



HAL
open science

Images de l'immeuble dans "La Vie Mode d'emploi": une BD de façade ?

Jean-Paul Meyer

► **To cite this version:**

Jean-Paul Meyer. Images de l'immeuble dans "La Vie Mode d'emploi": une BD de façade?: "Travailler avec un dessinateur de BD". Formules, revue des littératures à contraintes, 2005, Recherches visuelles en littérature, 9, pp.145-155. hal-01429396

HAL Id: hal-01429396

<https://hal.science/hal-01429396>

Submitted on 8 Jan 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Jean-Paul Meyer

Images de l'immeuble dans *La Vie mode d'emploi* : une BD de façade ?

*Travailler avec un dessinateur de BD*¹

Il semble que la recherche perecquienne, après plus d'une décennie de travaux consacrés aux questions d'intertexte, de métatexte et d'autobiographie, ait pris depuis quelques années un nouveau cap en s'intéressant étroitement à l'image dans l'œuvre et l'environnement de Georges Perec. En témoignent la publication des *Cahiers Georges Perec* n° 6, consacrés à la peinture², en 1996, puis en 1998 le numéro double du *Cabinet d'amateur* intitulé « Perec et l'image³ ». Plus récemment, des articles publiés en ligne sur le site du *Cabinet d'amateur* ont encore confirmé cette tendance⁴.

On remarquera cependant qu'en matière d'images, c'est presque exclusivement à la photographie et à la peinture que ces travaux s'attachent. S'il est bien parfois question de dessin, rien ne s'est écrit jusqu'à présent sur les croisements de l'œuvre de Perec avec la bande dessinée. Il

¹ Georges Perec, « Quelques unes des choses qu'il faudrait tout de même que je fasse avant de mourir », n° 33, *Je suis né*, Paris, Éditions du Seuil, « Librairie du xx^e siècle », 1990, p. 108.

² « L'Œil, d'abord... : Georges Perec et la peinture », *Cahiers Georges Perec*, n° 6, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

³ « Perec et l'image », *Le Cabinet d'amateur*, n° 7-8, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1998.

⁴ En particulier « Les dessins dans la genèse de *W ou le Souvenir d'enfance* », par Cécile De Bary, 2000, *Le Cabinet d'amateur* en ligne, ainsi que « L'image prétexte », du même auteur, 2002, *Agora*, n°4, p. 98-130. Voir aussi « Perec photographe », par Christelle Reggiani, 2003, *Formules*, n° 7 p. 47-59.

est temps de songer à combler cette lacune, en commençant — pourquoi pas ? — par *La Vie mode d'emploi*⁵.

Cet article fait ainsi l'hypothèse que la disposition des pièces dans l'immeuble de *La Vie mode d'emploi* — telle qu'elle apparaît p. ex. dans une vue en coupe du bâtiment [VME 603] — présente une analogie suffisamment forte avec la planche de bande dessinée moderne pour qu'on puisse utilement comparer le modèle narratif de l'œuvre avec certains aspects de la narration figurative. L'idée sera discutée en troisième partie, après que l'on aura abordé deux questions préalables : la place de la BD dans le roman d'abord, la place du roman dans la BD ensuite.

1. « ... une version peu scrupuleuse de *La Dépêche d'Ems* ... »

La Vie mode d'emploi, au long de ses quelque 700 pages et 3000 entrées d'index, contient une quinzaine de références directes ou indirectes à la bande dessinée, représentant environ vingt entrées. C'est peu, tout au moins peu significatif, on en conviendra. Une représentation aussi faible, quantitativement parlant, permet au moins d'évacuer d'emblée l'aspect comptable de l'interférence de la bande dessinée. Le lecteur est ainsi averti qu'il ne gagnera pas grand-chose à vouloir recenser les traces de la BD dans le roman. Si en revanche il se demande quelle est la fonction de la bande dessinée dans cette œuvre singulière, il pourra espérer apporter à son interprétation quelques facettes nouvelles et intéressantes.

La première question pourrait donc être « Que vient faire la BD dans *La Vie mode d'emploi* ? », à laquelle l'œuvre répond par elle-même, et par le travail de recherche exégétique auquel elle donne lieu : la bande dessinée, comme toutes les autres formes textuelles qui interfèrent avec le roman, est en effet une réserve de noms et une génératrice de contenu référentiel. En tant que réservoir onomastique, la BD est sollicitée dans toute l'œuvre de Perec, depuis Lucky Luke et le Marsupilami dans *La Boutique obscure*⁶, jusqu'à MM. « Zeeg O. et Puss I. K. » dans la bibliographie de *Cantatrix Soprana L.*⁷, en passant par la peintre Kitzenjammer dans *Un Cabinet d'amateur*⁸. Certains noms proviennent

⁵ Georges Perec, *La Vie mode d'emploi*, Paris, Éditions Hachette-Littérature, « P.O.L. », 1978. Désormais [VME] pour les citations. La pagination indiquée est celle de cette édition, conservée dans les reprises successives en Livre de poche et dans les rééditions chez Hachette.

⁶ Georges Perec, *La Boutique obscure*, Paris, Éditions Denoël-Gonthier, 1973, respectivement dans les rêves 59 et 116.

⁷ Georges Perec, *Cantatrix Soprana L. et autres écrits scientifiques*, Paris, Éditions du Seuil, « Librairie du xx^e siècle », 1991, p. 32.

⁸ Georges Perec, *Un cabinet d'amateur*, Paris, Éditions Balland, 1979, p. 16 dans la réédition de 1988. « Kitzenjammer » est un habile raccourci de *Katzenjammer Kids*, fameuse bande américaine créée en 1897 par Rudolph Dirks et connue en France sous le nom de *Pim Pam Poom*.

des lectures enfantines de l'auteur et se présentent plusieurs fois (*Luc Bradefer*, *Le Petit Roi* et le journal *Radar* p. ex.), d'autres sont liés à la bibliothèque de l'écrivain⁹, à ses lectures d'adulte ou à ses amitiés personnelles (les personnages de Schulz, les histoires en images d'Épinal, le dessinateur Gotlib, etc.). *La Vie mode d'emploi* n'échappe pas à ces caractéristiques, auxquelles s'ajoutent pourtant les contraintes et trouvailles apportées par le cahier des charges du roman. Ainsi, plusieurs noms au fil des pages en appellent ou en cachent d'autres¹⁰, quand ils ne trouvent pas tout simplement leur source dans le réseau propre du livre. Citons à ce sujet le capitaine Nemo, héros de Jules Verne [VME 47 ; 428], devenant, par le biais des chansons de Sam Horton (*Come In*, *Little Nemo* et *Slumbering Wabash* [VME 237]) ou le truchement du « Club Nemo » de Nick Linhaus [VME 601], le personnage de bande dessinée Little Nemo¹¹. Citons encore la marquise de Grandair [VME 406] renvoyant à *La Semaine de Suzette*¹², ou encore le critique d'art Beyssandre, acheteur pour le compte de la compagnie Marvel Houses [VME 524-526] et dont un des pseudonymes est Lee¹³.

En même temps qu'elle fournit des noms et qu'elle les relie entre eux, la bande dessinée contribue par endroit à l'expansion référentielle du roman. Trois exemples au moins sont à signaler : celui du jeune Réol lisant ce qui a tout l'air d'être un numéro du journal *Pilote*¹⁴ [VME 67-68] ; celui de Gilbert Berger travaillant à un roman-feuilleton dont certains personnages sont inspirés de la *Rubrique-à-brac*¹⁵ de Gotlib [VME 207-210] ; celui enfin du petit-fils de l'accordeur lisant un numéro du *Journal*

⁹ La bibliothèque de Georges Perec, du moins la photographie qu'en a donnée l'inventaire dressé par É. Beaumatin et C. Binet en 1983 (cf. <http://www.cabinetperec.org>, rubrique *Catalogues*) montre que l'écrivain était un amateur de BD éclairé, ayant eu une prédilection pour les *nonsense comics* américains et le style parodique des années 1960-1970 en France, et qui lisait aussi la critique et la littérature universitaire du domaine (Benayoun, Fresnault-Deruelle, etc.).

¹⁰ Le procédé est expliqué par Perec lui-même dans un entretien avec J.-M. Le Sidaner (*L'Arc*, n° 76, 1979, p. 3-10) ; repris comme tous les entretiens cités ici dans *Georges Perec, Entretiens et conférences*, 2 vol., Joseph K., 2003), et largement étudié, en particulier par Bernard Magné (cf. p. ex. *Perecollages*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, « Les Cahiers de Littératures », 1989.)

¹¹ *Little Nemo in Slumberland*, une série créée par Winsor MacCay en 1905, a été publiée dans divers journaux dominicaux de New York jusqu'en 1926.

¹² Madame la Marquise de Grandair est la patronne de Bécassine, dont les aventures ont débuté en 1905 dans *La Semaine de Suzette* sous la plume de Caumery et Pichon.

¹³ Stan Lee est un des plus importants scénaristes de la firme Marvel Comics entre 1940 et 1970, créateur entre autres des *Fantastic Four* et de *Spider-Man*.

¹⁴ Le « grand jeune homme à tignasse avec un chandail bleu à larges bandes blanches » [VME 68] n'est autre que Philémon, personnage créé par le dessinateur Fred dans *Pilote* en 1965.

¹⁵ Gotlib, *Rubrique-à-brac*, Paris, Éditions Dargaud, 6 volumes parus.

de Tintin en attendant que son grand-père ait fini [VME 459-468]. Dans les trois cas, l'engendrement du texte a pour point de départ une situation de réception d'image, et c'est l'intrication des deux vecteurs de sens qui fonde la narration elle-même. Cette situation, on le sait, correspond à la forme moderne de la bande dessinée. Elle a cependant pour état précurseur dans l'histoire du genre des formes d'images qui racontent en une seule vue panoramique un événement comportant plusieurs épisodes, images exagérément narratives et qui ont connu leur heure de gloire dans le style d'Épinal au XIX^e siècle¹⁶. Ces images sont très largement représentées dans le roman de Perec, où elles remplissent, outre les fonctions diégétiques et métatextuelles que B. Magné a décrites à leur sujet¹⁷, un rôle référentiel de premier ordre. Elles permettent en effet de dérouler pour le lecteur un texte fictionnel fondé sur une référence dont le narrateur dit avoir la représentation sous les yeux.

Deux choses apparaissent à travers ces quelques exemples rapidement brossés et permettent de conclure le premier point. D'une part la fonction onomasiologique de la bande dessinée contribue à resserrer davantage le maillage intertextuel de l'œuvre. La BD ajoute son armature thématique et savante aux autres présentes — celles de la littérature, de la peinture, de la médecine, etc. — afin que l'immeuble puisse monter encore plus haut sans vaciller. D'autre part, la fonction d'engendrement et de validation référentielle portée par la relation texte-image assure une réserve fictionnelle permanente, dont la stabilité est garantie par la force analogique des images « racontées ». La gravure de *La Dépêche d'Em* décrite à la page 598 a donc beau être « peu scrupuleuse », elle n'a pas son pareil pour permettre de raconter *tout* ce qui s'est passé.

2. Quand l'immeuble raconte

La Vie mode d'emploi, faut-il le rappeler, est le roman d'un immeuble dont les pièces, leur contenu et leurs habitants successifs fournissent la matière narrative. Cette caractéristique, qui rejoint une tradition iconographique très féconde au XIX^e siècle, encourage à inverser le sens de l'interférence entre la BD et l'œuvre. La question qu'on peut en effet se poser, plus prometteuse sans doute, quoique plus incongrue que la précédente, est celle-ci : « Que vient faire *La Vie mode d'emploi* dans la bande dessinée ? »

¹⁶ La technique est cependant en usage dès l'Antiquité, et elle est très usitée au Moyen Âge (dans la Tapisserie de Bayeux, p. ex.).

¹⁷ Voir Bernard Magné, « Lavis mode d'emploi », *Cahier Georges Perec 1*, Paris, Éditions P.O.L., 1984, p. 232-246.

Georges Perec, dans les multiples entretiens et commentaires consécutifs à la parution du livre, a donné lui-même plusieurs éléments de réponse en parlant de *maison de poupée* et de *Diable boiteux*¹⁸. Par ailleurs, on sait que dans *Espèces d'espaces*¹⁹ il avait désigné et décrit un dessin de Steinberg²⁰ comme source possible du roman. Dans son *Diable boiteux* (1707), inspiré d'un roman espagnol publié en 1641, Alain René Lesage met en scène le démon Asmodée, qui, pour remercier le jeune étudiant Don Cleofas Zambullo de l'avoir libéré de la fièvre où il était enfermé, le fait profiter de ses pouvoirs : se transporter en un clin d'œil d'un endroit de Madrid à l'autre, découvrir sans être vu l'intérieur des habitations à travers façades, fenêtres et toitures, voir comme par projection les rêves des dormeurs... Malgré des analogies évidentes entre l'œuvre de Lesage et celle de Perec — l'œil passe-muraille, le récit structuré par le parcours du regard sur les scènes, l'expansion référentielle autonome de chaque micro-événement — il y a des différences importantes entre les deux projets. On pourrait résumer leur opposition en disant que ce qui caractérise le roman de Lesage est justement qu'il ne se donne aucune contrainte externe (de vraisemblance) ou interne (de production). Ce n'est donc pas au travers d'une simple filiation littéraire que les deux œuvres peuvent être comparées. *Le Diable boiteux* et ses avatars ont cependant inspiré de nombreux dessinateurs et graveurs autour de 1840, qui cherchaient dans la représentation d'immeubles sans façade un moyen d'illustrer les turpitudes du monde parisien ou encore de dépeindre la société de classes en la symbolisant dans l'étagement des appartements²¹. Parmi les grandes figures de ce courant, citons Bertall²² (Albert Arnoux, dit), Gavarni, Girardet ou Lavieille.

¹⁸ Entretien de Georges Perec avec Jacqueline Piatier, dans *Le Monde* du 29 septembre 1978.

¹⁹ Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Éditions Galilée, 1974.

²⁰ Saül Steinberg, *The Art of Living*, Londres, Éditions Hamish & Hamilton. On trouve une reproduction du dessin mentionné dans le *Georges Perec* de David Bellos, Paris, Éditions du Seuil, 1994, p. 530.

²¹ Il faut rappeler que Zola a eu également recours à ce procédé, dans *L'Assommoir* (chap. 2) et dans *Pot-Bouille* (chap. 1) p. ex. Au xx^e siècle, la tradition s'est essouffée, bien que *Le Diable boiteux* soit resté un passage obligé pour de nombreux illustrateurs jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale. On peut signaler quand même l'existence d'un photomontage de Robert Doisneau pour une affiche : on y voit un immeuble parisien dont la façade est manquante par endroits, découvrant ainsi les intérieurs d'époque 1950-1960 photographiés en noir et blanc.

²² C'est un dessin de Bertall pour la revue satirique illustrée *Le Diable à Paris* (Paris, Éditions Hetzel, 1844) qui a servi d'illustration de couverture dans plusieurs éditions de poche de *La Vie mode d'emploi*.

Plusieurs historiens de la bande dessinée, en particulier Kunzle²³, considèrent cette vogue des coupes longitudinales d'immeubles comme une étape dans l'évolution du récit en images au XIX^e siècle. Ces planches s'éloignent en effet du style d'Épinal de l'époque, celles en tout cas dont l'histoire se présente en images isométriques nettement séparées et généralement cloisonnées en vignettes. Dans ces histoires, la cohérence narrative est assurée par la coprésence des images isomorphes et des paragraphes de texte éventuellement adscrits. Dans les planches de coupes d'immeubles au contraire, la cohérence narrative est assurée par l'unité topique du thème, et le cloisonnement des images est pris dans l'environnement (murs, plafonds, colonnes, escaliers, etc.). Le récit n'y est donc pas forcément linéaire — il n'est pas préconstruit — il reste à inventer au sein de l'édifice que constitue la planche. L'analogie de cette forme narrative avec le projet perecquien est certaine.

On voit ainsi que si *La Vie mode d'emploi* peut effectivement se réclamer du modèle de la maison de poupée ou du *Diable boiteux*, c'est par l'entremise de ces immeubles raconteurs d'histoires qui lui servent de passerelle. En replaçant le roman dans le continuum historique du récit en images, on lui donne donc une perspective et une généalogie, inattendues mais éclairantes.

3. Derrière la façade

Après avoir analysé le rôle de la bande dessinée dans la fabrique de *La Vie mode d'emploi*, puis considéré la place du roman dans l'histoire de la BD, il reste à faire encore un pas en avant. Ces deux niveaux d'interférence n'ont en effet pris en compte que le contenu du roman dans le premier cas, et son projet narratif dans le second cas. Un troisième palier existe, qui concerne cette fois exclusivement l'immeuble lui-même, c'est-à-dire sa façade — plus précisément ce qu'il y a juste derrière — et qui permet de comparer l'édifice avec la planche de bande dessinée, plus exactement avec la grille qui structure cette planche.

Il existe plusieurs représentations possibles de l'immeuble de *La Vie mode d'emploi*. Cela va du simple tableau de 10×10 cases que Perec utilise dans ses carnets préparatoires²⁴ jusqu'au dessin vaguement rococo réalisé par Jacqueline Ancelot²⁵, en passant par le plan sommaire proposé à la fin du roman [VME 603] ou par la belle coupe transversale au format 35×50,5 que *Le Cabinet d'amateur* a offerte à ses abonnés pour la sortie

²³ David Kunzle, *The History of the Comic Strip. The Nineteenth Century*, Berkeley, University of California Press, 1990.

²⁴ Voir Hans Hartje, *et al.*, *Cahier des charges de « La Vie mode d'emploi »*, Paris, Éditions Zulma, « Manuscrits », 1993.

²⁵ Voir « Quatre figures pour La Vie mode d'emploi », *L'Arc*, n° 76, 1979, p. 50-53.

de son deuxième numéro²⁶. Ces images ont pourtant toutes plus ou moins le même défaut, celui de figurer l'intérieur de l'immeuble, autrement dit ce que l'on voit lorsque la façade est déposée, comme un quadrillage orthogonal nécessairement fidèle à l'aspect extérieur de l'immeuble. On peut montrer ce défaut en plaçant côte à côte une façade d'immeuble « réel » (fig. 1) et une portion du plan de l'immeuble fictif (fig. 2) :



Fig. 1 : Façade du 13, rue Linné, Paris. ▲

59 Hutting (2)	83 Hutting (3)	15 Smauff	10 Jane Sutton	57 Madame Orlowska
97 Hutting (4)	11 Hutting (1)	58 Gratiolet (1)	82 Gratiolet (2)	16 Celia Crespi
84 Closc (2)	60 Closc (1)	96 Dinteville (3)	14 Dinteville (1)	47 Dinteville (2)
12 Réol (1)	98 Réol (2)	81 Rorschash (4)	86 Rorschash (5)	95 Rorschash (6)
61 Berger (1)	85 Berger (2)	13 Rorschash (1)	18 Rorschash (2)	27 Rorschash (3)
99 Bartlebooth (5)	70 Bartlebooth (2)	26 Bartlebooth (1)	80 Bartlebooth (3)	87 Bartlebooth (4)

Fig. 2 : Disposition des PIÈCES et CHAPITRES dans l'immeuble avec leurs occupants (côté gauche, étages 3 à 7 et mansardes). ▶

La disposition et les proportions harmonieuses des fenêtres (fig. 1), qui donnent à la façade tout son équilibre, se retrouvent certes dans l'implantation rectiligne et « carrée » des cases du plan (fig. 2). Un appartement est cependant rarement agencé à la façon d'une succession d'alvéoles non reliés entre eux. On y trouve le plus souvent des portes de communication entre les pièces, quand ce ne sont pas des cloisons abattues ou des étages rassemblés en duplex. L'immeuble de *La Vie mode d'emploi* répond d'ailleurs largement à ces critères : Hutting (en haut à gauche) habite un 4-pièces en attique, les Rorschash disposent d'un 6-pièces en duplex, etc. Les chapitres ont donc beau être largement séparés entre eux, les pièces sont voisines, l'occupant dont il est question reste le même²⁷. Si l'on choisit par conséquent d'adopter pour unité de découpage non plus la

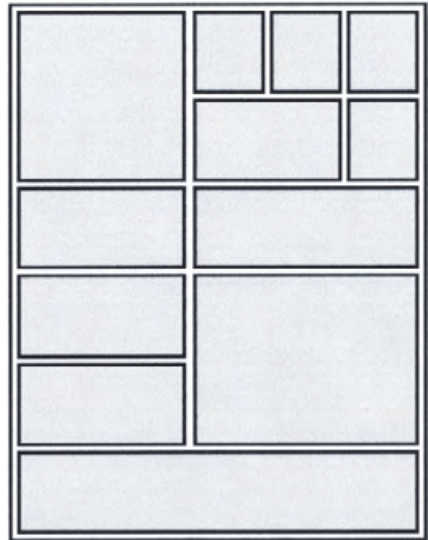
²⁶ « L'Autobiographie », *Le Cabinet d'amateur*, n° 2, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1993.

²⁷ Seul l'axe historique permet de démultiplier l'espace, lorsque le propos tenu sur telle ou telle pièce du plan actuel concerne en réalité un occupant disparu ou une disposition ancienne.

cellule minimale, c'est-à-dire la pièce, mais la cellule intermédiaire que constitue l'appartement à l'intérieur de l'immeuble, la coupe transversale ne correspond plus au plan de la fig. 2, mais à celui de la fig. 3 :

59 Hutting (2)	83 Hutting (3)	15 Smaulf	10 Jane Sutton	57 Madame Orlowska
97 Hutting (4)	11 Hutting (1)	58 Gratfolet (1)	82 Gratfolet (2)	16 Cella Crespi
84 Cinoc (2)	60 Cinoc (1)	96 Dinteville (3)	14 Dinteville (1)	47 Dinteville (2)
12 Réol (1)	98 Réol (2)	81 Korschach (4)	86 Korschach (5)	95 Korschach (6)
61 Berger (1)	85 Berger (2)	13 Korschach (1)	18 Korschach (2)	27 Korschach (3)
99 Bartlebooth (5)	70 Bartlebooth (2)	26 Bartlebooth (1)	80 Bartlebooth (3)	87 Bartlebooth (4)

▲ Fig. 2 : Disposition des PIÈCES et CHAPITRES dans l'immeuble avec leurs occupants (côté gauche, étages 3 à 7 et mansardes).

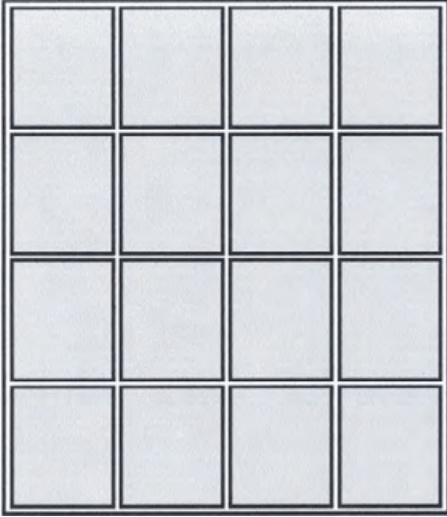


▲ Fig. 3 : Disposition des APPARTEMENTS/CASES dans l'immeuble (côté gauche, étages 3 à 7 et mansardes)

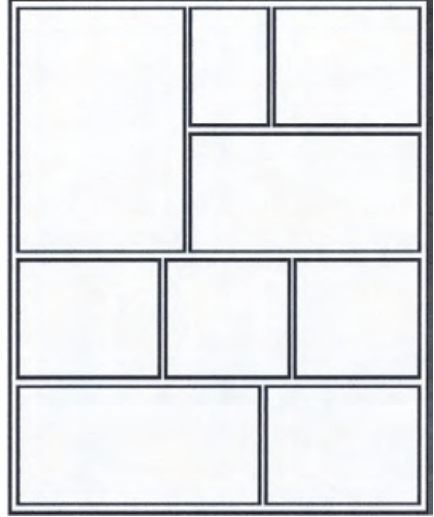
Le changement d'unité fait apparaître une *grille* tout à fait différente du quadrillage orthogonal annoncé, dans laquelle l'homologie *case / pièce* fait place à une correspondance de la case avec l'appartement. La *structure* qui se profile peut alors sans difficulté se comparer symboliquement à une planche de bande dessinée, où la grille, unité globale de découpage narratif, se décompose en unités de rang inférieur que sont les cases. Ces dernières renferment chacune un événement, qui peut lui-même à son tour se présenter soit sous forme simple non sécable, soit sous une forme complexe renfermant une succession ou une simultanéité d'instant²⁸.

²⁸Pour une image d'évidence propre à illustrer cette description un peu ardue, on peut se reporter à n'importe quelle bonne planche de Hergé, p. ex. la page 59 de l'album *Les Bijoux de la Castafiore* (Tournai, Éditions Casterman, 1963).

Certes, dans le passage de fig. 2 à fig. 3, c'est aussi le statut de l'unité narrative qui change. Mais cette remarque ne disqualifie pas le glissement *quadrillage* → *grille* que l'on propose ici. En effet, un tel changement est également typique dans la BD, lorsque la grille passe par exemple d'une conception conventionnelle (fig. 4) à une conception rhétorique²⁹ (fig. 5) :



▲ Fig. 4 : Modèle de planche de bande dessinée « conventionnelle ».



▲ Fig. 5 : Exemple de planche « rhétorique », ici la page 10 de *La Grande Traversée* (Astérix), par Goscinny & Uderzo (Dargaud, 1975).

La mise en page conventionnelle est caractéristique des histoires en images classiques et des planches de gags, ainsi que des récits graphiques qui privilégient la lecture à rythme constant, sans captation du lecteur par l'image. Dans cette structure, la continuité du texte et l'équilibre des plans sont indispensables pour assurer la linéarité narrative, en raison de la taille et de la disposition uniformes des cases qui favorisent le vagabondage du regard. La mise en page rhétorique au contraire limite, voire empêche ce vagabondage. Elle attache l'œil du lecteur et le guide pour parvenir aux fins expressives qui justifient la structure de la grille, en lien étroit avec la portion de récit que la page est censée raconter. La linéarité narrative est donc assurée par l'agencement des cases entre elles, et par

²⁹ La terminologie employée ici pour décrire les mises en page est celle définie par Benoît Peeters dans *Case, planche, récit*, Tournai, Éditions Casterman, 1998 (1^{ère} éd. 1981), p. 41 sq.

le mouvement de lecture qui en découle³⁰. Cette linéarité n'est cependant pas toujours indispensable, et ne résulte pas forcément de la contiguïté des cases. Elle est souvent assurée ou transcendée par la structure globale de la grille, qui fonctionne alors comme le tableau d'ensemble au sein duquel des parcours différents sont offerts au regard³¹.

La comparaison des modes de mise en page (fig. 4 et 5), associée à la confrontation des deux versions du « plan » (fig. 2 et 3), montre pourtant que la parenté entre l'immeuble et la planche dépasse le seul cadre formel. On remarque en effet que l'immeuble et la planche présentent tous les deux une *façade* dessinée, laissant croire à un quadrillage stérile, alors qu'une *structure* productrice se cache derrière. Dans les deux cas la structure est comparable à une architecture intérieure, un agencement qui ordonne le matériau épars disponible pour le transformer en histoire. Mais à chaque fois, un dessin fait écran : d'un côté c'est la figuration rassurante du carré quadrillé qui masque l'unité narrative des espaces, de l'autre ce sont les formes et les couleurs séduisantes de la suite de dessins qui rendent invisible la grille censée donner à la séquence son sens global.

En définitive, le rapprochement opéré d'abord symboliquement entre l'immeuble et la page de BD aboutit à la mise au jour d'une structure commune de production et de réception du récit qu'on peut résumer ainsi : une succession d'unités apparemment identiques — vignettes ici, chapitres là — se présente comme une narration en chaîne, mais l'existence et le sens du récit proviennent d'un réarrangement non prévisible et non linéaire de ces unités.

Il s'agissait dans cet article de comparer par hypothèse le modèle narratif de *La Vie mode d'emploi* avec certains aspects de la narration figurative. On a montré tout d'abord comment la bande dessinée élargit le champ référentiel du roman et contribue, comme d'autres formes littéraires en présence, à sa stabilité et sa vraisemblance. On a donné ensuite au roman sa place dans l'histoire de la narration en images, considérant que le projet narratif de l'œuvre rejoint une tradition iconographique bien établie, surtout dans le livre illustré. Enfin, dans son troisième volet, l'article a exposé à partir de la notion de *façade* la parenté structurelle du plan de l'immeuble avec une planche de BD. La confrontation des

³⁰ Voir la page d'Astérix dont la grille est donnée en exemple : René Goscinny, Albert Uderzo, *La Grande Traversée*, Paris, Éditions Dargaud, « Les aventures d'Astérix le Gaulois », 1975, p. 10.

³¹ Les applications de ce mécanisme sont nombreuses dans la BD à partir des années 1980 (voir Bourgeon ou Loisel p. ex.), ainsi que dans le manga.

exemples a permis de montrer que la traversée de la façade ne devient productrice de récit qu'à partir du moment où l'organisation interne du système narratif se démarque du quadrillage extérieur auquel elle semble soumise de prime abord. Pour ces deux objets littéraires — *La Vie mode d'emploi* et le récit graphique moderne — tellement marqués par le carré, pareille hypothèse méritait d'être défendue.