

## Suspense

Tous les médias capables de raconter une histoire partagent une caractéristique commune : ils doivent être capables de construire un monde narratif dans lequel le récepteur (lecteur, auditeur, spectateur) peut s'immerger. Sur la base de cette immersion, il devient possible de nouer une intrigue, c'est-à-dire de produire une tension orientée vers un dénouement, ce qui revient à dynamiser la durée du récit, à lui imprimer un rythme fondé sur l'intérêt du récepteur pour la suite. Il existe trois types d'intérêt narratif, que l'on peut aussi considérer comme différentes modalités de la *tension narrative* (Baroni 2007 : 253-313) :

1. le *suspense*, qui est lié au développement d'une action incertaine ou d'un conflit, ce qui pousse le récepteur à se demander ce qui va advenir ;
2. la *curiosité*, qui joue sur une représentation mystérieuse des événements, de sorte que le récepteur s'interroge sur la nature de ce qui arrive ou de ce qui est déjà arrivé ;
3. la *surprise*, qui est un effet limité dans le temps lié aux développements imprévus de l'histoire.

Pour comprendre le fonctionnement de la tension narrative dans le récit graphique, il est important de comprendre que cet effet ne repose pas uniquement sur le contenu du récit (ce qui est raconté), mais également sur ses « rouages textuels » (Baroni 2017 : 81-115), c'est-à-dire sur la manière dont les informations concernant l'histoire sont présentées. Barthes a notamment insisté sur la dilatation du récit, sur ces éléments qui retardent le dénouement et qu'il définissait comme des « catalyses » (1966 : 9). La curiosité se manifeste quant à elle par une certaine opacité de la représentation, souvent en jouant sur des restrictions de focalisation ou sur des lacunes provisoires (paralipses) auxquelles succèdent des éclairages rétrospectifs. D'autre part, le suspense est également modulé par des variations d'ordre ou de durée du récit. Un procédé classique pour induire du suspense consiste par exemple à signaler au récepteur l'existence d'un danger qui menace le protagoniste (prolepse), ou à interrompre un épisode ou un chapitre du récit à un moment particulièrement tendu, ce qui produit un effet de *cliffhanger*.

L'essor de la narratologie transmédiatique nous invite cependant à la prudence lorsqu'il s'agit d'élargir la portée de concepts qui ont été développés dans le creuset des études littéraires. Si une tension peut potentiellement se nouer et se dénouer dans n'importe quelle forme de représentation narrative, il faut néanmoins tenir compte des spécificités sémiotiques de chaque média quand il s'agit d'analyser les dispositifs textuels, visuels ou sonores susceptibles d'en moduler l'intensité. À l'instar du cinéma, pour induire du suspense, la bande dessinée peut, par exemple, exploiter ce que François Jost (1987 : 28-29) appellerait une « ocularisation spectatorielle », qui consiste par exemple à montrer un danger que le protagoniste ignore. Il est aussi possible d'exploiter la technique du « hors-champ » pour susciter de la curiosité, par exemple lorsqu'un objet ou un événement surprend le personnage, tout en étant provisoirement dissimulé au lecteur, ce qui équivaut à une focalisation restreinte (Baroni 2017 : 101).

En dépit de ces rapprochements occasionnels, qui reposent sur des traits visuels que la bande dessinée et le cinéma ont en commun, il faut néanmoins tenir compte de divergences profondes entre ces deux médias quand il s'agit de nouer ou d'entretenir la tension du récit jusqu'au dénouement. En effet, le cinéma, en contrôlant la durée du spectacle, produit un suspense très différent de celui engendré par des médias tels que la littérature ou la bande dessinée, où le rythme de la lecture dépend essentiellement du récepteur. Un lecteur de bande dessinée peut toujours sauter les pages du livre ou laisser vagabonder son regard sur les images exposées dans une double page, ce qui a évidemment une incidence sur la tension du récit. Cet étalement des images dans l'espace du livre, de la page, ou même du *strip*, constitue une donnée incontournable de la progression narrative dans le récit graphique. Ainsi que l'affirme Thierry Groensteen :

La bande dessinée est fondamentalement une littérature qui ne dissimule rien, qui s'offre à une possession entière et sans reste : on la découvre rien qu'à la feuilleter, on navigue à sa surface sans oblitérer ce qui précède et en ayant déjà un œil sur ce qui arrive. (Groensteen 2011 : 82)

Partant du même constat, Benoît Peeters affirme que la bande dessinée se distingue du cinéma en mettant en scène un espace spécifique qu'il baptise, sur le modèle de l'opposition cinématographique entre « champ » et « hors-champ », le « péri-champ » :

Constitué par les autres cases de la page et même de la double page, cet espace à la fois autre et voisin influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent. Aucun regard ne peut appréhender une case comme une image solitaire ; de manière plus ou moins manifeste, les autres vignettes sont toujours déjà là. (Peeters 2003 : 21).

Will Eisner en tire la conséquence suivante : « L'ennui avec un support imprimé comme la bande dessinée, c'est que le lecteur peut facilement voir comment [le récit] finit » (2010 : 61). Sur cette même base, certains critiques sont allés jusqu'à avancer que la bande dessinée « permet une découverte de la planche par anticipation, et de ce fait désamorce le suspense au sens strict » (Gauthier 1994 : 160). Il est évident que lorsque le dénouement d'une séquence d'action est déjà visible dans l'espace de la page, le suspense de la scène risque d'être réduit à néant, mais l'auteur peut utiliser différentes stratégies pour contourner le problème. Un point essentiel consiste alors à tenir compte du support de publication et des contraintes qu'il fait peser sur le récit.

Ainsi que le reconnaît Guy Gauthier, la publication périodique, qui a longtemps constitué la norme éditoriale avant que l'album ne s'impose comme un nouveau standard, produit une sorte de suspense par défaut :

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

Le temps de latence entre deux épisodes permet ainsi de jouer sur une discontinuité beaucoup plus marquée que ce que permet, d'une manière générale, le jeu sur l'inter-case, de sorte que le récit adopte le rythme haletant, ou plutôt *hoquetant*, d'un

enchaînement sans cesse renouvelé d'arrêts et de relances. Ainsi que l'explique Jan Baetens :

l'aspect fondamental du feuilleton, et peut-être du récit hergéen en général, est moins l'histoire racontée que le rythme narratif : « cela raconte », cela raconte de manière presque intransitive mais à un rythme toujours rapide, et fait de secousses, c'est-à-dire d'arrêts et de relances continuels qui s'enchaînent à la vitesse des diverses unités de lecture que l'auteur a à sa disposition (strip, planche, double page, album), la dynamique du récit devenant plus importante que le contenu du récit proprement dit. (Baetens 2006: 107)

Beaucoup d'auteurs se sont servis de l'artifice du *cliffhanger* pour dynamiser les scènes d'action. Ce procédé joue sur une désynchronisation intentionnelle entre l'extension des séquences d'action représentées et celle des unités visuelles qui la représente (strip, page, épisode), de sorte que le dénouement de l'action ne coïncide jamais avec la clôture de l'unité graphique. Comme le résume Françoise Revaz :

Dans les histoires à suivre, un épisode peut effectivement s'achever à un moment crucial de l'intrigue, ce qui laisse le lecteur dans une situation de suspense maximal dû à l'incertitude de l'issue des événements. Par exemple le héros est abandonné dans une situation périlleuse, dont l'issue fatale paraît inéluctable. (2016 : 51)

La publication en album ou en roman graphique impose d'autres formes de segmentation et construit un rythme narratif beaucoup plus continu, même si le livre garde souvent la trace du support de publication antérieur, par exemple un chapitrage reflétant la division en épisodes (Baroni 2018). Pour saisir du rythme induit par le dispositif livresque, Groensteen s'appuie sur une métaphore musicale :

Dans le vocabulaire musical, les différentes valeurs de silence – comptées en temps – ont reçu des noms ; une analogie peut-être risquée entre les blancs de la bande dessinée et, respectivement, le soupir (soit, pour nous, l'entr'image), la demi-pause (l'entr'strip) et la pause (l'entr'planche). (Groensteen 1999 : 72)

La bande dessinée apparaît ainsi comme un espace visuel rythmé par des étirements, qui correspondent à la distance séparant deux cases successives. Groensteen souligne en outre que cet effet rythmique lié à la mise en page du récit peut fonctionner en quelque sorte par défaut, ou elle peut faire l'objet de stratégies narratives spécifiques :

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

On peut considérer que c'est à l'échelle de la page ou de la double page que se manifestent avec le plus de saillance les caractéristiques propres du média et qu'apparaissent en même temps les solutions narratives les plus innovantes. Ainsi que l'explique Peeters :

Comme toute particularité d'un média, cette donnée peut renforcer un projet ou venir se jouer de lui. Les grands auteurs de bande dessinée se sont accommodés avec brio de cette contrainte singulière, organisant l'ensemble de la double page en fonction de préoccupations que l'on pourrait dire topologiques, là où bien des dessinateurs se contentent de juxtaposer leurs vignettes. (Peeters 2003 : 22)

De manière évidente, la dernière case de la planche, et notamment celle de la page de droite, est souvent investie par un *cliffhanger*, qui joue sur la « pause » induite par l'interplanche, mais d'autres lieux peuvent aussi être investis, notamment les fins de strips qui induisent une « demi-pause ». Jan Baetens souligne que Hergé fait partie de ces auteurs qui ont su redéfinir radicalement les lieux stratégiques de la « poétique de la surprise » (2009 : §22) en mettant en place un système

qui met quelque peu en sourdine l'effet d'attente en bas de chaque planche et l'effet de résumé ou de relance en haut de chaque planche pour accentuer en revanche les possibilités de surprise narrative à la fin de chaque strip (et comme une planche habituelle des Aventures de Tintin compte quatre strips, on trouve donc quatre variations sur le principe du cliffhanger, puis de la relance au début du strip suivant). (2009 : §22)

Il ajoute que la multiplication de ces lieux stratégiques s'accompagne d'une certaine modulation des effets « car si la recherche de la surprise se généralise, les attentes et surprises en question doivent se faire plus discrètes, sous peine de rendre le récit peu crédible » (2009 : §22). Selon Baetens, l'invention de ce rythme narratif expliquerait le fait que les « livres d'Hergé se prêtent aussi bien à [la] lecture en feuilleton qu'à celle en album » (2009 : §24).

Au niveau du déploiement de l'intrigue, la première case peut aussi servir d'exposition ou de dénouement pour le *cliffhanger* de la page précédente, et une éventuelle case centrale peut jouer le rôle de pivot de l'action. Les auteurs peuvent aussi jouer sur la complexité visuelle de l'image ou de la page. Peeters souligne par exemple que « Forest inscrivait volontairement dans la plupart de ses planches une case au déchiffrement plus complexe, afin d'éviter que l'œil ne glisse trop rapidement » (2003 : 22). On peut ajouter qu'une mise en page irrégulière et saillante peut aussi bien renforcer l'expressivité d'une scène d'action (comme dans la plupart des mangas et des comics) ou au contraire figer le déroulement narratif en le soumettant à une logique « décorative » (Peeters 2003 : 56-60). Notons enfin que ce n'est que le suspense bref de la scène d'action qui est compromis par l'espace visuel de la double page : « Ulysse parviendra-t-il à aveugler Polyphème avec son pieu ? » représente ainsi un enjeu beaucoup plus dépendant du dispositif médiatique que la question « Ulysse parviendra-t-il à rentrer à Ithaque ? » (Baroni 2007 : 391). Par ailleurs, la tension narrative peut aussi porter sur des aspects moins visibles de l'histoire, notamment quand elle introduit des énigmes dont la résolution passe par une information textuelle (Baroni 2007 : 330).

La bande dessinée apparaît comme un média unique dans la mesure où la progression narrative et les arcs de tension dépendent fondamentalement de l'espace visuel dans lequel le récit graphique est projeté, de sorte que, contrairement à un récit verbal ou filmique, un changement de support induit une modification de ces paramètres. Un domaine de recherche important consiste dès lors à explorer les reconfigurations induites par les changements de supports, et la manière dont ces derniers influencent les lignes de tension du récit. Jan Baetens évoque en particulier ces « désarticulations et réarticulations successives auxquelles les collaborateurs

d'Hergé ont dû se livrer », dont il affirme qu'elles « laissent des *traces* », de sorte que certains effets fonctionnent mieux dans la version journal, tandis que l'album, en élaguant des cases dont la fonction visait simplement à dilater le récit pour le faire correspondre au format de l'épisode, nous épargne des longueurs (2006 : 108).

Par ailleurs, on peut se demander si la transition numérique, qui dématérialise le livre et propose des modes de visualisation adaptables à des écrans de tailles et de formats variables, n'induit pas un changement radical dans le suspense en bande dessinée (Baroni 2016). Dans les récits graphiques destinés à être visionnés sur l'écran d'un smartphone, beaucoup d'auteurs ont choisi l'option d'une lecture case par case, ou fondée sur le défilement d'un ruban continu. Si Scott McCloud, qui définit ce format comme une « toile infinie », voit dans un tel dispositif une manière d'échapper aux « cassures régulières » induites par la « petite toile rectangulaire que nous appelons la page » (2001 : 221), d'autres, à l'instar de Groensteen, s'interrogent sur l'identité médiatique de tels récits :

Aussi longtemps que la notion de page subsiste, tous les liens subséquents de juxtaposition, d'organisation, de compatibilisation, tous les effets de dialogue, de tressage et de sérialité entre les vignettes sont conservés eux aussi, et la bande dessinée continue de se présenter dans son système spatio-topique propre. Au contraire, l'affichage case par case défait cet édifice, déterritorialise chaque image, masquant ou ruinant l'ensemble des liens tissés à la surface de la page. (2011 : 72)

Puisque, dans de tels affichages, on n'a pas « l'ennui » évoqué par Eisner de voir par avance comment le récit évolue, on pourrait être tenté de célébrer la présence d'un « cliffhanger à chaque case ». Mais on peut aussi considérer qu'il s'agit en fait d'une rupture radicale dans la manière dont la bande dessinée a tenté de concilier la dynamique temporelle de l'intrigue avec les contraintes spatiales de la page. On peut ajouter que les solutions plus ou moins innovantes élaborées par les auteurs pour résoudre l'équation spatio-temporelle du suspense dans le récit graphique constitue certainement l'une des grandes richesses de l'histoire culturelle de ce média.

Greice Schneider a montré récemment qu'en s'éloignant des stéréotypes de la culture populaire, certains auteurs contemporains, à l'instar de Lewis Trondheim, d'Adrian Tomine et de Chris Ware, se sont détournés du suspense pour promouvoir d'autres formes d'expression de la durée. Cela passe notamment par une revalorisation de la quotidienneté et de l'ennui, qui deviennent des expériences esthétiques à part entière, et qui sont fondés différentes techniques allant du chaos informationnel à la simple répétition d'images identiques (Schneider 2016 : 85). Récemment, dans *S'enfuir* (2016), Guy Delisle a utilisé cette technique fondée sur la répétition pour exprimer la durée de l'incarcération d'un otage, la reproduction des images étant facilitée par l'usage d'outils numériques. L'analyse de l'anti-suspense constitue ainsi un nouveau champ de recherche important pour l'étude de la bande dessinée contemporaine.

## **Bibliographie**

- Baetens, Jan, « Hergé, auteur à contraintes ? Une relecture de *L'Affaire Tournesol* », *French Forum*, n° 31 (1), 2006, p. 99-111.
- Baetens, Jan, « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », *Cahiers de Narratologie*, n° 16, 2009.
- Baroni, Raphaël, *La Tension narrative*, Paris, Seuil, 2007.
- Baroni, Raphaël (2016) « (Un)natural Temporalities in Comics », *European Comic Art*, n° 9 (1), p. 5-23.

- Baroni, Raphaël, *Les Rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine, 2017.
- Baroni, Raphaël (2018) « Le chapitrage dans le roman graphique américain et la bande dessinée européenne : une segmentation précaire », *Cahiers de narratologie*, n° 34.
- Barthes, Roland (1966), « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n° 8, p. 1-27.
- Borel, Marine, « La temporalité dans les feuilletons de bande dessinée : vitesse(s), jeux de rythme et tension narrative », *Case, strip, action*, A. Boillat, M. Borel, R. Oesterlé, F. Revaz (dir.), Gollion, Infolio, 2016, p. 83-121.
- Gauthier, Guy, « Dans la bande dessinée », *CinémAction*, n° 71, 1994, p. 161-164.
- Eisner, Will, *Les clés de la bande dessinée, 2. La narration*, Paris, Delcourt, 2010.
- Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.
- Groensteen, Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, PUF, 2011.
- Jost, François, *L'Œil-caméra*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987.
- McCloud, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphique, 2001.
- Peeters, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2003.
- Revaz, Françoise, « Le découpage des histoires à suivre », *Case, strip, action*, A. Boillat, M. Borel, R. Oesterlé, F. Revaz (dir.), Gollion, Infolio, 2016, p. 39-81.
- Schneider, Greice, *What Happens when Nothing Happens ? Boredom and everyday life in contemporary comics*, Leuven, Leuven University Press, 2016

## Biographie

Raphaël Baroni est professeur associé à l'Université de Lausanne. Il est l'auteur de *La tension narrative* (2007), *L'œuvre du temps* (2009) et *Les rouages de l'intrigue* (2017). Il a récemment co-dirigé un numéro de revue consacré aux « avatars du chapitre en bande dessinée » (*Cahiers de narratologie*, n° 34, 2018). Il a participé à la création à l'Université de Lausanne du *Groupe d'étude sur la bande dessinée* (GrEBD) et du *Pôle de narratologie transmédiatique* (NaTrans).