



## génétique (de la bande dessinée)

par Luc Vigier

vendredi 3 mars 2017, par [Thierry Groensteen](#)

[Février 2017]

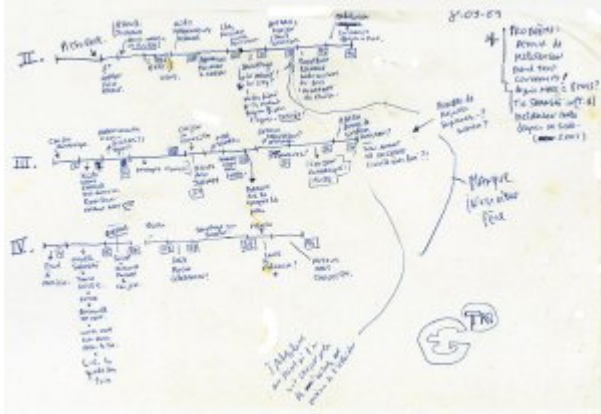
Même si l'idée d'une exploration de l'ADN de la bande dessinée reste pertinente, il ne s'agit pas de cela ici mais bien d'une transposition d'un concept hérité de la génétique des textes. Cette discipline, née au milieu des années soixante-dix, s'est très vite distinguée d'une exploration linéaire des sources de l'œuvre pour s'intéresser au processus créatif lui-même, depuis le premier mot noté par intuition sur un carnet, à l'œuvre publiée, en passant par tous les moments décisifs où se joue le sort du sens et où l'on aperçoit tout ce que la création ne doit pas à l'inspiration magique. Le travail de l'écriture, en somme, constitué de tous les éléments matériels, psychiques, intellectuels, rationnels ou non, qui sont à la base de l'évolution d'un texte vers telle forme, tel prolongement narratif, tel renoncement ou tel repentir. Aragon, léguant l'ensemble de ses manuscrits au CNRS, qui fut à lui tout seul l'initiateur de la génétique des textes en France, avait décrit en 1976 cette approche des brouillons, des tapuscrits, des carnets comme une nouveauté que des chercheurs comme Louis Hay, Jean-Louis Lebrave, Raymonde Debray-Genette, Almuth Grésillon ou plus récemment Pierre-Marc de Biasi, ont assez rapidement concrétisé par la création et le déploiement des équipes de l'Institut des Textes et Manuscrits modernes. On se fera une idée de la richesse des méthodes d'enquête, de plus en plus adaptées aux arts visuels (photographie, cinéma, peinture), à la musique et à l'architecture, en se rendant sur le site de cette institution ou en lisant les numéros toujours très instructifs de *Genesis*, d'abord publié chez Jean-Michel Place puis aux Presses universitaires de la Sorbonne. La présence de dessins dans les manuscrits d'auteur et d'autres graphes plus ou moins formés a du reste récemment permis à cette revue de constituer un ensemble d'études passionnantes sur les écritures non-verbales situées aux marges des manuscrits (No.36). En décembre 2016, cette revue a proposé dans sa 43ème livraison un ensemble de textes consacrés à la génétique de la bande dessinée, ouvrant ainsi un territoire très riche à la recherche.



De fait, la bande dessinée elle-même, a volontiers favorisé, depuis la moitié du XXe siècle, l'exhibition de ses secrets de fabrication, avec un double objectif plus ou moins conscient. Elle rappelle d'abord qu'il s'agit bien d'un *travail* soumis aux affres de la création et non d'une facilité graphique dépourvue d'intention. Mais elle souligne aussi, dans la plupart des cas, la qualité artistique des œuvres, dont les contacts sont nombreux avec la composition, la peinture, la couleur, le trait, le dessin académiques. Ce phénomène d'identification d'une culture classique n'empêche d'ailleurs pas l'original, par sa puissance propre et sa présence, de transcender les codes communs. Les expositions de planches originales, en même temps qu'elles commençaient à grossir les revenus de leurs auteurs, ont ainsi, dès le début des années soixante-dix, contribué à modifier le statut de la bande dessinée. Englouti dans le plaisir pur de la narration et de l'image, le lectorat de la bande dessinée, qu'elle fût américaine, française, belge ou italienne, se concentrait surtout sur les albums et les collectionneurs, il y a encore peu, étaient surtout des collectionneurs d'albums originaux. Le cas d'Hergé est frappant, lui qui donna une valeur inestimable aux premières éditions des aventures de Tintin en les redessinant presque toutes en couleurs – les éditeurs oubliant quant à eux la valeur des brouillons de leurs auteurs, au point de les détruire comme de vulgaires notes de réunion. Mais les expositions-ventes de planches originales – qui sont aujourd'hui les moments forts des festivals de la bande dessinée – eurent aussi un effet pervers, celui de promouvoir le spectaculaire et l'esthétique des planches presque achevées mais laissées au noir, au détriment des premières esquisses, des premiers fantômes d'images, un peu comme on avait, au dix-neuvième siècle, magnifié et collectionné les manuscrits d'écrivains et de poètes, dont la plupart étaient souvent recopiés par les auteurs eux-mêmes, surtout sans rature, impeccables.

Or, ce qui intéresse la génétique et pareillement la génétique de la bande dessinée, c'est justement la rature et, pour ce domaine en particulier, la correction du scénario, son évolution, ses bifurcations, ses hésitations, ses impasses, les modalités de sa composition, les sources directes d'inspiration, les éléments documentaires utilisés, transformés et dépassés. L'on retrouve sur le plan scénaristique des méthodes d'approche que l'on connaît depuis longtemps pour les dossiers génétiques plus volumineux de Zola, de Proust, de Mauriac, de Joyce ou de Nietzsche, toute proportion gardée. A ceci près que les dossiers génétiques des scénaristes sont très fréquemment orientés vers l'image, et sont écrits pour disparaître à 80 %, ce qui relève d'une autre catégorie de textes, plus proches sans doute des procédures du cinéma et à plus forte raison encore du cinéma d'animation. L'écriture des scénarios, quand ils existent, relève donc d'une étude d'un texte-pour-l'image et pour le récit, avec tout ce que cela implique de soumission du texte aux contraintes de l'album, à la technique du dessinateur, à la page, au nombre de cases, autrement dit d'une génétique de la forme contractuelle, avec toutes les variations possibles des degrés de liberté, depuis les mangas industriels dont les cases, les actions, les traits, le rythme, sont prévus en amont par

l'éditeur et les scénarios libres des romans graphiques qui s'écrivent dans un cadrage moins écrasant. C'est pourtant dans ces contraintes mêmes, au cœur des brouillons cent fois repris qu'apparaissent le conflit des idées, la recherche des bonnes séquences narratives, de l'efficacité comique, la découverte au forceps de ce qui va constituer un monde fictionnel cohérent, la cristallisation progressive ou soudaine du projet. Cela implique, plus qu'ailleurs, une prise en compte du poids éditorial et technique susceptible de faire basculer les plateaux de la balance esthétique en faveur d'intérêts plus immédiatement concrets ainsi qu'une vision documentée de la dimension collaborative de ces œuvres dont certaines sont écrites à quatre mains.



La richesse des musées de la bande dessinée en Europe, même si ces musées se comptent sur les doigts d'une main, montre assez la prise de conscience du caractère presque sacré des brouillons et des travaux préparatoires : contempler un original d'Hermann, de Moebius, de Calvo, de Reiser, de Bretécher, c'est accéder à un monde particulier, magique celui-là, qui fait partie des éléments exploités par la génétique mais qui ne peut la définir. Cela renforce cependant la compréhension de cet art comme présence et émotion, ce que tend à lisser l'album, qui favorise, dans les cas les plus efficaces, une disparition de l'art au profit du pur plaisir de lire. Contempler un original, c'est donc remonter vers une strate oubliée de l'album, plus puissante que lui sans doute sur le plan esthétique, et qui renvoie assez rapidement le spectateur à la fois aux domaines hypnotiques du spectacle et aux domaines de la peinture, de l'architecture, de la sculpture. De là vient qu'au début des années 80 on a pris l'habitude, depuis la publication des esquisses de *Tintin et l'Alph-Art*, d'Hergé, d'ajouter un bonus aux albums, constitués de quelques reproductions de projets.

De cette même hypnose relève - même si dans ces deux cas, il y a de nombreuses études à mener, notamment sur l'émotion de la réception d'un original - de ce que j'appelle la micro-génétique d'exécution. Le spectacle du dessin en train de se faire est une constante très ancienne : elle remonte en fait au début du cinéma et de la bande dessinée, à cette orée du siècle où les premiers grands dessinateurs de planches se font volontiers filmer dans des fictions fantastiques où ils dessinent leurs propres créatures qui, bien sûr, leur échappent. Filmer le dessin, voici qui constituerait un formidable sujet d'étude et de recherche : de McCay aux sessions de Boulet sur Twitch, en passant par les concerts dessinés de Baudoin, on verrait certainement apparaître ce qui distingue filmer le dessin de filmer la peinture, dont le *Picasso* de Clouzot fut un temps l'incarnation. La fascination pour les dédicaces, ce petit bout de temps-tracé pris pour le lecteur, doit beaucoup au plaisir du geste chorégraphique, de l'artisanat et de ses outils mais reste un peu marginal dans l'étude génétique d'une œuvre.



Constituer les dossiers génétiques de telle œuvre graphique narrative, de tel album dessiné est l'enjeu majeur. La difficulté est d'autant plus grande que les éléments à collecter sont de nature très variable selon les auteurs et les œuvres : maquettes de Bourgeon pour les *Passagers du vent* et le *Cycle de Cyan*, documents historiques et planches de costumes pour André Juillard, photographies du monde entier pour Hergé, livres et documents sur la Grande Guerre pour Tardi, atelier de Fred, puis carnets de dessins, notes prises sur le vif, idées de couleurs, esquisses d'une perspective, correspondance avec l'éditeur, mais encore outils, plumes, crayons, gouaches, encres de chine, fusains, ciseaux, colles, papiers, éléments centraux de la pratique du dessin, au-delà encore maquette de planches, esquisses de répartitions, tracés perspectifs, placement étudiés de personnages, études de personnages, de décor. La liste est infinie, à laquelle s'est ajoutée depuis les années quatre-vingt-dix toute la richesse des outils numériques qui laissent peu de traces, sauf chez les auteurs qui ont pris l'habitude (comme Clérisse) de mémoriser un certain nombre d'étapes pour refaire le chemin à l'envers et comprendre pour eux-mêmes l'obscur décision qui a transformé ce salon en piscine puis en terrain de tennis. L'étude des métamorphoses du texte en une première idée d'image - si l'on peut dire - et le suivi des engendremens successifs nous plongent au cœur des processus créatifs des arts de l'image dont les chemins révèlent la personnalité de leurs auteurs davantage peut-être que l'album. Elle crée de belles occasions de théoriser ce qu'est une naissance. Les auteurs reviennent assez peu vers leurs propres archives, parfois ils les détruisent ou les oublient par pudeur. Mais lorsque les données sont assemblées, avec la puissance de traitement du numérique - qui permet le stockage illimité mais aussi le croisement des données et le codage de l'image - les perspectives de recherche sont particulièrement stimulantes et de nature à enrichir encore la fascination exercée par le 9ème art, en connaissance de cause.

Luc Vigier

## Bibliographie

Baudoin, Edmond, « Naissance d'une BD », *Europe*, « La Bande dessinée », No.720, avril 1989. / de Biasi, Pierre-Marc, & Vigier, Luc (dir.), *Genesis, revue internationale de critique génétique*, No.43/16, « Bande dessinée », Presses de l'université Paris-Sorbonne, 2016. / Groensteen, Thierry, « Du cinéma dessiné à la bande dessinée », *Storyboard, le cinéma dessiné*, Crispée, Yellow Now, 1992. / Marion, Philippe, *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Académie, 1993. / Mercier, Jean-Pierre, « Un objet incertain : l'original de bande dessinée », *Support/Tracé*, No.12, 2013. / Ottaviani, Didier, « L'engendrement des images en bande dessinée », dans Henri Garric (dir.), *L'Engendrement des images*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014. / Peeters, Benoit, « L'écriture de l'autre », *Les Cahiers de la bande dessinée*, No.81, juin 1988. / Sohet, Philippe, « Pratique de la planche : une approche génétique », *RELIEF, Revue électronique de langue française* [en ligne], URL : <http://doi.org/10.18352/relief.232>, novembre 2008. / Spiegelman, Art, *Metamaus*, Flammarion, 2012.

## **corrélats**

[couleur](#) - découpage - [encrage](#) - [planche originale](#) - [scénario](#)