

Université de Poitiers
École Européenne Supérieure de l'Image

**Le style graphique composite dans la bande dessinée :
histoire, théorie et applications narratives**

mémoire présentée en vue de l'obtention
du master 2 en bande dessinée

par

Álvaro Nofuentes

sous la direction de

**Thierry Groensteen
et Lambert Barthélémy**

**Le style graphique composite dans la bande dessinée :
histoire, théorie et applications narratives**

Université de Poitiers
École Européenne Supérieure de l'Image

À Manuela, merci pour être toujours là pendant ces deux années.

*Je souhaite adresser ici mes remerciements
à Thierry Groensteen et Lambert Barthélémy pour
ses remarques et corrections, ainsi qu'à mes bons amis
Pierre-Laurent Daures, Émilie Fabre et Morgane Parisi.*

Sommaire :

Introduction

1. : L'hétérogénéité graphique dans l'histoire de la bande dessinée

1.1. : Art et expérimentation

1.2. : La *polygraphie* au XIXe siècle

1.3. : L'arrivée des *comic strips*

1.4. : Les *comic strips* à partir des années trente et la naissance des *comic books*

1.5. : L'*underground* comme retour à la liberté de création

1.6. : Le style composite dans les années quatre-vingt

1.7. : L'hétérogénéité graphique au XXI^e siècle, un nouveau paradigme

1.8. : Le manga et le style à facettes

2. : Des traits qui se lissent

2.1. : L'hétérogénéité graphique sous le prisme de la narratologie

2.2. : Quelques spécificités de l'hétérogénéité graphique

3. : Possibles applications du style composite en bande dessinée

3.1. : Les sentiments en bande dessinée

3.2. : Poétique du dessin séquentiel

Conclusions

Introduction :

La situation actuelle dans l'industrie de la bande dessinée donne peut-être à voir le moment de liberté créative le plus important depuis la naissance de ce genre. Le prestige de certains romans graphiques tels que *Maus* d'Art Spiegelman ou *Persepolis* de Marjane Satrapi ont favorisé l'accès massif du lecteur adulte au neuvième art¹, et la consolidation de labels alternatifs tels que *L'Association* en France ou *Fantagraphics* aux États Unis ont normalisé la publication de bandes dessinées à prétentions nettement artistiques. Le succès de ces maisons d'édition alternatives entre autres a conduit à ce que les éditeurs grand public s'intéressent aussi à des produits considérés comme « risqués » quelques années auparavant, mais a aussi aidé à diffuser le travail d'autres maisons d'édition plus avant-gardistes et minoritaires telles que *Le Dernier Cri* ou *PictureBox Inc.* Ainsi, comme Santiago García l'a remarqué², l'auteur de bande dessinée qui a commencé sa carrière au vingt-et-unième siècle est dans une situation de liberté « naturelle », liberté que les auteurs de l'underground ou de la bande dessinée alternative des générations précédentes ont du d'abord gagner. La multiplication des formats en support papier, la prolifération de publications indépendantes et l'irruption de la bande dessinée numérique ont été aussi fondamentales pour la situation de diversité actuelle.

Quelles ont été les conséquences de ce nouveau paradigme sur le contenu thématique et formel de la bande dessinée ? La variété de sujets abordables s'est multipliée, avec la prolifération de récits intimistes et autobiographiques plus orientés vers le public adulte, et la quantité de registres graphiques est maintenant plus vaste que jamais. Ce contexte de liberté a mené à certains auteurs à questionner le dogme de la lisibilité et à briser délibérément l'illusion diégétique, afin de donner priorité à l'expérimentation graphique et formelle.

Cet essai s'intéresse à ces travaux expérimentaux, et plus spécifiquement

1 Notamment en Amérique du nord et dans l'Europe non-francophone, où la bande dessinée était plus stigmatisée en tant que lecture enfantine ou adolescente.

2 Santiago Garcia, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, p.267.

aux bandes dessinées où le style graphique se présente comme polymorphe, c'est à dire, aux œuvres où l'auteur a décidé d'employer une multiplicité de registres graphiques différents. Le premier à envisager cette possibilité a été l'auteur italien de bande dessinée et peintre Renato Calligaro, qui parlait de « l'hétérogénéité stylistique »³ en tant que véhicule pour aboutir à une bande dessinée d'avant-garde non ancrée dans le récit. L'étonnant ici est qu'aucun texte n'a été publié sur le style à facettes en bande dessinée⁴, ni avant ni après Calligaro. J'ai donc été contraint à partir de rien et à construire moi-même mon objet d'étude.

Si comme le dit Gérard Genette, le style est « la manière de faire ce qu'on fait »⁵, l'hétérogénéité graphique ne serait pas l'utilisation de plusieurs styles, mais plutôt l'application d'un seul style polymorphe capable de représenter la complexité, mais aussi les incohérences et les contradictions de l'esprit de l'auteur. De cette façon, j'oppose cette notion de style composite à l'idée d'un style fixe et immuable, mais aussi à la tendance de voir les œuvres à multiplicité de registres graphiques comme des travaux forcément fragmentaires. Ainsi, selon Meyer Schapiro :

« Dans un organisme complexe, les parties sont dissemblables et leur intégration est plus une affaire d'interdépendance fonctionnelle que de répétition du même schéma à travers tous les organes. »⁶

L'hétérogène est, dans ce mémoire le « *caractère de ce qui est constitué d'éléments de nature différente* », ou l'ensemble « *dont les éléments sont de nature différente et/ou présentent des différences de structure, de fonction, de répartition* », mais pas forcément ce « *qui manque d'unité* »⁷. Les bandes dessinées à style composite ne donnent pas le même type de cohérence graphique que les bandes dessinées conventionnelles à style

3 Renato Calligaro, « De la poésie dans la bande dessinée d'avant-garde », texte inédit.

4 Deux textes sur l'hétérogénéité graphique écrits par Thierry Groensteen seront bientôt publiés, le premier paraîtra dans les actes du colloque sur « L'hybridation texte et image » qui a eu lieu à l'Université François-Rabelais de Tours en Mars 2011, et le deuxième se trouvera dans *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011. J'ai emprunté le concept d'hétérogénéité graphique à l'auteur, et ses analyses de cet objet d'étude ont influencé considérablement ma recherche.

5 Gérard Genette, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991.

6 Meyer Schapiro, « La notion de style », cité dans Anne Herschberg Pierrot, *Le style en mouvement : Littérature et art*, Paris, Belin, 2005, p. 92.

7 Ces trois définitions sont prises des dictionnaires de langue française *Mediadico*, *TFL* et *Larousse* respectivement.

homogène, mais cela ne veut pas dire que la multiplicité de registres graphiques que celles-ci mettent en jeu soit arbitraire. Il s'agit, comme on le verra, de chercher un autre type de cohérence interne, liée au rapport entre le graphisme et le scénario ou au développement et à l'autonomie de la matière graphique. Dans mon travail je me réfère à ce phénomène aussi par des noms tels que style à facettes ou style composite, qui sont pour moi synonymes de cette hétérogénéité graphique que je viens de définir.

Structure du mémoire :

Ce mémoire se structure en trois chapitres qui visent à aborder le sujet de trois points de vue différents : l'histoire de la bande dessinée, le champ théorique et méthodologique et la création artistique.

Dans la première partie, « L'hétérogénéité graphique dans l'histoire de la bande dessinée », on verra l'évolution du style à facettes dès la *polygraphie* propre aux auteurs du XIX^e siècle jusqu'au contexte d'expérimentation graphique actuel, en passant par un XX^e siècle où le style composite disparut presque complètement au bénéfice de l'illusion diégétique et de la place hégémonique occupée par le récit dans cette période. J'analyserai aussi l'utilisation que les dessinateurs japonais font du style à facettes, conséquence d'une façon de concevoir la bande dessinée complètement différente de celle des auteurs occidentaux.

Dans le deuxième chapitre, « Des traits qui se lissent », j'ai tenté une approche théorique du style composite en bande dessinée, en partant des théories sur la *graphiation* de Philippe Marion pour rechercher ensuite ce qu'ont en commun les bandes dessinées hétérogènes du point de vue de leurs structures, leurs conditions de production et les sujets qu'elles abordent. Je me suis principalement intéressé ici à la façon dont la rupture de l'effet illusionniste est conçue par l'auteur et perçue plus tard par le lecteur, et à la façon dont l'utilisation d'un style à facettes modifie le rapport émetteur/récepteur.

Finalement, dans « Possibles applications du style composite en bande

dessinée » je mène une réflexion à partir de mes propres préoccupations d'auteur de bande dessinée, spéculant sur les possibles applications du style à facettes du point de vue de la création artistique. Dans la première partie de ce chapitre je m'interroge sur la possibilité de s'appuyer sur la capacité expressive de la ligne et de la couleur afin de renforcer la représentation graphique des émotions des personnages que décrit la physiognomonie. La deuxième partie est une réflexion sur la bande dessinée poétique, vue comme un laboratoire d'expérimentation graphique et séquentielle.

Dans ce travail, j'ai cherché à étudier d'un point de vue multidisciplinaire un sujet qui n'a suscité pratiquement aucune réflexion de la part des théoriciens de la bande dessinée jusqu'à ce jour, mais qui se révèle de plus en plus être l'une des pierres angulaires de l'expérimentation artistique dans ce domaine.

1. : L'hétérogénéité graphique dans l'histoire de la bande dessinée

Le but de ce chapitre est d'analyser comment le concept d'hétérogénéité graphique dans la bande dessinée a évolué depuis le XIX^e siècle jusqu'à nos jours. Ce parcours historique se veut sommaire plutôt qu'exhaustif, et les œuvres citées sont celles que j'ai considérées les plus représentatives de chaque époque.

Il y a une question clef au centre de cette étude : quelles sont les conditions pour que l'hétérogénéité graphique soit possible ? Comme on le verra, tout n'est pas possible dans toutes les époques ; l'hybridation graphique n'a pu apparaître que dans un contexte de reconnaissance culturelle et sociale de la bande dessinée. Les exercices de réflexion formelle de ce type demandent un public entraîné, capable de les assimiler. Comme E.H. Gombrich le souligne :

« Dans le développement de l'invention visuelle interviennent toujours deux points de vue - celui de l'artiste qui découvre et celui du public qui doit être prêt à prendre part au jeu. Peut-être le public n'est-il disposé à accomplir cet effort que lorsque l'idée de novation, de découverte, de progrès, a par ailleurs pu acquiescer quelque lustre. »⁸

Tandis que depuis le début du XX^e siècle les arts plastiques et narratifs ont subi un processus d'émancipation plus ou moins fort par rapport à la représentation, la bande dessinée, qui n'a pas connu d'avant-garde historique, a dû attendre les années soixante du vingtième siècle pour trouver une atmosphère favorable aux premières expérimentations graphiques et narratives. En fait, elle s'est catapultée directement du classicisme à la postmodernité, et ce décalage a principalement résulté de deux causes: sa considération en tant qu'art de masse et la place

⁸ E. H. Gombrich, *L'art et l'illusion, psychologie de la représentation picturale*, Paris, Phaidon, 2002, p. 323.

privéligiée qu'a toujours occupée le récit dans la tradition de la bande dessinée.

1.1. : Art et expérimentation :

Pour trouver les origines de l'hétérogénéité graphique on doit remonter à la littérature du XIX^e siècle, et notamment au concept de plurilinguisme entériné par Mikhaïl Bakhtine dans *Esthétique et théorie du roman*⁹. Cette notion fait référence au dialogue entre les différents niveaux du langage écrit au sein d'un même ouvrage. Le roman, selon lui, naît d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du langage. À l'origine du plurilinguisme se trouvent des écrivains du XIX^e siècle tels que Dickens ou Sterne :

« Dans le roman humoristique anglais, nous trouvons une évocation parodique de presque toutes les couches du langage littéraire parlé et écrit de son temps. Il n'y a guère un seul roman de ces auteurs classiques qui ne constitue une encyclopédie de toutes les veines et formes du langage littéraire. »¹⁰

Or il n'est pas exclusif du discours parodique ; chez Dostoïevski, par exemple, la polyphonie vient de la confrontation du grotesque, du fantastique et de la profondeur philosophique, et est liée au concept d'inachèvement :

« C'est précisément au cours du processus de destruction de la distance épique, de familiarisation comique du monde et de l'homme, d'abaissement de l'objet de la représentation artistique au niveau d'une réalité actuelle, fluide et inachevée, que s'est constitué le roman. »¹¹

Ce dialogue entre différents registres de discours peut s'appliquer à la bande dessinée ; en fait, c'est le même principe dont les auteurs *manga* se serviront un siècle plus tard avec l'interaction de plusieurs registres graphiques au sein d'un même récit. Mais si la confrontation de divers niveaux du discours écrit intervient au XIX^e siècle, c'est au début du vingtième que l'expérimentation sur le langage littéraire rend le récit

9 Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, éditions Gallimard, 1978.

10 *Ibid.* p. 122

11 Mikhaïl Bakhtine, *Marxisme et philosophie du langage*, Paris, éditions Gallimard, 1978, p. 472.

nettement accessoire. Comme Félix de Azúa écrit dans *Autobiografía sin vida (Autobiographie sans vie)*:

« Le sérieux du monde affirme que le grand roman s'appelle (en plus de Flaubert) Proust, James, Kafka, Joyce, Faulkner, Céline, ou Beckett. C'est à dire, ceux qui avec l'excuse de raconter un amour rocambolesque, une indécence anglaise, la névrose de l'ennui, une nuit de bringue, un lynchage, la Deuxième Guerre Mondiale, ou un bâillement, en réalité procèdent à des constructions linguistiques d'indubitable poésie littéraire, c'est à dire que les finalités sont ces constructions en tant que constructions littéraires. »¹²

Ou encore :

« Et tous [ces auteurs] montrent dans leurs courriers personnels une indifférence olympienne pour « l'intrigue », c'est à dire, pour ce qui est propre et irremplaçable au roman, ce qui le maintient attaché à l'ancien rituel du souk et du feu. »¹³

Ainsi, dans *l'Ulysse* (1922) de James Joyce, les faits racontés sont peu significatifs : ils se limitent aux pérégrinations de Leopold et Molly Bloom et de Stephen Dedalus pendant le déroulement d'une seule journée de sa vie. Chaque chapitre du roman est écrit avec un style littéraire différent, et on peut même apprécier la juxtaposition de plusieurs styles au sein d'un même chapitre. La transition du discours dramatique au courant de conscience ou l'interpénétration parodique des styles épique et administratif est la norme plutôt que l'exception dans le roman de Joyce.

L'un des principaux arguments pour maintenir la bande dessinée hors du champ de l'expérimentation a été qu'elle entretient un lien indiscutable avec la narration, ce qui s'applique aussi sans doute au roman (ce n'est pour rien que la littérature a été l'art sur lequel se sont basées les premières théories narratologiques¹⁴). L'autre, plus plausible, était sa

12 « La seriedad del mundo afirma que la gran novela se llama (además de Flaubert) Proust, James, Kafka, Joyce, Faulkner, Céline o Beckett. Es decir, aquellos que con la excusa de contar un amor rocambolesco, una indecencia inglesa, la neurosis del tedio, una noche de farra, un linchamiento, la Segunda Guerra Mundial, o un bostezo, en realidad proceden a constructos lingüísticos de indudable poesía literaria, o lo que es igual, cuyo fin son los propios constructos en tanto que constructos literarios. » Félix de Azúa, *Autobiografía sin vida*, Barcelone, Mondadori, 2010, p. 163. Traduction personnelle de l'espagnol.

13 « Y todos muestran en su correspondencia una olímpica indiferencia por el « argumento », es decir, por lo propio e insustituible de la novela, lo que la mantiene atada al viejísimo ritual del zoco y del fuego. » *Ibid.*, p. 165. Traduction personnelle de l'espagnol.

14 Les premiers auteurs à développer la narratologie en France ont été Tzvetan Todorov,

considération en tant qu'art populaire : des tentatives telles que les *Abstract comics* (2009) compilés dans l'anthologie d'Andrei Molotiu n'étaient pas possibles pendant le *boom* du comic strip ou dans l'âge d'or des super-héros, tout simplement parce qu'elles étaient inconcevables, autant pour les auteurs que pour le public : elles auraient eu le même effet que la peinture d'une crucifixion baroque en plein Égypte pharaonique.

Les arts plastiques suivirent une voie parallèle à celle de la littérature pendant les avant-gardes historiques : celle d'un détachement progressif de la représentation de référents réels, à laquelle se substitua une réflexion sur les codes internes et intrinsèques à chaque langage et qui déboucha sur l'abstraction picturale et sculpturale. La peinture narrative était définitivement morte avec l'impressionnisme, et l'apparition de la photographie au XIX^e siècle avait rendu le caractère représentatif de la peinture complètement accessoire.

L'autre grand art populaire du vingtième siècle à côté de la bande dessinée, le cinéma, connut aussi une période d'expérimentation liée notamment à certains mouvements comme le futurisme ou le cubisme de Fernand Léger avec son *Ballet Mécanique* (1924). Néanmoins, il ne s'agit que de certains cas isolés de cinéma fait par des artistes plasticiens. La quasi-totalité de la production filmique jusqu'aux années soixante se caractérise par sa vocation grand public. Les premiers réalisateurs de cinéma à se proclamer eux-mêmes des artistes (avec peut-être la précoce exception d'Orson Welles) furent les responsables des nouveaux cinémas européens, notamment ceux de la Nouvelle Vague. C'est pendant cette époque qu'apparaissent les expériences qui forcèrent les limites du récit, telles que *Pierrot le Fou* (1965) de Jean-Luc Godard.

Néanmoins l'image-mouvement cinématographique a une tendance naturelle à « devenir » récit. En même temps, les changements de style risquent de passer inaperçus à cause de l'effet d'homogénéisation donné par l'image filmée et la temporalité mimétique propre à l'audiovisuel : la représentation cinématographique, en tant qu'image transitive, a un fort

Gérard Genette et A.J. Greimas, tous théoriciens littéraires et du langage.

pouvoir de naturalisation du filmé. La physicité propre à la matière concrète (puisque même les effets spéciaux et les images en 3D sont faits pour paraître « réels ») fait que les changements de registre au septième art se sont focalisés sur la photographie (c'est à dire, le traitement de l'image) et les codes propres à chaque genre (passer des codes narratifs du polar à ceux propres au thriller, par exemple). La réalité ne pourra jamais se transformer de la même manière que le trait graphique. Cependant, il en va différemment du cinéma d'animation, qui est pour certains la passerelle entre la bande dessinée et le cinéma. Pour citer Thierry Smolderen :

« Le cinéma en prise de vue réelle fonctionne par analyse homogène et mécanique du continu, tandis que l'approche de la BD et du dessin animé reste essentiellement intensive et synthétique. Ceux qui suivent cette voie ne perdent jamais de vue qu'ils mettent en scène des « choses mentales ». »¹⁵

Le lien historique entre la bande dessinée et le cinéma d'animation est évident : au début du XX^e siècle, des auteurs tels que Winsor McCay croisaient d'un langage à l'autre d'une façon assez naturelle. McCay était aussi un grand admirateur d'A.B. Frost, le premier *cartoonist* à s'inspirer de la chronophotographie de E. Muybridge pour créer des images qui débordaient d'énergie et de mouvement. L'effet du mouvement suspendu inspiré de la chronophotographie deviendra l'un des codes graphiques les plus utilisés par les *cartoonist* au début du XX^e siècle.

Les exemples de transformations et déformations expressives d'un motif sont abondants dans le cinéma d'animation, mais ceux-ci sont, le plus souvent, liés à l'élasticité des traits et des émotions des personnages, l'une des caractéristiques principales des *cartoons*. Même quand certains réalisateurs tels que Tex Avery peuvent arriver à transformer complètement les traits basiques de leurs personnages en fonction des stimuli auxquels ils sont exposés, les héros de ces *cartoons* ont une tendance naturelle à retourner à leur forme primitive une fois disparus ces stimuli.

Le changement de style graphique proprement dit est un recours plutôt

15 Thierry Smolderen, « Images pensantes : bande dessinée, dessin animé, mondes de synthèse », dans Gilles Ciment (dir.), *CinémAction : cinéma et bande dessinée*, Paris, Corlet-Télérama, 1990, p 171.

rare dans le cinéma d'animation. Les exemples les plus abondants se trouvent, une fois plus, au Japon, dans la production d'*animes* et *ovas*, la plupart d'entre eux tirés de *mangas* à succès. Bien que la majorité de ces productions animées suivent des codes aussi stricts pour les transformations graphiques que leurs équivalents de papier, certaines d'entre elles proposent toutefois des exercices de style hors norme, comme dans le cas de *Mind Game* (2004), film du réalisateur Masaaki Yuasa tiré d'un manga de Robin Nishi. Signalons enfin que certains films en prise de vue réelle ont recours à l'incrustation de scènes animées, donnant l'exemple le plus évident de style à facettes qu'on puisse trouver au cinéma, comme dans *Natural Born Killers* (1994) d'Oliver Stone.

1.2. : La *polygraphie* au XIX^e siècle :

Pour les illustrateurs anglais du XIX^e siècle le changement de registre graphique était une pratique habituelle. Dans *Naissances de la bande dessinée*¹⁶ Thierry Smolderen utilise le concept de *polygraphie* pour définir la confrontation des registres populaires de l'image, comme la satire graphique ou les emblèmes, avec les plus élevés, comme la peinture d'histoire. A partir de la friction entre ces deux registres naît un nouveau type de langage capable de représenter fidèlement les tensions de son temps. Le premier à se servir de la *polygraphie* en tant qu'arme contre la pensée normative fut, selon Smolderen, le peintre et graveur anglais du XVIII^e siècle William Hogarth, auteur qui deviendra l'une des influences majeures des illustrateurs au XIX^e siècle, notamment à cause de la fascination provoquée par ses romans en estampes¹⁷. L'auteur anglais applique pour cela les codes graphiques et la haute rhétorique de la peinture narrative à des sujets considérés comme « vulgaires » à l'époque.

Bien que Thierry Smolderen s'inspire de la *polyphonie* de Bakhtine pour introduire le concept de *polygraphie*, cela ne veut pas dire que l'une soit

16 Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2009.

17 Je me sers ici de l'application faite par Smolderen de l'expression introduite un siècle après par Töpffer.

l'équivalente de l'autre. Certes, littérature et illustration allaient encore main dans la main au XIX^e siècle, notamment grâce aux romans illustrés publiés en fascicules : les influences et contaminations entre un langage et l'autre étaient la norme plutôt que l'exception, mais ce n'est pas la seule raison pour laquelle l'utilisation de la *polygraphie* devint d'usage courant de la part des illustrateurs de l'époque. L'hybridation graphique était principalement le moyen utilisé par les dessinateurs humoristiques pour échapper à l'académisme et à la pensée normative.

Il faut souligner que, bien que le changement de style de dessin était l'un des recours utilisés par les illustrateurs du XIX^e siècle pour créer des hybridations graphiques (à partir de l'imitation du dessin d'enfant ou l'utilisation du graffiti, comme chez George Cruikshank), la *polygraphie* ne fonctionne pas comme équivalent de l'hétérogénéité graphique. Cette dernière est juste l'une des formes que peut prendre la *polygraphie*, qui est comme on vient de le voir, un concept bien plus vaste fondé sur la confrontation de plusieurs registres graphiques appartenant à la haute et la basse culture, mais qui ne se limite pas forcément aux dessinateurs du XIX^e siècle. J'utilise encore les mots de Thierry Smolderen :

« De William Hogarth à Winsor McCay, l'histoire de l'illustration humoristique s'est structurée autour du combat qu'elle a toujours mené contre les académismes et les produits stéréotypés issus des procédés industriels. La variété du monde vivant est infinie, comme la diversité des langages visuels capables d'en styliser tel ou tel aspect. Depuis Hogarth, les illustrateurs de cette veine se sont approprié le postulat sur lequel est aussi fondé le roman moderne : le style est un système de styles, le langage est un système de langages. »¹⁸

L'un des exemples paradigmatiques de style graphique composite dans les romans en estampes post-Töpfferien du XIX^e siècle est *Histoire de la sainte Russie* (1854), la dernière bande dessinée réalisée par Gustave Doré. À travers un texte illustré de cinq cents xylogravures, Doré fait un parcours de l'histoire du peuple russe de ses origines à 1854, date de publication du roman, mais aussi du début de l'intervention de la France et de l'Angleterre dans la guerre de Crimée. Le livre, écrit dans un ton satirique qui ridiculise les russes à base d'une accumulation d'idées reçues, donne néanmoins un

¹⁸ *Naissances de la bande dessinée, op. cit.*, p. 140.

résultat très drôle et ingénieux.

Le densité du récit dans *Histoire de la sainte Russie* est celle de la chronique¹⁹, c'est à dire, de la narration réduite à sa macrostructure, en opposition aux romans en estampes de Töpffer, plus descriptifs et proches de la bande dessinée actuelle dans sa forme. Le dispositif créé par Doré peut nous sembler archaïque par rapport aux histoires de Töpffer, or même si l'autonomie de l'image par rapport au texte est rare, on trouve des solutions graphiques novatrices à chaque page, qui naissent pour la plupart du jeu établi entre le texte et l'image. Deux d'entre elles méritent particulièrement notre attention : la tache rouge qui résume le règne d'Ivan-le-Terrible (p 89) et les cases vides de la page 7, qui n'ont pas été dessinées car, selon l'auteur, il s'agit d'événements trop ennuyeux pour être représentés. Le degré d'iconicité dans la représentation oscille aussi tout au long de l'ouvrage du réalisme le plus virtuose au gribouillage le plus simple. L'hybridation visuelle est soulignée depuis la première page (*fig. 1*), dans laquelle trois niveaux différents de densité graphique se confrontent en trois cases consécutives : 1-l'obscurité des ténèbres ; 2-des traits isolés sur fond blanc qui représentent l'origine de l'histoire ;3- la représentation naturaliste d'un paysage glaciaire. Ces différents niveaux de densité graphique nous accompagneront tout au long du récit. Ainsi, des schématisations graphiques comme la vue en coupe des espaces ou les cartes se juxtaposent aux schématiques silhouettes noires, et les trames d'ombre cohabitent avec les traits de ligne claire. Comme Thierry Smolderen remarque, cette œuvre est débordée de contrastes *polygraphiques*, mais aussi de références à la tradition du roman polyphonique anglais :

« L'album de Doré est un produit moderne de leur vaste culture : dans *l'Histoire de la sainte Russie*, les registres graphiques s'entrechoquent à chaque page, du graffiti le plus minimaliste aux scènes de batailles grandioses. Une page ornée d'une mémorable tache rouge, marque, s'il le fallait encore, la parenté avec le *Tristram Shandy* de Sterne. »²⁰

19 Pour un analyse en profondeur des deux grands modes narratifs de la chronique et de la scène romanesque voir Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, éditions de L'an 2, 2003, p. 142.

20 *Naissances de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 65.

1.3. : L'arrivée des *comic strips* :

Indépendamment de la forme qu'il adoptait, le style composite était une pratique habituelle dans les romans en estampes au XIXe siècle, mais celui-ci disparaît presque complètement du milieu de la bande dessinée avec son arrivée dans la presse. L'arrivée des *comic strips* représente aussi la standardisation de la forme bande dessinée. Cette homogénéisation a plusieurs causes :

D'abord, dans la reproduction sériée des *comic strips* dans les journaux, les dessinateurs travaillent sous la pression directe des *syndicates*²¹ et des éditeurs, dans un contexte où les inclinations des lecteurs et les modes passagères deviennent l'oracle qui dicte le chemin à suivre ; le contexte est donc celui de la concurrence directe des contenus, qui a comme conséquence une significative perte de contrôle sur la production de la part des auteurs.

Ensuite, l'influence du kinéscope et de la chronophotographie deviennent décisives pour la consolidation de la forme bande dessinée, provoquant une uniformisation des codes graphiques, qui se structurent autour de la répétition des plans fixes et de l'effet d'instant arrêté pour représenter le mouvement :

« Dans ce domaine autrefois réservé à l'expression rhétorique, c'est-à-dire, à l'affirmation de la toute-puissance énonciative de l'auteur, de l'orateur ou de l'acteur, les modèles chronophotographiques et cinématographiques introduisent en effet - et pour la première fois - une forte présomption d'objectivité. »²²

La citation parodique de la chronophotographie et le cinéma transforment substantiellement les *Funnies* et les éloigne définitivement du modèle littéraire construit par Töpffer pour les inscrire dans la tradition de l'audiovisuel. À l'époque des premières *sunday pages* en couleur, la bande

21 Les *syndicates* étaient les agences responsables de la gestion des droits de reproduction des *comic strips* américains internationalement. Pour avoir plus d'information sur la façon dont ces agences conditionnaient le modèle productif voir Santiago Garcia, *La novela gráfica, op. cit.*, p. 66.

22 *Naissances de la bande dessinée, op. cit.*, p. 103.

HISTOIRE

DE

LA SAINTE RUSSIE

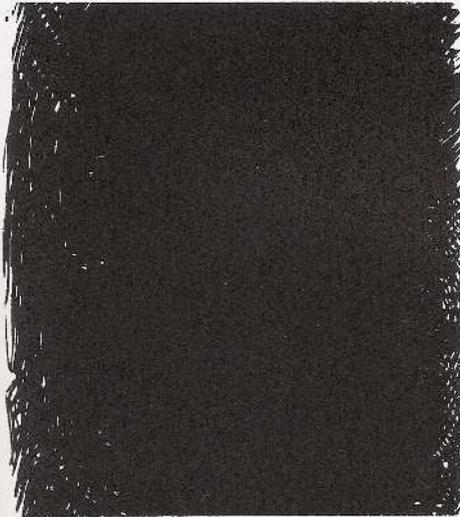
O rus, quando te aspiciam!

HORACE.

Qui les meut! qui les poinct! qui les conduit! qui les ha ainsi conseille
Ho, ho, ho! Mon Dieu, mon sauveur, aide-moi, inspire-moi, conseille-moi
RABELAIS.

SE EN HOAN-KO.

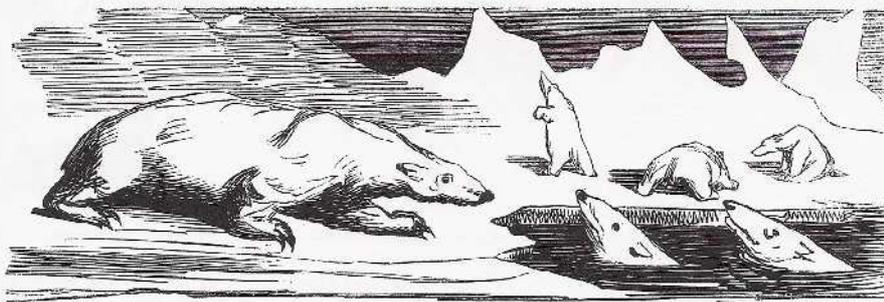
CONFUCIUS.



L'origine de l'histoire de Russie se perd dans les ténèbres de l'antiquité.



Ce n'est que vers le 1^{er} siècle qu'elle commence à se dessiner.



Mais l'ère première de cette histoire n'offre rien d'intéressant.

Fig. 1 : Gustave Doré, *Histoire de la Sainte Russie*

dessinée était encore considérée en tant que technologie, au même niveau que le cinéma ou le phonographe, et était utilisée pour instaurer des habitudes de consommation et des modes, dans un contexte de forte institutionnalisation.

Finalement, la consolidation du modèle de série articulée autour d'un personnage principal implique forcément la perpétuation des codes graphiques et l'association de chaque série à un style de dessin, qui est en même temps associé au dessinateur qui signe les planches. Comme Santiago García le remarque dans *La novela gráfica (Le roman graphique)* :

« Entre 1896 et 1900, on ne sait pas encore très clairement ce qu'est la bande dessinée ni quelle sera sa fonction, mais avant 1910, une bonne partie des caractéristiques thématiques et formelles qui la distinguent aujourd'hui seront déjà là. [...] Face aux comics autoconclusifs et sans personnage principal, qui étaient les plus habituels jusqu'à ce moment, s'érige la figure du héros »²³

Grâce au succès de *Little Nemo in Slumberland* (1905) ou de *Buster Brown* (1902), de R.F. Outcault l'enfant s'instaure comme personnage principal d'une grande partie de la production. Ironiquement la série de Winsor McCay, la plus « artistique » et révolutionnaire de son époque, fut en partie responsable de l'infantilisation et de l'homogénéisation postérieure des *comic strips*. Les premières décennies du XX^e siècle marqueront aussi l'apparition des premières écoles avec des caractéristiques graphiques et narratives similaires, l'école du midwest, développée autour du *Chicago Tribune*, étant la plus représentative, avec des séries telles que *The Gumps* (Sidney Smith, 1917) ou *Thimble Theatre* (E.C. Segar, 1919).

La consolidation des codes graphiques et narratifs des *funnies* et la standardisation du format n'ont pas comme conséquence une disparition des préoccupations artistiques chez les auteurs de *comic strips*. Mais cette volonté d'expérimentation ne se manifeste pas par le biais d'un style graphique composite. Les exercices de style pendant les premières trente

23 « Entre 1896 y 1900 todavía no está muy claro qué es el cómic ni cuál va a ser su función, pero antes de 1910 estarán fijadas muchas de las características temáticas y formales que lo distinguirán hasta la actualidad. [...] Se consolida el personaje recurrente como protagonista de las series, frente a los cómics autoconclusivos y sin personaje fijo que habían sido más comunes anteriormente. » *La novela gráfica, op. cit.*, p. 64. Traduction personnelle de l'espagnol.

années du XX^e siècle dans la bande dessinée vont plutôt du côté de l'expérimentation avec la structure et la composition de la page ou des jeux de type métalangage, comme dans *Krazy Kat*, de George Herriman (1913) ou *Naughty Pete* de Charles Forbell²⁴ (1913). Les rares exemples d'hétérogénéité graphique qu'on peut trouver dans la bande dessinée occidentale depuis le début du XX^e siècle jusqu'aux années soixante trouvent le plus souvent leur « justification » dans le récit. Ainsi, le Slumberland de Little Nemo sert à Winsor McCay comme prétexte pour faire subir à ses personnages et décors tout type de transformations, liées notamment à leur élasticité et à l'animation d'objets inertes ; aussi, Cliff Sterrett introduira une vignette abstraite dans un *sunday page* de *Polly and her pals* (1913) pour représenter métaphoriquement une bagarre ; ou Walt et Skeeze se plongeront dans le monde de la peinture post-impressionniste dans la planche dominicale du 2 novembre 1930 de *Gasoline Alley*.

L'un des rares exemples de graphisme hétérogène utilisé sans soucis de la rupture d'une mise en scène illusionniste serait *Joys and Glooms*²⁵ (1911, fig. 2). T.E. Powers introduit dans cette série des petites figures schématiques qui fonctionnent comme personnifications des émotions des personnages principaux. Mais ces petits bonshommes ne se limitent pas à commenter l'action centrale, participant souvent de celle-ci. De cette façon l'effet comique dans les planches de T.E. Powers est produit par le dialogue qui s'établit entre les deux plans de l'action : celui de la « réalité » et celui de l'allégorie. Ce dispositif ne représente pas seulement une idée originale ; d'une part, il souligne la difficulté de transmettre des émotions dans la bande dessinée uniquement par le jeu des « comédiens » et la possibilité de trouver d'autres solutions étroitement liées au fonctionnement de ses codes. D'autre part, ce dispositif manifeste l'indifférence de l'auteur envers tout ce qui concerne la création d'un espace illusionniste. Pour citer ce qu'a écrit Dan Nadel sur *Joys and Glooms* :

24 Ce chef d'œuvre inconnu a été découvert par Dan Nadel dans son anthologie *Art Out of Time : Unknown comics visionaries, 1900-1969*, New York, Abrams, 2006. La totalité des planches de *Naughty Pete* a été rééditée dans Peter Maresca (ed.), *Forgotten Fantasy : comics from 1900-1915*, Pennsylvanie, Sunday Press, 2011.

25 Quelques planches de cette série ont été publiées dans *Art Out of Time, op.cit.*, p. 264-271.

JOYS AND GLOOMS

Copyright © 1934 by T.C. Powers

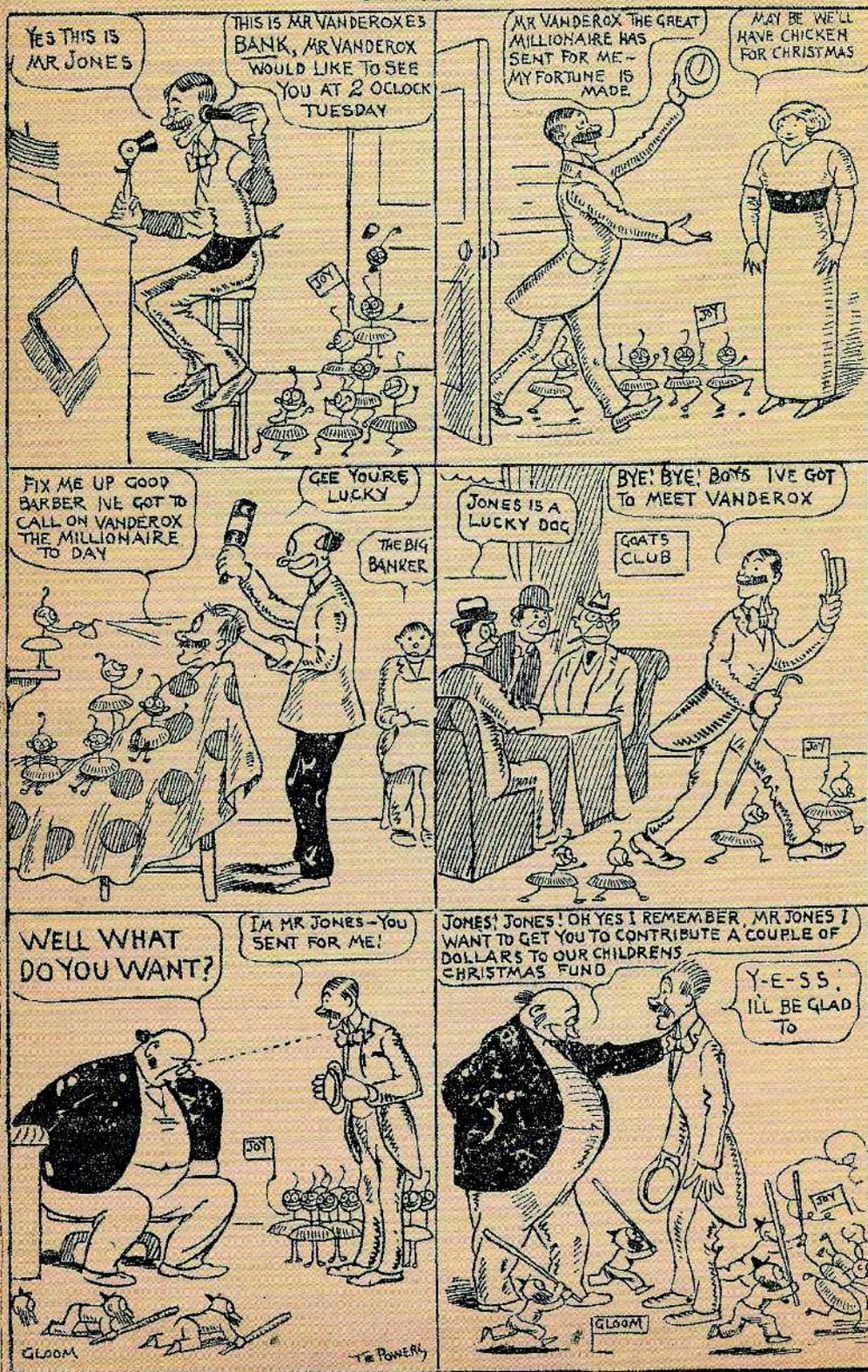


Fig. 2 : T.C. Powers, Joys & Glooms

« Barely more than stick figures, his costumed imps are a precise acknowledgment that *comic strips* are artificial territory—that *cartoons* could comment on *cartoons*, and break the illusion of the « wall » between the reader and the page. Powers seems to indicate, with joy, that comics are no more real than any other illusion—as Robert Crumb would later note, the medium is really just « lines on paper »²⁶

1.4. : Les *comic strips* à partir des années trente et la naissance des *comic books* :

Mais la réalité c'est que les *comic strips* abandonneront peu à peu ce type de jeux graphiques pour s'installer pendant les années trente dans un dispositif séquentiel héritier du *modèle narratif de continuité* hollywoodien. Conséquence directe du succès des feuilletons radiophoniques et cinématographiques, ainsi que des magazines *pulp*, les séries d'aventures commencèrent à prendre la place des séries d'humour dans les journaux. C'est l'époque de l'extraordinaire succès de *Buck Rogers* (1929), *Tarzan* (1929), *The Phantom* (1936) ou *Mandrake* (1934) entre autres, personnages qui prépareront aussi le terrain pour les *comic books* de super-héros.

Dans ce contexte naît *Terry and the pirates* (1934) de Milton Caniff, série destinée à instaurer la plupart des codes graphiques et narratifs utilisés dans la bande dessinée *mainstream* occidentale jusqu'à nos jours, codes qui sont héritiers du langage cinématographique dans certains aspects. Les effets de clair-obscur, la profondeur de champ ou le type de cadrages utilisés par Caniff deviennent rapidement le canon à suivre pour toute bande dessinée d'aventures, et même d'autres genres. La transparence du récit se constitue alors en priorité absolue des dessinateurs de *comic strips*, et tout élément graphique ou exercice visuel susceptible d'empêcher la fonction transitive de l'image disparaît. Comme l'écrit Santiago García:

« Fini les ruptures des cases par l'éternuement du *Little Sammy Sneeze* de McCay. C'est à dire, fini toutes ces incursions dans le métalangage de la case qui jouaient avec les conventions du milieu. Désormais, l'important est d'être les témoins d'une péripétie qui se déroule devant nos yeux sans

²⁶ *Ibid.*, postface, p. 316.

distraction formelle. Caniff avait créée, en fait, la formule des *comics* américains – et , par extension, des *comics* occidentaux d'aventures – pour la plupart du XX^e siècle. Aujourd'hui, le style créé par Caniff est toujours considéré comme le style standard, et il a été tellement assimilé par auteurs et public que, malgré sa grande sophistication, il est vu comme un style naturel et anti-formel. »²⁷

Tout cela provoque une rupture avec le peu qui restait de tradition littéraire dans la bande dessinée pour l'inscrire, au moins culturellement et sociologiquement, dans la culture de l'audiovisuel. Elle se consolide aussi en tant que dispositif de simulation.

Les *comic strips* d'aventures scellent la vocation de la BD à être un média destiné à un public enfantin ou adolescent, réputation qui, d'une certaine manière, se perpétue encore actuellement, et la rend peu propice à l'expérimentation formelle. Le dessin réaliste n'a pas débouché sur une plus grande complexité des récits : au contraire, la psychologie des personnages se simplifie et les trames deviennent plus moralisantes, dans un binarisme bon/vilain qui se consolidera dans les *comic books* de super-héros, dans lesquels les représentations de la réalité sociale et économique deviennent aussi très rares.

Il s'agit d'un contexte très peu favorable à l'utilisation d'un style composite, néanmoins, on peut en trouver quelques exemples. Le premier polar de l'histoire de la bande dessinée, *Dick Tracy* (1931, fig. 3), conserve une identité graphique assez *cartoony* qui contraste avec les scènes de violence décrites par Chester Gould, et qui s'oppose à la tendance visuelle dominante à l'époque. Mais le plus remarquable au niveau graphique dans ce *comic strip* est la forte caricaturalisation des traits de certains personnages, jamais vue, ni avant ni après, en bande dessinée. Des personnages sans visage (Nothing), d'autres avec des têtes déformées ou

27 « Se acabaron las roturas de viñetas por un estornudo del *Little Sammy Sneeze* de McCay. Es decir, se acabaron todas aquellas incursiones en el metalenguaje de la viñeta que jugaban con las convenciones del medio. Ahora sólo importaba ser testigos de una peripecia que se desenvuelve ante nuestros ojos sin que ningún elemento formal nos distraiga. Caniff creó, de hecho, la fórmula para el cómic americano -y por extensión, para el cómic occidental de aventuras- durante la mayor parte del siglo XX. Aún hoy el estilo creado por Caniff sigue considerándose el estilo estándar, y está tan asimilado por autores y público que, a pesar de su gran sofisticación, se tiende a considerar un estilo natural y antiformalista. » *La novela gráfica, op. cit.*, p 99. Traducción personnelle de l'espagnol.

AUG. 4-'68



AUG. 4-'68

Fig. 3 : Chester Gould, Dick Tracy

impossibles, comme Wormy ou Groovy Grove, des filles géantes comme Acres O'Riley... il y a dans *Dick Tracy* une revendication de l'autonomie de la matière graphique à chaque *strip*, dans un contexte de liberté créatrice où l'effet de naturalisation est délibérément brisé à chaque case, fait qui donne à cette série une considérable allure de modernité.

Un exemple complètement différent de bande dessinée à dessin hétérogène dans la production pre-comics code serait *It rhymes with lust* (1950). Considéré par certains comme le premier roman graphique de l'histoire, à cause de son format de livre broché et sa thématique adulte, le travail scénarisé par Arnold Drake et Leslie Walker et dessiné par Matt Baker et Ray Osrin a un aspect graphique qui le rend très particulier. Les premiers plans et les personnages principaux de l'action sont mis en exergue par rapport aux personnages secondaires et aux arrière-plans, car ces derniers sont toujours représentés avec une texture de trame *zipatone* (fig. 4). L'effet visuel, frappant autant qu'efficace, naît avec l'intention des artistes de trouver un succédané de la profondeur de champs cinématographique, mais finit par se révéler être un recours très original et par ailleurs spécifique à la bande dessinée. Or l'effet recherché est de provoquer une immersion plus profonde dans le déroulement de l'action, et non pas de faire jaillir l'autonomie de la matière graphique ; il est donc complètement conséquent avec l'esprit de l'époque.

En 1950, la *New Trend* des *EC Comics*, sous la responsabilité de Bill Gaines et Al Feldstein, inaugure une nouvelle vague dans la bande dessinée, notamment grâce à ses *horror comics* : *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror* et *The Haunt of Fear*, qui restera aussi dans l'histoire de la BD par ses collections de suspense (*Crime Suspense Stories*), de sci-fi (*Weird Fantasy* et *Weird Science*) et de guerre (*Two Fisted Tales*). Certes, le fonctionnement de la rédaction de *EC Comics* limitait beaucoup les possibilités d'expérimentation narrative des dessinateurs à cause des contraintes structurelles et textuelles imposées par les scénaristes et éditeurs, mais il s'agissait aussi d'un contexte où les styles individuels se développaient librement, et une certaine liberté artistique était non seulement tolérée mais encouragée. La qualité moyenne des *EC Comics*



Fig. 4 : Drake Waller, Leslie Walker, Matt Baker, Ray Osrin, *It Rhymes With Lust*

était très supérieure à celle de n'importe quel *comic book* de la même époque. En ce qui concerne les histoires, même si les *comics* de la *EC* étaient majoritairement achetés par un public adolescent ou pré-adolescent, on trouvait certains contenus peu fréquents dans d'autres *comic books* de l'époque. Des sujets tels que la politique ou le racisme étaient abordés de façon ouverte et avec une approche assez engagée et loin des morales réactionnaires d'autres publications.

C'est dans ce contexte favorable à la créativité que Bernard Krigstein²⁸, qui est peut-être le premier auteur de *comic books* avec des prétentions nettement artistiques, développe ses derniers travaux. À part sa technique connue du *panel breakdown*, qui consistait à subdiviser l'espace destiné par le scénariste à chaque case et qui lui permettait une certaine liberté dans la mise en page, Krigstein montra aussi une tendance à l'expérimentation graphique très rare à l'époque. Bien qu'aujourd'hui ses changements de registre peuvent nous sembler peu saillants, il faudrait les placer dans le contexte des *comic books* des années cinquante pour remarquer leur caractère révolutionnaire. La palette de ressources de Krigstein était très hétérogène et riche en contrastes : les lignes géométriques et les sinueuses, les textures manuelles et les trames mécaniques, la caricaturisation de certains personnages en opposition au naturalisme d'autres... sa volonté de donner aux *comic books* une certaine dignité artistique le conduit à développer une technique de dessin très riche et éclectique, fondée sur le rythme de la composition et l'adaptation du type de dessin à chaque histoire. L'influence de son travail en tant que peintre est remarquable dans les planches de « The Flying Machine » (*Weird Science Fantasy* n°23, mars 1954) et « Pipe Dream » (*Shock SuspenStories* n°14, avril de 1954) inspirées de la peinture chinoise, ou « Murder Dream » (*Tales From the Crypt* n°45, décembre 1954) qui a comme référent la peinture surréaliste et qui est peut-être la seule histoire à proposer la collision de deux univers graphiques nettement différents.

28 J'ai utilisé les ressources suivantes pour ce passage : Greg Sadowski, *B. Krigstein*, Seattle, Fantagraphics Books, 2002 ; Santiago García, *La Novela Gráfica*, *op. cit.*, p. 117-124 ; et Alberto García Marcos *Los últimos días de Krigstein*.
<http://www.entrecomics.com/?p=32439> .

Mais l'arrivée du *comics code*²⁹ représenta en même temps la fin de la *New Trend* (en fait celui-ci avait été créé spécifiquement pour en finir avec les publications de Bill Gaines) de la *EC* et la disparition de tout *comic book* à prétentions de transcendance ou envisagé pour un public adulte. En décembre 1955 apparaît *Crime Illustrated*, tentative de *Entertaining Comics* pour esquiver les contraintes de la censure sans renoncer à sa marque particulière. Le format choisi est un étrange mélange de *pulp* et de *comic book* : le dispositif était celui de la bande dessinée, mais la formule est plus proche des nouvelles illustrées (autant pour le style de dessin que par la fonction souvent accessoire de l'image). Dans son premier numéro (sur un total de deux) se trouve l'un des exemples d'hétérogénéité graphique « involontaire » les plus bizarres de l'histoire de la bande dessinée : « Fall Guy for Murder » un récit de douze pages scénarisé par Al Feldstein et dessiné au début par Krigstein, pour être fini plus tard par Reed Crandall. La raison de ce changement : Krigstein n'aimait pas la chute de l'histoire, qu'il considéra amoral, et décida de la changer sans consulter le scénariste, raison pour laquelle Gaines et Feldstein décidèrent à leur tour de demander à Crandall de finir l'histoire afin de la publier avec le final initialement prévu. Malgré l'intervention de Crandall sur les planches de son collègue, le contraste visuel produit par la cohabitation des deux styles est évident. Krigstein refusa de signer le travail, et cette dispute, ajoutée à la nouvelle ligne éditoriale de la collection *Picto-Fiction*, qu'il considérait d'une qualité infime, provoquèrent sa sortie définitive du milieu des *comic books* pour se consacrer à la peinture et l'enseignement. Son importance pour le monde de la bande dessinée reste inestimable, ayant influencé des artistes si dissemblables que Alberto Breccia ou Art Spiegelman, qui, avec John Benson et David Kasakove publia une analyse minutieuse de « Master Race »³⁰ (*Impact* n°1, mars-avril 1955), considérée comme le chef d'œuvre de l'auteur.

29 Le *comics code* était un mécanisme d'autocensure établi par les éditeurs afin de nettoyer l'image publique des *comic books*, qui avait été très détériorée après la chasse aux sorcières du docteur Fredic Wertham. Les éditeurs cherchaient de libérer ses publications de tout contenu qui pouvait sembler offensif aux parents des gamins et jeunes adolescents consommateurs de bandes dessinées, et, au passage, finir avec la concurrence des publications de Bill Gaines.

30 John Benson, David Kasakove, Art Spiegelman, « An examination of master race » in *Squa Tront* n°6, 1975.

Les mesures de censure, comme le délit de « démoralisation de la jeunesse » institué par l'art.2 de la loi du 16 juillet 1949 en France ou les mécanismes d'autocensure plus ou moins forcés comme le *comics code*, qui naît aux États Unis comme conséquence de la chasse aux sorcières menée par le docteur Fredic Wertham, s'instaurèrent pratiquement dans toute l'Europe et l'Amérique pendant la décennie des années cinquante³¹. Elles entraîneront une infantilisation de la bande dessinée encore plus importante et l'interruption d'un processus de maturation de l'industrie des *comic books* qui venait juste de commencer. La création d'une bande dessinée plus ambitieuse était non seulement inenvisageable, à cause de la censure, mais aussi inconcevable, celle-ci l'écartant de toute considération sociale et artistique. Beaucoup de bandes dessinées d'une grande qualité furent publiées pendant les années 50 et 60, mais celles-ci étaient caractérisés par le classicisme dans la forme et par un respect absolu des lois de la censure, qui eut comme conséquence une focalisation de la production en direction du public jeunesse. Ce sont les années des histoires moralisantes et inoffensives, avec deux genres prédominants : les super-héros et les bandes dessinées d'aventures. Puisque très rares étaient les auteurs qui sortaient de la norme, plus rares encore sont les exemples de BD à style graphique composite. Les seuls exemples sont, à nouveau, ceux qui sont légitimés par le récit où ceux qui étaient la conséquence d'une activité éditoriale maladroite (notamment des histoires qui passent par plusieurs dessinateurs avant d'être finies). Dans cette dernière catégorie une place d'honneur est réservée au numéro 1 de *Forever People* (1971) de Jack Kirby, qui constitue une parution marquante de Superman. Selon les éditeurs de *DC*, la présence graphique que Kirby donnait à l'homme d'acier était trop loin du style de dessin de Curt Swan, qui représentait le *canon* esthétique à suivre à l'époque. Pour cette raison, ils demandèrent à des auteurs tels que Al Plastino ou Murphy Anderson de redessiner sur les crayonnés de Kirby à chaque intervention du kryptonien. L'appréciation de l'effet de collage produit par la cohabitation de personnalités graphiques si différentes met en évidence le fait que la « solution » est bien plus problématique que le problème en soi.

31 Pour un analyse détaillé des mouvements de censure des années cinquante et ses conséquences voir *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 203-250, et *La novela gráfica*, *op. cit.*, p. 133-139

1.5. : L'*underground* comme retour à la liberté de création :

L'*underground* naît comme mouvement parallèle à l'industrie des *comic books* américaine, et se développe principalement autour de l'ambiance *hippie* de San Francisco à la fin des années soixante. *Zap Comix* (1967) de Robert Crumb, édité par le poète *beat* Charles Pymell, est considéré comme le *comic book* qui déclencha le mouvement *underground* ; bien que celui-ci ne fut pas le premier, il fut au moins le premier à avoir un succès significatif. La plupart des auteurs *underground* sont des artistes jeunes qui se livrent à l'auto-édition ou aux petites structures indépendantes pour échapper à l'enfermement du grand marché éditorial, complètement étouffé par les contraintes du *comics code* et les ventes de plus en plus basses. L'une des influences principales des dessinateurs de ce courant est la revue satirique *Mad* (1952) de Harvey Kurtzman et Will Elder, mais aussi les comics de *funny animals* et le style *big foot* de l'école du midwest, avec *Popeye* en tête. Il y a donc en même temps une volonté de continuité par rapport à la tradition de la BD pré-code et un besoin de construire une critique féroce contre les contraintes et les valeurs de ladite tradition.

L'*underground* a deux conséquences marquantes pour l'avenir de la bande dessinée occidentale : la liberté créatrice et l'ouverture à des thématiques adultes plus liées au quotidien. Bien que dans un premier moment cette autonomie fut utilisée principalement pour aborder des sujets tels que les drogues et de sexe d'une façon plus ou moins irrévérencieuse et pour faire des parodies de pratiquement toutes les icônes de la culture de masse, dans un deuxième temps elle permit d'introduire l'intimité et les réalités sociales dans les *comix*. Cela fut possible en partie grâce à la participation des femmes à ce mouvement (leur présence était jusqu'à ce moment plutôt marginale dans l'industrie de la bande dessinée occidentale). Sont remarquables les revues *It Ain't Me, Baby* (1970) ou *Wimmen's Comix* (1972), ainsi que des auteures telles que Trina Robbins, Aline Kominsky ou Melinda Gebbie. Aussi, pour des collectifs d'homosexuels, l'*underground* était un moyen d'articuler un discours politique non stigmatisant (il ne faut pas oublier que les représentations de l'homosexualité étaient encore

interdites à l'époque).

Ensuite, l'underground fut aussi crucial pour la constitution d'un certain statut de la part des auteurs. C'était la première fois que les dessinateurs de comics touchaient des *royalties* pour leurs publications, situation qui les mettait sur un pied d'égalité avec les écrivains. Ils avaient en même temps le droit de garder la propriété de leurs personnages et les planches originales.

Le retour vers une bande dessinée plus auto-réflexive et avec une certaine volonté de transcendance éveilla aussi des préoccupations pour l'expérimentation formelle et le besoin de trouver de nouveaux codes graphiques et narratifs pour ces nouvelles histoires. D'un côté, la figure de l'auteur complet qui garde un contrôle créatif absolu sur sa production s'installe avec force, et d'un autre côté, les expérimentations collectives et les histoires écrites à plusieurs mains deviennent un exercice plus ou moins fréquent. Comme Santiago García écrit :

« Quand les dessinateurs underground collaboraient, c'était en *jams*, un terme inspiré des *jam sessions* du jazz et du rock psychédélique : chaque dessinateur improvisait sa propre case ou personnage dans un ensemble où il était parfaitement possible de reconnaître chaque main individuelle. »³²

Ainsi, l'underground récupère-t-il pour la bande dessinée « le droit » de dénaturiser le récit ; ses auteurs regagnent également la possibilité de manifester leurs styles graphiques comme signatures personnelles synonymes de leurs individualités créatrices.

Dans ce contexte de liberté naît *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972) de Justin Green, considérée comme la première BD autobiographique, et en tout cas pièce décisive pour l'évolution de l'*underground* en particulier et de la bande dessinée en général. Le travail de Justin Green introduit la réflexion et l'introspection dans l'*underground*, et représente d'une certaine façon sa maturité.

32 « Cuando los historietistas underground colaboraban, lo hacían en *jams*, un término inspirado por las *jam sessions* del jazz y el rock psicodélico: cada dibujante improvisaba su propia viñeta o personaje en un conjunto en el que se podía reconocer perfectamente cada mano individual. » *La novela gráfica, op. cit.*, p. 146. Traduction personnelle de l'espagnol.

Green utilise une ressource chère aux dessinateurs de ce mouvement : le détournement des codes graphiques et narratifs représentatifs d'un genre déterminé pour construire un nouveau message qui fonctionne en tant que reflet pervers des contenus référencés. Mais si pour Robert Crumb il s'agissait de pervertir le genre des *funny animals*, l'influence majeure de Green était constituée par les bandes dessinées religieuses de la maison d'édition *Treasure Chest*, sauf que dans ce cas il ne s'agissait pas d'une citation consciente. Comme Green le dira lui-même plus tard :

« Le dessinateur Spain [Rodríguez] fut le premier à me faire remarquer le fait que mon travail était un exemple parfait du « style catholique », un genre dont les principaux traits identitaires sont clarté de ligne, réalisme académique et perspective académique. Je ne pense pas que mon utilisation du style de ces véhicules religieux était consciente, mais peut-être la contemplation intense lors de mon enfance de ces travaux iconiques définit mon esthétique visuelle. »³³

Pour lui, il était question avant tout d'utiliser comme véhicule de son discours les modèles de représentation qui l'avaient hanté depuis son enfance, plutôt que s'en servir pour construire un appareil critique réfléchi. L'histoire nous raconte la souffrance de Binky Brown (alter ego de Justin Green) à cause de ses problèmes psychologiques, notamment un TOC (trouble obsessionnel compulsif) lié à la pulsion sexuelle et à la culpabilité religieuse. La projection mentale de sa peur se manifeste par des rayons de lumière sortant d'abord de son pénis et plus tard des doigts de ses mains et ses pieds, transformés pour Brown en autant de phallus. Les TOC provoquent souvent un fort contraste entre la vie externe (la conduite en société) et la vie interne (dominée celle-ci par les pensées obsessionnelles), et Justin Green se sert dans certains passages de ce *comic book* de cette opposition pour créer une tension entre les textes des récitatifs, qui représentent la pensée de Binky Brown, et le dessin, qui montre son attitude publique. Mais l'auteur fait appel aussi à des transformations du

33 « Fue el dibujante Spain [Rodríguez] quien me señaló que mi trabajo era un ejemplo perfecto del « estilo católico », un género cuyas señas de identidad son claridad de línea, realismo académico y observancia de la perspectiva. No creo que replicase conscientemente el estilo de aquellos vehículos religiosos, pero el contemplar tan intensamente de niño aquellos trabajos icónicos, puede que marcasen una estética visual. » Justin Green, dans la première page de l'épilogue à l'édition espagnole de *Binky Brown meets the holy virgin Mary*, Barcelone, éditions La Cúpula, 2011. Traduction personnelle de l'espagnol. Une édition française de cette bande dessinée a été publiée en 2011 chez les éditions Cornelius.

style de dessin afin de créer des manifestations visuelles de son instabilité psychologique. Les métaphores graphiques sont fréquentes, mais aussi les transformations des personnages et l'oscillation entre divers degrés de réalisme dans le dessin. Pour la description des moments les plus intenses de son trouble psychologique, Justin Green se sert souvent d'effets graphiques héritiers des films d'animation de *funny animals*, comme dans la scène où le héros voit son pare-chocs de cadillac se transformer en pénis géant, fait qui provoque que ses yeux sautent littéralement de son visage (p. 23). Le moment de contraste graphique peut-être le plus frappant est donné par la scène d'éjaculation à deux roues de la page 27, dans laquelle une forte transformation caricaturale converge avec les représentations allégoriques d'une croix et d'un serpent (*fig. 5*).

L'importance de l'œuvre de Justin Green ne se limite pas seulement à l'incursion de l'autobiographie dans la bande dessinée. L'auteur aborde son travail avec des prétentions et une rigueur similaires à celles de n'importe quel écrivain ou peintre sérieux. *Binky Brown* n'est pas seulement un produit fait pour distraire ou un geste provocateur, il y a une volonté de transcendance, mais aussi le besoin de raconter un fait très intime. Justin Green a lui-même avoué qu'il créa cette autobiographie parce que son obsession l'empêchait d'aborder d'autres sujets susceptibles de toucher un public plus vaste. La relation entre l'autobiographie et cette volonté de sublimation artistique est évidente, mais il faudrait rappeler aussi le lien entre ces deux dernières et l'utilisation d'un style de dessin fragmentaire conçu plutôt pour jaillir que pour passer inaperçu. Dans *Binky Brown* il n'y a aucune intention de naturalisation du récit par l'utilisation de codes graphiques et narratifs familiers pour le lecteur. Au contraire il y a une revendication de la présence de la matière graphique, présence qui ne nous empêche pas de nous plonger dans l'histoire, mais au contraire nous facilite l'immersion dans la psychologie du héros d'une façon qui aurait été impossible avec un dessin naturaliste.

L'underground eut un écho très fort en Europe, avec la parution de mouvements équivalents dans certains pays comme l'Espagne (un



Fig. 5 : Justin Green, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*

underground tardif qui commence avec l'instauration de la démocratie) ou les Pays Bas. Dans d'autres pays comme la France l'*underground* a aussi une influence remarquable, mais celle-ci se manifeste par la création d'un mouvement alternatif qui sert plutôt pour renouveler l'industrie (au contraire du cas américain, où l'*underground* fonctionne parallèlement à celle-ci). Des publications telles que *Hara-kiri* (1960) ou *Charlie Mensuel* (1969) deviennent cruciales pour la consolidation des thématiques adultes dans la BD française, mais la revue qui marquera cette époque sera *Pilote* (1959). Le magazine dirigé par René Goscinny (qui avait travaillé avec Harvey Kurtzman aux États Unis pendant les années 50) cherchera un public plus adulte à partir de 1969, notamment à cause de l'influence de l'*underground* américain et des événements de mai 68³⁴. Mais la transformation de la bande dessinée française s'opère au niveau des thématiques abordées, puisque graphiquement la continuité avec le style de l'école franco-belge est évidente. Une bande dessinée française présentant des contrastes graphiques plus évidents pourrait être *Major Fatal* (1979), l'œuvre de Moebius publiée pour la première fois dans *Métal Hurlant* (1975) qui était le fruit de l'improvisation et d'un contexte de liberté créatrice très fort.

Dans l'Italie des années soixante on peut trouver deux exemples de graphisme hétérogène très représentatifs. D'un côté, les expérimentations avec la composition de la planche, mais aussi avec le trait, de Guido Crepax qui, en 1965, commence à publier *Valentina* dans la revue *Linus* (avril 1965). Un autre exemple plus étrange sera *Poema a Fumetti*³⁵, de l'écrivain Dino Buzzati. Étrange par deux raisons, la première : il ne s'agit pas d'un poème illustré, mais d'un poème en bande dessinée ; la deuxième : même si dans l'histoire de la bande dessinée on peut trouver quelques exemples d'auteurs comme Dashiell Hammett, qui commença sa carrière en écrivant des *pulps* et les scénarios du *comic strip Secret Agent X-9* (1932), ou d'autres comme H.G. Oesterheld qui concilia la littérature et la bande dessinée, Buzzati est, avec Alejandro Jodorowsky, l'un des rares exemples d'écrivains à avoir été auteurs complets de bande dessinée.

34 *La novela gráfica, op. cit.*, p. 159.

35 Traduit comme *Poème-bulles* dans l'édition française de 1970, ed. Robert Laffont.

Réinterprétation du mythe d'Orphée et Eurydice en mode pop, l'œuvre de Buzzati est graphiquement très proche de la peinture surréaliste, même si l'auteur n'hésite pas à introduire des éléments d'art expressionniste ou même pointilliste, dans un amalgame graphique où la cohérence est donnée par le fil conducteur du lien thématique et par la gamme chromatique. Buzzati, techniquement peu doué, se sert dans quelques planches de références photographiques ou de modèles vivants, ce qui provoque un fort contraste graphique entre ces cases conçues avec un style plus réaliste, et d'autres beaucoup plus schématisées. Or cette confrontation visuelle n'est pas un défaut de l'œuvre, mais plutôt un effet cherché par l'auteur. Cette œuvre de Dino Buzzati deviendra quelques années plus tard l'une des influences principales de la bande dessinée poétique de Renato Calligaro, l'un des auteurs le plus particulier de la décennie des 80's.

Les années soixante représentent le début de la libération de la bande dessinée par rapport aux contraintes de la censure, liberté qui fut accompagnée d'une expérimentation graphique et narrative jamais vue depuis les pionniers des *comic strips* et des *sunday pages* comme Winsor McCay ou George Herriman. C'est aussi la décennie de la récupération du public adulte et de la création des premiers groupes critiques et théoriques qui cherchent à légitimer la BD, notamment en France, symptôme de l'acquisition d'une certaine reconnaissance artistique et culturelle.

1.6. : Le style composite aux années quatre-vingt :

La bande dessinée expérimentale des années quatre-vingt aura un nom : *Raw* (1980). Le magazine dirigé par Françoise Mouly et Art Spiegelman sera la première revue internationale de bande dessinée, et proposera des contenus plus proches de l'exercice intellectuel et de la réflexion artistique que de la simple distraction ou de l'acte de provocation. Spiegelman lui-même publia dans *Raw* la première partie de *Maus* par chapitres, œuvre capitale pour la reconnaissance médiatique de la bande dessinée. Les inquiétudes artistiques qu'avait démontré l'auteur dans sa compilation de

bandes dessinées expérimentales *Breakdowns* (1978, voir chapitre deux) se voit confirmée par la ligne éditoriale suivie par *Raw*.

Dans un contexte complètement différent, les principales maisons d'édition américaines lanceront des collections parallèles à leur label principal pour essayer de capter le public adulte qui venait de l'*underground* et des comics alternatifs, et surtout les lecteurs de super-héros traditionnels qui avaient grandi, littéralement, avec leurs personnages. *Marvel* fut la première avec le label *Epic* (1982), qui donnait la possibilité aux auteurs, pour la première fois dans le *mainstream*, de garder les droits de leurs personnages. Bien que *Epic* était ouverte à d'autres genres tels que la terreur, les aventures ou la science-fiction, l'influence des *comic books* de super-héros était aussi évidente dans ses séries.³⁶ De son côté, *DC* lancera en 1989 le label *Piranha Press* avec des intentions similaires, mais cette fois-ci avec un éloignement plus évident des codes narratifs des super-héros et une vraie ouverture thématique, avec certaines bandes dessinées vraiment conçues pour un public adulte.

L'un des principaux points communs entre les deux labels était la revendication des qualités artistiques de la bande dessinée par le chemin le plus court : l'application d'un graphisme plus proche de la peinture que de la bande dessinée de super-héros, dans la plupart des cas par le biais d'un style expressionniste-hyper-réaliste-décaféiné, vide et spectaculaire en même temps. L'effet pictural n'était utilisé que par une partie des dessinateurs publiant chez *Piranha Press* ou *Epic*, mais ce sont des auteurs tels que Dave McKean, Ted McKeever, Kent Williams ou Bill Sienkiewicz qui ont été les plus représentatifs de ces collections. Ce dernier montra dans sa série *Stray Toasters* (1988, *fig. 6*) ou dans ses collaborations avec Frank Miller *Elektra : Assassin* (1986) et *Daredevil : Love and War* (1986) une virtuosité et une palette de registres graphiques jamais vus en bande dessinée. Les techniques d'impression et la qualité du papier employés chez *Epic* permirent à Sienkiewicz de se servir de la peinture à l'huile ou du collage, techniques très rarement employées aux États Unis dans une

³⁶ À ce sujet, lire notamment la réflexion de Scott McCloud sur « l'adultération » des genres. Scott McCloud, *Reinventing Comics, How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Harper, 2000.



Fig. 6 : Bill Sienkiewicz, *Stray Toasters* n°1

bande dessinée. Malgré les continuels changements de style et de technique, les *comic books* de Sienkiewicz conservent une cohérence visuelle très solide et restent graphiquement impressionnants. Cependant ces exercices n'apportent rien au récit (au contraire, ils gênent la lecture) et finissent par tomber dans une virtuosité assez vaine et irréfléchie.

L'élève avantagé de Sienkiewicz, Dave McKean, partagera avec lui le goût pour l'effet pictural et le collage graphique. Dans des œuvres telles que *Signal to Noise* (1989) avec scénario de Neil Gaiman, et *Batman Arkham Asylum* (1989) cette fois avec l'écossais Grant Morrison, l'influence de Bill Sienkiewicz est évidente, mais à partir des années 90's McKean commencera à utiliser de plus en plus les techniques infographiques et acquerra un style graphique très personnel. Cependant, on peut lui faire les mêmes reproches qu'à son maître : le goût pour l'exhibitionnisme graphique et le tape-à-l'œil. Ironiquement, Dave McKean fera un exercice de contention quand il travaillera pour la première fois en tant qu'auteur complet dans sa série de dix numéros *Cages* (1990-1996) et se servira d'une façon plus conséquente du style à facettes.

Des années quatre-vingt jusqu'à la fin du vingtième siècle, la bande dessinée alternative américaine est plus intéressée par les exercices narratifs et par le processus d'écriture que par l'expérimentation graphique. Il y a chez Jaime Hernandez, Charles Burns ou Daniel Clowes une intention de réactiver le lien entre la bande dessinée et la littérature, mais aussi la volonté d'étudier les spécificités du langage de la bande dessinée en se raccrochant à une généalogie incluant autant des *comic books* que des *comic strips*. Peut-être avaient ils aussi l'intention de s'éloigner graphiquement des bandes dessinées soi-disant alternatives produites au sein des deux principales maisons d'édition américaines.

En Europe, les auteurs utilisant le style à facettes pendant les années quatre-vingt sont peu nombreux. Les deux dessinateurs qui utilisent le changement de style de dessin d'une manière évidente sont les italiens Milo Manara et Renato Calligaro. Mais le style à facettes est le seul point en

commun entre ces deux auteurs, qui ont un regard sur la bande dessinée complètement différent. Dans *Jour de colère* (1983), le tome deux de *Les aventures de Guiseppe Bergman* (1978) Manara changera de style de dessin par simple amusement ou pour lancer des clins d'œil au lecteur, dans un exercice de métalangage finalement assez superficiel. Calligaro, en revanche, ira à la recherche d'une nouvelle bande dessinée à vocation poétique inspirée en partie du *Poema a Fumetti*, mais qui avancera bien plus loin dans les recherches graphiques et narratives que ne le faisait la bande dessinée de Buzzati. La trajectoire de Renato Calligaro dans la bande dessinée commence à la fin des années 60 avec des satires en format *comic strip* ou de *cartoons* d'une seule case pour publications telles que le journal *La Repubblica* (1976) ou la revue *Linus* (1965), mais c'est à partir des années soixante-dix que l'auteur italien commencera ses travaux les plus expérimentaux, caractérisés par l'utilisation des techniques picturales et une absence pratiquement absolue de récit. En 1982 Calligaro publie *Deserto*, une BD à grand format, tirage limité et couverture à plexiglas qui est plus proche de l'objet d'art que de ce qu'on connaît usuellement par bande dessinée. Calligaro se montra aussi théoricien passionné, défenseur d'une BD poétique qui ne trouva pas de suite après lui. J'analyserai avec plus de détail le travail de cet auteur si particulier dans le chapitre trois.

En Argentine, Alberto Breccia révolutionnera l'histoire de la bande dessinée en compagnie de son ami Héctor Germán Oesterheld, scénariste qui fonda dans les années cinquante la maison d'édition *Frontera* (1957). Les deux créeront, entre autres, *Mort Cinder* (1962), œuvre clef de l'histoire de la bande dessinée autant par son scénario que par ses dessins. Dans cette *historieta* Breccia commencera à expérimenter différentes techniques graphiques (comme le dessin à la lame, qui deviendra très populaire quelques ans après), dans une démarche qui nous fait penser à ce que Bernie Krigstein aurait pu faire s'il avait continué à faire des bandes dessinées. Quelques ans après, en 1969, il mènera son expérimentation beaucoup plus loin dans la réécriture que Oesterheld fait de son classique *El Eternauta* (1959), arrivant jusqu'aux abstractions graphiques et au collage de quatre ou cinq techniques différentes dans la même case. Bien que Breccia tombe parfois dans le spectaculaire dans ses dessins, ses

atmosphères graphiques jouent toujours en faveur du récit. En 1973 il publie avec Norberto Buscaglia une adaptation en bande dessinée de *Les Mythes de Chutulhu* ; si H.P. Lovecraft reçut le surnom de l'écrivain de l'indicible, Breccia deviendra dans ce travail le dessinateur de l'inmontrable, et se servira souvent de taches abstraites pour représenter les abominations lovecraftiennes. À partir des années quatre-vingt Breccia expérimentera l'utilisation de la couleur comme outil narratif dans son adaptation parodique de *Drácula* (1984), ou dans *El Dorado* (1992), avec scénario de Carlos Albiac. Malgré la modestie que Breccia cultivait lors de ses interviews³⁷, une vision de l'auteur de bande dessinée en tant qu'artiste transpirait dans son œuvre, ce qui était encore très rare lorsqu'il a commencé ses expérimentations aux années soixante. Comme on a vu, le début d'un long processus de légitimation de la BD commencera quelques années plus tard, et des dessinateurs du monde entier se lanceront dans l'expérimentation et le jeu avec ses codes.

1.7. : L'hétérogénéité graphique au XXI^e siècle, un nouveau paradigme :

C'est à partir de la deuxième moitié des années quatre-vingt-dix que les auteurs de bande dessinée commenceront à employer le style à facettes plus fréquemment, comme résultat des libertés acquises et des recherches formelles des années précédentes. Deux facteurs jouent un rôle important à ce sujet : une plus grande reconnaissance culturelle de la bande dessinée, liée en partie à l'essor du format du roman graphique (notamment aux États Unis et dans l'Europe non-francophone), et l'expansion de l'autobiographie en particulier et du récit intimiste en général, d'abord dans le circuit alternatif et plus tard aussi dans la bande dessinée grand public. Mais si on pouvait auparavant évoquer une généalogie de l'utilisation du style graphique hétérogène, de la *polygraphie* des illustrateurs du XIX^e siècle aux effets picturaux des auteurs des années quatre-vingt du XX^e, à

³⁷ Voir, entre d'autres les entretiens publiés dans la revue espagnole *Bang!* aux années soixante-dix (<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm>) ou les propos recueillis par Mario Lucioni et Ricardo Peláez pendant le *Primer encuentro de historietistas iberoamericanos*, à Cuba en 1990. (<http://fugahistorietas.blogspot.com/2007/08/entrevista-alberto-breccia-parte-1.html>)

partir de ce moment chaque auteur se servira du style à facettes selon ses besoins, et il devient difficile de trouver des points communs entre une œuvre et une autre. Certes, les changements de style de dessin se trouvent plus souvent dans le récit autobiographique, mais ils sont aussi utilisés pour exprimer les émotions des personnages dans des romans graphiques tels que *Asterios Polyp* (2009), ou d'une forme plus conceptuelle, comme dans *L'homme qui se laissait pousser la barbe* (2010) d'Olivier Schrauwen.

En France, l'hétérogénéité graphique naît d'abord des travaux des auteurs de *L'Association* (voir notamment *Livret de Phamille*, de Jean-Christophe Ménu et les travaux de Killoffer pour la revue *Lapin*) et les expériences de *Oubapo*.³⁸ Le style graphique à facettes mettra plus de temps à être utilisé par des auteurs d'autres maisons d'édition indépendantes (comme Fabrice Neaud dans son *Journal*), et finalement dans des produits grand public comme *Le combat ordinaire* (2003) de Manu Larcenet ou dans la cohabitation de photographie et dessin de l'excellent *Le Photographe* (2003) de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert et Frédéric Lemercier.

En Espagne il faudrait souligner notamment le travail de deux auteurs, le valencien Juan Enrique Bosch Quevedo, plus connu sous le pseudonyme de Micharmut, et le catalan Ricard Castells. Ce dernier jouera dans *Lope de Aguirre : la expiación* (1998, sur un scénario de Felipe Hernández Cava), avec différents niveaux de densité graphique en fonction des événements racontés. Micharmut, de son côté, à partir des années quatre-vingt réalisera des bandes dessinées caractérisées par une très forte volonté d'expérimentation, dans lesquelles il utilisera parfois le collage ou l'infographie avec des intentions nettement kitsch³⁹.

Aux États Unis le style graphique composite a été surtout utilisé par les dessinateurs alternatifs liés au *boom* du roman graphique, ainsi que par les auteurs de labels indépendants tels que *Picturebox Inc.* (voir les différents degrés de naturalisme dans la représentation et l'utilisation de la couleur

³⁸ L'*ouvroir de bande dessinée potentielle* naît en 1992 au sein de la maison d'édition *L'Association* selon le modèle de création sous contrainte artistique volontaire de *l'oulipe*.

³⁹ Micharmut publie régulièrement ses bandes dessinées expérimentales dans le blog *sólo para moscas*. soloparamoscas.wordpress.com

dans Powr Mastrs de CF ou les expériences lysergiques du collectif Paper Rad) et la disparue *Buenaventura Press*. Daniel Clowes, par exemple, changera de registre graphique dans chaque chapitre de ses romans graphiques *Ice Haven* (2005) et *Wilson* (2010), avec l'intention de retrouver l'esprit des vieux suppléments de *comic strips*. Comme Clowes lui-même dira à propos de *Ice Haven* :

« The whole thing was somewhat inspired by Sunday newspapers *comic* sections from the late fifties and early sixties, by which time most of the strips had begun running as half pages rather than the gigantic full pages of the twenties and the thirties. There was something really great about that crazy mixture of styles : *Steve Roper* and *Mike Nomad* and *Henry* and the latest version of *Mutt and Jeff* all on the same page-and somehow, because they're printed in the same colors and drawn with the same basic tools, there's a kind of internal cohesion to the whole thing. I thought it would be great to do a story using all these different kinds of styles and approaches and put them into a larger all-encompassing narrative structure. »⁴⁰

Une preuve de la normalisation de la cohabitation de plusieurs styles graphiques peut aussi être vue dans le fait qu'elle est arrivée jusqu'à la bande dessinée publicitaire. Sous le nom de *Temperature*⁴¹ la marque de voitures *Kia* a lancé en 2011 une campagne (*fig. 7*) pour annoncer son nouveau système de climatisation, qui permet une température différente de chaque côté de la voiture. Pour cela l'agence en charge de cette publicité a choisi de représenter une bande dessinée avec deux styles graphiques antagoniques, l'un bien plus *hot* que l'autre, séparés par une ligne de coupure et confrontés en symétrie axiale. L'exercice s'avère très intelligent : ses auteurs jouent avec les codes graphiques associés culturelle et historiquement à chaque genre, et le gag se trouve précisément dans cette confrontation, et non dans le détournement des codes en soi, comme c'est habituellement le cas dans la parodie.

D'une façon ou d'une autre, l'utilisation de différents styles de dessin au sein d'un même ouvrage se révèle être l'une des réussites de la bande dessinée moderne ; ce qui implique forcément un certain degré de réflexivité, l'abandon de la transitivité de l'image à tout prix et de

40 Dans Todd Hignite (dir.), *In the Studio : Visits with Contemporary Cartoonists*, New Haven, Yale University Press, 2007, p. 167.

41 Agence *Moma*, Sao Paulo, directeur créatif Rodolfo Sampaio. Directeur artistique : Marco Martins. Illustrations : Quanta Estudio, Sattu.



A DIFFERENT TEMPERATURE ON EACH SIDE.

KIA KIA SPORTAGE WITH DUAL ZONE AIR CONDITIONING.

Fig. 7 : Rodolfo Sampaio, Marco Martins, Quanta Estudio, Sattu, Temperature

l'indiscutable primauté du récit. C'est aussi l'une des possibilités formelles de la bande dessinée les moins explorées, liée spécifiquement au dessin séquentiel, et qui peut se révéler dans le futur comme l'une de ses principales armes pour construire un discours artistique.

1.8. : Le manga et le style à facettes

La bande dessinée japonaise mérite un petit chapitre à part dans ce parcours historique, puis qu'elle propose un paradigme complètement différent de l'occidentale. Le *manga* naît du carrefour entre la tradition de l'estampe japonaise et l'influence des revues satiriques illustrées occidentales qui commencent à arriver en Asie à partir du XIX^e siècle, notamment la publication anglaise *Punch* (1841), qui servira d'inspiration pour *Japan Punch* (1862-1867, encore avec des auteurs étrangers) et *Tokyo Puck* (1905), la première publication réalisée par des dessinateurs autochtones. De cette façon, on peut dire que l'hybridation graphique a joué un rôle important dans le manga depuis ses premiers jours, en partie à cause de cette collision entre orient et occident.

L'influence des *comic strips* américains en général et de *Bringing Up Father* (1913) en particulier, faciliteront l'incorporation de certains codes de la bande dessinée occidentale, notamment la bulle. La série de George McManus commence à être publiée au Japon dans *Asahi Graph*⁴² en 1923 et deviendra un succès immédiat qui comptera sur une adaptation japonaise, *Nonki na Tosan* (1924). Dans les années trente la diversité thématique qui caractérisera le *manga* commence à se manifester, des *Kodomo* (manga jeunesse) aux récits militaires de *Norakuro* (1931, Suihou Tagawa), en passant par les super-héros comme *Ogon Bat* (1931), de Ichiro Suzaki et Takeo Nagamatsu.

Osamu Tezuka, considéré comme le père du *manga* moderne, est peut-être le premier auteur de *manga* à utiliser les changements de style graphique,

⁴² Sur la répercussion de *Bringing up father* dans le marché japonais voir *La novela gráfica*, *op. cit.*, p. 73.

en déformant les traits de ses personnages pour souligner la rage ou la joie dans certains passages de bandes dessinées telles que *Metropolis* (1949) ou *Astroboy* (1952), en partie à cause de l'influence des dessins animés nord-américains, qu'il appréciait beaucoup.

Dans les années cinquante, les auteurs de *gekiga* (*manga* pour adultes) introduisent le *canon* de proportion 1 : 7 (un corps égal à sept têtes) pour donner une apparence plus adulte à ses dessins, en opposition aux proportions de 1 :3 auparavant imposée par Osamu Tezuka⁴³. Le lien entre le type de dessin et le genre auquel appartient l'histoire se constitue dans cette décennie comme un signe reconnaissable par le public potentiel de l'œuvre. À partir de ce moment un *shônen* ne sera pas dessiné avec le même style qu'un *Kodomo* ou un *shôjo*, et chaque genre développera ses propres codes graphiques qui pourront s'entremêler dans certains cas. L'incursion d'une séquence comique dans un *gekiga*, par exemple, pourra être dessinée sans problème avec un style plus caricatural. Un exemple paradigmatique sera le *shônen Dragon Ball* (*Shônen Jump*, 1984-1995). Dans sa première étape, les personnages de cette série sont dessinés de façon assez caricaturale, en contraste avec des décors plus détaillés, et son auteur Akira Toriyama caricaturera encore plus ses traits dans les fréquents gags comiques du récit. Mais plus tard, au fur et à mesure que l'histoire devient plus violente (notamment à partir de l'arrivée à la Planète Namek) et que l'action et les batailles interminables se substituent au récit d'aventures, Toriyama adaptera son style de dessin à cette nouvelle situation narrative : les corps des personnages deviendront plus détaillés et réalistes, et, bien que les traits des visages gardent leur aspect caricatural, les traits angulaires se substitueront à la ligne courbe.

En juillet 1964 commence la publication de *Garo*, la première revue *manga* d'auteur, où passeront des dessinateurs tels que Yoshiharu Tsuge, Sanpei Shirato, Shinichi Abe ou Seiichi Hayashi. Certains de ces auteurs, comme Oji Suzuki, utiliseront le style à facettes dans leurs planches, écriture qui deviendra plus tard très populaire grâce au succès de *GeGeGe no Kitaro*

43 Voir Jaqueline Berndt, *El fenómeno manga*, Barcelone, Ediciones Martínez Roca, 1996, p. 60.

(1959, *Kitaro le repoussant* dans l'édition française chez *Cornélius*) de Shigeru Mizuki. Le style à facettes dans le *manga* consiste à créer un contraste graphique entre des personnages schématiques et caricaturaux et des fonds réalistes ; selon Scott McCloud⁴⁴, cette confrontation visuelle aurait un double but : d'un côté, favoriser de sympathiser avec les personnages grâce à une description iconique schématisée et, d'un autre côté, créer un fort effet de réel dans la représentation d'objets et décors afin de faciliter l'immersion dans le récit de la part du récepteur. Le style à facettes, qui avait déjà été utilisée d'une façon moins frappante par des auteurs de l'école de la ligne claire franco-belge, sera de plus en plus appliqué par les dessinateurs japonais jusqu'à ce qu'il devienne l'une des marques de fabrique du *manga*.

À partir des années soixante-dix les codes graphiques de la bande dessinée japonaise sont déjà fixés et ne subiront que des modifications mineures dans les années suivantes. Dans cette décennie, Riyoko Ikeda définira la palette de ressources narratives et visuelles qui finiront plus tard par constituer l'esthétique du *shôjo* (*manga* pour filles), telles que la représentation psychologique des personnages par des métaphores graphiques ou le débordement de l'image hors de l'espace de la case et même de l'hypercadre⁴⁵. Ces codes ne cherchent pas à aboutir à une grande subtilité dans la représentation des émotions, mais plutôt à leur représentation graphique efficiente et évidente. Je reviendrai sur le travail de Riyoko Ikeda, et plus particulièrement sur la représentation des émotions dans son chef d'œuvre *La rose de Versailles* (1972, *Berusaiyu no Bara*) dans le chapitre trois.

L'une des raisons pour laquelle l'hétérogénéité graphique s'est développée si fortement en Japon est que ses auteurs ont dû trouver un moyen de représenter visuellement la psychologie des personnages, puisque les

44 Dans Scott McCloud, *Understanding Comics : the invisible art*, Massachusetts, Tundra Publishing, 1993, page. 44. Charles Hatfield et Ethan Frome ont fait des remarques très intéressantes sur *Understanding Comics* en général et sur cette théorie en particulier. Voir Charles Hatfield, « Thoughts on Understanding Comics » et Ethan Frome « Identification in Comics » in *The Comics Journal* n°211, Seattle, Fantagraphics, avril 1999.

45 Ce terme, proposé par Benoît Peeters, fait référence à la forme virtuelle constitué par l'ensemble des vignettes d'une planche une fois qu'on a omis le blanc intericonique. Cette forme est généralement un rectangle. Benoît Peeters, *Case, planche, récit*, Paris, Casterman, édition révisée de 1998, p. 38.

textes récitatifs, utilisés très souvent avec cette finalité en occident, sont très rarement employés par les auteurs japonais, à cause notamment d'une narration à prédominance visuelle. La description dans le manga est souvent une description graphique (*monstration*) et non textuelle (narration), et l'utilisation du texte se limite fréquemment aux dialogues, aux onomatopées et au texte diégétique (affiches, panneaux, etc.).

Le *manga* oscille souvent entre plusieurs niveaux de représentation et d'ancrage dans la réalité : d'un côté, le contraste entre le réalisme des décors et l'aspect caricatural des personnages, et d'un autre côté, l'élasticité des traits de ces derniers. Mais il y a aussi l'opposition de différents niveaux de réalisme dans les histoires : l'action se déroule très souvent dans des ambiances qui mélangent réalisme social et fantaisie débordante. Les classes sociales, les ambiances, l'économie, les habitudes et particularités culturelles très précises sont très souvent confrontées à des para-réalités où tout devient possible —voir *Doraemon* (1969) ou *Inu-Yasha* (1996) entre d'autres. Il s'agit d'une différence très représentative par rapport à la BD franco-belge grand public ou les *comic books* de super-héros américains, où la représentation de milieux sociaux défavorisés est très rare, et lorsqu'elle apparaît est souvent représentée de façon stéréotypée et sans toucher directement les héros de l'histoire.

Sous son apparence de diversité thématique et de liberté narrative, l'industrie du *manga* est très normalisée, en partie à cause des fortes contraintes éditoriales et du système de production en studios. Si le changement du style de dessin au sein d'un même ouvrage est à priori considéré en occident comme une ressource narrative d'avant-garde, en Japon par contre il est parfaitement assimilé par le public et utilisé couramment dans des bandes dessinées grand public. La raison est que celui-ci est toujours utilisé selon une convention culturelle connue de façon préalable par le lecteur potentiel. On serait ici proches du concept de *canon*, qui déterminerait ce qu'on peut et ce qu'on ne peut pas faire en fonction du genre narratif.

2. : Des traits qui se lissent

*L'événement c'est de donner forme à la forme.
Ce qu'on appelle travail est la recherche
de la forme appropriée. Une infinie quantité
de formes inattendues peuvent apparaître
à partir des mêmes éléments, et la tendance
humaine à rejeter l'inattendu finit toujours
par la réduction d'un univers potentiel.*

Peter Brook

2.1. : L'hétérogénéité sous le prisme de la narratologie

Je vais commencer ce chapitre par analyser le lien entre le style à facettes et la narratologie, notamment à partir de la théorie de la *graphiation* entérinée par Philippe Marion dans sa thèse *Traces en cases*⁴⁶. Le rapport entre lecteur et auteur se trouve au centre de la théorie de l'énonciation, et cette relation est à mon avis un aspect clé pour analyser le style à facettes. Comme on le verra, les transformations constantes de la matière graphique d'une bande dessinée font jaillir la figure de l'auteur et créent des nouveaux liens entre l'émetteur et le récepteur.

En narratologie, on appelle *monstration* le déroulement du récit qui est assuré par l'action des personnages qui interviennent dans celle-ci, en opposition à la *narration*, dans laquelle c'est le narrateur qui raconte les événements. L'apport décisif de Philippe Marion dans l'application de la narratologie à la théorie de la bande dessinée est la scission du concept de *monstration* en *graphiation* et *monstration*. Ainsi, la *graphiation* est l'empreinte graphique de celui qui élabore le message. En même temps, le

⁴⁶ Philippe Marion, *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain, Academia, 1993.

graphiateur (l'auteur tel qu'il est perçu par le récepteur) est l'agent responsable de la *graphiation*. Ces deux concepts sont en rapport direct avec celui du style graphique : un style plus personnel qui souligne le geste graphique sera perçu par le lecteur comme une expression plus évidente de l'individualité et de la personnalité de l'artiste, en opposition à un hypothétique degré zéro de *graphiation* (dont on donne souvent l'exemple du style « ligne claire »). Comme Jan Baetens souligne dans son étude *Revealing Traces*⁴⁷ :

« The visual form of all comic elements is considered a « trace », that is a reflection, a symptom, an index, of the subjectivity of a narrator; however, this subjectivity is never studied in itself, but in its relationship with the narratee, whose presence is as strongly felt as that of the narrator. »

En effet, la *graphiation* fonctionnerait comme un lien d'empathie entre le *graphiateur* et le lecteur, qui reconnaîtrait dans ces traces graphiques la personnalité de l'artiste. Philippe Marion montre dans son étude des tendances psychanalytiques, qui sont utiles pour parler du rapport entre l'auteur et le lecteur, mais qui sont parfois purement spéculatives, arrivant à affirmer que le lecteur aime à reconnaître le trait de l'auteur parce que cela lui rappelle ses propres *graphiations* de l'enfance, interprétation qui risque de créer un lien permanent entre la bande dessinée et l'enfantin.

Le travail du *graphiateur* est toujours refait par le lecteur, autant dire que ce qui est le plus important est l'interprétation que le lecteur peut faire à partir de l'œuvre finie, et non pas l'intention de l'auteur (dont la seule façon de la connaître est en entretien), de la même façon que le livre publié devient plus important pour l'analyse que le *work in progress*, même quand les esquisses peuvent manifester une *graphiation* plus évidente. L'auteur de bande dessinée est conscient à tout moment que le format définitif de son travail sera le livre imprimé : il produit ses planches en fonction de sa reproductibilité, et non pas de la beauté de ses originaux. Le dessin n'est jamais l'expression directe d'une personnalité ou d'un état d'âme, mais une construction sociale : tout geste graphique est déterminé par le contexte dans lequel il est produit, ainsi que par les influences d'autres auteurs et la

47 Jan Baetens, « Revealing traces : a new theory of graphic enunciation », in Robin Varnum et Christina T. Gibbons (dir.), *The language of comics : word and image*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2007, p. 145.

figure du lecteur, présent dans l'esprit du dessinateur depuis le début de l'acte créatif. Prenons l'exemple de Dominique Goblet dans *Faire semblant c'est mentir*, œuvre autobiographique dans laquelle l'auteure s'expose apparemment sans aucune pudeur. Dans la scène de la punition, qui est l'axe central du récit, la dessinatrice se sert d'un style expressionniste pour souligner l'angoisse ressentie par son alter ego enfantin. Mais, est-ce que Dominique Goblet éprouvait-elle cette même émotion pendant la réalisation de ces planches ? La réponse la plus probable serait « non », mais peu importe. Ce qui nous intéresse ici, c'est ce que l'auteure réussit à transmettre par le biais de la *graphiation*. Les émotions représentées dans le graphisme sont en quelque sorte construites de façon intentionnée, à *posteriori* et comme remémoration de celles éprouvées pendant l'enfance ; mais cela ne les enlève aucune efficacité pour être transmises au lecteur, qui sympathise avec la souffrance de la petite Nikske grâce à l'équilibre trouvé entre les faits racontés et la façon (autant graphique que narrative) dont ils sont transmis.

Or, comme Jan Baetens souligne dans ses textes « Revealing traces »⁴⁸ et « Sur la graphiation »⁴⁹, la théorie de Philippe Marion est construite comme si toute bande dessinée était faite par un seul auteur, oubliant les travaux de studio et les bandes dessinées faites par des couples scénariste/dessinateur. Cette dernière question ne pose à mon avis pas de problème, puisque Phillippe Marion se concentre sur les aspects visuels de la bande dessinée pour son étude. Mais, à qui appartient la *graphiation* d'une bande dessinée lorsque le dessin, l'encrage et la couleur des planches sont assignés à des artistes différents ? Il y aurait une hétérogénéité graphique forcée dans ce type de démarches même quand elle n'est pas suffisamment significative pour être remarquée par le lecteur. Le récepteur perçoit l'ensemble de l'apparence graphique d'une bande dessinée comme œuvre d'un seul *graphiateur* (surtout si l'intervention d'autres artistes n'est pas accréditée), puisque notre habitude de lecteurs tient à unifier ce qui est en réalité composite. On ne perçoit pas le style du dessinateur+le style de

48 *Ibid.*

49 Jan Baetens, « Sur la graphiation : une lecture de *Traces en cases* », in Gérald Derèze (coord.), *Recherches en communication* n°5, revue online, Université catholique de Louvain, 1996. <http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/issue/view/111>

l'encreur+le style du coloriste, mais un tout homogène.

Cette question reste très importante pour mon analyse, puisque elle souligne le fait que le dessin à facettes se donne, dans la plupart des cas, dans les bandes dessinées où un seul auteur est responsable de toutes les étapes de production. Le style composite est en rapport direct avec l'individualité, il est donc plus difficile à développer quand le dessinateur doit s'en tenir à la fidélité d'un scénario préfixé. L'hétérogénéité graphique représente une autonomie et une primauté du dessin. Elle suit deux chemins possibles : soit celui de la recherche de la forme idéale pour transmettre un discours déterminé (voir *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli ou *Faire semblant c'est mentir* de Dominique Goblet, dont je viens de parler), soit celui de la perte du lieu privilégié du récit en faveur de l'aventure de la forme, comme dans les planches de Renato Calligaro qu'on verra dans le chapitre trois. Quand le couple scénariste/dessinateur déclenche une œuvre à style composite, on peut apprécier les changements de graphisme qui se développent dans une certaine autonomie par rapport au récit et avec une tendance à l'effet pictural : une démarche plus plastique que narrative qui risque de provoquer une dissociation très forte entre le scénario et le dessin. On a vu dans le premier chapitre les bandes dessinées réalisées par le couple Frank Miller/Bill Sienkiewicz, qui sont un exemple paradigmatique de cela. D'un autre côté, plus nombreux et plus fructifères sont les cas de deux dessinateurs qui travaillent à quatre mains, de façon que chaque signature graphique reste reconnaissable, comme dans les planches conçues par le couple Aline K. Crumb et Robert Crumb publiées dans *Dirty Laundry Comix* et dans la compilation à paraître *Drawn Together*.

Le concept de *graphiation* nous permet de voir le trait graphique non pas seulement comme un moyen pour construire un discours, mais comme une partie constitutive de celui-ci. La théorie de Philippe Marion ouvre le débat sur le lien entre le discours dans une bande dessinée et la forme (autant narrative et textuelle que graphique) par laquelle il est transmis. Comme on le verra, l'hétérogénéité graphique crée des nouveaux rapports entre la forme et le contenu d'une bande dessinée, puisque celle-ci facilite des

recours tels que les métaphores visuelles ou l'expression des émotions par le biais du trait graphique. Mais le style graphique composite demande aussi un travail de décodification plus fort chez le lecteur, qui doit interpréter et se positionner face à chaque nouveau changement de registre visuel. C'est pour cela que mon travail d'analyse des ouvrages qui constituent le corpus de ce travail est fait à partir de mon expérience en tant que lecteur et à partir des albums publiés, et non pas à partir des hypothétiques intentions du créateur au moment de sa réalisation. Selon les mots de Jan Baetens : « *What counts is the impression felt by the reader, not the technique used by the actual author*⁵⁰ ». La narratologie se construit autour du rapport entre l'auteur et le lecteur (qui est censé reconstruire le discours), mais cette relation est toujours indirecte et différée puisqu'elle se déclenche par le biais de l'album publié et lu à *posteriori* par le lecteur.

2.2. : Quelques spécificités de l'hétérogénéité graphique

On arrive, donc, à la question du comédien en tant qu'artiste. On peut dire que le vrai artiste est toujours prêt à réaliser n'importe quel sacrifice afin d'arriver à un moment de créativité. L'artiste médiocre préfère de ne pas prendre des risques, c'est pour ça qu'il est conventionnel. Tout ce qui est conventionnel, tout ce qui est médiocre, est en rapport avec cette peur. Le comédien conventionnel scelle son travail, et sceller est un acte défensif. Pour se protéger, on « construit » et « scelle ». Pour s'ouvrir, on doit renverser tous les murs.

Peter Brook

Toute typologie voulant schématiser le phénomène de l'hétérogénéité graphique est condamnée à être imprécise ou incomplète, puisque des critères différents et apparemment dissociés tels que les conditions de gestation de l'œuvre, le positionnement de l'artiste par rapport au récit ou le public potentiel entrent en relation dans l'étude d'une bande dessinée de ce type. Je vais donc m'abstenir de tracer une typologie, mon intention

50 « Revealing traces », *op. cit.*, p. 148.

dans ce chapitre sera plutôt d'énumérer les différents facteurs en jeu afin de pouvoir élucider le sujet. Pour cela, je vais proposer une série de questions qui cherchent à englober les clés pour l'analyse de toute bande dessinée à graphisme hétérogène. Si ces questions peuvent apporter des pistes pour déchiffrer le sujet, le but de ce chapitre sera accompli.

L'hétérogénéité graphique comme auto-proclamation :

Le style composite représente forcément une confrontation de plusieurs registres graphiques différents. Bien que celui-ci est associé souvent à un style pictural et expressionniste, il n'est pas condition *sine qua non*, ni situation suffisante pour que l'hétérogénéité graphique se déclenche. Le dessin le plus expressionniste peut se naturaliser dans un contexte d'homogénéité où toutes les cases sont dans le même registre graphique. C'est par l'interaction avec d'autres nuances graphiques que le dessin va jaillir et revendiquer avec plus de vivacité sa présence ; et c'est aussi par la confrontation entre un dessin caricatural et un dessin naturaliste que le premier va nous sembler plus ridicule et le deuxième apparaître comme plus réaliste.

Les deux problèmes clés quand on parle d'hétérogénéité graphique sont le positionnement de l'auteur ou des auteurs par rapport au récit, ainsi que sa vision de la bande dessinée en tant que langage et moyen d'expression. En occident, dans la plupart des cas, les artistes qui décident d'employer des recours propres à la *polygraphie* cherchent une revendication de la bande dessinée en tant qu'art, et par conséquent de l'auteur de bande dessinée en tant qu'artiste. Dans les BD à style homogène, le lecteur peut se laisser emporter placidement par la séquentialité de l'action et le déroulement des faits, arrivant à un certain degré d'inconscience par rapport au style du dessinateur. Le dessin accomplit usuellement deux fonctions : d'un côté structurer le récit à partir de la disposition séquentielle des faits et la *monstration* d'une action qui se déroule, et d'un autre côté la représentation de décors, vêtements et d'autres éléments qui ne sont pas en rapport direct avec le récit et qui ont par fonction la création de ce que

Roland Barthes appela l'effet de réel⁵¹. Cela ne veut pas dire que les dessinateurs *homographiques* ne se questionnent pas sur leur style ou l'aspect visuel de leurs œuvres, mais une écriture graphique qui ne change pas tend à nous rendre inconscients d'elle-même et à naturaliser (et aussi à automatiser) la lecture. Par contre, un changement de registre graphique interpelle directement le récepteur, de telle sorte que celui-ci passe au premier plan, au détriment de la fluidité du récit et de la naturalisation du déroulement de l'action. Un troisième élément intervient : l'autonomie de la matière graphique.

Une BD à dessin hétérogène est une œuvre qui s'auto-proclame à tout moment comme artifice, comme construction symbolique. La présence de l'auteur derrière l'œuvre est volontairement mise en exergue. Si le trait graphique est la signature de l'artiste, on ne doit pas considérer un graphisme composite comme l'absence de style (un cas différent serait celui du pastiche ou du collage), mais plutôt comme un style qui se reconnaît polyédrique et mutant, dans lequel les différentes couches qui le composent sont exposées sans pudeur, à la façon d'une leçon d'anatomie. L'hétérogénéité graphique est forcément auto-référentielle, puisqu'elle propose un questionnement de l'ensemble des codes qui constituent la bande dessinée et de la notion de récit, ainsi qu'une réflexion autour du langage. Paradoxalement, l'auteur qui utilise un style composite souligne sa condition d'artiste non pas par la création d'une signature graphique unique et personnelle, mais par le questionnement de la primauté du récit dans la bande dessinée et la recherche d'une certaine autonomie de la forme.

La notion de style :

Dans *L'art et l'illusion* E.H. Gombrich fait ce parallélisme entre style graphique et langage :

« Les styles, comme les langages, diffèrent par les séquences de leurs

51 Roland Barthes définit le réel dans cet essai comme tout ce qui fait référence au concret, qui fonctionne dans ce cas comme opposé du signifié vraisemblable propre à la construction du récit. Voir Roland Barthes, « L'effet de réel », dans *Communications* n°11, Paris, Centre Edgar Morin, 1968.

définitions et par le nombre de questions qu'ils peuvent permettre à l'artiste de poser ; et le flux des informations qui nous est transmis par l'univers visible est si abondant et complexe qu'aucun tableau ne pourra jamais le reprendre en totalité. Ce n'est pas là un effet de la subjectivité mais de la richesse objective de la vision. »⁵²

Ainsi, le style graphique serait toujours une codification qui provient en partie de l'observation de la réalité, mais aussi de la tradition dans laquelle l'auteur s'inscrit et à laquelle on ne peut pas échapper. Tout acte créatif partirait des contraintes propres à chaque langage et des limitations techniques de l'artiste. L'hétérogénéité graphique met en exergue l'impossibilité de la bande dessinée à représenter d'une façon satisfaisante la réalité dans toute sa complexité et le besoin de créer de nouveaux codes de représentation qui enrichissent les possibilités de son discours. Quand les codes qu'un auteur a à sa disposition ne suffisent pas pour satisfaire ses besoins créatifs, il est forcé d'en créer de nouveaux, d'ajouter de nouvelles couches de complexité au langage qui véhicule son message, et il est évident que le style graphique à facettes est l'un des champs les plus riches et les plus inexplorés de la bande dessinée. L'expressivité et la modulation du trait et de la forme graphique peuvent fonctionner en partie comme compensation de l'absence du son (qui est crucial pour indiquer l'état d'âme des personnages à partir de la modulation de la voix) et du mouvement (nécessaire entre autres pour la représentation des subtilités dans le jeu des « comédiens ») dans la bande dessinée, mais aussi comme véhicule pour la représentation symbolique d'émotions et concepts, ou encore pour l'évocation poétique.

Particularités de l'hétérogénéité graphique dans le *manga* :

L'hétérogénéité graphique est susceptible de créer des liens entre forme et contenu dans lesquels le dessin n'est plus seulement le moyen pour la représentation des mondes extérieurs, mais aussi de ceux intérieurs. On a vu comment David Mazzucchelli faisait des portraits psychologiques d'une grande complexité dans *Asterios Polyp* juste à partir de la *graphiation* de ses personnages, utilisant un recours inédit pour les descriptions qu'avant

52 *L'art et l'illusion, psychologie de la représentation picturale, op. cit.*, p.78.

lui étaient purement textuelles ou de l'ordre de la physiognomonie. Ou comment Ryoko Ikeda structurait dans *La rose de Versailles* les trois registres basiques de son discours (le sérieux, le comique et l'amoureux) à partir de la représentation graphique et les traits des personnages. D'ailleurs les dessinateurs japonais se servent de l'hétérogénéité graphique d'une façon complètement différente des dessinateurs occidentaux actuels, dans une tradition qui fait penser à la *polygraphie* des humoristes graphiques du XIX siècle, puisqu'ils cherchent aussi la confrontation ironique des différents registres du langage à partir de l'hybridation graphique. Le dessin *polygraphique* dans le *manga* conduit l'interprétation qu'on fait de l'image, à la manière de la bande-son dans les films, mais elle vise aussi à intensifier les capacités expressives du dessin : on peut toujours se demander comment un style graphique homogène transformerait l'expérience de lecture de certains *manga*.

Mais l'hétérogénéité graphique ne représente pas dans les *mangas* les prétentions artistiques ou l'expérimentation formelle de l'occident, ni la liberté d'esprit des illustrateurs du XIX^e siècle. Elle est par contre institutionnalisée et appliquée systématiquement d'une façon prévisible et facile à décoder par le récepteur. À la manière d'un *canon*, elle s'applique en fonction du genre et des exigences du récit. S'il est vrai que l'hétérogénéité graphique frappe moins en occident, elle est bien plus souvent utilisée par les *mangakas*⁵³, et c'est précisément grâce à cette institutionnalisation, et non pas à une acceptation plus large des recours graphiques d'avant-garde.

Le rapport figure-fond est l'une des particularités du style à facettes dans la tradition du *manga*. Dans une grande partie de la production japonaise on peut trouver des personnages caricaturaux caractérisés par un dessin synthétique habitant dans des contextes spatiaux très réalistes, qui ont recours à la perspective scientifique et à l'imitation des textures des objets à partir des trames manuelles ou mécaniques. Selon les théories de Scott McCloud⁵⁴, le but de ce rapport figure-fond est double : d'un côté le

53 Auteurs de bande dessinée japonaise.

54 *Understanding Comics, op. cit.*, p. 43-44.

réalisme des décors cherche à créer une sensation d'immersion dans l'action chez le lecteur, et d'un autre côté le schématisme graphique cherche à faciliter l'empathie et l'identification avec les personnages. Habituellement les travaux les plus mécaniques, tels que la réalisation des décors ou les textures graphiques sont assignées aux assistants, ce qui facilite aussi cet effet de « dissonance graphique ».

La bande dessinée japonaise s'inscrit dans une tradition de l'imitation et le respect du maître qui se manifeste dans ce système de travail par studios, nécessaire pour maintenir son frénétique rythme de production. Bien que certains *mangakas* font l'objet d'une grande popularité parmi les lecteurs et sont considérés comme des figures représentatives de la culture de son pays, ce n'est pas grâce à la revendication d'une personnalité graphique ou d'une thématique originale ou individualisée. L'autobiographie comme genre est beaucoup moins répandue qu'en occident ; en fait, les seules bandes dessinées de ce type sont celles touchant des sujets universels, telles que *Gen d'Hiroshima*, ou celles qui sont plus influencées par la BD occidentale, comme *Une vie dans les marges* du pionnier du *gekiga* Yoshihiro Tatsumi. De la même façon, le recours à la *polygraphie* dans le *manga* a plus à voir avec des aspects culturels et des codes normalisés dans l'industrie qu'avec l'expression d'une individualité artistique.

Le positionnement par rapport au récit :

L'application de l'hétérogénéité graphique dans le cas spécifique de la bande dessinée japonaise nous sert à confirmer que l'imitation directe de la réalité n'est qu'une imposture, et qu'une bande dessinée homogène n'est pas plus proche de la réalité qu'une autre qui ne l'est pas. La seule différence est que la première utilise des conventions qui sont déjà connues et assimilées par le récepteur grâce à des lectures précédentes, tandis que les bandes dessinées graphiquement hétérogènes proposent souvent au lecteur des nouveaux codes de représentation. L'auteur de BD est conscient que l'image dessinée n'a pas la même capacité d'immersion que l'image en mouvement du cinéma ou d'autres arts narratifs ; comme le souligne

Philippe Marion à propos du concept de *graphiation* : « ...en bande dessinée, la matière graphique fait toujours résistance, opacité, et elle empêche la monstration d'être pleinement transitive⁵⁵. » De cette manière, l'auteur de bande dessinée conventionnel se soucierait du fait d'entraver la lisibilité du récit, ainsi que de sa capacité à captiver le lecteur par l'abus de l'expérimentation formelle, raison pour laquelle il aurait tendance à chercher des structures narratives et graphiques plus conventionnelles. La prévisibilité des codes graphiques facilite la lecture, puisque la parution consécutive de symboles visuels similaires réduit le besoin d'observation chez le récepteur et la quantité d'informations à assimiler. L'anticipation et la projection fonctionnent comme des compléments de l'observation dans la lecture d'une bande dessinée. En opposition à cela, l'hétérogénéité graphique est synonyme d'instabilité des codes visuels, et demande un effort supplémentaire de la part du lecteur. Celle-ci est en rapport direct avec la revendication du statut d'artiste de la part de l'auteur de bande dessinée, puisqu'auparavant le style à facettes ne s'appliquait que pour simuler le dessin enfantin ou maladroit avec des intentions comiques ou dans les rares cas où des bandes dessinées d'autres artistes étaient « citées » par un dessinateur, à la manière d'un hommage.

Face à une bande dessinée dans laquelle plusieurs registres graphiques interviennent, on peut se demander si l'auteur voulait ou non provoquer un effet de rupture dans la diégèse et revendiquer l'autonomie de la matière graphique. Il est un peu dangereux de théoriser tout cela, puis qu'on rentre forcément dans le terrain de la spéculation, mais on verra que dans certains cas l'intention de l'auteur est évidente. Je viens d'en faire mention aux cas où l'hybridation n'a pas d'autres prétentions que la mise en place d'un gag, comme dans l'imitation du dessin enfantin. Ici il n'y aurait pas de rupture diégétique, puisque l'utilisation du changement de registre graphique est justifié par une situation dans le récit (un enfant prend la commande de la narration). On peut dire la même chose des bandes dessinées d'autres auteurs qui apparaissent dans le récit, dans la plupart des cas parce qu'il y a un personnage qui est en train de les lire ; souvent les auteurs font directement recours au collage dans cette situation. Plus compliquée est la

⁵⁵ *Traces en cases, op. cit.*, p. 36.

situation dans le jeu *polygraphique* qui est mis en place dans le *manga*, puisqu'il n'est pas justifié par la diégèse, mais par le récit (la mise en place d'un gag comique ou d'une situation romantique, par exemple). Comme j'ai expliqué, l'effet de rupture dans le flux de lecture est minimal dans ces situations ; il n'y aurait pas une volonté de la part de l'auteur de faire monter le dessin au premier plan, il s'agit par contre d'une série de conventions graphiques standardisées et partagées avec le lecteur puisqu'inscrites dans une tradition plus large.

La rupture de l'illusion diégétique se donnerait donc, par exemple, quand chaque personnage appartient à un style de dessin différent, ou dans les cas où l'intervention de la main de plusieurs dessinateurs est mise en place et délibérément accentuée. Quel est, dans ces circonstances, le positionnement de l'auteur par rapport au récit ? On rentre à nouveau dans le terrain du spéculatif, sauf dans les cas où les intentions de l'artiste se sont manifestées dans des entretiens ou des productions théoriques parallèles à l'œuvre. Néanmoins je voudrais faire une distinction entre trois voies différentes : la première serait celle de l'exercice vain, du changement de registre graphique qui ne cherche que l'effet par l'effet et dans lequel le rapport entre le récit et l'hybridation graphique est nul. La deuxième voie serait celle de la volonté de trouver la forme idéale pour chaque discours, ou même pour chaque passage du discours, en opposition à l'application d'une forme prédéterminée à un contenu quelconque. Cela se voit dans certaines autobiographies, puisque l'intimité du récit invite à la création d'une forme graphique en conséquence. Finalement, la troisième voie serait celle de l'expérimentation formelle et de la construction d'un récit qui s'adapte à ce modèle visuel et narratif nouveau et oscillant. Dans ce cas, le discours devient une réflexion sur la forme, un regard vers l'intérieur du langage qui remplace la prépondérance auparavant incontestable du récit. C'est un chemin déjà parcouru par la littérature ou les arts plastiques d'avant-gardes dans la première moitié du vingtième siècle : la volonté d'autonomie par rapport au récit est en lien direct avec les prétentions artistiques de l'auteur.

Évidemment je ne cherche pas ici à créer une grille de classement dans

laquelle on puisse placer de façon univoque toute la production de bandes dessinées graphiquement composites, c'est toujours une question de degrés qui dépend en grande partie de la perception du lecteur et qui est impossible de mesurer avec exactitude. À chacun de juger si telle BD est un exercice vain ou un complexe discours du type métalangage ; ou si tel récit occupe un lieu prépondérant ou pas.

Singularité et production graphique :

Le lien entre l'individualité créatrice et l'hétérogénéité graphique se voit souligné par la grande quantité de travaux autobiographiques utilisant le style à facettes : les nouvelles publiées par Killoffer dans la revue *Lapin*, *Faire Semblant c'est Mentir* de Dominique Goblet ; *Le Petit Christian* de Blutch, *Walking the Dog* de David Hughes, les *Dirty Laundry Comics* de la famille Crumb, le *Journal* de Fabrice Neaud, *Livret de Phamille* de Jean-Christophe Menu, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* de Justin Green...et la liste est plus large encore.

La correspondance entre le trait et l'ego que propose la théorie de la *graphiation* est évidente dans l'hétérogénéité graphique, puisque le dessin composite représente le passage du général au particulier. La ligne s'adapte souvent afin de pouvoir représenter l'état d'esprit des personnages ou de l'auteur par rapport à l'action ou à la situation représentée, et le trait fonctionne comme partie intégrante du discours et non pas seulement comme véhicule de ce dernier. Le dessin devient fluctuant parce que fluctuante est aussi la personnalité de l'auteur qui l'a engendré ; l'esprit humain est mobile et composite, il est donc juste et conséquent que les graphismes conçus par cet esprit soient représentatifs de celui-ci. Le lecteur a de cette façon la possibilité de sympathiser avec les émotions contenues dans le trait et de reconnaître un reflet de sa propre individualité dans l'individualité de l'artiste. Contre l'application systématique d'un style de dessin immobile et prédéterminé à un contenu narratif quelconque, l'hétérogénéité graphique propose la rupture avec tout type d'automatisme ou de forme préfixée. Elle atténue aussi les frontières entre la forme et le

contenu, puisque toute altération dans le graphisme est susceptible de changer le signifié global de l'œuvre.

Les automatismes propres à la routine de l'activité créatrice et les contraintes éditoriales risquent de dériver inconsciemment en une standardisation de la bande dessinée. Dans *Dedalusman*⁵⁶ le romancier de science-fiction Philip K. Dick écrit une parabole sur l'uniformisation conséquence de la culture de masse qui garde certains points en commun avec notre sujet. La trame est la suivante : un médium au service du gouvernement occidental conçoit des dessins automatiques censés représenter des structures complexes d'armes procédant d'une technologie inconnue. Ces dessins sont utilisés plus tard pour la création de l'arsenal militaire et de la technologie civile. Le déroulement de l'histoire révèle que, ce qui semblait être des créations venues d'un esprit supérieur sont en réalité des projections télépathiques issues des planches d'un *comic book* grand public. Une réflexion sur le dessin et le concept d'originalité est proposée par l'écrivain américain, qui se sert, comme par hasard, de la bande dessinée pour présenter sa critique sur la pensée automatique.

Miguel Egaña fait dans son essai « Avatars du schématisme ⁵⁷ » une intéressante réflexion à partir de *Dedalusman*. Il propose le roman de Philip K. Dick comme une allégorie des trois types de dessin : le dessin comme design, synthèse de l'esprit et véhicule pour la création ; le dessin automatique comme synonyme de la libération du subconscient ; et un troisième modèle qui est celui du dessin dans la post-modernité, celle-ci vue comme conséquence du schématisme industriel. L'auteur le résume de cette façon :

« ...ce qu'on peut appeler le post-modernisme médiatique répond cette fois : le dessin soit-disant transcendantal ou fondamental ne provient que d'une forme mécanique, d'un sous-produit dégradé et vulgaire ; ce qu'on prenait pour un *disegno* précieux et unique, la soi-disant « photographie de la pensée » n'était qu'une copie d'un non-original lui-même répété à l'infini

56 Philip K. Dick, *Dedalusman*, Paris, Le masque, 1974.

57 Miguel Egaña, « Avatars du schématisme : *disegno*, dessin d'humour, dessin automathique » in Boris Eizykman (coord.), *Dessiner dans la marge*, Paris, L'Harmattan, 2004.

et produit par un « esprit », une « imagination » elle-même standardisée, stéréotypée, formatée en vue des exigences d'un public assimilé à la masse. Ce qui est mis en question ici c'est d'abord la singularité du sujet. »⁵⁸

Certes, ce passage donne une vision de la post-modernité et des médias de masse (dont la bande dessinée) assez diabolisante. Or, comme Thierry Smolderen a souligné dans *Les Naissances de la Bande Dessinée*⁵⁹, depuis l'arrivée de la BD dans la presse à la fin du XIX^e siècle, la répétition systématique et inconsciente des formules apprises menant au succès de ventes a été la norme pour une grande partie de la production. La liberté de création qu'a donné l'ouverture du marché de la bande dessinée à des travaux à priori minoritaires a représenté aussi une certaine ouverture vers des nouveaux registres graphiques. Mais ces styles graphiques, qui d'abord peuvent nous sembler révolutionnaires sont facilement phagocytés par l'industrie et deviennent plus tard la norme (je pense notamment à des auteurs tels que Trondheim, Blutch ou Sfar). La surcharge de stimulants visuels propres à notre époque nous oblige, en tant qu'auteurs, à nous interroger sur nos intentions artistiques et les moyens qu'on emploie pour les mener à bien. Tout dessinateur qui vise une certaine originalité doit se poser des questions sur son style graphique, le trait et le rapport que ceux-ci entretiennent avec le contenu de son œuvre afin de ne pas tomber dans les automatismes propres à la routine de travail, et le style graphique à facettes peut s'avérer très efficace à cette fin.

La case et ses alentours :

Il y a deux grandes familles de bandes dessinées graphiquement hétérogènes, celles où les différents registres graphiques cohabitent dans la même case, et celles où les transformations du graphisme se développent tout au long de la planche, la double page ou la totalité de l'album. Je vais essayer d'analyser les particularités et l'effet produit chez le lecteur dans ces deux types d'hybridation graphique.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 23.

⁵⁹ *Naissances de la bande dessinée, op. cit.*, chapitre sept, « Du label à la bulle », p. 119-127.

Quand le style à facettes se donne au sein d'une même case, celui-ci tient à produire un effet de collage (sauf quand le changement de style n'est pas suffisamment significatif pour être remarqué). Parfois cette cohabitation de styles naît de l'intervention de plusieurs dessinateurs au sein d'une même bande dessinée, qui ne cherchent pas à cacher les particularités de son trait, mais plutôt à les mettre en évidence. Ainsi, un dialogue s'établit entre les styles des dessinateurs qui interviennent dans la même case, puisque le lecteur est conscient que tel type de dessin représente en même temps « la version des faits » de son auteur. Cela se souligne encore plus dans les cas des bandes dessinées autobiographiques comme les *Dirty Laundry Comics* de la famille Crumb. Les trois auteurs qui interviennent (Aline, Robert et Sophie Crumb) ne se limitent pas à dessiner leurs alter-ego, ils leur donnent leur propre personnalité et leur propre discours grâce aux textes des bulles. Ainsi, chaque sujet virtuel n'est plus la prolongation d'une facette d'un seul sujet occulte qui serait l'auteur, sinon la matérialisation graphique des différents sujets qui créent l'œuvre.

Comme j'ai déjà dit, l'hétérogénéité graphique naît de la confrontation de plusieurs registres graphiques, et le rapport entre ces différents registres est la clef pour son analyse. Quand un auteur fait cohabiter plusieurs styles de dessin au sein d'une même case, c'est souvent pour chercher l'effet de collage et la confrontation dérisoire de styles ou d'univers graphiques dissociés. Un bon exemple de cela serait le *Cerebus* de Dave Sim (*fig. 8*) ; le héros de ce *comic book* est un oryctérope (à ne pas confondre avec un porc formiguer) qui accomplit tous les codes graphiques et narratifs de la bande dessinée animalière, comme l'anthropomorphisme, un design *cartoony* ou l'attribution de conduites propres aux êtres humains. Mais l'une de ses particularités est qu'il est le seul animal anthropomorphe dans la diégèse de l'œuvre. Les autres personnages dans l'épopée de Dave Sim sont dessinés d'une façon plutôt réaliste, et le contexte de l'action est celui des décors naturalistes ultra-texturisés, fait que provoque un fort effet de collision graphique. En même temps, les allusions à l'étrangeté du personnage de Cerebus sont fréquentes dans le récit, ce qui révèle de l'autoconscience de la part des personnages.

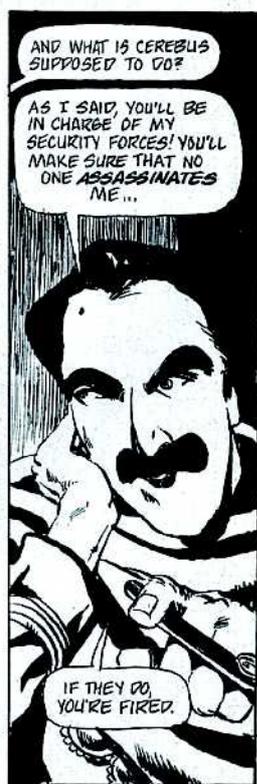
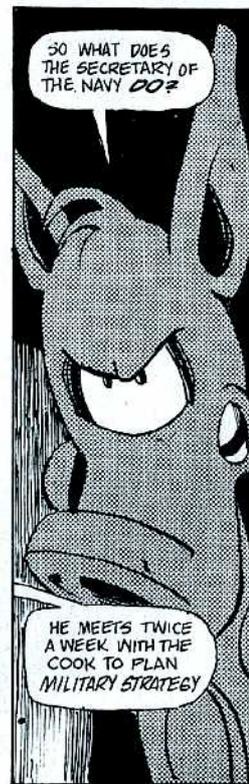


Fig. 8 : Dave Sim, Gerhard, Cerebus

L'œuvre de Dave Sim est plutôt dans le registre du sérieux, dans une trame qui se complexifie de plus en plus dans chaque chapitre : le héros naît comme une parodie de Conan, pour devenir après homme politique et même Pape, dans une critique qui traverse toutes les classes sociales. Mais la confrontation graphique ne se limite pas au héros de cette bande dessinée ; à part la parution de plusieurs auteurs de *comic* et personnalités célèbres (tels que Alan Moore, Groucho Marx, Jules Feiffer ou Dave Sim lui-même), les parodies de l'univers des comics *Marvel* sont fréquentes dans cette BD, avec une appropriation stéréotypée des codes graphiques et narratifs des *comic books* de super-héros. Ainsi, les alter-ego de Moon Knight, Wolverine ou The Punisher sont toujours les personnages les plus stupides, inconscients et violents dans l'univers créé par Dave Sim.

Mais l'hétérogénéité graphique qui se donne au sein d'une même case a souvent une vocation expérimentale. Les bandes dessinées d'avant-garde conçues par Art Spiegelman pendant les années soixante-dix et compilées dans *Breakdowns* rentrent dans cette catégorie. L'auteur américain a été l'un des pionniers de l'avant-garde dans les *comic-books*, et cette compilation de ses premiers travaux est un excellent catalogue des possibilités formelles du neuvième art. « Duke Letrout, détective de poche » (« Ace Hole :Midget Detective »), par exemple, se sert de la collision entre différents univers graphiques pour mener une réflexion parodique sur la frontière entre la basse et la haute culture : il s'agit d'une bande dessinée à prétentions artistiques qui prend la forme d'un polar à la Raymond Chandler et dans laquelle se confrontent le pastiche de l'œuvre de Picasso, les icônes de la culture de masse comme Mister Potato, et le collage de bandes dessinées telles que *Little Nemo* ou *Dick Tracy*. Chaque personnage a son propre style graphique, qui correspond avec le milieu artistique qui représente : ainsi, la *femme fatale* du récit est une peinture cubiste qui a comme particularité d'avoir « plus de facettes qu'une porte à tambour » et qui change d'apparence en fonction de la situation, tandis que le héros, Ace Hole (drôle de jeu de mots) a pour visage une caricature de Duke Ellington et pour silhouette le profil de Dick Tracy, tandis que sa personnalité graphique est héritière des bandes dessinées de détectives des

années trente et des films noirs de Hollywood. L'auteur lui-même apparaît comme un personnage secondaire sous l'*alter ego* d'Al Floogleman, un dessinateur underground dont la carrière s'effondre à cause de la censure et qui se voit forcé à contrefaire des picassos pour survivre. Art Spiegelman remarque le paradoxe de mener un exercice d'avant-garde dans un milieu considéré indigne dans la case qui devrait représenter la mort de Mister Potato (*fig. 9*), substituée elliptiquement par une reproduction du *Gernica* et deux articles du *comics code* qui font référence à l'interdiction de montrer des scènes de crime ou de violence dans les *comic books*. Est-il possible de construire un discours artistique d'envergure dans un milieu si fortement conditionné par les contraintes sociales, économiques et éditoriales ?

Cette bande dessinée, qui inverse le principe du *pop art* (puisqu'il s'agit ici en partie de la « banalisation » des codes graphiques des arts canoniques pour son application à la bande dessinée) a eu peut-être comme inspiration la prodigieuse planche dominicale du 2 novembre 1930 de *Gasoline Alley* (*fig. 10*). La plongé de Walt et Skeeze dans les tableaux d'un musée d'art contemporain servit à Frank King pour faire une critique de la peinture post-impressionniste et expressionniste, qui nous sont montrés comme une projection des esprits tourmentés des artistes qui les ont créées.

Art Spiegelman dessina « Nervous Rex, The Malpractice Suite » (bande dessinée compilée aussi dans *Breakdowns*) suite à sa sortie d'un hôpital psychiatrique, dans lequel on l'avait fait rentrer pour traiter une névrose profonde provoquée par l'ingestion de LSD. L'auteur américain utilise comme point de départ de sa BD *Rex Morgan M.D.*, un *comic strip* créé par le psychiatre Nicholas P. Dallis et publié à partir de la fin des années quarante qui comptait un médecin comme héros. L'auteur de *Maus* se sert du collage, ainsi que du détournement du contenu graphique conséquence du recadrage des images pour pervertir le discours de la BD originale. La rigide élégance du dessin de Marvin Bradley et Frank Edgington se confronte avec le trait grossier mais vigoureux d'Art Spiegelman, créant un

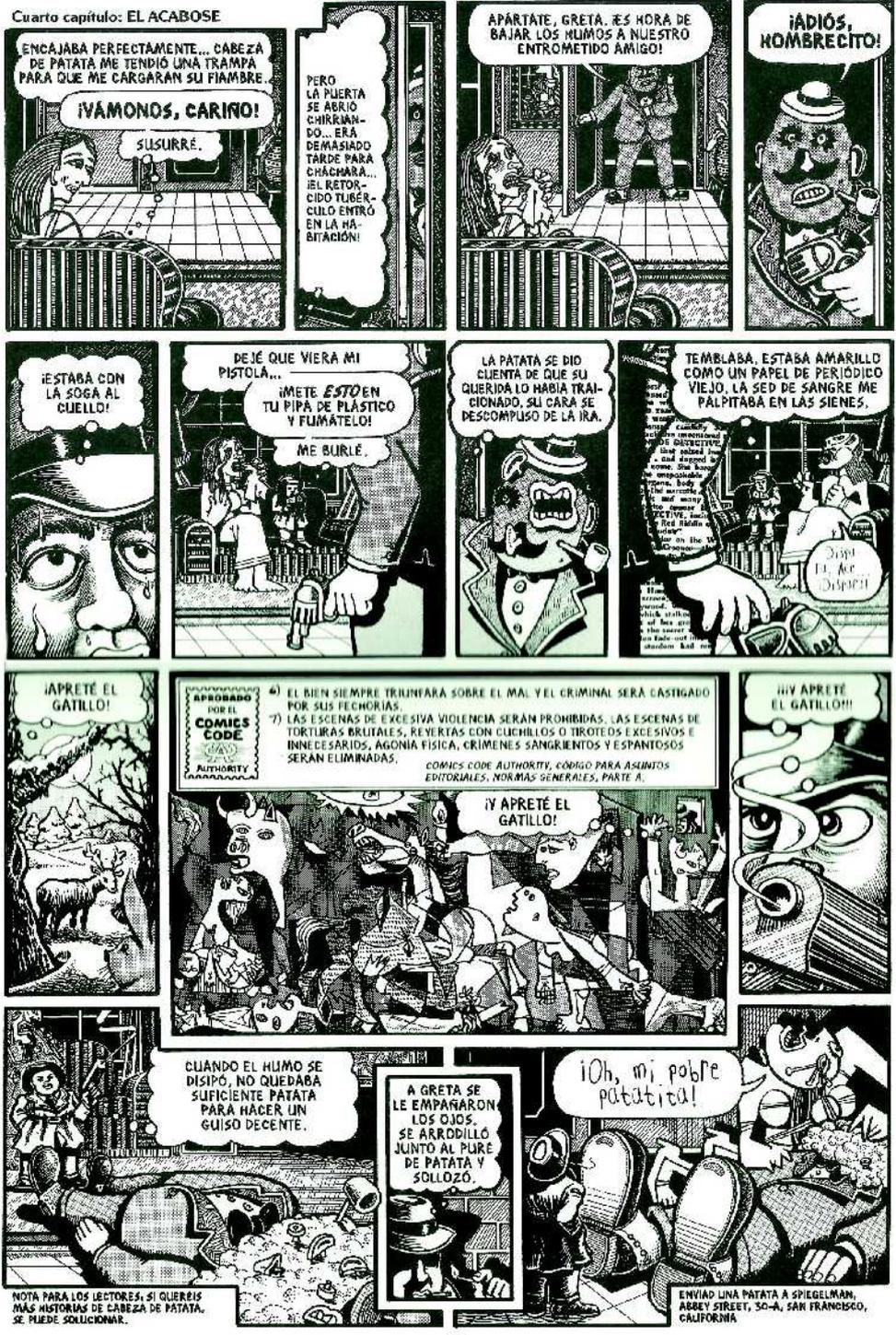


Fig. 9 : Art Spiegelman, Ace Hole :Midget Detective

univers obscur et surréaliste qui fonctionne comme prolongation perverse du *comic strip* primitif. Il y a quelque chose qui reste hors cadre dans l'idéalisation propre à l'art de masse des années cinquante (et notamment dans les *comic books* post-comics code) : la réalité dans toute sa complexité et sa crudité, réalité qui est peut-être représentée pour la première fois en bande dessinée dans les *comix underground*. La vision des institutions sanitaires que donne *Rex Morgan* devait paraître à Art Spiegelman comme l'exact opposé de ses souvenirs de l'hôpital psychiatrique.

Une autre des applications les plus répandues de l'hétérogénéité graphique au sein d'une même case est aussi en rapport direct avec la confrontation, cette fois-ci des différentes conduites des personnages. À chaque personnage sa personnalité graphique, en fonction de sa psychologie et du rôle qu'il joue dans le récit, comme dans *Le combat de minuit* de Killoffer ou *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli, dont je parlerai plus largement. Cette solution graphique et narrative peut être très intéressante, puisqu'à vrai dire elle fonctionne comme une hyperbolisation de la théorie de la physiognomonie de Rodolphe Töpffer⁶⁰, mais en même temps elle présente le risque d'une schématisation trop forte des personnages, qui sont condamnés par leur aspect à agir d'une façon déterminée, ce qui peut rendre le récit prévisible et manichéen.

L'hétérogénéité graphique qui se développe tout au long de la planche, la double page ou l'album suit des processus différents de celle qui se donne dans la même case. Dans ce cas, le dessin individuel de chaque vignette se montre cohérent avec un seul univers graphique, ce qui donne la possibilité d'une transformation sans collision de styles dans le même espace, puisque chaque case bénéficie d'une certaine indépendance physique et visuelle dues au renfermement de ses contours. Ainsi, les changements de registre graphique peuvent être plus de l'ordre de la modulation que de

60 Voir Rodolphe Töpffer, « Essai de physiognomonie », dans Thierry Groensteen et Benoît Peeters (dir.), *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.



Fig. 10 : Frank King, Gasoline Alley

celui de la confrontation. Les possibles applications du style à facettes se multiplient dans ce cas ; je vais en donner quelques exemples :

D'un côté, elle peut s'adapter à l'état d'esprit des personnages ou montrer des transitions d'une émotion à une autre à partir de recours tels que le trait, la ligne ou le style de dessin. Cette transition graphique peut être plus ou moins violente en fonction des intentions de l'auteur ; une modulation habile du style de dessin en fonction des émotions des personnages n'entraverait en rien le rythme de lecture et pourrait être une solution à la difficulté de la bande dessinée à montrer les subtilités du comportement humain. Je reviendrai sur cette question dans le chapitre trois.

D'un autre côté, un style graphique composite peut s'adapter aux particularités du récit, fonctionnant à la manière d'une « symphonie graphique⁶¹ » avec, par exemple, un style plus angulaire et intense dans les moments forts de la narration et plus organique et calme dans les scènes qui cherchent à capter la poésie de l'instant. C'est l'une des applications qu'a donné Dominique Goblet à l'hétérogénéité graphique dans *Faire semblant c'est mentir*.

Finalement, une autre possibilité serait l'autonomie du graphisme par rapport à la narration. De cette façon, les mutations de style auraient comme objectif d'établir des rapports d'un autre ordre entre les images confrontées à l'espace de la planche, comme par exemple provoquer des réactions et sensations chez le lecteur à partir de la poétique des images. Cela ne représente pas forcément l'absence de récit, mais l'absence du lien entre les transformations du graphisme et de la narration, une autonomie similaire à celle suivie par la peinture et la littérature à partir du XX^e siècle. Les planches de l'auteur et théoricien Renato Calligaro sont l'un des rares exemples de cette façon de voir et concevoir la bande dessinée.

Il y aurait une troisième voie dans l'hétérogénéité graphique en bande

⁶¹ J'emprunte ici l'expression qui donne titre à la thèse de l'auteur espagnol Sergio Garcia, mais avec un autre signifié lié davantage au dessin qu'à la mise en page.

dessinée, celle du croisement entre son application au sein d'une seule case et son application tout au long de l'album. C'est le choix suivi par David Mazzucchelli dans les scènes qui représentent la relation entre l'architecte Asterios et sa femme Hana dans le roman graphique *Asterios Polyp*. L'application de différents styles de dessin et chromatisme pour chacun des personnages au sein d'une même case rend évidente l'opposition de ses personnalités, et l'application de l'hétérogénéité graphique tout au long des différentes scènes permet à l'auteur de représenter les moments de connexion et d'éloignement du couple à partir du graphisme et de la couleur. Mazzucchelli se montre conscient du risque de tomber dans l'archétype par le fait d'assigner à chaque personnage un style graphique différent, risque surmonté dans son œuvre par l'élasticité des traits, qui s'adaptent au moment dramatique de la scène et donnent une deuxième couche de complexité à la psychologie des personnages.

L'une des grandes réussites du roman graphique *Asterios Polyp* est la prise en charge du dessin de certaines « responsabilités » attribuées généralement au texte. Comme Thierry Groensteen remarque dans son essai *Système de la bande dessinée*⁶², la primauté de l'image est l'une des règles générales du neuvième art. Sa spécificité ne repose pas dans le rapport texte image, mais dans la prééminence des « codes visuels ». Plus tard, Harry Morgan définirait comme ancrage cette référence constante à une image dans le processus de lecture d'une bande dessinée⁶³. Comme on l'a vu, l'hétérogénéité graphique donnerait une autonomie plus forte de l'image par rapport au texte et une complexification des codes visuels de la bande dessinée, c'est à dire, un enrichissement de ses recours et ses possibilités d'expression dans ce qui lui est propre et spécifique : la construction d'un discours par le biais d'une suite d'images fixes.

62 Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p. 8.

63 *Principes des littératures dessinées*, chapitre 5, « Des rapports texte-image », *op. cit.*, p. 87.

3. : Possibles applications du style composite en bande dessinée.

Je propose dans ce chapitre une étude sur les possibles applications du style à facettes en bande dessinée. Cette réflexion, plus orientée vers la création, découle de ma pratique artistique et de mes interrogations en tant que dessinateur de bandes dessinées. Ce qui m'a mené à écrire ce texte c'est avant tout le sentiment qu'il y a un énorme potentiel créatif à ce sujet, exploité par très peu d'artistes. Bien qu'on parle beaucoup des carences de la bande dessinée par rapport au cinéma ou la littérature, on réfléchit moins fréquemment sur ses possibilités spécifiques et intrinsèques. Dans ces pages je vais détailler certaines ressources qui sont propres au dessin séquentiel et aux rapports narratifs et visuels qui se donnent au sein du *multicadre* de la bande dessinée.

Dans un premier temps j'analyserai les possibilités expressives de la matière graphique en tant que véhicule pour représenter visuellement les émotions et les sentiments. Mes théories seront ici inspirées de la valeur émotionnelle que donne la psychologie de l'art au trait, à la ligne et à la couleur.

La deuxième partie sera une revendication d'une poétique du dessin séquentiel, ce dernier étant vu comme une façon de privilégier les transformations de la matière graphique en détriment du lieu hégémonique occupé usuellement par le récit. Pour cela, je suis parti des textes théoriques du dessinateur et peintre Renato Calligaro, qui est peut-être le premier à parler ouvertement de bande dessinée d'avant-garde.

3.1. : Les sentiments en bande dessinée

There's no art to find the mind's construction in the face
W. Shakespeare, *Macbeth*, acte I, scène IV

Dans cette analyse je pars de l'hypothèse que la bande dessinée est, en tant que langage, plus limitée pour représenter visuellement les émotions d'une façon exacte et efficace que les arts narratifs basés sur l'image réelle, tels que le cinéma ou le théâtre. Pour cette raison, les auteurs de BD se contenteraient souvent de représenter uniquement les sentiments les plus stéréotypes et de lecture plus évidente. Cette limitation a plusieurs causes :

D'abord, l'impossibilité d'une imitation mimétique du mouvement rend plus difficiles à représenter certaines manifestations physiques des émotions telles que les subtiles contractions des muscles du visage, le tremblement de mains ou les mouvements dubitatifs. Comme le psychiatre Carlos Castilla del Pino souligne dans *Teoría de los sentimientos* (Théorie des sentiments) :

« Les modifications de l'expression sont parfois subliminales (la taille de l'ouverture palpébrale, du diamètre de la pupille, de la descente du pli naso-labiale, de la direction du regard, de son éclat, etc.) »⁶⁴

Ces symptômes subtils sont plus facilement codifiables et imitables par un comédien que représentables dans une série de dessins statiques. Ensuite, le dessin schématique, très efficace pour transmettre des émotions universelles telles que la haine, la tristesse ou la joie, débouche forcément dans une stéréotypisation et codification ; le dessin réaliste, de son côté risque de rendre ambiguë la représentation et la reconnaissance des sentiments. Finalement, la bulle en tant que simulacre écrit du langage oral ne peut pas imiter la tonalité de la voix dans toute sa complexité, indispensable pour transmettre certaines émotions. Je cite encore Carlos Castilla del Pino :

64 « Las modificaciones de la expresión son a veces subliminales (dimensión de la abertura palpebral, del diámetro de la pupila, del descenso del pliegue nasolabial, de la dirección de la mirada, de su brillo, etcétera). » Carlos Castilla del Pino, *Teoría de los sentimientos*, Barcelone, Tusquets editores, 2000, p. 124. Traduction personnelle de l'espagnol.

« Parler c'est toujours parler d'une façon déterminée, avec une intonation particulière, avec un rythme qui s'ajuste au fur et à mesure que le processus communicatif se développe, avec un jeu de pauses et de silences, en mettant l'accent sur certains mots s'il convient aux intentions du locuteur. Comme ces éléments accompagnent tout discours, il faut admettre que le langage verbal n'informe jamais de façon neutre, aseptisée, mais celui-ci module expressivement cette information. Cette présence de facteurs expressifs augmente en quantité et qualité lorsque le discours verbal s'utilise afin de décrire ou expliquer des états émotionnels. »⁶⁵

On a vu comment certains auteurs de bande dessinée ont joué sur la typographie (Franquin l'a fait de façon magistrale) pour représenter graphiquement les émotions des personnages. Mais ce recours, qui se montre très efficace en tant que schématisation, naît surtout de l'exagération et trouvera difficilement une application plus subtile. D'autres auteurs, tels que Dave McKean, ont assigné à chaque personnage une typographie différente, mais le recours se montre très pauvre en tant que simulacre. D'un autre côté, on peut trouver dans l'histoire de la littérature des centaines d'exemples de descriptions psychologiques d'une immense complexité et richesse, et beaucoup d'auteurs de bande dessinée ont utilisé aussi les récitatifs à cet effet ; néanmoins je passerais ce point car cette étude analyse la *monstration*/représentation des émotions et non pas sa description verbale.

Physiognomonie et bande dessinée

Les auteurs de bande dessinée ont été depuis le début de son histoire très intéressés à trouver une manière de représenter graphiquement la psychologie des personnages. Dans *Essai de physiognomonie*⁶⁶ Rodolphe Töpffer théorisait déjà sur les schématisations graphiques susceptibles de représenter les signes permanents et non permanents d'expressions grâce

65 « Hablar es siempre hablar de una determinada manera, con una entonación particular, con un ritmo que va ajustándose a medida que el proceso comunicativo se desarrolla, con un juego de pausas y silencios, con el uso del énfasis cuando así convenga a las intenciones del hablante. Si estos elementos acompañan a cualquier discurso, hay que admitir que el lenguaje verbal nunca informa de manera neutra, aséptica, sino que modula expresivamente esa información. Esta presencia de factores expresivos se incrementa en cantidad y cualidad cuando el discurso verbal se utiliza para describir o explicar estados emocionales. » *Ibid.*, p. 175. Traduction personnelle de l'espagnol.

66 Rodolphe Töpffer, « Essai de physiognomonie », *op. cit.*

à la physiognomonie. Pour l'artiste genevois cette pseudo-science était d'une efficacité douteuse dans son application sur les êtres humains, mais elle s'avérait très utile en tant que moyen de construire une grammaire graphique basé sur la combinaison d'un nombre limité de traits, non nécessairement tirés de l'observation d'après réel. Mais pour que cette grammaire soit efficace la schématisation graphique devient nécessaire :

« Un autre avantage du trait graphique, c'est la liberté entière qu'il laisse quant au choix des traits à indiquer, liberté que ne permet plus une imitation plus achevée. Que je veuille dans une tête exprimer l'effroi hébété, l'humeur désagréable et pointue, la stupeur, la curiosité niaise et indiscrete tout ensemble, je me borne aux signes graphiques qui expriment ces affections en les dégagant de tous les autres que s'y associeraient ou qui en distrairaient dans une imitation plus complète. Ceci surtout permet à des malhabiles d'indiquer pas trop mal des sentiments et des passions, en ce que c'est un secours pour leur faiblesse de n'avoir à exprimer qu'une chose à la fois par un moyen qui devient puissant en raison même de ce qu'il est isolé. Et notez-le bien, le regard le moins exercé supplée les lacunes d'imitation, avec une facilité et une vérité surtout qui tournent entièrement à l'avantage du dessinateur. »⁶⁷

Les théories de Töpffer sont passées de façon inconsciente dans une grande partie de la production de bande dessinée du monde entier. En ce qui concerne les signes permanents d'expression, les traits qui définissent les personnages dans des séries telles que *The Spirit* ou *Tintin* nous parlent de leurs psychologies, leurs motivations et leurs qualités étiques et morales. Or cette codification dérive forcément dans une schématisation psychologique et une polarisation qui lie, par exemple, beauté et bonté. Ainsi, cette grammaire graphique fonctionne uniquement par confirmation ou opposition d'un archétype (comme par exemple le personnage physiquement désagréable qui se révèle être bon à un moment déterminé de l'histoire), mais elle peut difficilement aller plus loin. Bien que la physiognomonie s'est montré très efficace dans les récits classiques d'aventures ou les séries comiques, on voit mal comment celle-ci pourrait être utilisée d'une manière satisfaisante dans un récit plus intimiste.

En ce qui concerne les signes non permanents, bien que la palette d'expressions développée par Töpffer peut nous sembler illimitée, celle-ci est efficace uniquement dans un nombre limité d'expressions. Même si la

⁶⁷ *Ibid.*, p. 192.

physiognomonie s'est montrée très utile en tant que véhicule pour la représentation des émotions, elle n'est qu'une convention basée sur l'observation des conduites humaines et une tradition culturelle déterminée, et elle peut difficilement représenter la complexité de l'esprit humain dans son ensemble. Pour citer encore Carlos Castilla del Pino :

« Il n'y a pas de correspondance entre les symptômes externes et internes, de cette manière il est inutile de chercher une expression spécifique à chaque type de sentiment. Il y a une disproportion entre le peu de formes d'expression et la multiplicité et nuances de l'expérience interne, question d'intérêt qui suggère une nouvelle dimension du problème de l'intimité et de l'incommunicabilité des sentiments. »⁶⁸

Si les sentiments sont d'une lecture difficile même chez les êtres humains concernés par ces émotions, comment peut-on envisager de les représenter fidèlement dans une bande dessinée ? Il n'y aurait qu'une réponse : c'est tout simplement impossible. Il s'agirait plutôt de créer des conventions efficaces, un simulacre qui se montre solide et convaincant. Cette est la raison pour laquelle Töpffer suggère dans son *Essai de physiognomonie* que sa grammaire peut se constituer sans dessiner d'après réel. D'autres, tels que Will Eisner⁶⁹, ont essayé d'utiliser le biais de l'exagération des expressions et la gestuelle des personnages. L'effet produit est similaire à celui que l'on a quand on s'assoit au premier rang du théâtre : les gestes des comédiens, délibérément exagérés pour que l'émotion du jeu parvienne à tout le public de la salle, peuvent nous sembler excessifs lorsque l'on est trop proche. De toute façon, dans le cas d'Eisner il ne s'agit que d'une convention, et celle-ci est très efficace pour donner un rythme puissant au récit, mais moins utile pour représenter des subtilités dans le « jeu » des personnages.

Scott McCloud signale dans *Making Comics*⁷⁰ que l'expression faciale est l'un des plus puissants et des plus inexplorés recours de la bande dessinée pour

68 « No hay correspondencia entre los síntomas externos e internos, de manera que es inútil la búsqueda de una expresión específica para cada tipo de sentimientos. Hay una desproporción entre las escasas formas de expresión y la multiplicidad y matización de la experiencia interna, cuestión de interés que sugiere una nueva dimensión al problema de la intimidad e incomunicabilidad de los sentimientos. » *Teoría de los sentimientos, op. cit.*, p. 24. Traduction personnelle de l'espagnol.

69 Notamment à partir de son premier roman graphique *A Contract With God*.

70 Scott McCloud, *Making Comics : Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, Harper, 2006.

toucher le lecteur. L'auteur américain se montre à ce sujet très proche de Rodolphe Töpffer, dans le sens où il propose de voir la gestuelle comme une grammaire basé sur la combinaison d'un nombre limité de traits et d'expressions primaires. Pour lui les émotions représentent un langage à tous les effets, susceptible donc d'être codifié⁷¹.

Mais rappelons la théorie du pionnier de la bande dessinée que E.H. Gombrich⁷² a baptisée comme « la loi Töpffer » :

« Toute tête humaine, aussi mal, aussi puérilement dessinée qu'on la suppose, a nécessairement et par le seul fait qu'elle a été tracée une expression quelconque parfaitement déterminée. »⁷³

McCloud manifeste son désaccord avec Töpffer à ce sujet quand il parle du risque de devenir trop subtil dans la représentation des émotions et de tomber de cette façon dans l'ambiguïté⁷⁴. L'auteur américain souligne l'importance de l'ancrage du texte afin d'éviter cette confusion et pour conditionner la lecture qu'on fait de l'image. À mon avis, « la loi Töpffer » ne s'accomplit qu'à partir d'un certain degré de schématisation dans le dessin, précisément à cause de cette codification. Un dessin réaliste pourrait être difficilement moins ambigu par rapport à la représentation des émotions qu'une photographie. D'ailleurs, si dans la plupart des bandes dessinées on peut « lire » l'expression des personnages sans confusion, ce n'est pas à cause du fait que ce soient des dessins, c'est avant tout parce que l'auteur les a dessinés à cette fin.

Scott McCloud propose deux possibilités pour rendre plus « lisibles » les expressions : la représentation symbolique, employée souvent dans le *manga* et la bande dessinée d'humour, et l'exagération, utilisée comme on l'a vu par Will Eisner entre d'autres auteurs. Or McCloud néglige ici deux possibilités qui ont été plus largement étudiées dans l'art de la peinture mais qui ne sont pas étrangères à la bande dessinée : d'un côté, la potentialité expressive de la ligne et du trait, et d'un autre côté, les possibilités de la couleur en tant que véhicule pour transmettre les

71 *Ibid.*, p. 80-101.

72 Voir *L'art et l'illusion*, *op. cit.*, p. 287.

73 « Essai de physiognomonie », *op. cit.*, p. 196.

74 *Making Comics*, *op. cit.*, p. 99.

émotions. Ces deux qualités avaient été auparavant analysées par McCloud dans les chapitres cinq et huit de *Understanding Comics*⁷⁵, et sont principalement les recours que je propose ici pour créer une grammaire des émotions qui s'appuierait d'un côté sur les expressions du visage et d'un autre sur le style composite et les possibilités expressives du trait et de la couleur.

Les émotions, la ligne, la couleur

« *L'expression est l'émotion transformée en image.* »

Ernst Cassirer

Comme on l'a vu dans les chapitres précédents, une série de contraintes culturelles et éditoriales rendaient très difficile au vingtième siècle la création d'un contexte favorable à l'expérimentation dans la bande dessinée. D'un autre côté, la physiognomonie a eu une fonction similaire dans la BD à celle de la caractérisation des personnages dans le cinéma classique hollywoodien : faciliter l'immersion du récepteur dans l'action et situer rapidement les personnages dans le contexte du récit. Mais ce qui se montre comme une solution juste dans certains types précis de bandes dessinées peut être insuffisant ou inapproprié pour d'autres qui mettent plus l'accent sur la psychologie des personnages. Ce que je propose ici est une application psychologique du trait et de la couleur en tant que véhicules pour transmettre, avec l'appui des expressions faciales, les sentiments des personnages. Dans *Teoría de los sentimientos* Carlos Castilla del Pino propose le « moi » en tant qu'objet polyédrique construit par le sujet afin de pouvoir s'adapter à chaque contexte :

« Le sujet, dans sa dynamique et son développement, apprend à construire des « moi » adéquats à chaque situation ou contexte afin que la relation se déroule avec succès. Le « moi » résulte, de cette façon, de la précise externalisation du sujet pour chaque contexte spécifique. »⁷⁶

75 Voir Scott McCloud, *Understanding Comics*, op. cit., p. 118.

76 « El sujeto, en su dinámica y desarrollo, aprende a construir yoos adecuados a situaciones o contextos para el logro de una relación exitosa. El yo resulta, pues, de la precisa externalización del sujeto para su realización en un contexto determinado. » *Teoría de los sentimientos*, op. cit., p. 337. Traduction personnelle de l'espagnol.

Un style graphique à facettes pourrait être le véhicule pour représenter cette complexité de l'être humain. La ligne et la couleur se transformeraient de cette façon par rapport aux émotions des personnages ou la dramatique de la scène. Les mutations graphiques permettent aussi tout type de métaphores visuelles, et elles attribuent à l'image des fonctions habituellement octroyées au texte, comme la description des sentiments ou la psychologie des personnages. Deux bandes dessinées illustrent ma théorie d'une façon assez précise : La première est *Faire semblant c'est mentir*, de Dominique Goblet, et l'autre est *Aterios Polyp*, de David Mazzucchelli.

Faire semblant c'est mentir confirme le lien entre le récit intimiste et le dessin à facettes. L'auteure de cette bande dessinée utilise des styles graphiques différents pour séparer les deux sujets principaux du livre, c'est à dire la relation avec son père et la relation avec son compagnon. Les changements de graphisme dans cette œuvre ont été souvent attribués à son long période de gestation, mais à mon avis cette observation est inexacte, puisque une dessinatrice si douée aurait pu sans problème garder l'homogénéité de son trait malgré le temps déroulé. Ainsi, comme dans les romans modernistes de James Joyce, Dominique Goblet se sert des différents styles pour structurer son œuvre. Mais il y a aussi des variations par rapport à chaque graphisme : dans le passage qui donne nom au livre (*fig. 11*) une confrontation de styles brutale a lieu entre l'expressionnisme du personnage de Cécile et la naïveté du trait qui donne forme à Nikita, le tout représenté avec une technique qui rappelle le dessin d'enfant. Cette collision graphique nous parle du contraste entre la rage irrationnelle et démesuré de Cécile et l'innocence de la petite fille qui ne donne pas d'importance à son petit mensonge.

Les transformations de la typographie sont communes tout au long de l'œuvre. La typographie du père de Nikske suit de nombreuses mutations afin d'imiter la tonalité de sa voix et de représenter graphiquement ses mille-et-un changements d'humeur. Les métaphores graphiques sont aussi abondantes, dès la représentation du « pompier » comme une Vierge romane au spectre de sa relation antérieure qui hante Guy Marc. Dans



Fig. 11 : Dominique Goblet, *Faire semblant c'est mentir*

toute l'œuvre on peut apprécier une volonté de traduire en dessins des concepts, des situations et des émotions complexes. Une grande partie des effets dramatique et émotif de cette bande dessinée repose sur l'image, fait assez rare en BD, puisqu'on a souvent l'habitude de voir le dessin comme un simple véhicule pour le récit, et le style graphique se limite parfois à seulement donner une personnalité et une ambiance déterminé à l'œuvre. À l'inverse, la présence de récitatifs dans *Faire semblant c'est mentir* est anecdotique : leur rôle se limite à placer l'action et les événements, et non pas à décrire les émotions ou la psychologie des personnages, puisque c'est une fonction déjà attribuée à l'image.

David Mazzucchelli se sert de l'hétérogénéité graphique d'une façon assez différente dans *Asterios Polyp* (fig. 12). La psychologie des personnages principaux de ce roman graphique se conceptualise dans la ligne et la couleur, qui fonctionnent en tant qu'*emanatas* des sentiments de ceux-ci. Le froid et calculateur Asterios est défini par des lignes géométriques et les tonalités bleues, tandis que Hana, beaucoup plus sensible et émotionnelle que lui, est dessinée avec une ligne organique et des tonalités roses : au fond, ce qu'on trouve ici c'est une volonté de pousser jusqu'à l'extrême les théories sur la physiognomonie de Rodolphe Töpffer, où les traits de chaque personnage conforment aussi sa psychologie. Les nombreuses transformations graphiques que suivent Asterios et Hana tout au long de l'histoire sont des métaphore du rapprochement ou de l'éloignement du couple. La typographie se veut aussi représentative de la personnalité des héros, et les bulles participent à beaucoup de métaphores et jeux narratifs, comme dans la scène dans le bus, où une bulle polyédrique nous montre les réponses qui survolent la tête de Asterios avant de répondre à son étrange compagnon de voyage s'il est marié ou pas, ou quand ses paroles cachent celles de Hana, représentation visuelle de la personnalité répressive d'Asterios.

Une influence pas encore remarquée à ma connaissance mais indiscutable dans cet ouvrage est celle des théories de la psychologie de l'art, notamment les travaux de Rudolf Arnheim. Dans *Asterios Polyp* des valeurs



Fig. 12 : David Mazzucchelli, Asterios Polyp

psychologiques très spécifiques sont attribués au trait (ligne géométrique=rationalité/ligne organique=émotion) et à la couleur (bleu=froid/rose=chaud) à la manière de ce que Arnheim propose dans *Art and Visual Perception*⁷⁹ ou Vassily Kandinsky dans *Point et ligne sur plan*⁸⁰. Lorsqu'on attribue à chaque type de ligne, à chaque forme et à chaque couleur un signifié psychologique spécifique, la description des émotions à partir du dessin conceptuel devient réalisable. Mazzucchelli conditionne et « guide » ainsi l'impression que provoque chaque personnage chez le lecteur, de la même façon qu'une description psychologique le ferait en littérature.

Or le référent plus évident de Mazzucchelli dans ce roman graphique est le travail de Saul Steinberg, notamment certains dessins de son livre *The Passport* (fig. 13) et la couverture du 23 novembre 1968 de la revue *The New Yorker*. Dans cette série de dessins Steinberg attribue à chaque individu un graphisme distinctif afin de représenter les différentes psychologies de chaque personnage. L'hommage de Mazzucchelli à Steinberg est évident, il a même de surcroît choisit de situer le passage où Asterios rencontre Hana dans une *faculty party*, scène qui rappelle énormément les soirées « composites » dessinées par Steinberg.

Le trait et la ligne peuvent être aussi des moyens de citation. Dans la première scène du *dinner*, à l'arrivée d'Asterios dans la ville d'Apogee, intervient Steve, héros de l'histoire « Near Miss », parue dans le premier numéro de *Rubber Blanket*. Le plus particulier dans cette scène est qu'on reconnaît le personnage à la fois par ses traits graphiques que par ses traits physiques. Autrement dit, le style graphique, puisqu'il est associé à une histoire déterminée ou à un passage spécifique d'une histoire, se révèle ici comme un outil très puissant pour créer des relations de tressage⁸¹.

79 Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California, California, quatrième édition révisée de 1969.

80 Vassily Kandinsky, *Point et ligne sur plan*, Gallimard, Paris, 1991.

81 Thierry Groensteen utilise le concept de tressage pour parler des liens et résonances qui s'établissent entre cases d'un même album et qui ne sont pas de l'ordre du séquentiel, mais plutôt des rimes pertinentes destinées à construire un deuxième degré de lecture. Voir *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 171-186.

La ligne et la couleur sont utilisées afin de conceptualiser la lutte entre la raison et l'émotion, qui est le leitmotiv de l'œuvre. L'apollinien et le dionysiaque, le dessin et la sculpture, l'homme et la nature, la réalité et l'imagination, la ligne géométrique et la ligne organique, l'ordre et le chaos : d'une façon ou d'une autre, les dualités sont présentes tout au long de *Asterios Polyp*. Comme Ignazio, le jumeau mort-né d'Asterios et narrateur de certains passages de cette bande dessinée, le dit dans le deuxième chapitre, « *What if reality (as perceived) were simply an extension of the self ? [...] Wouldn't that color the way each individual experiences the world ?* ». Dans cette bande dessinée chaque personnage est dessiné selon sa façon de percevoir la réalité, selon la façon dont il se sent dans le monde. Le sujet même de l'œuvre est la capacité d'apprentissage, la possibilité de comprendre et de s'adapter aussi au regard des autres afin de pouvoir s'intégrer harmonieusement dans une communauté. Ce n'est pas par hasard que la première fois où la ligne et la couleur s'harmonisent de façon homogène est quand Asterios arrive à la petite ville d'Apogee, puisque c'est ici qu'il va pour la première fois apprendre à écouter et à accepter les différences des autres sans vouloir les soumettre ou les juger.

L'immense variété de recours graphiques et narratifs d'*Asterios Polyp* est à la fois sa principale qualité et son plus remarquable défaut. La façon dont Mazzucchelli enchaîne les idées imaginatives et les recours narratifs innovants rappelle d'une certaine manière les bandes dessinées théoriques de Scott McCloud, sauf que dans ces dernières les expérimentations sont justifiées par son caractère pédagogique. L'œuvre de David Mazzucchelli fonctionne avant tout en tant que catalogue de la potentialité de la bande dessinée, mais l'accumulation d'effets graphiques saillants a un certain arrière goût d'exhibitionnisme, ce qui nous empêche parfois de sympathiser avec les personnages et qui donne une allure assez froide à l'œuvre en général. Ainsi, on pourrait faire le même reproche à Mazzucchelli qu'à son héros architecte pétulant et calculateur : d'être trop cérébral et trop peu viscéral. Mais peut-être était-ce depuis le début son intention de donner priorité à l'expérimentation au détriment du récit ; impossible de le savoir, puisque l'énigmatique auteur a décidé de ne pas répondre à une seule



Fig. 13 : Saul Steinberg, *The Passport*

question sur *Asterios Polyp*, afin que chaque lecteur interprète l'œuvre librement.

Ces deux bandes dessinées, entre autres, nous donnent une idée des possibilités du dessin composite pour représenter visuellement la psychologie et les sentiments des personnages. Lorsqu'un auteur fait participer activement son dessin dans la construction du discours et ne limite pas sa fonction à être uniquement un véhicule de ce dernier, un nouveau éventail de possibilités s'ouvre pour la bande dessinée. Très souvent sont nommées les limitations de notre art, mais on parle rarement à l'inverse des possibilités graphiques et narratives qui sont spécifiques à bande dessinée, parmi lesquelles se trouve la possibilité d'utiliser la séquentialité pour faire évoluer le dessin de façon parallèle au récit.

Dans les exemples que j'ai analysé, le contraste entre les différents styles graphiques est très saillant. Dans *Faire semblant c'est mentir* l'effet d'immersion dans le récit et dans la psychologie des personnages est très fort, fait qui contredit l'association entre style à facettes et lecture fragmentaire. Mais, pourquoi la lecture d'*Asterios Polyp* est si cérébrale et chevauché tandis que dans la bande dessinée de Dominique Goblet les événements s'enchaînent d'une façon plus naturelle ? L'une des raisons principales est que dans le roman graphique de Mazzucchelli l'expérimentation graphique s'ajoute aux expérimentations de composition et de mise en page, tandis que *Faire semblant c'est mentir* se caractérise par une mise en page et une structure narrative très sobres.

Si dans les bandes dessinées mentionnées ici, l'hétérogénéité du dessin est très saillante, une application plus subtile de cette dernière serait aussi envisageable. Des petites transformations dans la physiognomonie ou dans les proportions pourraient fonctionner en tant que métaphores visuelles de l'interaction entre les personnages. D'un autre côté, des subtiles variations de la ligne ou de la couleur pourraient aider à connecter émotionnellement le lecteur avec les personnages. Ce n'est qu'une théorie encore à développer en tant qu'auteur, mais à mon avis les possibilités du style à facettes pour représenter les émotions peuvent s'avérer être un chemin

très intéressant pour la création.

3.2. : Poétique du dessin séquentiel

*Les humains sommes ce que
de nous dissent nos images*

Félix de Azúa

Dans les chapitres précédents on a vu que le style graphique à facettes ouvre de nouvelles possibilités pour la bande dessinée, liées notamment à l'autonomie de l'image et les possibilités expressives du dessin. Dans ce chapitre je vais parler de ce que je considère la bande dessinée poétique, celle-ci étant conçue non pas comme la recherche d'une idéale de beauté, mais en tant que laboratoire de recherche graphique et séquentielle, équivalent à ce que la poésie d'avant-garde et la poésie post-moderne représentèrent pour le langage écrit. Pour cela, je vais partir de l'analyse de quatre œuvres de quatre auteurs différents : *Deserto*, de Renato Calligaro, *Powr Mastrs* de CF, *Walking the Dog*, de David Hughes et *L'homme qui se laissait pousser la barbe*, d'Olivier Schrauwen. Comme on le verra, dans ces bandes dessinées le récit n'est pas le moteur de la création, on pourrait même dire qu'il est parfois accessoire. À la place évoluent des transformations graphiques développées en séquence créant de nouveaux rapports entre les images, plus visuels que narratifs. Autrement dit : les constructions graphiques deviennent elles-mêmes les priorités dans le processus de création.

Dans *Système de la bande dessinée*⁸² Thierry Groensteen, d'après la théorie du cinéma de Gilles Deleuze, définit la bande dessinée en tant qu'*énonçable*, c'est-à-dire qui se différencie d'un énoncé par le fait que ce dernier ne prend pas en compte le lecteur en tant que constructeur partiel de sens. Mais elle est aussi un *descriptible* et un *interprétable*, étant donné que « *le sens que construit le lecteur (d'une bande dessinée) ou le spectateur d'un film, la lecture qu'il effectue de l'image, a pour conditions*

⁸² *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p 125.

une description sélective et une interprétation personnelle »⁸³. La bande dessinée poétique déplacerait la fonction énonciative du dessin, c'est-à-dire la construction d'un récit, afin de privilégier la fonction interprétative : il s'agit de suggérer plus que de raconter et de donner une liberté plus forte au développement de la matière graphique. La bande dessinée devient de cette façon une pièce artistique à signifié ouvert, ou avec une multiplicité de signifiés à interpréter et reconstruire par le récepteur. Si on me permet le parallélisme, ce type de bandes dessinées garderait un rapport similaire avec le récit à celui du vidéo-art, en opposition au modèle narratif du cinéma conventionnel.

Renato Calligaro, pionnier de la bande dessinée poétique

Renato Calligaro est, avec Dino Buzzati, le premier auteur à considérer la possibilité d'une avant-garde artistique dans la bande dessinée, ou d'une BD poétique. Cette vision du neuvième art, si innovante dans les années quatre-vingt, fut facilitée par la conciliation de son travail en tant que peintre et sa production en tant que dessinateur satirique pour *La repubblica* ou *Linus*, et se manifesta autant dans ses bandes dessinées que dans ses abondants textes théoriques. Calligaro cherche à créer des nouveaux liens entre la peinture et la bande dessinée, en rapport direct avec sa structure linguistique et ses recours formels. Ainsi, l'influence de la peinture et de l'art en général dans la bande dessinée ne doit pas déboucher, selon Calligaro, dans la recherche d'un style pictural, mais plutôt dans une réflexion autour de la forme, caractéristique de l'art d'avant-garde. Comme l'auteur lui-même écrivait :

« Au fond, il ne s'agit que de ceci : penser l'œuvre en termes de poésie. Cela implique une nouvelle attitude face à l'œuvre : l'aventure du récit cède la place à l'œuvre comme aventure. Il faut comprendre la poésie comme un récit intensif plutôt qu'extensif, c'est-à-dire comme un récit traversé d'informations esthétiques et formelles qui endiguent la tyrannie de l'intrigue. Un récit fondé davantage sur la densité linguistique que sur le développement de l'histoire, et où les informations transversales impliquent une contamination positive par d'autres langages, respectivement la littérature pour le texte et la peinture pour l'image. La poésie mène naturellement à l'avant-garde, non seulement parce que les nouvelles

83 *Ibid.*

exigences expressives déterminent l'invention de formes neuves, mais davantage parce que l'invention de formes neuves devient une exigence de l'expression. De la narration simple et linéaire, on en arrive au poème composite : à l'*Ulysse* de Joyce. »⁸⁴

Calligaro manifeste ici l'apparente incompatibilité entre l'expérimentation graphique et la fonction narrative de la bande dessinée. Selon lui, pour arriver à une bande dessinée d'avant-garde il est nécessaire de réduire le récit à sa plus simple expression. L'illustration d'un scénario se substitue de cette façon à ce qu'il appelle la « communication esthétique », dans laquelle la forme et la structure de l'œuvre deviennent les priorités.

L'auteur italien est le premier dessinateur de bande dessinée à se servir du style à facettes d'une manière très forte, dans une tradition graphique fortement liée aux avant-gardes historiques. Une fois la narration mise de côté, nul besoin de garder une cohérence graphique dans la représentation :

« Tout l'art contemporain, dans ses manifestations les plus fortes, répond en fait à cette caractéristique, miroir d'une exigence intime, authentique: la « non-unité » de style, la métamorphose *in progress* de la recherche des vérités relatives du moi. Par conséquent, un rapport fécond avec la peinture actuelle se doit de reposer à la bande dessinée l'invention qui est la plus importante de l'art contemporain: sa propre aventure et ces multiples itinéraires dans les profondeurs de l'imaginaire qui exigent des techniques et des styles différents. Voilà la leçon de Joyce et de Klee, pour la littérature et la peinture. »⁸⁵

Bien que les théories de Renato Calligaro soient très suggestives et stimulantes, elles ne sont pas sans contenir certains préjugés élitiste. L'auteur laisse entrevoir un certain mépris pour ce qu'il appelle l'art de masse et son public consommateur, en privilégiant l'art de l'avant-garde, dont les valeurs sont censés être plus nobles. De cette façon, Calligaro cherche à bien faire la distinction entre son œuvre et les bandes dessinées conventionnelles, non pas seulement par la thématique ou l'apparence graphique, mais aussi par le format de ses travaux et la façon de les présenter.⁸⁶

84 Renato Calligaro, « De la poésie dans la bande dessinée d'avant-garde », texte inédit.

85 Renato Calligaro, « Les aventures de la forme », in Thierry Groensteen (dir.), *Cahiers de la bande dessinée* n°71, Grenoble, Glénat, septembre 1986, p. 63.

86 *Deserto (fig. 14)*, qui compile trois de ses nouvelles, est un livre à grand format, couverture à plexiglas et tirage limité plus proche du livre d'art que de ce qu'on envisage

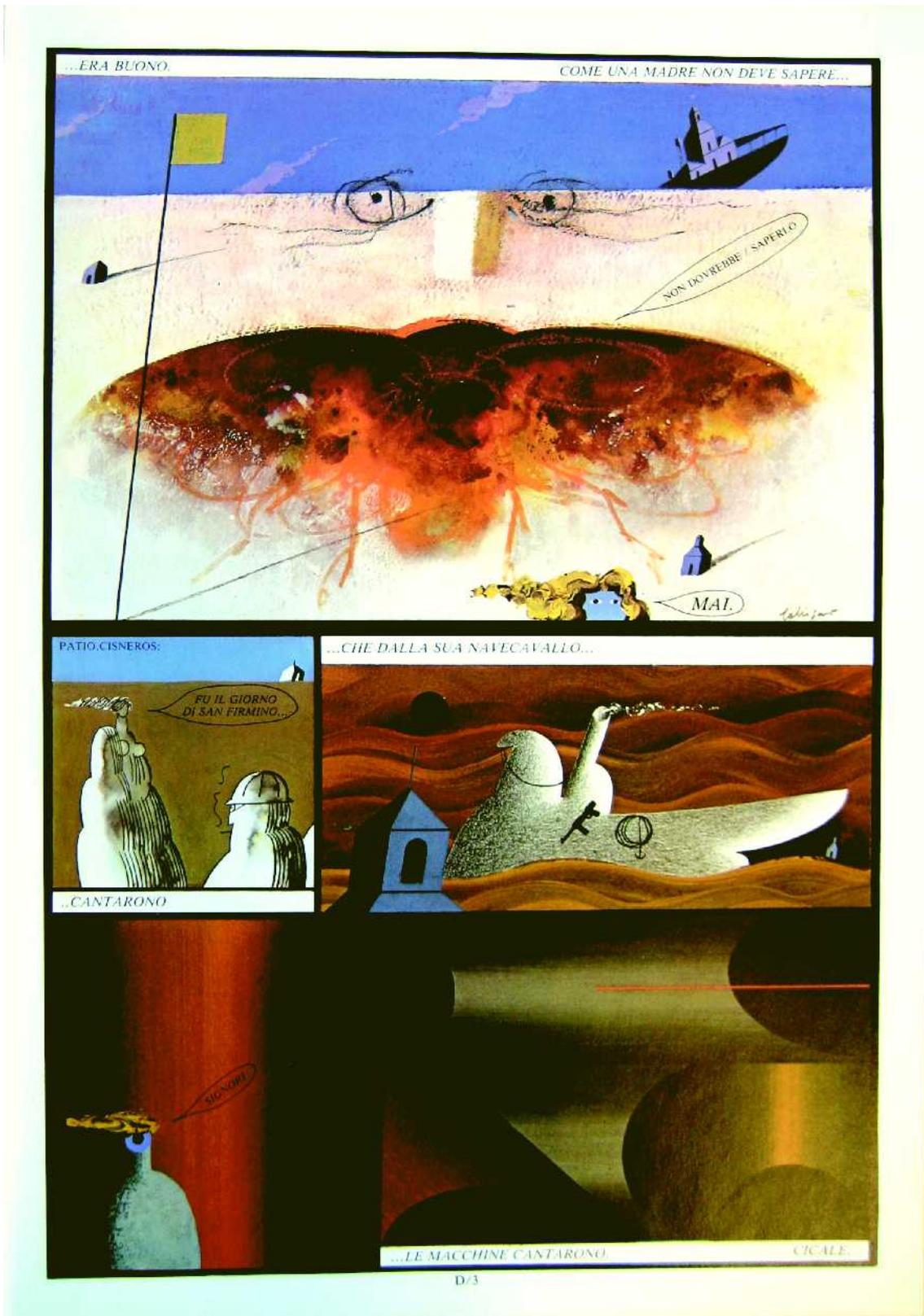


Fig 14 : Renato Calligaro, *Deserto*

Le travail de Calligaro n'était pas apprécié par le lecteur de son époque, d'un côté parce qu'il n'y avait pas un public consommateur de BD préparé pour un travail si différent de tout le reste de la production, mais aussi parce que, même aujourd'hui, il n'est pas du tout facile de se plonger dans ses planches. Son style graphique, très lié aux avant-gardes historiques, est clairement hors contexte dans l'art postmoderne des années quatre-vingt. D'un autre côté, son utilisation du style graphique composite est plus liée à cette tradition picturale qu'à une réflexion sur le langage de la bande dessinée. Dans ce sens, les travaux de CF, Olivier Schrauwen ou Mazzucchelli offrent des solutions beaucoup plus stimulantes parce que beaucoup plus liées aux ressorts intrinsèques de la bande dessinée que les planches de Calligaro. Je suis d'accord avec lui quand il propose d'appliquer à la bande dessinée les expérimentations des avant-gardes artistiques, mais la façon la plus appropriée de le faire n'est pas, je le pense, de fonctionner par imitation, mais peut-être de chercher à exploiter les aspects spécifiques et caractéristiques de la bande dessinée, tels que la mise en page, le rapport texte-image et le dessin séquentiel. En résumé, le principal reproche que l'on peut faire à cet auteur est d'avoir cru que l'addition d'un style pictural avant-gardiste et une prose moderniste donnerait comme résultat une bande dessinée d'avant-garde. Néanmoins Renato Calligaro apporte quelques concepts à retenir qui deviendront décisifs pour la bande dessinée expérimentales à la fin du XX^e siècle et le début du XXI^e siècle : l'abandon de la place prépondérante du récit, le style graphique en tant que réalité polymorphe et la recherche d'une poétique de la bande dessinée à partir d'une autonomie plus forte de l'image. Ses textes peuvent actuellement encore servir d'inspiration pour la création d'une bande dessinée expérimentale, et je me suis servi de ses réflexions moi-même pour construire ma théorie sur la bande dessinée poétique.

La bande dessinée poétique au vingt-et-unième siècle

Nombreuses sont les bandes dessinées contemporaines où le récit accomplit uniquement une fonction accessoire ou secondaire au profit de l'autonomie de l'image ou de la transmission d'un discours qui ne doit pas forcément passer par la construction d'un récit. Je vais analyser ici trois œuvres que je considère paradigmatiques de ce que j'ai appelé plus haut la bande dessinée poétique, et qui offrent chacune d'entre elles des particularités que les rendent très spéciales : *Powr Mastrs* de l'auteur américain CF, *L'homme qui se laissait pousser la barbe* d'Olivier Schrauwen et *Walking the dog* de l'illustrateur anglais David Hughes.

Powr Mastrs : lyrique cool et extraterrestres mutantes

«I see you people try to bite my work - dissappointing – Follow your own star!»

CF

Powr Mastrs est une série qui compte trois numéros publiés et dont six sont prévus au total. Elle mélange *sci-fi* et fantaisie en n'accordant aucun respect aux conventions et clichés de chaque genre. CF (Christopher Forges) se sert uniquement, ou principalement, de ces genres parce que la technologie futuriste et le contexte imaginaire sont les véhicules parfaits pour ses expérimentations graphiques, à l'imagination absolument débridé. Tout se transforme constamment dans *Powr Mastrs*, des personnages aux décors, en passant par les objets, les véhicules ou les armes des héros. Le dessin même est en mouvement, et les transformations visuelles jaillissant à chaque page sont d'une inventivité et d'une force jamais vues encore en bande dessinée. Selon la théoricienne de littérature et esthétique Anne Herschberg Pierrot : « *Loin d'être un vêtement de la pensée, le style crée et donne à voir un monde : non seulement l'artiste est libre de choisir son sujet, mais le sujet ne dicte pas la manière de l'écrire, c'est la manière d'écrire qui construit le sujet* »⁸⁷. L'œuvre graphique de CF s'accorde mot à

⁸⁷ Anne Herschberg Pierrot, *Le style en mouvement : Littérature et art*, Paris, éditions Belin, 2005, p. 12.

mot à cette définition. Sa personnalité est si forte qu'elle passe par dessus toutes les normes et conventions, non seulement des genres abordés, mais aussi de la bande dessinée dans son ensemble. Des abstractions graphiques qui passent par des dessins narratifs, des styles graphiques qui cohabitent au sein d'une même planche...le travail de CF est un exercice de liberté absolue dans lequel le dessin devient le plus sérieux des jeux.

La page 98 du deuxième volume de *Powr Mastrs* (fig. 15) nous montre l'illustration des sentiments d'un personnage uniquement par des lignes diagonales noires et blanches, représentation graphique d'un « oubli désespéré de plaisir et de douleur ». La satisfaction (lignes blanches) et le désespoir (lignes noires) se succèdent comme une métaphore des constants changements d'état d'âme du personnage. La scène culmine dans une case dans laquelle le héros est sodomisé par l'un de ses acolytes (tandis qu'il crie « *fuck me harder, my boy !* »), avec un style de dessin proche d'un gribouillage d'enfant : tout dans ce *comic book* est enfantin et extrêmement sérieux au même temps. CF fait de son mieux pour être le plus *trendy* et provocateur des auteurs de bande dessinée contemporaine.

Dans *Powr Mastrs* des rapports inattendus et nouveaux entre les images apparaissent à chaque planche, dans ce que Santiago García a appelé « le spectacle du dessin vivant »⁸⁸. Le scénario se dilue parmi des séquences décousues et la multiplicité de personnages qui peuplent New China, le pays imaginaire créé par CF pour cette aventure (aventure de la forme, comme le dirait Renato Calligaro). Cette bande dessinée est un exercice de modernité psychédélique et de provocation constante, qui va de plus en plus loin dans chaque numéro.

Walking the dog, éloge de l'ennui

Walking the dog (fig. 16) est le premier roman graphique de l'illustrateur et designer anglais David Hughes. C'est un livre hors normes dans lequel

88 Dans « Fauves » article publié dans le blog *Mandorla* le 27 janvier 2011.
<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/01/fauves.html>



Fig. 15 : CF, Powr Mastrs

illustration, prose, photographie et bande dessinée partagent l'espace de la planche en parfaite harmonie. Le sujet ? Si on s'en tient au plus évident, il s'agit uniquement d'un homme déprimé qui promène son chien. En réalité, cette promenade n'est qu'un prétexte pour faire un compte rendu des épisodes les plus marquants de la vie de l'auteur (dès les abus sexuels de son enfance, à la mort d'un compagnon d'école, en passant par les infidélités de son père), mais aussi de ses fantasmes (notamment d'assassinat). D'ailleurs, l'auteur arrive si loin dans l'auto-dérision qu'on ne sait jamais quelle partie des événements racontés est réelle et laquelle est pure fantaisie, puisque l'un et l'autre se mélangent constamment dans ces planches. Comme Thierry Groensteen le souligne :

« Le désordre dans lequel ces différentes scènes s'enchaînent et se développent semblent relever d'une tentative pour traduire en termes graphiques le phénomène cognitif du flux de conscience. »⁸⁹

Les événements et sujets s'entremêlent dans une pluralité de voix, faisant souvent cohabiter trois ou quatre discours parallèles dans la même planche. Dans le même temps, des modes littéraires et paralittéraires, habituellement absents de la bande dessinée tels que la liste ou le diagramme, font partie intégrante de *Walking the dog*. L'image, elle aussi, se montre fluctuante à chaque instant : les changements de style et de technique de dessin sont constants, et les personnages mutent continuellement au gré de l'envie de l'auteur. Sa femme devient une chienne, et son chien une tondeuse à gazon ; Hughes lui-même change souvent d'aspect et de taille. Sa présence est mise en exergue à tout moment, non seulement par le monologue interne et par les faits intimes racontés, mais aussi par le dessin qui devient une entité autonome, où les gribouillages, ratures et changements de technique sont constants. Et tout cela dans une structure de mise en page libre et complètement ouverte, dans laquelle certaines planches sont purement textuelles tandis que d'autres sont complètement muettes.

Le livre de David Hughes ne fait aucune concession au lecteur, il s'agit

89 Thierry Groensteen, « Quelques pas dans la complexité (2) » texte publié dans le blog neuf et demi le 25 décembre 2010.

http://neuviemart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=291

d'une lecture très dense et exigeante. La promenade du chien donne à cette ouvrage une structure de répétition-variation dans laquelle l'auteur arrive jusqu'à chronométrer et numéroter chaque promenade, à la manière de chansons, ou même à faire une liste des différents oiseaux qu'il aperçoit.

Ce leitmotiv fonctionne, comme Greice Schneider l'a remarqué, d'après le politologue et théoricien littéraire Fredric Jameson, comme une façon non seulement de représenter l'ennui, mais de le transmettre et le faire ressentir au lecteur :

« What if the great length and uneventfulness are not a mistake, but actually a deliberate choice, a matter of « authorial intention », and, as so, could be interpreted « as provocation, as a calculated assault on the viewer ». In that case, boredom would not a bad reaction, but a perfectly appropriate response. »⁹⁰

Mais à mon avis cet ennui n'est qu'un euphémisme pour parler du vrai sujet de ce livre : la dépression, définie par l'écrivain William Styron comme « *une douloureuse incapacité physique pour obtenir plaisir de tout stimulant, une espèce d'ennui fatal.* »⁹¹

L'apparence du livre, à mi chemin entre le journal et le cahier de dessin, facilite également l'entrée dans l'intimité de la psychologie de l'auteur d'une manière impensable pour une bande dessinée conventionnelle. *Walking the dog* est un livre très risqué, dans lequel le récit se voit substitué par une richesse graphique et littéraire plus axée vers la transmission de contenus psychiques (on arrive vraiment à avoir l'impression d'être dans sa tête) que des contenus narratifs. On peut affirmer que dans ce livre David Hughes aboutit à une forme nouvelle de littérature dessinée, pour laquelle l'abandon du récit linéaire, ainsi que de toute structure préfixée et le style graphique à facettes ont été déterminants.

90 Greice Schneider, « Walking the dog », article publié dans le site web *The Comics Grid* le 28 avril 2011. <http://www.comicsgrid.com/2011/04/walking-the-dog-david-hughes/>

91 William Styron, « Darkness Visible : A Memoir of Madness », in *Vanity Fair*, décembre 1989. L'auteur publia un livre avec le même titre en 1990 chez Random House. <http://www.vanityfair.com/magazine/archive/1989/12/styron198912?currentPage=2#gotopage1>

Olivier Schrauwen ou le style polymorphe

L'homme qui se laissait pousser la barbe est un recueil de nouvelles de l'auteur de bande dessinée et animateur Olivier Schrauwen. Le seul lien évident entre les différentes histoires de cette compilation est la parution dans toutes elles d'un personnage barbu (impossible de savoir s'il s'agit du même homme dans tous les récits ou non). Le lien narratif est inexistant, et il n'y a même pas une continuité dans le style graphique, sauf si on considère l'absence d'un style fixé comme un trait commun à toute l'œuvre.

De cette façon, la correspondance censée donner une cohérence globale entre les différentes nouvelles de ce recueil doit être d'ordre thématique. Comme Thierry Groensteen l'a souligné, les références à la culture belge, au voyage et à la maladie sont présentes dans grande partie des nouvelles qui composent *L'homme qui se laissait pousser la barbe*⁹². Or les thèmes centraux de cette œuvre sont la réflexion autour de la activité créatrice et la capacité du dessin en tant que véhicule pour libérer l'imagination. On est face à un exercice du type métalangage où le trait graphique et la couleur servent souvent à séparer les différents niveaux de réalité et où les styles de dessin naïves et coloriés sont utilisés pour représenter les fantasmes d'évasion des personnages (*fig. 17*). Ainsi, nombreuses sont les nouvelles où les différents types de dessin qui cohabitent dans la même histoire (« L'homme qui se laissait pousser la barbe »), la même planche (« L'imaginiste » et « Le château ») ou la même case (« Le devoir ») créent une distinction claire entre la réalité et les projections mentales des personnages.

Mais si tout dans cette bande dessinée est une métaphore de l'acte créatif, on ne peut néanmoins pas dire que la vision de l'auteur soit positive ou encourageante. On raconte que, lorsque le poète Jaime Gil de Biedma était plongé dans une dépression profonde, ses amis le poussaient à écrire afin de le sortir de son état d'abattement. Un jour il répondit : « Pour moi c'est

92 Thierry Groensteen, « Quelques pas dans la complexité (3) » texte publié dans le blog neuf et demi le 30 décembre 2010.

http://neuviemart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi



Fig. 17 : Olivier Schrauwen, *L'homme qui se laissait pousser la barbe*

déjà comme faire les devoirs d'école »⁹³. Olivier Schrauwen situe ses personnages adultes en train de dessiner dans une école, sous l'attentif regard d'un professeur, dans deux de ses nouvelles, « Types de cheveux » et « Le devoir ». Une vision de l'art en tant que prolongation de l'enfance et jeu gratuit vide de sens se laisse entrevoir dans ces deux histoires. La morale de « La grotte » n'est pas plus encourageante : tandis que le créateur occupe sa place dans la société en tant qu'illusionniste ou artiste forain il est toléré et même bien vu, mais lorsqu'il décide de pousser plus loin son activité artistique pour explorer des territoires inconnus il est abandonné à son propre sort.

Tout dans cette bande dessinée manifeste de l'autonomie de l'image, c'est une aventure plus graphique et formaliste que narrative. Schrauwen lui-même remarque le fait qu'il conçoit ses bandes dessinées à partir d'une série d'images mentales, et utilise le style de dessin qu'il considère le plus approprié pour représenter chaque concept⁹⁴. Bien que, comme Thierry Groensteen remarque, on est face à « un pasticheur de génie »⁹⁵ capable d'imiter n'importe quel style, cela ne doit pas se confondre avec l'absence d'une personnalité graphique qui lui appartient. Les références de Schrauwen sont évidentes et faciles de suivre à la trace (le dessin d'enfant, la peinture romane, l'art brut, et notamment l'artiste Adolf Wölfli) ; mais il mène dans cette bande dessinée la construction d'un style graphique polymorphe dans lequel sa personnalité se voit soulignée non pas par tel ou tel dessin, mais par le discours visuel qu'il établit à partir de la confrontation de ces identités graphiques. Ainsi, la poétique de l'image se développe dans ses histoires avec toute liberté ayant par conséquent des solutions graphiques inédites en bande dessinée.

Dans ce chapitre je voulais faire le constat que les bandes dessinées expérimentales qui substituent la place centrale du récit par l'autonomie de l'image ouvrent des nouvelles possibilités pour les littératures dessinées.

93 *Biografía sin vida, op. cit.*, p. 160.

94 Dans un entretien non publié avec Lisa Lugrin, réalise pendant le 38^e Festival de la bande dessinée d'Angoulême, Angoulême, 2011.

95 « Quelques pas dans la complexité (3) », *op. cit.*

J'ai appelé ce type de travaux, d'après Renato Calligaro, « bandes dessinées poétiques », dans ce que la poésie a de laboratoire sémiologique. Au lieu de créer des œuvres d'après des scénarios préfixés, la BD poétique fonctionne par confrontation d'images et styles graphiques, l'improvisation, et l'illustration de concepts avant les récits. La récupération du dessin conceptuel pour la BD, en tant qu'opposé du dessin mimétique illusionniste, est l'une des principales revendications de ce texte. Ce dessin conceptuel donnerait plus de liberté à l'artiste, puisqu'il ne serait pas forcé de garder la cohérence d'une seule identité graphique immobile, ou à cacher les traces de son processus créatif (les effets de palimpseste, par exemple, sont très communs dans les œuvres que j'ai analysées).

La bande dessinée poétique pousse plus fort la capacité interprétative du récepteur de l'œuvre, elle devient une lecture exigeante, puisque le travail du lecteur ne se limite pas à faire un parcours de A à C en passant par B. Mais cet effort supplémentaire se voit récompensé par une jouissance intellectuelle et artistique.

Conclusions

Dans ce mémoire j'ai tenté d'élucider un sujet très peu analysé mais d'une importance capitale pour l'avenir de la bande dessinée, principalement pour ce qui concerne son versant le plus expérimental. Le fait que dans les dernières années de nombreux auteurs se soient mis à utiliser le style de dessin composite et que certains théoriciens tels que Thierry Groensteen commencent à analyser aussi cet objet d'étude ne fait que renforcer cette impression que l'hétérogénéité graphique ne pouvait rester hors des études théoriques sur la bande dessinée pendant très longtemps. Comme nous l'avons vu, une série de causes a convergé pour que l'importance du sujet soit mise en exergue pendant la première décennie du XXI^e siècle, telles que la revendication de la figure du créateur, une ouverture des maisons d'édition vers des produits plus risqués, la conquête du format livre et un certain déplacement du récit au bénéfice des réflexions autour de la forme de la part d'une série d'auteurs.

Mes motivations pour aborder cet objet d'étude ont été d'abord liées à ma pratique artistique, dans laquelle j'ai pu vérifier que le développement séquentiel du style à facettes est une ressource créative spécifique à la bande dessinée porteuse d'énormes possibilités : bien que très peu exploitée jusqu'à présent, elle s'avère l'une des armes les plus utiles pour la création artistique. Cette recherche naît aussi des réflexions déclenchées dans mon travail de première année, *Structures narratives limites en bande dessinée* ; bien qu'il n'existe pas de lien de continuité entre les deux textes, ma priorité, dans l'un comme dans l'autre a été d'approfondir les ressources d'usage moins commun dont dispose la bande dessinée. Depuis le début de ma recherche, le concept d'art séquentiel m'a semblé trop restreint et contraignant, puisqu'il simplifiait énormément les enjeux de cette pratique artistique.

La création en BD est fortement conditionnée par son histoire, le contexte éditorial et les automatismes propres à la routine de la pratique d'un

métier. Pour être capable de voir au-delà de ces contraintes, l'auteur de bande dessinée doit questionner son travail et oser rompre avec ces automatismes qui inhibent la spontanéité créatrice : c'est par ce processus de destruction et construction qu'un langage artistique s'enrichit de nouvelles ressources formelles.

Comme on l'a vu dans le premier chapitre de ce mémoire, c'est d'abord dans les circuits indépendants que les révolutions stylistiques se déclenchent, pour être plus tard normalisées et assimilées par des maisons d'édition grand public. Ce caractère politique de la production alternative mérite d'être souligné et apprécié plus largement, puisqu'au sein de ces travaux engagés⁹⁶ se trouve la semence du renouvellement de l'industrie de la bande dessinée. Si on peut lire aujourd'hui les œuvres expérimentales de David Mazzucchelli ou de David Hughes publiées par de grosses maisons d'édition, c'est parce qu'un travail de « conquête » a été fait d'abord par d'autres ou ces mêmes auteurs⁹⁷. Pour que l'hétérogénéité graphique se développe il doit exister un public exigeant capable d'assimiler ce type d'initiatives artistiques, et le processus de normalisation de la bande dessinée en tant qu'objet culturel qui est en cours est à cet effet d'une importance primordiale.

Comme je l'ai démontré à partir de mon analyse du style de dessin à facettes depuis le point de vue de la théorie de la *graphiation*, celui-ci peut servir pour établir un lien d'un autre type, peut-être plus intime, avec le lecteur. C'est dans ces trente dernières années que les modes narratifs propres à chaque genre commencent à se distinguer plus ou moins significativement dans la bande dessinée. Il s'agit d'un côté de trouver la forme la plus indiquée pour chaque récit, puisqu'une narration complexe requiert un langage artistique qui soit en consonance. D'un autre côté, il ne s'agit point du récit seulement : si j'ai voulu démontrer quelque chose avec cet essai, c'est qu'un champ d'expérimentation très vaste s'ouvre une fois

96 Ce que j'appelle ici engagement politique est avant tout un compromis avec la forme bande dessinée et avec la pratique artistique en soi, dont le bénéfice économique ou le succès commercial sont peu signifiants ou secondaires au même temps que le « travail de laboratoire » sur le langage devient prioritaire.

97 David Mazzucchelli lui-même auto-édita entre 1991 et 1993 trois numéros de *Rubber Blanket*, revue dans laquelle il publia ses bandes dessinées qui n'avaient pas de place dans les grosses maisons d'édition.

que la narration est déplacée au bénéfice de la recherche sur la forme. J'ai proposé deux applications du style de dessin composite, l'une liée au récit, l'utilisation de la ligne et de la couleur pour représenter les émotions des personnages, et l'autre en rapport avec une vision de la bande dessinée en tant que laboratoire sémiologique, ce que j'ai appelé, d'après Renato Calligaro, la bande dessinée poétique. Mais les possibilités créatives de l'hétérogénéité graphique sont loin de s'épuiser par ces deux exemples, comme on le verra sans doute pendant les prochaines années. Mon idée de départ était d'illustrer mes théories sur l'application du dessin hétérogène en bande dessinée par des exemples créés spécifiquement à cet effet, afin d'aboutir à un projet dans lequel pratique et théorie aillent main dans la main. Dans ce cas, la pratique aurait pu nourrir la théorie avec la proposition de nouvelles applications du style de dessin composite et *vice versa*. Finalement ces prétentions initiales se sont avérées plus appropriées à un travail de thèse, parce qu'inabornables dans les contraintes d'espace et de temps de la réalisation d'un mémoire de master. J'ai essayé néanmoins d'ouvrir dans ce travail le chemin pour une future recherche plus approfondie.

Dans ce mémoire j'ai cherché avant tout à pointer du doigt les possibilités du style de dessin composite, et à lancer quelques pistes sur les façons de confronter les bandes dessinées qui utilisent cette ressource. J'ai voulu aussi lancer une sorte d'invitation à l'expérimentation formelle à d'autres auteurs de bande dessinée. Dans l'idéal, un débat, autant du point de vue de la création que de la théorie devrait s'ouvrir dans les prochaines années, je propose mon travail comme modeste contribution à cette future discussion.

Bibliographie :

Ouvrages sur la bande dessinée :

Baetens Jan, « Revealing traces : a new theory of graphic enunciation », in Robin Varnum et Christina T. Gibbons (dir.), *The language of comics : word and image*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2007.

Ball David, Kuhlman Martha (dir.), *The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way Thinking*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2010.

Berndt Jaqueline, *El fenómeno manga*, Barcelone, Ediciones Martínez Roca, 1996.

García Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010.

Giraud Jean, *Histoire de mon double*, Paris, éditions 1, 1999.

Groensteen Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

- (dir.), *OuBaPo, OuPus 1*, Paris, L'Association, 1997.

- Groensteen Thierry, Peeters Benoît (eds.), *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.

- « Du 7e au 9e art : l'inventaire des singularités », in Gilles Ciment (dir.), *CinémAction : cinéma et bande dessinée*, Paris, Corlet-Télérama, 1990.

Marion Philippe, *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain, Academia, 1993.

McCloud Scott, *Making Comics : Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, Harper, 2006.

- *Reinventing Comics, How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Harper, 2000.

- *Understanding Comics, the Invisible Art*, Massachusetts, Tundra Publishing, 1993.

Morgan Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'an 2, 2003.

Nadel Dan, *Art Out of Time : Unknown comics visionaries, 1900-1969*, New York, Abrams, 2006.

Peeters Benoît (ed.), *Chris Ware, la bande dessinée réinventée*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2010.

- *Case, planche, récit*, Paris, Casterman, édition révisée de 1998.

Sadowski Greg, *B. Krigstein*, Seattle, Fantagraphics Books, 2002.

Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2009.

- « Images pensantes : bande dessinée, dessin animé, mondes de synthèse », in Gilles Ciment (dir.), *CinémAction : cinéma et bande dessinée*, Paris, Corlet-Télérama, 1990.

Autres ouvrages :

Arnheim Rudolf, *Art and Visual Perception : A Psychology of the Creative Eye*, Californie, University of California, 1969.

Azúa (de) Félix, *Autobiografía sin vida*, Barcelone, Mondadori, 2010.

Bakhtine Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, éditions Gallimard, 1978.

- *Marxisme et philosophie du langage*, Paris, éditions Gallimard, 1978.

Brook Peter, *La puerta abierta, reflexiones sobre la interpretación y el teatro*, Barcelone, editorial Alba, 1997.

Castilla del Pino Carlos, *Teoría de los sentimientos*, Barcelone, Tusquets editores, 2000.

Egaña Miguel, « Avatars du schématisme : disegno, dessin d'humour, dessin automatique » in Boris Eizykman (coord.), *Dessiner dans la marge*, Paris, L'Harmattan, 2004.

Genette Gérard, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991.

- *Figures II*, Paris, Seuil, 1979.

Gombrich E. H, *L'art et l'illusion, psychologie de la représentation picturale*, Paris, Phaidon, 2002.

- *Histoire de l'art*, Paris, Phaidon, 16^e édition révisée de 2001.

Herschberg Pierrot Anne, *Le style en mouvement : Littérature et art*, Paris, éditions Belin, 2005.

Hignite Todd (dir.), *In the Studio : Visits with Contemporary Cartoonists*, New Haven, Yale University Press, 2007.

Kandinsky Vassily, *Point et ligne sur plan*, Paris, Gallimard, 1991.

Kubin Alfred, *Le travail du dessinateur*, Paris, éditions Allia, 2001.

Articles et Publications périodiques :

Barthes Roland, « L'effet de réel », dans *Communications* n°11, Paris, Centre Edgar Morin, 1968.

Benson John, Kasakove David, Spiegelman Art, « An examination of master race », in *Squa Tront* n°6, 1975.

Calligaro Renato, « De la poésie dans la bande dessinée d'avant-garde », texte inédit.

- « Les aventures de la forme », in Thierry Groensteen (dir.), *Cahiers de la bande dessinée* n°71, Grenoble, Glénat, septembre 1986.

Green Justin, « Épilogo à Binky Brown conoce a la Vírgen María », in Green Justin, *Binky Brown conoce a la Vírgen María*, Barcelone, La Cúpula, 2011.

The Comics Journal n°211, Seattle, Fantagraphics, avril 1999 :

- Frome Ethan « Identification in Comics ».
- Hatfield Charles, « Thoughts on Understanding Comics ».

Smolderen Thierry, « Prologue à A.B. Frost : l'anthologie », in *A.B. Frost : l'anthologie*, Angoulême, éditions de L'an 2, 2003.

Web :

http://www.bookforum.com/inprint/016_03/4303, Nadel Dan, « Space Odyssey : Mazzucchelli's graphic novel marks the quintessence of his formal explorations », article publié dans le site web Bookforum en Octobre 2009.

<http://www.comicsgrid.com/2011/04/walking-the-dog-david-hughes/> Schneider Greice, « Walking the dog », article publié dans le site web *The Comics Grid* le 28 avril 2011.

<http://www.entrecomics.com/?p=32439> García Marcos Alberto, « Los últimos días de Krigstein », article Publié dans le site web *Entrecomics* le 29 juin 2009.

(<http://fugahistorietas.blogspot.com/2007/08/entrevista-alberto-breccia-parte-1.html>) Propos recueillis par Mario Lucioni et Ricardo Peláez pendant le *Primer encuentro de historietistas iberoamericanos* à Cuba en 1990.

<http://hoodedutilitarian.com/2010/06/hooded-polyp-born-again-again/> Fischer Craig, « Hooded Polyp : born again again », article publié dans le site web *The Hooded Utilitarian* le 2 juin 2010.

<http://madinkbeard.com/archives/ending-asterios-polyp>, Badman Derik A.,

« Ending Asterios Polyp », article publié dans le site web *MadInkBeard* le 20 septembre 2009.

http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=29 Groensteen Thierry , « Quelques pas dans la complexité (2) » texte publié dans le blog *Neuf et demi* le 25 décembre 2010.

http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi Groensteen Thierry, « Quelques pas dans la complexité (3) » texte publié dans le blog *Neuf et demi* le 30 décembre 2010.

<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/01/fauves.html> García Santiago, « Fauves » article publié dans le blog *Mandorla* le 27 janvier 2011.

<http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/issue/view/111> Baetens Jan, « Sur la graphiation : une lecture de *Traces en cases* », in Gérald Derèze (coord.), *Recherches en communication* n°5, revue online, Université catholique de Louvain, 1996.

(<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm>) Entretiens avec Alberto Breccia publiés dans la revue espagnole *Bang!* aux années soixante-dix.

<http://www.vanityfair.com/magazine/archive/1989/12/styron198912?currentPage=2#gotopage1> Styron William, « Darkness Visible : A Memoir of Madness », in *Vanity Fair*, décembre 1989. L'auteur publia un livre avec le même titre en 1990 chez Random House.

