

À L'ÉCART DU PRÉVU : HUMOUR ET AFFECTIVITÉ DANS *IL ÉTAIT UNE FOIS RIEN* DU BÉDÉISTE ALGÉRIEN SLIM

Gouaich Aicha, Maître-assistante,
Membre du laboratoire ELILAF,
Université Abdelhamid Ibn-Badis, Mostaganem, Algérie

Résumé

Dans ses planches, Slim décrit le quotidien algérien d'une façon humoristique et satirique, l'humour lui permet de proposer une vision subjective de la réalité. Les affects ébranlent la langue et produisent une rupture tant au niveau du contenu qu'à celui de la forme. Au niveau discursif, nous décrivons des éléments variés, entre autres, l'alternance codique et les pseudo-erreurs de construction. L'humour ne résulte pas seulement de l'utilisation des éléments linguistiques. Des effets multiples naissent des rapports langue/ image. Le dessin permet de voir de plus près les personnages, de les placer dans des endroits insolites, de rire de leur étourderie. Une partie de l'article est réservée à l'analyse de la logique humoristique. Le comique se base essentiellement sur une confrontation de deux isotopies différentes, il relève d'une incohérence qui renvoie à une signification imprévue. Le bédéiste allie deux éléments logiquement incompatibles, invitant le lecteur à le suivre dans ce parcours imaginaire et ludique.
Mots-clés : *humour, affectivité, bande dessinée, alternance codique, incongruité.*

Abstract

In his papers, Slim described the Algerian daily about humor and satirical way, humour allows it to offer a subjective view of reality. The affects shake the language and generate a rupture between the content and the form. The discursive level, we describe various elements, among others the code-switching and construction errors. The humor does not only result from the use of language elements. Multiple effects arise from the report language / picture. The design allows seeing more closely the characters, placing them in unusual places, and laughing their thoughtlessness. Part of the article is dedicated to the analysis of the humorous logic. The comic is essentially based on a comparison of two different isotopes, it reveal an inconsistency which refers to an unexpected meaning. The cartoonist combines two logically incompatible elements, inviting the reader to follow inviting the reader to follow him in this imaginative and entertaining way.

Keywords: *Humor, affectivity, comic strip, code-switching, incongruity.*

INTRODUCTION

Dans cet article, nous explicitons les procédés qui permettent de créer l'effet humoristique à l'intérieur de *Il était une fois rien* du bédéiste algérien Slim¹. Notre objectif est de montrer la valeur de l'humour et son mode de fonctionnement. Le concept trouve explication dans plusieurs théories ; la notion présente un ensemble de traits qu'on peut résumer dans les faits suivants² :

- l'humour se manifeste en rapport avec l'*affectivité*, c'est un phénomène profondément subjectif ; le sujet humoriste exprime le désir de dépasser sa propre souffrance, le principe de *plaisir* est donc important. Le sujet humoriste décrit d'une manière plaisante une réalité désagréable. Des situations sont évoquées sur un ton qui fait sourire ou rire. L'humour constitue un moyen pour se protéger contre la douleur : le moi refuse de souffrir à cause des réalités extérieures, au contraire, il transforme ces dernières en source continue de plaisir.

- l'humour possède une portée sociale, et constitue un moyen pour critiquer les comportements stéréotypés, les habitudes et les normes ; le but du sujet humoriste étant de renverser l'ordre des croyances et des faits.

- l'effet humoristique résulte d'une *incongruité*, d'un écart constaté entre deux objets ou phénomènes ; l'humour fonctionne sur une dualité paradoxale, un dédoublement ou un décalage permanent : l'altération est quasi systématique.

Nous envisageons d'exploiter les différentes théories afin de montrer comment l'humour dans l'album permet de traiter les faits sociaux, et pourquoi il est le truchement de l'affectivité. Nous soumettrons à notre réflexion la problématique de l'incongruité humoristique et ceci à un double niveau d'énonciation : verbal/non verbal. L'affectivité a ses traces sur la structure de l'énoncé : l'humour produit d'importantes altérations au niveau de la langue, celle-ci se déploie dans l'hybridation et la rupture. En outre, l'emprunt est l'indice des ressentis ; l'intrusion d'un deuxième code que le français produit un effet d'insolite, de contraste. Média, art, et plaisir, la BD témoigne de la société sur le mode de la subjectivité. Le médium se caractérise essentiellement par l'attitude de distance de l'énonciateur face au monde

1 De son vrai nom Merabtene Menouar, le bédéiste algérien Slim est né le 15 décembre 1945 à Sidi Ali Benyoub (Sidi Bel Abbès). C'est l'un des rares bédéistes qui ont su introduire le neuvième art en Algérie. Ses contributions sont nombreuses dans ce domaine. Pour plus de précision, nous renvoyons le lecteur à l'ouvrage d'Abrous Mansour, *Les artistes algériens Dictionnaire biographique 1917-1999*, 2002, Alger, Casbah Editions.

2 On distingue à l'intérieur des théories de l'humour, trois grandes écoles : la théorie de la supériorité soutenue par Bergson (1899), la théorie du soulagement développée par Freud (1905), et enfin, la théorie de l'incongruité dont les principaux représentants sont Kant (1790) et Schopenhauer (1819).

qui l'entoure ; incessamment, le bédéiste déforme et reforme l'univers référentiel. La BD propose une lecture individuelle créative, brouillant les repères temporels et spatiaux, elle suscite chez son lecteur le doute et l'ambiguïté, l'incitant à voir le réel d'un œil différent. Chaque planche laisse découvrir une situation risible faisant naître des affects variés ; l'auteur ironise la nature humaine, il grossit ses défauts et en fait un objet permanent d'amusement. Le lecteur est appelé à s'interroger sur sa propre réalité, à découvrir de nouvelles significations.

Notre travail a pour fond un ensemble de questions dont les plus importantes peuvent être énoncées ainsi : qu'exprime l'humour de Slim à l'intérieur de son album ? Quels sont les procédés discursifs et illustratifs qui permettent de le créer ? Enfin, par quoi est caractérisée la logique de l'affectivité humoristique ?

HUMOUR : AFFECTIVITÉ ET DISTANCIATION

Selon Daniel Sibony (2010), le déclencheur de l'effet humoristique est cette découverte subite de notre propre réalité. Dans ses rapports avec le réel, le sujet humoriste exprime des ressentis personnels face à un vécu qui lui déplaît. Christian Morin affirme que le caractère de l'humour est profondément subjectif, la passion est à l'origine du processus humoristique, il écrit : « Le sujet humoriste est d'abord un sujet sentant ou passionné : une passion est à l'origine de l'action double par laquelle le sujet en vient à la dominer [...] » (Morin, 92). Comme média, la BD entretient de forts rapports avec le social ; sur les planches se voient des images risibles déformées des relations humaines. Les bédéistes appréhendent la réalité autrement que par les voies communes ; la visée est bien ludique. La bêtise humaine se transforme en source intarissable d'amusement, et devient par conséquent une thématique très exploitée dans les albums. Thierry Groensteen affirme : « La bêtise, éternelle cible des humoristes, connaît ainsi de nouvelles aventures jubilatoires, dont on ne voit pas sous quelle autre forme qu'en bande dessinée elles seraient imaginables. » (Groensteen, 2007, 153)

À travers *Il était une fois rien*, Slim décrit une société en pleine métamorphose ; des mœurs et des coutumes sociales prêtent à rire, Slim les dévoile à son lecteur, appelant ce dernier à jeter à son tour un regard sur ce qui se passe autour de lui. La description *ironique* de la réalité prend l'allure d'une *caricature*. Le bédéiste montre les *imperfections* de ses personnages, leurs comportements en société. Le comique se base sur la description des défauts humains ; il résulte de cette observation d'un individu qui ne sait comment se comporter, ceci est l'une des caractéristiques fondamentales de l'écriture humoristique. Dans les termes de Robert Escarpit :

« [...] les principes esthétiques restent les mêmes : il s'agit de montrer des personnages que domine un trait de caractère et de les placer dans des situations telles que ce trait les mette comiquement en porte-à-faux par rapport aux autres personnages et à l'action. Là aussi, il y a toute une gamme de nuances entre le coup de crayon du dessinateur malin qui croque sans méchanceté, et le coup de

plume acéré du caricaturiste qui souligne impitoyablement le détail grotesque. » (Escarpit, 44)

L'auteur ironise la nature humaine, présentant les imperfections des individus et leurs comportements irréfléchis.

- Dans *Le bureaucrate qui parlait du nez* (p.24), le personnage pleure sa voix à jamais perdue : « Avant j'avais une belle voix rauque et grave ! », il ajoute : « J'avais plaisir à engueuler tous ceux qui se présentaient au guichet », « Bref ! Je faisais la pluie et le beau temps ! ». Slim explique comment à force de laisser les gens attendre, il a fini par perdre sa voix. Le bédéiste raille les bureaucrates et se moque de leur arrogance : parler du nez signifie être *hautain et vaniteux*.

- Dans *Oukacha et ses petits billets de 500* (p.19), Slim rit de la conduite du personnage : après une longue réflexion, *Oukacha* décide de mettre ses billets d'argent dans un sac poubelle pour aller les déposer dans la banque ; seulement, un accident inattendu se produit et empêche le personnage d'arriver. Alors que jusque-là tout allait bien, l'auteur annonce la mort subite du personnage. La hâte du personnage, la solution qu'il trouve consistant à mettre les billets d'argent dans un sac poubelle puis cette mort inattendue avant même d'arriver à la banque constituent des éléments qui créent le risible de la scène. Le sac poubelle connote que l'argent n'est pas propre : Slim dénonce les arrivistes. Le ton humoristique est apparent dans la dernière vignette de la planche, la notoriété de *Oukacha* est très grande, de partout, ses amis ont exprimé leur douleur : Zurich, Milan, Barcelone, Paris et *Sahaftorekyalkho*. Nous pouvons voir dans le dernier nom deux éléments : *Sahaftorek* du sens de bon appétit, et *yalkho* qui se traduit par oh mon frère !

128



Les comportements des personnages sont irréfléchis : dans *Décontractil* (p. 26), la colère des ouvriers est si vive qu'ils menacent de tout casser, combien est donc grande la surprise du lecteur les voyant hypnotisés et passer d'un état d'exaspération à un état de paisible docilité. Les ouvriers quittent le bureau du directeur, en s'efforçant de garder leur esprit calme « Doucement... Doucement ...Ne nous énervons pas... Gardons notre calme... ». Slim fait de la crédulité de ses

personnages, de leur naïveté, la source intarissable du comique. Dans *Compte de fée* (p.8), deux personnages discutent : l'un d'eux s'enquiert sur la façon dont l'autre a pu avoir sa villa, sa BM et son 6 pièces ; la réponse est qu'il a rencontré une fée déguisée en vieille dame, il l'a aidée à traverser la rue, en guise de récompense, la fée lui accorde à tours répétés, sa grande fortune. Slim pousse très loin le risible de la situation, non seulement le personnage croit ces dires, mais un désir fou s'empare de lui : imiter l'autre pour ramasser une large fortune. Il force une dame qu'il ne connaît pas à traverser la rue.

Les personnages se comportent en *automates* accomplissant des actions mécaniques, insensées. Le comique, comme le montre Bergson (1990), résulte d'un arrangement d'actes et événements qui dans leur insertion, créent l'impression d'un agencement mécanique : les personnages manifestent la tendance à imiter aveuglement les autres, refusant de s'accorder aucun moment de réflexion et de lucidité. Si le comique provient de la description d'un fait social, il ne peut toutefois se déclencher par une simple perception du vécu, car afin que l'effet humoristique se produise, l'auteur doit savoir se détacher du réel décrit. En effet, l'humour se caractérise principalement par l'attitude de *distance* du locuteur face au monde qui l'entoure. L'ambiance humoristique a ses propres particularités, sa première caractéristique est d'être *antidramatique*. Jean Sareil écrit : « [...] l'auteur peut dénaturer par le rire les situations les plus tendues, les pousser à leurs extrémités mélodramatiques sans que jamais l'émotion ne gagne le public. Au contraire l'excès joue en sa faveur. » (Sareil, 94) Dans son album, le bédéiste ôte à la narration sa charge *émotionnelle* ; l'objectif est d'assister aux différentes scènes présentées sans partager les émotions des personnages. Les grands malheurs suscitent chez le lecteur rire et amusement, et sont par là même la source du comique de la scène.

Nous pouvons remarquer la *distanciation* au niveau du *commentaire* : l'humour se pose à la fois comme un état d'esprit et un comportement dont la principale caractéristique demeure l'arrêt du *jugement*³, le bédéiste avance des propos décalés.

-Dans *Publicité* (p.60), des personnages se rendent au guichet à tour de rôle, présentant chacun un numéro : 15-3-9-13-17-27. À la fin, l'agent du bureau est montré effectuant un jeu de loto ; tout en riant, il énonce : « merci, j'ai rempli ma grille ! ». Le commentaire avancé : « Le loto, c'est facile c'est pas cher et ça peut rapporter gros ».

-Ammi Zogine veut se construire une statue personnelle (p. 13), par malchance, la statue s'effondre écrasant de son poids le pauvre malheureux. Ammi Zogine interpelle sa femme pour qu'elle vienne le dégager, mais « Hélas ! Aïcha ne lui fut d'aucun secours car la pauvre était restée enfermée à double tour, et les clés

3 Escarpit se réfère à M. Cazamian pour expliquer l'arrêt du jugement que l'humour produit. Il rappelle la distinction des quatre grands types de jugements sur lesquels porte l'acte humoristique : le jugement de comique, le jugement affectif, le jugement moral, et enfin le jugement philosophique. (Robert, Escarpit, *L'humour*, 73-74).

de la maison c'est lui qui les avait dans la poche droite de son paletot ». La séquence se termine par une interjection « Cheh ! » (bien fait pour lui). L'emprunt ici est une stratégie de communication qui vise à maximiser l'effet affectif.

Dans la BD, le jeu humoristique permet de remettre en question les données sociales. La représentation déformée du réel vise à le faire basculer ; un dédoublement s'opère incessamment sur les lieux communs : l'affectivité humoristique produit une *coupure* dans le tissu de la réalité, détruisant les certitudes stables, basées sur l'absolu et le parfait. Le sujet humoriste rompt avec les perspectives usuelles, il ne convoque tout de même les formes stables que pour les révoquer. Pour un instant, le réel perd son aspect figé au point d'être entièrement estompé. Ceci justifie le choix du titre de l'album. *Il était une fois rien* exprime la brisure qui se produit avec la réalité ; se prêtant au regard moqueur de l'auteur et de son lecteur, du coup, la vie ordinaire cesse de peser. Le ton humoristique se transforme en expression tranchant net avec la banalité du quotidien ; la réalité est portée à un autre niveau : la vérité trouve son sens par une voie autre que celle des habitudes stéréotypées.

HUMOUR ET LANGUE DES RESENTIS

Nous notons à l'intérieur de l'album, les faits linguistiques suivants :

130

- Le registre de la langue est familier, nous choisissons les exemples suivants pour le montrer : « Si c'était pas Ramadhan je t'aurais fait bouffer tes sardines une par une » (*Cilimascope*, p.10), « Et c'est pas donné ! » (*Documentaire*, p.17), « Combien ça fait ? » (*Les mandataires*, p.57).

- Les signifiants utilisés présentent des écarts aux normes de la langue : *Hoeufs* (p.11), *Egyptian navet* (p.12), *Wi!* (p.34), *Paraploui* (p.44), *Galopie démographante* (p.32).

- Slim utilise l'arabe dialectal à l'intérieur de ses écrits, les occurrences sont nombreuses : « Walou », « Skoutt ! », « Blam'zia ! », « Yamra ! », « Zidou wahad ! ».

Les équivalents des termes arabes sont : rien, tais-toi, il n'y a pas de quoi, oh femme, ajoutez un autre (parlant aux joueurs de l'équipe nationale).

La passion ébranle la langue et la rend hors du commun ; l'espace du texte est le lieu de cette déformation. Le sujet humoriste exprime un désir ardent d'infléchir la matière verbale dans le sens du composite et de l'hybridation. L'auteur procède à un émiettement continu de la langue, à une violence implacable et interminable sur la forme. À l'origine de la composition, se trouve le mouvement propre des mots, leurs attirances réciproques et leurs interactions. Les erreurs abondantes dans

l'album, sont intentionnelles et recherchées⁴. Les affects font apparaître de nouvelles configurations significatives ; une faille constante se produit entre les signes et le référent. Les mots acquièrent leur totale signification en fonction de la nouvelle forme et du nouveau sens que l'affectivité ne cesse à tout moment d'engendrer.

- Dans *Bidonvie* (p. 33), le rapport existant entre le signifiant et le signifié n'est régi par aucune loi logique. Ainsi le signifiant bidonville désigne un endroit très beau où vit *Cibien* une famille heureuse. Tout près de ce beau bidonville, se trouve : « un quartier hideux rempli de villas tristes et honteuses ». L'une d'elles est habitée par la famille *Aarien* : « Une famille de paysans qui a fui la campagne » ; quoique la villa se constitue de dix pièces « les Aariens préfèrent vivre entassés dans la cuisine sale pour avoir plus chaud ». Une nuit, un accident fâcheux vient aggraver leur situation : le petit *Aarien* est mordu par un énorme rat ; le lendemain 2 bulldozers de l'état viennent démolir la villa car « Aarien l'avait bâtie sans permis de construire ». Les signifiants (villa, bidonville) renvoient à des signifiés « non conventionnels » permettant l'accomplissement de certaines actions irrationnelles. L'humour joue sur le contraste à la fois sémantique (signifié) et formel (signifiant) : bidonville/bindonvie, Cibien / Aarien.

- Dans *Nuln* (p.46), Slim nous parle de *Khoudra Kula*. Le nom se compose de *Khoudra* équivalent de légumes et de *Kula* qui signifie « manger », un rapprochement s'établit entre ce nom et celui de Dragula. Le nom aussi peut avoir une autre explication : être une « grosse légume » en argot français signifie être une personnalité importante, avoir de l'influence. Le nom que choisit Slim, montre que le personnage est socialement haut placé et prépare le lecteur à la suite de l'histoire. *Khoudra Kula* est accusé d'avoir sucé le sang du peuple. L'avocat intervient pour rappeler que son client est le frère de Nuln : personnage haut placé. À ceci, le président de la cour de justice répond : « La cour réfute ce genre d'argument et rappelle que... Nul n'est au-dessus de la loi ». Le calembour réside dans le fait que le nom Nuln et la négation « nul n'est ... » se prononcent de la même façon mais possèdent deux sens complètement différents.

Le rythme passionné de la création dévoile les tensions des termes ; ceux-ci s'offrent à la lecture dans une prolifération incontrôlée, dans une traversée démesurée. Slim rompt la surface linguistique, défait et dénoue la langue pour la refaire et la renouer ; son goût est grand dans cette destruction, dans cette reconstruction continue de la matière verbale. La langue des affects se déploie en dehors de la fermeture, de l'immobilité, de l'achèvement : un véritable jeu se crée avec les signifiants et les signifiés. L'auteur met fin à l'unicité du signifié et amène une pluralité de lectures,

4 Lucie Olbrechts-Tyteca (1974) suppose l'existence d'un comique de la rhétorique, les schèmes argumentatifs sont pris comme objets de plaisanterie. Pour elle, comme pour Bergson, la principale fonction du rire, serait de corriger les abus du raisonnement que peut créer le langage. L'attention est attirée sur ce qui pourrait être considéré comme une erreur ou une faute.

exprimant une indépendance complète vis-à-vis du figé. Le rejet de la forme fixe et de l'unicité du langage font du fragment un jeu infini, une source intarissable de l'affectivité. Dans la sphère ludique, les signes linguistiques s'affranchissent de leur carcan qui les tenait enfermés : les mots se retirent de leur contexte habituel, se trouvant subitement affectés d'une énergie propre, d'un potentiel qui leur confère leur qualité d'instrument des ressentis.

L'HUMOUR PAR LE DESSIN

Une des caractéristiques principales de la bande dessinée est l'indissociabilité du visuel et de l'écrit. En effet, le médium se reconnaît par la présence de deux codes différents : l'image et le texte. L'affectivité est doublement mise en scène. La BD est une représentation graphique du monde, ce dernier est donné à voir d'une façon fortement subjective. Des paramètres différents entrent en jeu pour déterminer la perception du référent (le type de trait, les couleurs, le découpage, etc.). Le visuel et l'écrit forment un maillage étroit ; des modalités de lecture subjectives en découlent. Dans les termes de Thierry Groensteen :

« La cohésion syntagmatique, qui permet à la narration de se dérouler sans heurts, est assurée par la coopération entre séquence iconique et séquence linguistique. Cette coopération permet aussi au médium de jouer d'une très large gamme d'effets comiques, émouvants ou dramatiques. C'est sans doute dans l'humour que la complémentarité entre les deux instances conduit quelquefois aux trouvailles les plus subtiles. » (Groensteen, 1999,155)

Selon Jean-Charles Chabanne (1999), le matériel non-verbal peut par lui-même, produire l'effet comique. L'humour se signale autant par les mots que par les *gestes* des personnages : la mimique de ces derniers, leur regard, leur agitation traduisant leur désarroi et leur étourderie, produisent l'effet humoristique.

L'*incongruité gestuelle* est due parfois à une morphologie très caractéristique du personnage : en fonction des besoins du récit, le nez prend une longueur démesurée. Un nez très long est propice pour flairer, et correspond parfaitement au métier de douanier. Le « nez » dans la société algérienne désigne la fierté et l'honneur de la personne. *Bouazza Meskine* (pauvre de lui) possédant un nez très long, exerçait honnêtement son travail, par mégarde, il « avait tenté d'oser ouvrir pour fouiller la valise d'un T.H.P (type haut placé)... ». Le résultat : le nif de *Bouazza Meskine* est cassé par le type haut placé au bras démesuré. Les vignettes ci-dessous montrent le douanier accomplissant sa noble tâche.

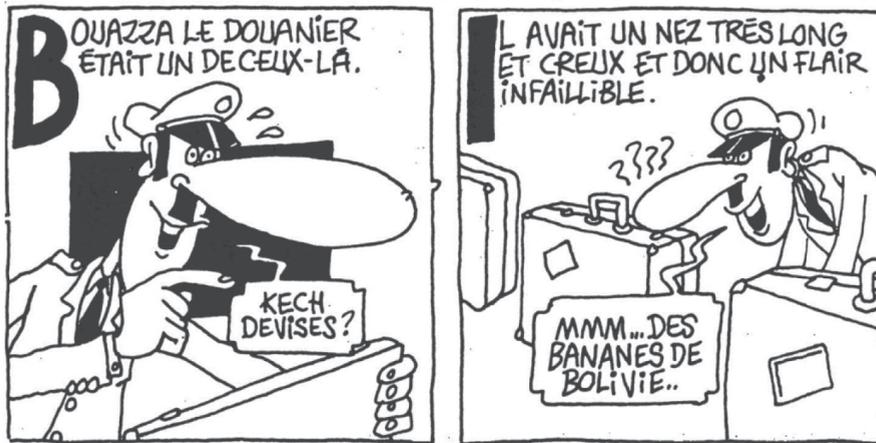


Figure 2 : Le nif de Bouazza le douanier. p.55

Le dessin sert à grossir un trait, à faire ressortir les caractéristiques du sujet. L'imagination prodigieuse de l'auteur lui permet d'accentuer le comique et de surprendre son lecteur ; de nombreuses situations amusantes sont ainsi créées, une source abondante d'idées saugrenues avive le récit, lui conférant attrait et vigueur. 133

Le dessinateur place généralement les personnages à l'avant-plan de la scène pour en faire le point de mire du lecteur ; effaçant tous les éléments (accessoires, décors) jugés non nécessaires à l'intelligibilité de la situation, le dessin de Slim tire sa force expressive de l'application de deux principes de la rhétorique iconique : l'*anthropocentrisme* et la *simplification*⁵ : l'image est abrégative et simplificatrice.

Le rôle du dessin est considérable dans la construction de l'effet humoristique ; bien des précisions ne sont fournies que par et travers le code iconique. Le visuel est souvent le prolongement de l'écrit ; l'image relaye l'incapacité de la langue à exprimer certains faits. Cela se remarque à différents niveaux, plusieurs effets deviennent possibles car : « N'en doutons pas : les possibilités en ce domaine sont en nombre presque infinies. Entre un texte et des images, unis graphiquement sur une page, bien des choses restent à inventer. » (Peeters, 154). L'effet humoristique est tributaire du raisonnement paradoxal, l'objet apparaît dans une forme inattendue. Le code visuel permet de traduire des métaphores, offrant au lecteur des images saugrenues.

⁵ Les deux principes sont expliqués par Thierry Groensteen dans son ouvrage *Système de la bande dessinée*. En général, le caractère de *simplicité* est la caractéristique du dessin narratif. À ce propos, l'auteur écrit : « Le dessin narratif; [...] évacue le plus souvent ce qui n'est pas nécessaire à l'intelligibilité de la situation représentée. Si la séquentialité l'oblige à certaines redondances, il n'en privilégie pas moins, à tout moment, les éléments qui présentent un caractère Infomatif immédiat, éliminant ou secondarisant le reste ». (Thierry, Groensteen, *Système de la bande dessinée*, 190).

Dans *Ramadhan 1408* (p.18), l'augmentation rapide des produits alimentaires se traduit par cette image montrant les marchands en train de voler durant le mois sacré.

Dans *Ammi Cmac* (p.27), le bédéiste ironise la montée puis la descente vertigineuse de l'un des membres du parti unique ; soulignant l'hypocrisie du personnage, Slim écrit : « *Ammi Cmac* est un pseudo militant ». Le dessin augmente la force sémique du terme « pseudo ». La deuxième vignette de la planche le fait apparaître enlevant son masque.



Figure 3. Ammi Cmac. p.27

Le dessin souligne l'aspect incongru du *cadre spatial*, l'une des fonctions de l'image étant justement de montrer en direct le lieu de l'action ; les personnages se trouvent souvent dans des endroits *insolites* : le lieu cesse d'être un décor neutre et devient une source de l'effet comique. Dans *Consensus* (p.37), Slim place les personnages dans une boîte de sardines pour illustrer le problème d'habitat. Le père a dû prendre du temps pour demander à sa famille s'il était nécessaire de déposer le dossier pour l'achat de la maison. *Consensus* est une planche faite de douze vignettes, dans les onze premières, seuls les propos des personnages sont visibles, c'est seulement au niveau de la dernière vignette qu'apparaît la boîte de sardine. « Être serré comme des sardines » signifie être serré les uns contre les autres. L'expression peut suggérer un autre sens : *mettre en boîte* c'est se moquer la naïveté de quelqu'un : déménager est impossible et la famille est trop crédule pour croire à un tel miracle.

La dernière vignette joue le rôle de gag, le bédéiste exploite l'imprévu pour susciter le rire : le dessin visualise l'expression et la rend plus concrète.

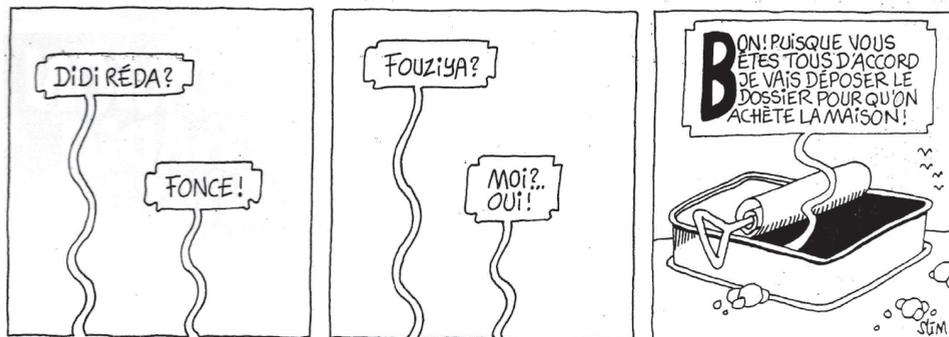


Figure 4. Consensus. p.37

Dans la BD, la dimension des objets est proportionnelle à leur importance dans la trame du récit : les tranches de navet prennent une dimension gigantesque dans ce monde hallucinant dessiné dans l'album *Egyptien navet* (p.12). Les éléments constitutifs du code visuel jouent un rôle prépondérant dans la production de l'effet comique, entre autres le *gros plan*. Le bédéiste peut mettre en exergue une toute petite partie du corps ou un objet d'une importance majeure dans le récit.

Dans *Yabon banana* (p.40), le bédéiste décrit un jeu : le yabon ; ce dernier consiste à mettre la banane dans un jerricane, « Ensuite et c'est là tout le charme du jeu, il faut essayer de la ressortir ». Slim ironise la pénurie des produits alimentaires dont souffraient les Algériens pendant les années 80, le rapprochement de l'objet dessiné est très significatif.

135



Figure 5. Yabon banana. p.40

Connotatif, le rapprochement est censé produire le rire ; le sens devient très précis. Grâce à l'image, le discours acquiert plus de force et de clarté.

LOGIQUE AFFECTIVE

Paul Grice (1979) répartit les différentes règles et sous-règles qui régissent la conversation en quatre catégories générales : quantité, qualité, relation et modalité. Pour une raison bien déterminée, il arrive que l'énonciateur transgresse les maximes conversationnelles ; commentant la raison de cette violation, Jacques Moechler avance le constat suivant : « Les maximes conversationnelles de Grice correspondent à des normes, qui ont pour propriété d'être respectées ou violées, le respect et la violation expliquant tous deux le mécanisme d'accès à l'implicite. » (Moeschler, 43)

Dans la BD, l'absurde émane d'un non-respect continu des maximes conversationnelles ; le recours à la fiction permet, par des mises en scène, de créer des situations d'où surgit une *incompatibilité*. L'impertinence *relationnelle* est la source de la richesse des informations (directes et indirectes) contenues dans la BD. Le *mensonge* se transforme en outil dramaturgique, en acte fondamental dans la situation d'énonciation : le plaisir du lecteur est de discerner le non-dit, de reconnaître le mensonge des énoncés et de l'apprécier.

136

Le bédéiste produit l'effet affectif et l'intensifie ; l'humour est le moyen propice pour réussir un tel objectif. À plusieurs endroits de l'album, la violation ouverte et délibérée de la maxime de vérité apparaît comme une source du comique de la scène.

L'Algérie est qualifiée pour le second tour « Et petit à petit, de victoire à victoire notre pays se retrouve finaliste », le peuple décide de construire « à chacun des joueurs de l'équipe un château dans le pays même qui abrita la coupe du monde 82 ». (*Espana 82*, p.30). Slim avance des propos mensongers en affirmant que les joueurs algériens ont très bien joué « ...grâce au tandem Bensaoula- Madjer-Belloumi, les Algériens écrasèrent l'équipe adverse : 9 à 0 ». Le nombre des buts marqués est une *hyperbole* qui permet de déceler le ton ironique des propos.

Selon la loi de quantité, la contribution doit contenir autant d'information qu'il est nécessaire ; l'auteur transgresse cette loi. Une forme d'ironie discursive consiste à donner soit plus d'informations qu'il ne faut, soit au contraire trop peu, mais jamais le prévu, le correct. Le bédéiste use des possibilités que lui offre la BD pour mettre en exergue certaines idées : par des accélérations, ralentissements, condensations et expansions, la BD engendre un univers qui lui est propre et à travers lequel se déploie l'affectivité.

À plusieurs endroits de l'album, le bédéiste laisse parler ses personnages ; les informations données en détail deviennent nécessaires pour découvrir leur caractère moral, et permettent de créer l'atmosphère comique de l'histoire.

- Dans *J'ai pas honde !* (p. 25), Slim laisse le directeur désespéré s'adresser

au lecteur pour lui parler de sa mésaventure. Afin d'obtenir la voiture tant désirée, le directeur avoue qu'il a fait d'incessantes concessions : le signifiant « honde » renvoie aussi bien à « honte » qu'à Honda.

Dans la BD, les personnages tiennent parfois des propos complètement superflus pour la compréhension du texte ; leurs paroles paraissent anodines mais dans le contexte, elles suscitent le rire et l'amusement. L'amorce de la dérision est de la sorte construite : les propos donnent le ton vers l'illogique et l'absurdité.

-Dans *Week-end* (p. 7), l'auteur décrit les nombreuses circonstances anecdotiques de la vie quotidienne. La situation finale se présente dans l'énoncé suivant : « À l'aube, j'ai raccompagné Karima chez elle et j'ai attendu le bus pour rentrer chez moi, en Algérie », la fin est très commune, et c'est bien cette insignifiance des faits racontés qui constitue le comique de la scène. Le lecteur suit l'auteur espérant qu'un changement se produise dans le déroulement des événements ; l'effet humoristique résulte de la *contradiction* produite d'une attente déçue et d'une banalité trop commune pour être racontée avec tant de détails. En insistant sur des choses banales, l'auteur les rend amusantes, les offrant à un lecteur dans un regard différent.

Cependant, la prolifération en termes n'est pas la norme dans l'album, car dans plusieurs planches, les mots se font rares : un rythme accéléré se construit par un effet de condensations. À l'intérieur du médium, l'ellipse joue un grand rôle dans la production de l'humour, Selon Mc Cloud (1999), le procédé constitue le moyen fondamental par lequel la bande dessinée restitue le temps et le mouvement : la séquence intermittente crée des vides que seule l'imagination du lecteur peut remplir. Raymond Bellour affirme :

« La séquence de mouvement doit être elliptique, intermittente, c'est-à-dire marquer des phases qui ménagent autant de grands vides dans lesquels l'imagination s'engouffre et travaille, à la fois par rapport à un avant et un après, contrairement à ce qui arrive avec la photo isolée... La séquence (et la séquence seule) donne à lire un comique [...]. » (Bellour, 98)

L'ellipse sert à reconstituer la partie manquante, sa fonction est de réaliser des bonds plus ou moins importants dans le temps et l'espace. Ceci est apparent dans plusieurs planches de l'album ; à titre indicatif, nous pouvons citer: *Un des nombreux exploits de Maachou le superman algérien anti-zbel* (p. 38), et *Maamar superman privé non exploiteur* (p.41). La séquence hâte sa conclusion, le début précipite la fin ; par ailleurs, l'enchaînement insolite cause-effet constitue un gag qui dans le continuum narratif, produit un effet de soudaineté causant la surprise du lecteur et suscitant son rire et son amusement.

Le discours humoristique se caractérise foncièrement par un dérèglement causal, une disproportion logique. L'humour fonctionne sur une logique de *rupture* : les chaînes causales cessent pour un moment de fonctionner ; les aventures ne se

racontent pas selon la logique usuelle des faits (le principe d'effet et de conséquence), le « Qui? » et le « Pourquoi? » doivent être cherchés hors-le-champ du *rationnel*.

- Jilali⁶ est un charmeur de serpents, avec sa flûte, il fait danser les reptiles. (*Le charmeur de serpents*, p. 22) « Les gens étaient heureux. Les serpents aussi », un événement se passe et va changer sa vie. « Un beau jour quelqu'un venu d'Alger lui fit une drôle de proposition », on a besoin de ses services et il sera très bien récompensé : « Vous aurez un logement, une voiture et des primes !... ». Son travail consiste à jouer avec la flûte pour faire monter la courbe du graphique de production. Le dénouement est heureux, car « la Sonapic fut sauvée de la faillite grâce à Jilali ».

- Dans *Landing* (p. 16), les personnages se trouvent dans une situation critique : la scène se passe à bord d'un avion qui risque de tomber ; comme solution, le commandant de bord ordonne de mettre les portes sur « manuel » ! Il propose une inversion de poussée (quelle sera donc la destinée des voyageurs dans ce cas ?). À la fin de l'histoire, les deux personnages se proposent d'aller prendre un petit café, très contents d'avoir accompli à merveille leur mission.

La fiction laisse libre cours à l'irrationnel, faisant pénétrer dans un ordre du monde où l'explication des phénomènes échappe à la rationalité socio-humaine. La chaîne des causalités ne peut se reconstituer rationnellement, la fin de l'histoire dans la BD surprend le lecteur : l'imagination se mêle à la réalité lui conférant un nouveau aspect. Selon la notion d'*incongruité*⁷, l'humour apparaît parce que les attentes du sujet issues de son expérience antérieure et correspondant à ses propres représentations, sont brutalement contredites : l'imprévu prend la forme d'un jeu. L'auteur passe de la signification plus ou moins évidente à une autre plus ou moins inattendue. Le lecteur est tiré vers la chute de l'histoire qu'il ne peut deviner, son amusement ne fait par conséquent que s'accroître : le récit devient un jeu permanent d'*attentes* et de *surprises*. La coopération du lecteur devient extrêmement nécessaire face à des éléments en dehors de la notion de *vraisemblable* ; il doit constamment déterminer l'ensemble des idées sur lesquelles s'appuie le texte, et de ce fait, participer dans l'acte de la créativité faisant appel à sa propre imagination.

6 L'écart se manifeste ici au niveau phonétique. La suppression de « d » dans « Jilali » constitue une erreur intentionnelle qui contribue dans la production et l'accentuation de l'effet comique de la scène.

7 Dans *Ironie paradoxale et ironie poétique*, Monique Yaari indique que le terme d'incongruité renferme ceux de contraste, contradiction, contraire et de non-sens, la présence de l'élément incongru dépend de sa perception. Elle affirme : « un trait est toujours présent : c'est l'incongruité, c'est-à-dire la juxtaposition de deux ou plusieurs éléments qui, dans un certain contexte, ne « vont » pas ensemble » (Monique, Yaari, *Ironie paradoxale et ironie poétique*, 16).

CONCLUSION

L'objectif de cet article a consisté à décrire l'aspect affectif de l'humour dans *Il était une fois rien* du bédéiste algérien Slim. Les mœurs de la société, ses tares et ses travers prêtent à rire et perdent leur aspect figé pour se transformer en situations saugrenues suscitant chacune un perpétuel amusement. La description de la société se fait avec un esprit détaché ; en prenant du recul, le sujet humoriste se met en position de force. Avec les mots, il essaie de vaincre son malaise et dépasser son angoisse. À l'intérieur de l'album, Slim crée des histoires comiques présentant chacune des personnages dans leur vécu quotidien. Par un emploi subtil de différentes constructions discursives et *narratives*, l'auteur accentue le comique et le rend très perceptible. L'humour se révèle au niveau de la forme et du contenu : le rythme de la séquence, les continuelles surprises, les détours et les non-dits constituent des éléments utilisés afin de créer l'effet humoristique à l'intérieur de l'album. La langue devient le truchement d'une vérité purement subjective. L'alternance codique sert à traduire les affects, son emploi est stratégique ; en outre, la transgression de la norme linguistique se fait opérante. Les mots quittent leur voie naturelle, le signifiant s'accordant souvent avec un signifié inattendu. Le *code visuel* contribue à la création de l'humour dans la situation ; Slim applique des techniques de l'art iconique pour amuser son lecteur. L'image confère plus de vitalité et de rigueur aux énoncés.

Par ailleurs, l'humour résulte d'une violation constante du *principe de réalité* ; les ruptures au niveau textuel et iconique sont un déclencheur fondamental de l'effet comique. Le bédéiste construit un monde dont le fonctionnement est inhabituel. Le sentiment *irrationnel* très apparent dans le discours, s'inscrit dans une stratégie communicative : l'écriture humoristique prend l'apparence d'un jeu subtil sur la réalité. La BD libère de l'ordinaire insignifiant, installant l'imagination dans le domaine de l'insolite et de l'imprévu ; des situations amusantes sont créées par une déformation intentionnelle du vécu : le référent acquiert une singularité surprenante. Les témoignages sur le monde réel ainsi que sa description se présentent d'une façon susceptible d'émouvoir le lecteur. Grâce à ces procédés variés, ce dernier est orienté vers un univers à l'écart de l'habituel et du prévu.

BIBLIOGRAPHIE

Album

SLIM. (1989) 2002. *Il était une fois Rien*. Alger, ENAG.

Ouvrages théoriques

BELLOUR, Raymond. (1990) 2002. *L'entre –images. Photos. Cinéma. Vidéos*, Paris, La Différence, 98p.

BERGSON, Henri. (1900) 1983. *Le rire*, Paris, Puf.

ESCARPIT, Robert. (1960) 1991. *L'humour*, Paris, Presses universitaires de France.

Coll. « Que sais-je? », 44p.

CHABANNE, Jean-Charles. 1999. « Verbal, paraverbal et non verbal dans l'interaction verbale humoristique ». *Approches du discours comique*, actes de la journée d'étude Adiscom-Corhum (juillet 1995), dir. J.-M. Dufays et L. Rosier, Bruxelles, Mardaga, coll. « Philosophie et langage », p. 35-53.

FREUD, Sigmund. (1905) 1992. *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, traduit de l'allemand par Messier D., Paris, Gallimard.

GRICE, H. Paul. 1979. « Logique et Conversation ». *Communications*, n° 30, p. 57-73.

GROENSTEEN, Thierry. 1999. *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 155p.

GROENSTEEN, Thierry. 2007. *La bande dessinée mode d'emploi*, Liège, Les impressions nouvelles, 153 p.

KANT, Emmanuel. (1790) 1990. *Critique de la raison pure*, traduit de l'allemand par Delamarre, A. et Marty F., Paris, Gallimard.

McCLOUD, Scott. (1993) 1999. *L'art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Ggraphic.

140

MOESCHLER, Jacques. 1985. *Argumentation et conversation Eléments pour une analyse pragmatiques du discours*, Paris, Hatier-credif, 43p.

OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. 1974. *Le Comique du discours*, Bruxelles, Éd. de l'ULB.

PEETERS, Benoît. 1998. *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion Casterman, 154 p.

SAREIL, Jean. 1984. *L'écriture comique*, Paris, Presses universitaires.

SCHOPENHAUER, Arthur. (1819) 2004. *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, Puf.

SIBONY, Daniel. 2010. *Le sens du rire et de l'humour*, Odile Jacob.

YAARI, Monique. 1988. *Ironie paradoxale et ironie poétique*, Copyright, Summa Publications, 16p.

Webographie

MORIN, Christian. 2002. « Pour une définition sémiotique du discours humoristique » Protée, vol. 30, n° 3. p. 91-98. URI: <http://id.erudit.org/iderudit/006872ar> DOI: 10.7202/006872ar consulté le 30/3/2015.