergé: When the Lines Are not so Clear*, Joe Sutliff Sanders (dir.), Mississippi, University of Mississippi Press, p. 33-46.
- Attardo, Salvatore (2001), *Humorous Texts. A Semantic and Pragmatic Analysis*, Berlin, de Gruyter.
- Baroni, Raphaël (2007), *La Tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil.
- Baroni, Raphaël (2017), *Les Rouages de l'intrigue. Les outils de la narratologie postclassique pour l'analyse des textes littéraires*, Genève, Skaktine érudition.
- Barthes, Roland (1966), « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n° 8, p. 1-27.
- Bergson, Henri (1940), *Le Rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, Alcan.
- Boillat, Alain & Françoise Revaz (2016), « Intrigue, suspense, and sequentiality in comic strips: Reading *Little Sammy Sneeze* » in *Narrative Sequence in Contemporary Narratology*, Raphaël Baroni & Françoise Revaz (dir.), Columbus, Ohio State University Press, p. 107-129.
- Dionne, Ugo (2008), *La voie aux chapitres. Poétique de la disposition romanesque*, Paris, Seuil.
- Eco, Umberto (1984), *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington, University of Indiana Press.
- Eco, Umberto (1994), « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *Réseaux*, n° 12 (68), p. 9-26.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1993), *L'Éloquence des images*, Paris, PUF.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1976), « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, n° 24, p. 7-23.
- Groensteen, Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF.
- Iser, Wolfgang (1978), *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- McCloud, Scott (1994), *Understanding Comics*, New York, Harper Paperbacks.
- Morin, Violette (1970), « Le dessin humoristique », *Communications*, n° 15, p. 110-131.
- Picado, Benjamim (2016), « Beyond the fixity of drawing : aspectuality and narrative virtualities of depiction in caricature », *Journal of Graphic Novels and Comics*, n° 7(4), p. 334-347.

NOTES

1. On peut parler ici de synecdoque : la porte et le lit sont les seuls éléments du décors et ils ne sont représentés que dans la mesure où ils entrent en interaction avec les personnages.
 2. « Maître : Hey !!! T'as oublié que tu ne marches plus ? / Chatte : J'ai oublié. / Étranger : Comment-est-ce arrivé ? / Maître : C'est un coup de feu qui a endommagé la moelle épinière. / Étranger : P'tain. Vous n'allez pas l'euthanasier ? / Chatte : Hey !!! »
 3. « Maître : Tout va bien aller. Calme-toi ! / Chatte : Tu l'as dit encore et encore. / Maître : Et je pense que tu ne l'as pas bien compris. / Chatte : Quoi ? / Maître : Que tu ne vas jamais plus marcher. Ni courir. Ni sauter. Ni te retourner. Ni te gratter derrière l'oreille avec le pied. Rien ne va bien aller. / Chatte : Calme-toi ! »
 4. On pourrait par exemple lire cette intrigue comme une fable métaphorique racontant un changement identitaire au niveau de la représentation genrée de l'auteur.
-

ABSTRACTS

This article proposes an elementary structure of graphic humour, departing from the examination of its more constant narrative schemes. From the visual gags of daily newspapers, we identify the most frequent themes of graphic humour, all of a disjunctive and iterative nature. The article will also examine aspects of a mutation in narrative and graphic universes of visual humour, comparing the canon of the daily comics with the new inflections found in this segment of the laughter genres.

Cet article propose de dégager une structure élémentaire de l'humour graphique, en partant de l'examen de ses schémas narratifs les plus fréquents. À partir de l'analyse de gags visuels publiés dans la presse quotidienne, nous identifierons les thèmes les plus récurrents de l'humour graphique, qui sont de nature disjonctive et itérative. L'article examinera également divers aspects d'une mutation observable dans les univers narratifs et graphiques de l'humour visuel, en comparant le canon des bandes dessinées quotidiennes à de nouvelles inflexions émergeant dans ce segment des genres comiques.

INDEX

Keywords: comics, daily strips, gag, graphic humour, episodic unity, chapter

Mots-clés: bandes dessinées, bandes quotidiennes, gag, humour graphique, unité épisodique, chapitre

AUTHOR

BENJAMIM PICADO

Université Fédérale Fluminense

Benjamim Picado est professeur agrégé du Département de *media studies* et du Programme d'études supérieures en communication de l'Université Fédérale Fluminense au Brésil, dont il coordonne le Groupe de recherche sur l'analyse de la photographie et des récits visuels et graphiques (GRAFO/NAVI). Parmi ses principales publications on peut mentionner son livre *O Olho Suspenso do Novecento : plasticidade e discursividade visual no fotojornalismo moderno* (Azougue, 2014) et les articles « Beyond the fixity of drawing : aspectuality and narrative virtualities of depiction in caricature » (In : *Journal of Graphic Novels and Comics*, n°7(4), 2016) et le chapitre « Actions, disjunctions, and passion in graphic narratives : narrative virtualities in *The Adventures of Tintin* » (avec Jônathas Miranda de Araújo), publié dans *The Comics of Hergé : when the lines are not so clear* (dirigé par Joe Sutliff Sanders, University Press of Mississippi, 2016).