

**LA PLANCHE DE  
BANDE DESSINÉE  
COMME INTERFACE :  
DÉPLACER  
LES RAPPORTS  
TEXTE-IMAGE**

OLIVIER STUCKY

## Dépasser les rapports texte-image ?

À l'occasion <sup>1</sup> d'une synthèse des discours sur la bande dessinée parue dans la revue *Neuvième Art*, Harry Morgan suggère, en guise de piste de réflexion, de « dépasser la problématique des rapports texte/image, qui est fondamentalement viciée, au profit d'une analyse de l'unité que Van Lier nomme le multcadre, Groensteen le dispositif spatio-topique. » <sup>2</sup>. Derrière leur allure jargonnante, ces deux dernières notions renvoient à des conceptions théoriques de ce qu'on appelle couramment la « planche » de bande dessinée. De prime abord, la proposition de Morgan peut paraître étonnante. En effet, en tant qu'unité d'articulation des cases d'une bande dessinée <sup>3</sup>, la planche peut être envisagée, par synecdoque, comme un système d'organisation d'éléments iconiques et scripturaux. Dès lors, on pourrait intuitivement se demander comment, en déplaçant l'attention sur le fonctionnement d'un tel dispositif graphique, on peut prétendre dépasser la problématique des relations qu'entretiennent ces deux formes de représentation.

Pour Morgan, la question des rapports texte-image en bande dessinée constitue un écueil théorique dont il expose les enjeux dans un chapitre entier de *Principes des littératures dessinées* <sup>4</sup>. Sans revenir sur

1. Notre réflexion a été développée dans le cadre du projet Sinergia « Reconfiguring Comics in our Digital Era », financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS : CRSII5\_180359).

2. Harry Morgan, « Les discours sur la bande dessinée », *Neuvième Art*, juillet 2007, p. 29.

3. Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », *Image [&] Narrative*, vol. 20, n° 3, 2019, p. 103.

4. Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'An 2, 2003, p. 87-125.

les arguments qui y sont exposés, on signalera néanmoins que, pour lui, aucun des types de relation texte-image relevés dans l'histoire des discours sur la bande dessinée ne serait spécifique au médium. Par conséquent, ceux-ci ne déterminent pas plus la physionomie de la bande dessinée qu'ils ne seraient le produit d'une quelconque évolution ayant permis l'émergence de cette forme particulière de récits en images. Il ne s'agit néanmoins pas de nier que les relations entre texte et image participent pleinement du récit en bande dessinée; l'étude du « dispositif spatio-topique » et du « multcadre » ne revient pas à ignorer l'existence d'une possible tension entre les deux formes de représentation. Au contraire, il s'agit de l'envisager en questionnant plutôt le dispositif au sein duquel s'organise cette coexistence, ce que nous entendons nous-même problématiser en interrogeant la notion de planche conçue comme une *interface*.

La parution de l'article « Du linéaire au tabulaire » de Pierre Fresnault-Deruelle en 1976 dans la revue *Communications*<sup>5</sup> a marqué une étape décisive pour la théorie de la bande dessinée et constitue un point de départ sur lequel fonder notre réflexion. En effet, la dichotomie qu'y développe son auteur, sur laquelle nous reviendrons dans le détail, a permis d'appréhender la planche sous un jour nouveau, celui d'un objet en tension permanente entre *linéarité* et *tabularité*. Sans déflorer les enjeux de cet antagonisme, nous pouvons néanmoins avancer que ce couple de concepts se fonde sur des principes fort similaires à ceux qui opposent couramment les notions de texte et d'image. Ainsi, on peut dire que l'intérêt porté à la planche, en partant des réflexions de Fresnault-Deruelle, permet de déplacer cette problématique à un autre niveau que celui de la figuration en bande dessinée.

Par ailleurs, la question de la planche telle qu'envisagée dans d'autres travaux postérieurs implique d'interroger le rapport qu'entretient (traditionnellement) cette unité avec son support matériel : la page, la feuille de papier sur laquelle elle est imprimée. La différenciation entre planche et page est un problème sous-évalué en théorie de la bande dessinée<sup>6</sup>. Fondamentalement, la page est une unité ma-

5. Pierre Fresnault-Deruelle, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 7-23.

6. Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », art. cit., p. 103-104.

térielle, la planche une unité visuelle. Une telle distinction peut être aussi bien illustrée que défendue par la comparaison avec ce qui différencie, en informatique, les termes d'écran et d'interface graphique (*graphical user interface*), ceux-ci souffrant d'une synonymie comparable. Prenons l'exemple du terme « fond d'écran » employé pour désigner couramment la surface en arrière-plan du « bureau » d'un système d'exploitation. Cette image fait partie d'une interface visuelle affichée sur un écran. Les caractéristiques matérielles et techniques de l'écran déterminent l'aspect visuel de l'interface, tout comme l'interface détermine la fonction de l'écran. Dans un même ordre d'idée, on parle, en bande dessinée de « mise en page » pour désigner la manière dont sont disposées les cases dans l'espace de la planche. La planche peut dès lors également être envisagée comme une *interface visuelle* imprimée sur une feuille de papier. Les caractéristiques matérielles de la feuille déterminent l'aspect visuel de la planche tout comme la planche détermine la fonction de la feuille : c'est une page de bande dessinée. Distinguer page et planche et, par conséquent, considérer cette dernière comme une interface affichée sur un support, tel que le suggère Matteo Stefanelli<sup>7</sup>, permet de tenir compte de l'importance des aspects matériels de la bande dessinée, d'en intégrer la dimension pragmatique et d'en interroger les composantes sémiotiques (écritures et dessins).

Pour le développement de notre propos, nous procéderons à un parcours évolutif des différents jalons posés en théorie de la bande dessinée à l'égard des réflexions autour de la planche. Partant de l'article de Fresnault-Deruelle, nous observerons ce que recouvrent les concepts de *linéarité* et de *tabularité* tant chez l'auteur que dans différents travaux ayant discuté cette dichotomie. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons aux théorisations de la mise en page en en présentant les principales typologies : celle de Benoît Peeters exposée dans *Case, planche, récit*<sup>8</sup> ainsi que sa réévaluation par Thierry

7. Matteo Stefanelli, « Conclusion : aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle : quatre questions brûlantes pour une théorie culturelle de la bande dessinée », in M. Stefanelli et E. Maigret, dir., *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 253-267.

8. Benoît Peeters, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991.

Goensteen dans *Système de la bande dessinée*<sup>9</sup>. Les réflexions de ce dernier à l'égard de ce qu'il appelle le dispositif spatio-topique et de l'approche « arthrologique » qui lui est associée offriront une transition aux suggestions de Morgan dans *Principes des littératures dessinées*, chez qui la notion de planche disparaît au profit d'une réflexion sur l'articulation entre *dispositif* et *séquentialité*. Enfin, dans une acception plus large, la question du dispositif chez Stefanelli sera le point d'aboutissement de notre parcours, avec sa proposition du concept d'*interface-planche* qui constitue, pour lui, l'une des pistes possibles d'une réflexion théorique contemporaine sur la bande dessinée. Si contrairement aux autres textes discutés, les travaux de Stefanelli sont, sur ce sujet, plutôt maigres et se cantonnent à l'esquisse, nous prendrons ici ses suggestions au sérieux, et tenterons de montrer qu'envisager la planche comme une interface constitue un apport solide, permettant d'élargir les pistes de réflexion sur la bande dessinée tout en intégrant les apports d'une riche tradition théorique. De telle manière, la question des relations texte-image, si elle ne se verra pas « dépassée », comme le suggère Morgan, sera plutôt déplacée au niveau du fonctionnement de ce qui permet justement d'articuler ces relations : la planche, pensée comme interface de narration en bande dessinée.

### La planche entre linéarité et tabularité

Rendant hommage à l'article de Pierre Fresnault-Deruelle dans *Les cahiers du GRIT*, Jan Baetens rappelle qu'aux fondements du propos de l'auteur, se situe l'opposition de « deux modes de production et de lecture d'une planche de bande dessinée ». Le premier, linéaire, « organise la bande dessinée en termes temporels [...] case par case, strip par strip, page par page » ; le second, tabulaire, « excède cette linéarité au moyen de rapports spatiaux ou translinéaires et [...] transforme la surface figurative en tableau. » L'auteur en conclut : « [L]a dialectique du médium s'oriente ainsi vers une tension permanente [...] entre tableau et récit, qui toujours, d'une façon ou d'une autre, coexistent. »<sup>10</sup>

9. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999.

10. Jan Baetens, « Hommage à Pierre Fresnault-Deruelle. Pour relire "Du linéaire au tabulaire" », *Les cahiers du GRIT*, n° 1, 2011, p. 123.

Cette entrée en matière offre un accès particulièrement intéressant pour saisir la problématique d'ordre théorique que pose le texte de Fresnault-Deruelle. Si, d'une part, le propos de Baetens résume efficacement les principales caractéristiques du *linéaire* et du *tabulaire*, d'autre part, sa lecture des concepts témoigne et participe d'une généalogie d'interprétations – plus ou moins distantes du propos de l'auteur – qu'a engendré leur exposition quelque peu flottante dans l'article de 1976. Une telle ambiguïté d'interprétation du texte s'observe dans la plupart des éclairages apportés au fil des années sur les enjeux conceptuels de l'article. Bien entendu, il ne s'agit pas ici de trancher en faveur de l'une ou l'autre de ces lectures, pas plus que nous prétendons en détenir la meilleure interprétation. Le fait est que l'antagonisme linéaire/tabulaire avancé par Fresnault-Deruelle a rencontré une certaine fortune théorique et que ses interprètes, à l'instar de Baetens, ont, à un degré minimal mais significatif, projeté sur ces deux concepts des visions assez diverses, présidées par leur propre représentation théorique de la bande dessinée. Notre ambition sera ici d'exposer les contours de cette ambiguïté qui fait qu'aujourd'hui encore, *linéaire* et *tabulaire* restent des concepts régulièrement discutés<sup>11</sup>.

### *Le linéaire et le tabulaire, entre texte et image*

Il convient d'abord d'en revenir au projet poursuivi par l'article afin d'en éclairer les enjeux<sup>12</sup>. Comme signalé à juste titre par Baetens, l'antagonisme linéaire/tabulaire se fonde sur deux modes de production de la bande dessinée. Exposés d'emblée par Fresnault-Deruelle, ceux-ci correspondent à deux formes majeures du paysage éditorial des années 1970 : le strip, principalement représenté dans les quoti-

11. Outre l'importance symbolique de l'hommage rendu par Baetens, on citera par exemple l'article récent de Philippe Paolucci (« La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire », *Alternative Francophone*, vol. 2, n° 7, 2020, p. 10-31), qui se propose de réfléchir à certaines formes de bande dessinée numérique à la lumière d'une prise de force du linéaire sur le tabulaire. Par ailleurs, la tabularité a été réinterrogée ces dernières années dans un ouvrage de Pascal Robert (*La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2018, p. 44-45) afin d'approfondir ce que la polysémie du terme « tableau », dont dérive le concept, apporte à la compréhension de la planche de bande dessinée.

12. Les références à « Du linéaire au tabulaire » (art. cit.) de cette sous-partie proviennent de la page 7.

diens étasuniens, et la planche, spécialement présente dans les périodiques illustrés et les albums franco-belges. Dans les faits, cette représentation antagoniste de deux modes de production majoritaires ne résiste pas à la variété historique des formes de publications de la bande dessinée. Pierre Masson le fait remarquer dans *Lire la bande dessinée*, en signalant que l'opposition linéaire/tabulaire souffre d'une conceptualisation discutable, justement parce qu'elle « repose sur une base trop limitée géographiquement »<sup>13</sup>. En effet, les références que mobilise Fresnault-Deruelle pour exemplifier les formes du strip ne sont issues que d'un corpus étasunien ; les exemples de planches sont, quant à eux, issus d'un corpus majoritairement européen. Par ailleurs, pour Masson, la délimitation arbitraire de ces deux pratiques engendre une conception flottante des termes de l'opposition qui ne permet pas d'exclure une lecture tabulaire du strip<sup>14</sup> et, inversement, que la planche puisse impliquer une lecture linéaire. Or, cette possibilité (dont l'histoire des études sur la bande dessinée a su tirer parti) ne semble pas totalement prévue par le propos de Fresnault-Deruelle, qui laisse justement planer une forme de flottement entre deux concepts qui tantôt s'excluent, tantôt se complètent.

Cette ambiguïté est appuyée par le fait que Fresnault-Deruelle ne refuse pas clairement la définition du strip comme partie de la planche<sup>15</sup>. Certes, l'auteur prétend réajuster cette acception en associant strip et planche à « deux pratiques spécifiques » dont il admet qu'elles sont « aussi antagonistes que complémentaires ». Toutefois, lorsqu'il affirme que « [l]e strip relève du temporel (le linéaire), la planche, en principe du spatial (le tabulaire) », il ne paraît dès lors pas déraisonnable de conclure que la planche est potentiellement autant soumise à la linéarité qu'à la tabularité. Ce point de vue a d'ailleurs prévalu dans la théorie depuis ; on le retrouve par exemple chez Baetens. De même, pour Morgan l'auteur de « Du linéaire au tabulaire » voit dans le strip un « équivalent de la ligne

13. Pierre Masson, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1985, p. 59.

14. L'hypothèse est d'ailleurs soutenue par Baetens dans son article d'hommage (art. cit.).

15. En français, on utilise couramment le terme de strip autant pour désigner un certain type de publication que pour décrire une ligne complète de cases dans une planche. (Voir : Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », art. cit., p. 103.)

dans un texte conventionnel ». Dans le même ordre d'idée, il relève d'ailleurs que, pour Fresnault-Deruelle, « ce qui s'offre à la vue quand on ouvre une bande dessinée est le tableau de la planche, alors que lire la dite bande consiste à prendre connaissance successivement des vignettes »<sup>16</sup>. Pour Morgan, qui inscrit l'article dans l'ensemble des discours sur les relations texte-image en bande dessinée, l'opposition linéaire/tabulaire s'articule implicitement avec l'opposition lire/voir et, par métonymie, avec celle qui oppose le textuel (lecture d'une ligne d'un texte conventionnel) au pictural (le tableau de la planche qui s'offre à la vue du lecteur). En somme, ce que met en évidence ce couple de notions, c'est que l'une des grandes tendances en théorie de la bande dessinée consiste à déceler les mécanismes d'une tension interne qui structure, à différents égards, l'ensemble de ses manifestations entre deux pôles que l'on pourrait résumer ainsi : linéaire-temporel-textuel d'un côté, et tabulaire-spatial-pictural de l'autre.

#### *La mise en page et l'aspect pictural de la planche*

Dans « Du linéaire au tabulaire »<sup>17</sup>, la question de la mise en page apparaît comme un questionnement corollaire aux enjeux de la tabularité. La planche comme forme unitaire impose un questionnement sur la spatialisation des éléments qui la constituent dans le but, antagoniste selon l'auteur, de raconter une histoire. Pour Fresnault-Deruelle, cette tension aurait occasionné une « recherche passionnée pour faire coïncider forme de l'expression et forme du contenu qui est à l'origine des tentatives originales de mise en page. » La recherche d'une coïncidence entre les deux formes évoquées ici, en référence à la sémiologie de Louis Hjelmslev<sup>18</sup>, renvoie, pour ainsi dire, à la confrontation entre la représentation d'une histoire (contenu) et sa mise en espace (expression) dans la planche. Mais ce que remarque également Fresnault-Deruelle en s'intéressant à l'organisation de la planche, c'est le potentiel pictural de sa structuration qui agit à un deuxième niveau de figuration, la planche s'offrant comme « le lieu

16. Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, op. cit., p. 33.

17. Les références à « Du linéaire au tabulaire » (art. cit.) de cette sous-partie proviennent des pages 17-21.

18. Développée notamment dans Louis Hjelmslev, *Prolégomènes à une théorie du langage* (éd. orig. 1966), trad. U. Canger, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Argument », 1971.

d'une mise en scène où les images, en plus de leur valeur diégétique propre, devaient s'inscrire dans une structure coiffante, à la fois seconde et esthétiquement pré-formante. » Cette remarque se fonde principalement sur l'observation de planches dont l'organisation des cases joue « de la discontinuité du signe (le cadre des vignettes, leur séparation) pour qu'en fin de compte lui soit substituée une instance unifiante » dont « [l]'esthétisme risque très vite de prendre le pas sur le fonctionnel ». Mais, à l'opposé de telles pratiques, il remarque également que « [s]eul un arbitraire pleinement assumé (le quadrilatère indifférencié) peut [...] garantir la discoursivité iconique souhaitée. » C'est la question de la transparence du récit (le « fonctionnel ») qui est ici soulevée, que menace la picturalité (l'« esthétique ») de la planche. C'est d'ailleurs bien ce que semble entendre l'auteur lorsqu'il avance qu'« en tant que système fléché, la diégèse connaît une remise en cause dès lors que le cartoonist, jouant des variables visuelles, brise l'ordonnance uniforme des vignettes. » L'organisation spatiale des cases en planche, dès lors qu'elle rompt avec ce qu'il qualifie de « quadrillage orthogonal », exhibe son rapport à la surface bidimensionnelle de la page et menace la transparence du récit.

À l'observation de la variété des mises en page existantes, Fresnault-Deruelle réoriente en fait sensiblement son propos. Il faut en effet se méfier de la confusion entre les oppositions *linéaire/tabulaire* et *récit/tabulaire* qui ne se fondent pas sur les mêmes principes, bien qu'encore une fois l'ambiguïté soit maintenue par l'auteur. Fondamentalement, le *linéaire* s'oppose au *tabulaire* sur le même mode que le temps s'oppose à l'espace. En revanche, le récit ne s'oppose pas (peut-être pas seulement) au tableau en se fondant sur une opposition du type chronologie du récit *versus* spatialité de la planche. C'est plutôt parce que le récit en bande dessinée représente lui-même un espace diégétique dans les cases, que l'« esthétique » d'une mise en page menace le « fonctionnel ». En fondant la confusion linéaire-récit dans l'opposition que ces deux termes partagent avec le tabulaire, on ne peut alors comprendre le sens du recours à la théorie esthétique.

tique d'Ernst Gombrich<sup>19</sup> que convoque Fresnault-Deruelle lorsqu'il conclut que « la B.D. menace la fable dès lors qu'elle manifeste la platitude de son support. »

La question de la mise en page dans « Du linéaire au tabulaire » illustre bien l'ambiguïté théorique de ce texte qui dresse en réalité deux systèmes de tension qui structurent l'unité de la planche de bande dessinée. D'un côté, l'opposition linéaire/tabulaire polarise deux modes de lecture – de « textualité » – de la planche qui se trouvent en fait mieux reformulées sous les termes de linéaire/translinéaire par Baetens. D'un autre côté, l'opposition récit/tableau oppose deux niveaux de représentation graphique, de la diégèse, d'une part, et de la planche de l'autre. C'est précisément ce en quoi le résumé proposé par Baetens dans son hommage à Fresnault-Deruelle constitue une introduction de choix à ces concepts. Son propos intègre en effet autant les ambiguïtés qui parcourent « Du linéaire au tabulaire » que les différents apports théoriques qui ont suivi. Si nous éclairerons plus loin ce qui relève de l'opposition linéaire/tabulaire en termes d'arthrologie chez Groensteen, l'opposition récit/tableau doit également être revue à la lumière des théories de la mise en page chez Peeters.

## Questions de mise en page

### *La typologie de Peeters et le problème du récit*

L'un des aspects les plus marquants de l'ouvrage *Case, planche, récit*<sup>20</sup> réside dans sa typologie des mises en page. Aux yeux de Peeters, la mise en page est une pratique complémentaire à celle du découpage. Ainsi, pour lui, la bande dessinée se caractérise par : « la mise ensemble d'une narration par images fixes et d'une segmentation de la page », qui correspond à « la réunion d'un *découpage* (agencement de cases destiné à être progressivement dévoilé) et d'une *mise*

19. Fresnault-Deruelle résume ainsi la théorie développée par Gombrich dans *L'Art et l'Illusion* (Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1972.) : « la représentation de l'espace perspectif est gage de narration, du moins de narrativité (le parcours d'une scène est synonyme de fable). »

20. Les références à *Case, planche, récit* (*op. cit.*) de cette sous-partie proviennent des pages 34-48.

*en pages*<sup>21</sup> («groupement de vignettes qui couvrent la surface entière» de la planche). » Contrairement à Fresnault-Deruelle, il y a chez Peeters une proximité affirmée entre linéarité et récit, associant le découpage à la narration et à « l'ordre du temps » et précisant plus loin que la « linéarité de la succession des cases » est « induite par le découpage ». Pour l'auteur, la bande dessinée repose sur une tension entre le récit, qui « englob[e] l'image dans une continuité », et le tableau.

Ces pôles constituent la base sur laquelle se fonde sa typologie des mises en page, exposée au sein d'un tableau dont les entrées permettent de classer quatre types de mise en page en fonction d'une part de ce qu'engage leur forme en termes de « dominance du récit » ou « du tableau » ainsi que, d'autre part, du fait qu'elle manifeste une forme d'autonomie ou de dépendance entre les deux termes de l'opposition. Ainsi, ce que Peeters identifie comme une mise en page *conventionnelle*, équivalent de ce qu'on appelle parfois le « gaufrier », présente « les conditions d'une lecture régulière [...] très voisine de celle d'une page d'écriture » par le truchement d'« un système fortement codifié, où la disposition des cases de la planche, à force de se répéter, tend à devenir transparente. » La mise en page *décorative*, où domine la dimension tabulaire envisage la page comme « une unité indépendante, dont l'organisation esthétique prime toute autre [sic] préoccupation. » À cet égard, elle s'oppose au type conventionnel en tant que « [l]e premier système était hanté par le modèle de l'écriture ; celui-ci est fasciné par la peinture. » Pour Peeters, une planche décorative est conçue comme « un objet effectif que l'on a voulu aussi harmonieux que possible » dont « l'effet visé est d'ordre simplement esthétique. Le récit ne tire guère de conséquences de cette disposition particulière ; il s'inscrit tant bien que mal dans un cadre pré-défini. » Dans l'utilisation *rhétorique*, qui « domine dans la bande dessinée classique », « la case et la planche ne sont plus des éléments autonomes ; elles sont soumises à un récit qu'elles ont pour principales fonctions de servir. » Ainsi, « la dimension de la case se plie à l'action qui est décrite, l'ensemble de la mise en pages étant au service d'un récit préa-

21. Dans l'emploi du syntagme « mise en page », Peeters, accorde « page » au pluriel de manière assez variable. Sans analyser l'ensemble des contextes où apparaît le terme, nous estimons que cette pratique témoigne d'une association forte, dans sa propre pensée, de la bande dessinée au support de l'album dans lequel le récit se développe sur plusieurs pages.

lable dont elle a pour fonction d'accentuer les effets. » Enfin, dans les mises en page *productrices*, « c'est l'organisation de la planche qui semble dicter le récit. Une disposition particulière engendre un morceau de narration. » La tension entre mise en page et découpage s'y trouve exacerbée, aboutissant à « un résultat perpétuellement mobile, qui a pour premier effet de déstabiliser la lecture. »

L'influence des réflexions de Fresnault-Deruelle sur la construction de cette typologie est frappante, notamment pour la définition des utilisations conventionnelles et décoratives. On retrouve ainsi la visée majoritairement esthétique de cette dernière qui agit comme un « cadre pré-défini » sur le contenu des cases. De même, la mise en page conventionnelle, qui correspond au « quadrillage orthogonal » de Fresnault-Deruelle favorise pour lui un idéal de transparence au service du récit. Le problème théorique majeur que pose cette classification est que l'opposition récit/tableau mène à considérer que le récit et sa mise en espace dans la planche constitueraient deux niveaux autonomes de la narration en bande dessinée. Aussi, dans le cadre d'un second classement des types de mises en page en fonction de leur « relation au récit », Peeters attribue à chacune d'elles des qualifications parlantes à l'égard d'une telle conception de la narration : « neutralité » pour la mise en page conventionnelle, « émancipation » pour la forme décorative, la mise en page rhétorique entretiendrait quant à elle une relation d'« expressivité » et la forme *productrice* d'« engendrement ». Il est en réalité difficile de concevoir comment la mise en page, qui constitue la manière avec laquelle se présente formellement le récit, pourrait s'en « émanciper » dès lors qu'elle affecterait une disposition décorative. Il est tout aussi difficile d'imaginer une relation « neutre » au récit dans les mises en page conventionnelles, tout comme on pourrait se demander en quoi l'« expression » du récit serait une particularité de l'utilisation rhétorique.

L'une des clés d'interprétation de ce postulat théorique est sans doute à trouver dans la séparation traditionnelle des pratiques de création de la bande dessinée franco-belge qui réunissent le travail préalable d'un scénariste confiant son projet à un dessinateur. Peeters est particulièrement influencé par ce modèle professionnel, étant lui-même scénariste, parallèlement à ses activités de théoricien et d'historien. Reste que l'antériorité du scénario sur l'élaboration graphique de la mise en page est un paramètre qui n'entre en ligne de compte

que si l'on considère qu'analyser une planche de bande dessinée revient à enquêter sur son processus de création. Cela n'explique pas ce que produit une architecture donnée pour la construction du sens et la communication d'une série d'informations par l'articulation d'écritures et de dessins.

### *La contre-proposition de Groensteen*

Dans *Système de la bande dessinée*<sup>22</sup>, Groensteen propose une nouvelle typologie de la mise en page, fondée sur celle de Peeters à l'adresse de laquelle il formule trois critiques. Premièrement, il remarque que celle-ci repose essentiellement sur les pratiques de création plutôt que sur l'expérience perceptive et cognitive mobilisée lors de la lecture. Deuxièmement, il signale que, d'un point de vue méthodologique, le classement de Peeters ne tient pas entièrement compte de l'ambition théorique annoncée dans l'ouvrage, « celle de ne pas séparer les “choix d'organisation des cadres et des plans”, d'une part, des “signifiés de BD”, d'autre part, afin de “ne pas détruire cette cohérence quasi organique qui donne à chaque élément sa raison d'être”. » Troisièmement, c'est à la conception même de la mise en page de Peeters que Groensteen adresse une critique, relevant que celle-ci « passe complètement sous silence des aspects importants du système spatio-topique, tels que la *consistance* de la planche [...], le degré d'autonomie des strips, la répartition spatiale des bulles, ou le procédé de l'incrustation. » En outre, les catégories de récit et de tableau sur lesquelles repose la typologie de Peeters, sont jugées « trop générales pour permettre une analyse fine des enjeux qui concernent l'opération de la mise en page. » L'auteur précise cependant que sa propre typologie ne remplace pas celle de Peeters mais en constitue une alternative fondée sur d'autres critères, formels et pragmatiques, là où l'approche de Peeters se fonde sur des « choix artistiques concertés ».

Chez Groensteen, la mise en page est analysée en fonction des critères de *régularité* et d'*ostention*. Une mise en page peut ainsi être qualifiée de régulière ou d'irrégulière et de discrète ou d'ostentatoire, qualifications dont découlent quatre combinaisons possibles : régulière-discrète, régulière-ostentatoire, irrégulière-discrète

22. Les références à *Système de la bande dessinée* (op. cit.) de cette sous-partie proviennent des pages 108-116.

et irrégulière-ostentatoire. La régularité constitue le critère d'identification de départ, s'articulant autour d'un « clivage fondamental » dans l'infinie variété des planches existantes et possibles : « ou le cadre varie d'une vignette à l'autre (en forme et en dimension), ou il ne varie pas. » Quant au critère d'ostention, il se fonde sur l'idée qu'une mise en page est remarquée ou non lors de la lecture en fonction de sa correspondance à une forme majoritaire. L'auteur prend ainsi en exemple la mise en page rhétorique de Peeters, dont la discrétion provient du fait qu'elle « n'est pas seulement la plus fréquente [...] elle est aussi celle qui se remarque le moins, celle que la lecture accepte d'emblée comme naturelle ». Dès lors, « [l]es mises en page qui s'écartent plus ou moins nettement du modèle rhétorique sont perçues par le lecteur comme des dispositifs particuliers, et assimilés précisément à des écarts remarquables par rapport à la *norme* implicite que constitue la conception rhétorique. »

Nous n'entendons pas formuler ici une critique de la valeur effective des catégories proposées par Groensteen, bien que celles-ci s'avèrent, à l'usage, souvent difficiles à mobiliser. On remarquera toutefois que le principal intérêt de son modèle réside dans le déplacement de perspective annoncé par l'auteur, d'un point de vue situé du côté de la création chez Peeters à la manière dont la planche est appréhendée à la lecture. Une telle approche permet de laisser de côté le problème de l'antécédence du récit sur sa mise en page posé par l'approche de Peeters, pour qui découpage et mise en page constituent deux étapes de création plutôt que deux aspects de la mécanique narrative en bande dessinée. Groensteen est d'ailleurs explicite à cet égard. Pour lui, « la mise en page ne peut pas être définie comme une phase qui succéderait au découpage, avec mission de l'adapter au dispositif spatio-topique », les deux aspects « s'informent mutuellement. » Pour lui, la planche n'est donc pas à considérer comme le produit d'un processus artistique dont les étapes pourraient être décryptées par l'analyse, mais plutôt comme une composition visuelle dont le fonctionnement est à comprendre tant sur le plan sémiotique (*régularité* des cadres) que pragmatique (*ostention* de la composition).

*Mise en page ou mise en planche ? La question du support*

Néanmoins, si Groensteen axe sa réflexion sur les mécanismes perceptifs et cognitifs en jeu dans l'activité de visualisation de la planche, la question de la matérialité du support qui la véhicule n'est pour autant pas considérée. Comme la notion même de mise *en page* l'illustre, il n'y a ni chez lui, ni chez Peeters une distinction sémantique claire qui soit opérée entre les termes de page et de planche. Chez Peeters peut-être encore plus fortement, cela se remarque au niveau même de ce qui différencie découpage et mise en page, se référant à une citation de seconde main dont il modifie certains termes. Peeters définit ainsi la mise en page comme un « “groupement de vignettes qui couvrent la surface entière” de la planche »<sup>23</sup>. La citation originale de Roman Grubern qu'il mobilise par le truchement d'une note de bas de page tirée de « Du linéaire au tabulaire » est sensiblement différente. Grubern définit la « page de comics » comme « un groupement de vignettes qui couvrent sa surface entière »<sup>24</sup>. C'est donc ici la *page* qui est couverte de vignettes et non la planche comme le reprend Peeters.

La définition de Grubern fait en outre l'objet d'une précision de son auteur qui la considère insuffisante. La « page de comics » devient alors « une structure de montage particulière à certains comics, qui se caractérise pour avoir été conçue et réalisée pour être reproduite sur toute la surface d'une page afin d'obtenir une unité graphique et une cohérence plastique globale. » Bien que Grubern ne recoure pas à la notion de planche, sa deuxième définition, dont Peeters ne tient pas compte, esquisse pourtant les bases d'une distinction de fond entre la page et la « structure de montage [...] conçue et réalisée pour être reproduite sur toute [sa] surface ». On comprend que chez Grubern, la « page de comics » correspond en fait à la planche. Or, chez Peeters l'idée est bien plus confuse, se servant d'une version amendée de la première définition qu'il associe à la mise *en page*, entendue comme groupement de vignettes couvrant la surface de la *planche*. Au-delà d'une simple synonymie entre page et planche, on sent que les deux termes font plutôt l'objet d'une confusion maladroite qui montre que

23. Benoît Peeters, *Case, planche, récit, op. cit.*, p. 34.

24. La citation de Roman Grubern ainsi que son prolongement est cité dans Pierre Fresnault-Deruelle, *Du linéaire au tabulaire*, art. cit., p. 18.

dans la théorie de Peeters, planche et page sont certes deux objets *distincts*, mais dont les caractéristiques ne sont pour autant pas clairement *distinguées*.

Chez Groensteen, on trouve une définition de la planche proche de celle de Grubern comme somme des vignettes qui couvrent la surface de la page<sup>25</sup> sans pour autant que cette dernière notion ne soit définie. L'idée même d'occupation de la surface de la page reste problématique. Il existe, en effet, une variété de cas où la planche ne recouvre pas (exactement) la surface d'une page. On observe ainsi parfois l'impression d'une planche sur toute la largeur d'une double page d'un livre ouvert. Dans d'autres cas, deux planches qui n'ont pas de rapport immédiat l'une avec l'autre peuvent se côtoyer sur une seule et même page. Ou encore, une planche peut être disposée aux côtés d'un texte descriptif ou explicatif sur une même page. Enfin, la planche n'entretient aucun rapport nécessaire avec la page : elle peut-être imprimée sur une affiche, un mur ou projetée sur un écran. Dans de tels cas, si le rapport à la planche change, son fonctionnement articulatoire demeure néanmoins. Distinguer explicitement les notions de planche et de page est nécessaire justement parce que cela permet de questionner le rapport qu'entretient la planche avec son support. Les questions de mise en page permettent ainsi de faire le pont entre les problématiques sémiologiques que posent les antagonismes texte/image ou linéaire/tabulaire et celles du rapport qu'entretient l'espace visuel de la planche avec la surface d'un support matériel donné, auxquelles il convient selon nous d'accorder un plus grand intérêt.

## Du dispositif à l'interface-planche

### *De la mise en page au dispositif spatio-topique*

Discriminer théoriquement la page et la planche permet tout d'abord de recentrer la réflexion sur le fonctionnement articulatoire de cette dernière. À ce titre, il convient de rappeler que les réflexions de Groensteen sur la mise en page s'inscrivent dans une perspective globale d'élaboration d'outils d'analyse dont ce qu'il appelle l'*arthrologie* constitue l'approche centrale<sup>26</sup>. Celle-ci repose sur le principe de « so-

25. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 38.

26. Les références à *Système de la bande dessinée* (op. cit.) de cette sous-partie proviennent des pages 21-27.

lidarité iconique » que l'auteur pose comme critère de définition de la bande dessinée. Pour qu'il y ait bande dessinée au sens de Groensteen, il faut que « les images soient plusieurs, et en quelque façon corrélées. » Les images sont considérées comme solidaires dès lors que « participant d'une suite, [elles] présentent la double caractéristique d'être séparées et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*. » La conception de la planche comme dispositif spatio-topique découle de ce principe. Compte tenu du fait que « [t]oute image dessinée s'incarne, existe, se déploie dans un espace », Groensteen en déduit que « [m]ettre en relation des vignettes de bande dessinée, c'est donc, nécessairement, mettre en relation des espaces, opérer un partage de l'espace. »

L'étude du dispositif spatio-topique implique de considérer la planche comme un système de distribution des images en observant la manière dont celles-ci investissent une surface donnée en termes d'occupation de l'espace et de situation. Au demeurant, l'analyse spatio-topique n'est qu'un aspect de l'*arthrologie* en tant qu'elle n'interroge la solidarité des images que d'un point de vue géométrique ; elle ne tient compte des cases que comme des cadres vides distribués dans l'espace du « multicadre ». L'*arthrologie* étudie les relations qu'entretiennent les images au sein du dispositif spatio-topique selon deux ordres de relations : linéaires et translinéaires. Ainsi, les relations linéaires composent ce que Groensteen nomme l'*arthrologie restreinte*. « Gouvernées par l'opération du *découpage*, elles mettent en place des syntagmes séquentiels, le plus souvent subordonnés à des fins narratives. » Du côté des relations translinéaires, celles-ci « ressortissent à l'*arthrologie générale* [...] Elles représentent un niveau plus élaboré d'intégration entre le flux narratif [...] et le dispositif spatio-topique ». Autrement dit, l'*arthrologie restreinte* régit la relation séquentielle et linéaire entre les cases, l'*arthrologie générale* celles qui se manifestent de manière translinéaire et tabulaire, au niveau de la planche conçue comme un tout articulé. À la différence de l'opposition linéaire/tabulaire, le rapport linéaire-translinéaire ne fonctionne pas sur le mode antagoniste mais spécifiquement complémentaire. Il ne s'agit pas d'envisager la planche comme une unité en tension entre

deux tendances opposées, mais plutôt comme un ensemble de relations fonctionnant en système au sein d'un dispositif, ce à quoi s'adjoint l'étude de la mise en page.

### *Dispositif et séquentialité chez Harry Morgan*

Inspiré du travail de Groensteen, Morgan propose, dans *Principes des littératures dessinées*<sup>27</sup>, une approche légèrement différente dont l'apport est néanmoins significatif. L'un des principaux intérêts du travail de Morgan réside dans l'identification de critères définitoires de la bande dessinée se démarquant de ceux généralement mobilisés par la théorie. Au principe de solidarité iconique, Morgan substitue celui d'*ancrage iconique* qui dépend de la présence d'un *dispositif* et d'une *séquentialité*. Pour lui, « [il] y a bande dessinée quand la disposition des dessins permet à chaque instant au lecteur de se raccrocher à une image » à l'opposé du texte illustré dont l'ancrage est textuel. L'ancrage iconique de la bande dessinée requiert l'identification par le lecteur d'un dispositif et d'une séquentialité dans l'agencement des cases. Morgan illustre sa définition du dispositif en s'appuyant sur deux cas « limites », le premier tiré d'un texte « très » illustré, paru dans la revue périodique *Âmes Vaillantes* et le second tiré des planches de bande dessinée de *Bécassine*, dont les textes (dialogues compris) figurent sous le dessin. Il remarque ainsi que « [m]ême si la surface occupée par le dessin excède considérablement celle du texte, l'histoire d'*Âmes Vaillantes* est perçue comme un texte illustré, parce que les dessins sont distribués arbitrairement et que le point d'ancrage est par voie de conséquence le texte. » Au contraire, « dans *Bécassine*, le fait que les vignettes soient distribuées en bandeaux, même sans cadres, les constitue en points d'ancrage. »

Pour Morgan, le dispositif de la bande dessinée canonique correspond au dispositif spatio-topique de Groensteen qui s'appuie sur le compartimentage de la planche, ce qui permet au lecteur d'identifier un espace dévolu au dessin. C'est de ce dispositif compartimenté que découle l'identification possible de la séquentialité des cases. Pour ce critère, Morgan ne se fonde que sur une hypothèse qui, bien qu'il ne la vérifie pas, demeure convaincante : « le compartimentage posséderait

27. Les références à *Principes de littératures dessinées* (op. cit.) de cette sous-partie proviennent des pages 127-129.

trois traits structuraux qui seraient l'indice d'une séquentialité, c'est-à-dire qui feraient présumer qu'il y a un récit : la contiguïté, la régularité et la vectorisation. » La contiguïté et la régularité assurent que les cases sont envisagées sous la forme d'une bande, ce qui indique au lecteur qu'elles doivent être lues de manière linéaire ; la vectorisation régit le sens dans lequel les cases sont parcourues dans l'espace de la planche. L'un des apports majeurs de l'analyse en dispositif et séquentialité réside dans le fait que l'accent mis sur le compartimentage permet de considérer un fonctionnement commun au strip et à la planche. Peu importe que le récit s'articule sur une ou plusieurs lignes, dans tous les cas, il y a dispositif, séquentialité et ancrage iconique.

Dans la logique de Morgan, la composition du dispositif n'entre pas dans une relation de solidarité directe avec la page, ce qui permet de considérer la planche comme un espace autonomisé au sein de la surface sur laquelle elle apparaît, peu importe son support ; le dispositif comporte ses propres instructions de lecture séquentielle. Reste qu'on ne peut négliger que le support joue un rôle central dans les conditions de déploiement du dispositif et du rapport séquentiel des cases. Comment comprendre, sinon en tenant compte des principes de manipulation du livre, que deux planches qui se succèdent sur les deux pans d'une double page ne doivent pas être lues comme une seule large planche ? D'ailleurs, dans de tels cas, des indications visuelles évidentes sont généralement mobilisées pour assurer que le protocole de lecture rompe avec le mode habituel qui implique de lire la page de gauche puis la page de droite. La conception que donne Morgan du dispositif est, en cela, insuffisante, car elle ne permet pas de considérer ce qui contraint matériellement la forme et les instructions de lecture d'un dispositif spatio-topique donné.

#### *De la planche comme une interface*

Au contraire des travaux évoqués jusqu'ici, les réflexions de Matteo Stefanelli sur la planche de bande dessinée ne constituent, pour l'heure, pas une référence. Celles-ci n'ont d'ailleurs fait l'objet que d'assez brèves suggestions de la part de son auteur. C'est notamment en conclusion de l'ouvrage collectif, *La Bande dessinée : une médiam-culture* co-dirigé avec Éric Maigret, que Stefanelli introduit la notion

d'*interface-planche*<sup>28</sup>. Pour lui, penser le dispositif bande dessinée nécessite de se « placer au croisement de deux questionnements : celui sur la dimension spatiale et celui sur le cadre matériel (éditorial, historique). » Ainsi, la réflexion sur le dispositif se devrait, pour lui, d'intégrer deux catégories : « celle de l'*espace feuilleté* et celle de l'*interface-planche*. » Nous laisserons ici de côté, par souci d'économie, les questions relatives à l'espace feuilleté de la bande dessinée qui représentent à elles seules un vaste problème, relatif notamment au primat du livre comme support de publication.

Stefanelli se positionne à la suite des principales réflexions théoriques sur le fonctionnement de la planche pour proposer de l'envisager en tant qu'interface. Considérant que « la pratique "lecture de bande dessinée" est réglée par un dispositif spatio-topique qui est en même temps donné et à activer, à contempler et *parcourable* », il en déduit que « la centralité de la planche n'est pas seulement à voir en termes de relations parmi ses éléments figuratifs et graphiques, mais en termes d'une fonction concrète d'interface pour le déploiement de la lecture. » Autrement dit, il s'agit ici de repenser le dispositif spatio-topique de Groensteen au sein d'une réflexion plus radicalement pragmatique.

Comme chez Morgan, d'une certaine manière, le dispositif de la planche est perçu comme une unité d'articulation qui porte ses propres instructions de lecture. Mais là où la réflexion de Morgan semble laisser de côté la problématique du support sur lequel le dispositif se déploie, l'*interface-planche* de Stefanelli invite à tenir également compte du « rôle de l'interface typique de l'objet éditorial, c'est-à-dire la page. » Pour lui, « la page constitue un espace qui prévoit et guide l'interaction de l'utilisateur – le lecteur – en pré-cadrant les possibilités offertes au parcours du regard. » C'est ainsi que la « page/planche », en tant qu'interface, comporte ses propres instructions de lecture, de comportements optiques et de manipulation. Pour Stefanelli l'élaboration d'une théorie permettant de comprendre la manière dont fonctionnent ces règles d'utilisation, aussi bien visuelles que matérielles, constitue un défi pour la recherche sur la bande dessinée, en tant qu'« expérience d'un système d'espaces intermédiaires entre *interfaces graphiques*, qui relèvent de la perception visuelle, et

28. Les références à la « Conclusion » de Stefanelli (art. cit.) de cette sous-partie proviennent des pages 260-261.

*interfaces matérielles* (la/les page/s, mais aussi les écrans). » Ainsi, envisager la planche comme une interface permet de tenir compte de différents axes d'analyse. En tant que surface de figuration et de représentation, comme articulation d'unités graphiques, l'interface se présente comme une composition visuelle dont l'agencement vise à transmettre des informations d'ordre narratif. Mais l'interface-planche ne doit pas être non plus totalement dissociée du support qui permet de l'appréhender, elle est aussi une interface matérielle, qu'elle soit imprimée sur une feuille de papier ou affichée sur un écran. Dès lors, la matérialité de l'interface-planche a des implications directes sur la manière dont elle se rend perceptible, manipulable et décodable.

### **Déplacer les relations texte-image : l'interface**

La planche de bande dessinée prend pleinement part à un dispositif dont aucun des aspects relevés par Stefanelli ne doit être négligé. Le dispositif spatio-topique de Groensteen, tout comme le dispositif séquentiel de Morgan sont une part de ce fonctionnement global qui implique un système de médiation visuelle du récit. Mais les instructions de décodage ne se situent pas uniquement à ce niveau, elles résident également dans les possibilités de manipulation de l'interface matérielle, support physique de l'interface visuelle. Imprimée sur la page d'un titre de presse, la planche de bande dessinée peut côtoyer d'autres types de contenus dont elle se singularise pour tenir lieu d'interface visuelle cohérente et clôturée. Au contraire, lorsqu'elle s'inscrit dans la succession d'autres planches imprimées sur les pages reliées d'un album, la composition graphique dépend de ce feuilletage du récit qui offre des possibilités qui lui sont spécifiques : jeux sur l'espace visuel de la double page ou sur le dévoilement provoqué par le passage du recto au verso. Les supports d'affichage informatisés offrent encore d'autres options de visualisation, allant du défilement linéaire d'un bandeau continu à l'affichage successif de cases et d'ensembles de cases en passant par le parcours spatialisé d'une planche dont le format excède celui de l'écran.

Les réflexions sur la mise en page ne sont ainsi pas à disqualifier mais peuvent être, au contraire, nourries d'une telle conception de la planche. En problématisant le support matériel, les typologies de mises en *page*, qu'on serait plutôt invité à appeler mise en *planche* ou,

plus intuitivement *composition*<sup>29</sup>, la question reste identique, à savoir comment se présente l'unité de la planche sur une surface physique donnée ; ou, autrement dit, comment le dispositif spatio-topique organise la séquentialité des cases en fonction d'un espace avec lequel il entretient un rapport de dépendance, de complémentarité voire de conflit. L'approche de Peeters, si elle a pu être critiquée parce que trop fortement associée à la production de l'auteur, peut également être relue comme une conception technologique de la planche. Elle revient à comprendre comment en fonction d'un support, d'un outillage, de techniques d'impression ou d'affichage la planche de bande dessinée matérialise visuellement le récit. Sa typologie ne représenterait, dans ce cas, qu'un point de départ qu'il s'agirait de repenser au-delà du paradigme de l'album imprimé à l'aune duquel elle a été produite. L'approche de Groensteen, située du côté de la perception, engage également l'ouverture de son propre chantier, étant elle aussi majoritairement fondée sur des critères reposant sur la bande dessinée publiée sous forme de livre. En outre, la distinction entre mise en page et découpage formulée chez Groensteen comme chez Peeters gagnerait à être réévaluée à la lumière du rapport entre dispositif et séquentialité avancé par Morgan, qui permet de dépasser la conception de la planche comme un étage vertical de bandes horizontales. Le strip imprimé parmi les colonnes d'un quotidien ou sur une bandelette de papier insérée dans l'emballage d'un chewing-gum ou encore la planche qui côtoie un exercice de langue dans un ouvrage pédagogique, toutes ces formes, qui ne sont pas nécessairement tributaires d'une logique de mise en *page* sont néanmoins descriptibles en termes de dispositif et de séquentialité ; elles sont des interfaces de bande dessinée. L'antagonisme linéaire/tabulaire repose sur une répartition arbitraire de la production de bande dessinée qu'on ne peut plus aujourd'hui prendre tout à fait au sérieux. Néanmoins, le flottement conceptuel dont il dépend autorise sa réactualisation en fonction des nouveaux enjeux mis au jour par l'évolution des discours sur la bande dessinée. La lecture qu'en offre Baetens témoigne de cette flexibilité qui ne dénature pas tout à fait l'intuition de Fresnault-Deruelle. Les interfaces visuelles de la bande dessinée, dans leur diversité, s'offrent

29. Nous empruntons ici la formulation à Renaud Chavanne dans son essai *Composition de la bande dessinée*, Montrouge, PLG, 2010.

toujours comme un ensemble d'unités graphiques disposés dans l'espace, dont le parcours, à la fois libre et codifié, comprend ses propres instructions de séquentialité.

Ainsi, quand Morgan suggère de dépasser l'aporie des relations texte-image, au sens d'un questionnement visant à comprendre comment fonctionne la co-présence d'écritures et de dessins au sein d'un même ensemble, au profit d'une réflexion sur la planche, cela ne revient pas à nier l'importance d'un questionnement sur l'articulation des concepts de texte et d'image dans le cadre des études sur la bande dessinée. Il s'agit plutôt, comme nous le suggérons, de *déplacer* la question au niveau du système qui met en relation ces deux modes de représentation au sein d'une interface dont il s'agit de comprendre le fonctionnement autant que le foisonnement, dans la multiplicité de ses formes visuelles et matérielles.

•

S'agirait-il dès lors de remplacer la notion de planche pour parler d'interface de bande dessinée ? Nous n'en avons pas la certitude. Ne serait-ce que parce que nous ne croyons pas au caractère performatif que pourrait revêtir un simple remplacement lexical sans qu'il ne s'accompagne d'une mutation du paradigme épistémique dans lequel se forge le discours théorique. La notion de planche s'inscrit dans une tradition de pensée sur laquelle pèse encore fortement l'imaginaire de l'imprimé au sein duquel s'est développée la bande dessinée depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle ; elle en tire d'ailleurs l'une de ses principales définitions, celle de la planche d'imprimerie. Les concepts de texte et d'image, dans cet imaginaire, s'opposent en des termes fort différents de ceux, encore mal identifiés, qui permettent de les différencier dans un paradigme culturel transformé par la publication informatisée. Le recours à la notion d'interface pour parler de la planche est à considérer comme un artefact fécond de cette mutation. L'opposition texte/image, déjà mise à mal par les « interfaces » de la bande dessinée depuis son émergence, n'aurait d'ailleurs peut-être plus de sens dans un au-delà de l'imprimerie.