



## planche originale

par Jean-Pierre Mercier

Objet depuis une trentaine d'années d'un intérêt qu'elle n'avait jamais connu auparavant – on la vend, l'achète, la restaure et l'expose –, la planche originale de bande dessinée, considérée en elle-même, a un statut ambigu : elle est dans la plupart des cas un moment dans un récit qui comptait d'autres planches avant et après elle ; elle est souvent en noir et blanc, alors que la page dans sa version finale est imprimée en couleur ; parfois les bulles de texte sont vides, car le texte est calligraphié sur support séparé. La planche originale est donc un document incomplet, étape parmi d'autres dans la réalisation d'une œuvre dont le but final est d'être imprimée et d'exister comme multiple, en tant qu'album ou dans les pages d'un périodique. Pour cette raison, et à une époque où la bande dessinée, vilipendée et méprisée, n'était pas reconnue comme un art, l'original a longtemps été considéré, y compris par les dessinateurs eux-mêmes, comme un document de travail ne méritant aucun respect.

On pouvait le détruire et, jusqu'à une date récente, on ne s'en est pas privé. De la même façon que l'on a perdu d'énormes quantités de bobines des films des premières années du cinéma, des milliers de pages de bandes dessinées ont été égarées ou détruites à jamais. On pouvait aussi porter sans vergogne atteinte à l'intégrité d'une planche originale. En la découpant, par exemple. Des documents aussi anciens que ceux de la maison parisienne Quantin, éditeur du XIXe siècle spécialisé en imagerie populaire, montre que l'on n'hésitait pas à découper et remonter des pages pour les faire correspondre au format d'impression. Aujourd'hui conservée dans les collections du musée de la Bande dessinée d'Angoulême, une belle planche du *Felix The Cat* d'Otto Messmer, datant des années 1950, a été de la même manière découpée, remontée et en partie redessinée à l'occasion de la reprise en *comic book* d'une histoire déjà parue dans la presse quotidienne. On pourrait multiplier sans difficulté des exemples similaires, dont certains (le fils du grand Winsor McCay charcutant les planches de *Little Nemo*, le chef d'œuvre des débuts de la bande dessinée américaine, dans le but de le voir republié dans des fascicules de petit format) sont bien connus.



Les photogreveurs, imprimeurs et éditeurs ont longtemps porté directement sur les planches les indications de dimensions, de pourcentage de réduction, voire le titre de la revue et le numéro où il était prévu qu'elles paraissent. Dans le cas d'une édition étrangère, l'éditeur transmettait les planches originales, sur lesquelles on collait les textes traduits. Pour beaucoup de professionnels, la planche n'a été longtemps, pour reprendre le mot du grand auteur belge André Franquin, qu'une *matrice*. Elle peut éloquemment témoigner du type de relation du dessinateur avec son éditeur, comme dans le cas des firmes commerciales américaines qui ont longtemps fourni aux dessinateurs des planches au format imposé, pré-imprimées en bleu-clair (couleur invisible à l'objectif des appareils photo) délimitant le format utile d'exécution. On se situe là clairement dans le cadre d'un processus de production industriel, obéissant à des normes prédéfinies auxquelles le créateur, ici considéré comme un exécutant, est sommé de se conformer. A contrario, d'autres pièces signalent, à une époque où c'est exceptionnel, les dessinateurs qui, conscients de la valeur de leur travail, portaient au verso de leurs planches un tampon indiquant sans équivoque qu'ils étaient propriétaires de leur création. C'est le cas du regretté Will Eisner (1917-2005), créateur du *Spirit*, classique américain dont il a gardé le contrôle tout au long de sa carrière jusqu'à sa disparition.

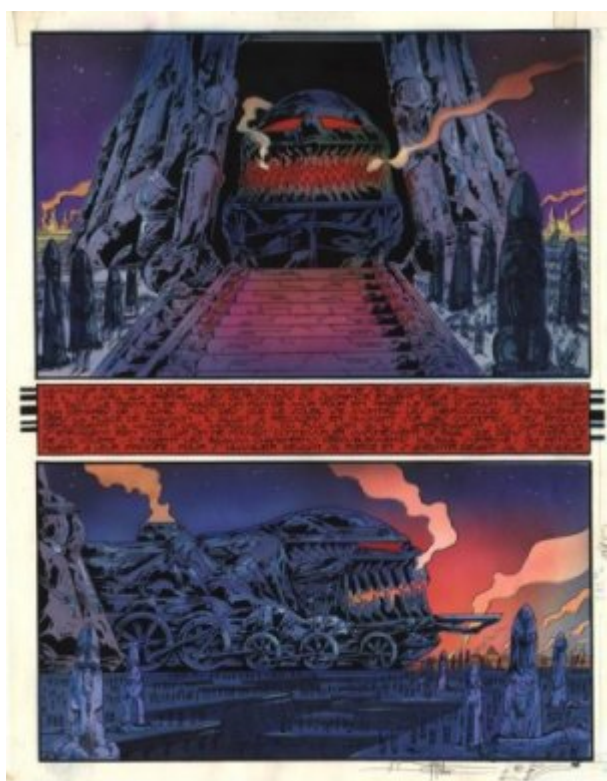


En dépit de cette distance entre le document dessiné et le résultat final imprimé, la planche s'avère cependant très utile pour éclairer le processus créatif des auteurs de bande dessinée. Ainsi, la quasi-totalité des planches sont exécutées à un format plus grand que la page finalement imprimée. La plupart des dessinateurs travaillent « en grand » pour des raisons de confort : leur geste est ainsi plus ample, et le format permet de mieux travailler les détails. Le fait de réduire ensuite le dessin au format d'impression donne au trait d'encre la force, le dynamisme que tous les auteurs recherchent. Et si l'on s'attarde aux questions de format, il est toujours passionnant de voir les rares auteurs qui, comme Philippe Drillet ou Paul Gillon, travaillent leurs planches de (très) grand format comme un tout dont ils occupent l'espace au moyen de traits amples ou de grands aplats d'encre ou de couleur(s), contrairement à la majorité de leurs confrères qui, engagés dans une narration ou l'agencement des cases est primordial, n'hésitent pas à découper les feuilles de papier sur lesquelles ils travaillent en deux ou trois bandes, qu'ils réunissent ensuite au moyen de ruban adhésif.

L'aspect général de la planche renseigne également sur la « nature » de l'artiste au travail. Certains, comme Gotlib, André Franquin ou Joost Swarte fournissent des pages qui sont, à quelques rares et minimes retouches près, exactement semblables à ce qu'elles seront une fois imprimées. Par-delà l'évidente virtuosité d'une exécution d'une parfaite netteté, on sent chez ces auteurs la volonté de maîtriser absolument ce que la planche deviendra une fois photographiée, puis imprimée. D'autres, au contraire (Jean-Claude Forest, l'Argentin Alberto Breccia...), conçoivent la page comme un lieu d'expérimentation et tentent de multiples grattages, collages, projections, sans garantie assurée d'un résultat imprimé complètement satisfaisant, car le processus de reproduction peut trahir certaines de ces tentatives virtuoses. Il n'empêche que la page finale imprimée garde la mémoire de ces hardiesses, pour le plus grand bonheur des lecteurs amateurs d'innovation. L'examen de la planche originale permet de complètement s'en délecter.

La planche de bande dessinée est également précieuse pour le chercheur et le spécialiste en ce qu'elle permet de suivre les évolutions technologiques qui ont marqué les modes de production depuis le XIXe siècle.

Ainsi pour les mises en couleur : jusque dans les années 1950, les auteurs coloriaient en posant des calques sur les planches, et en portant au crayon de couleur les indications chromatiques ensuite reprises par l'éditeur. Certains auteurs (en particulier le grand dessinateur humoristiques italien Benito Jacovitti) portaient ces indications au crayon ou à l'aquarelle au verso de la planche, en travaillant par transparence sur une table lumineuse. L'éditeur pouvait ensuite, à l'aide d'une autre table lumineuse, reprendre ces indications et s'en servir pour l'impression.



Certains des procédés utilisés par les dessinateurs ne sont pas sans poser d'énormes problèmes de conservation. Ainsi la généralisation de l'usage du ruban adhésif, déjà évoqué plus haut, dont les effets dévastateurs sont bien connus et irréversibles. Ainsi également du recours à la trame mécanique : imprimée sur papier et fournies par les imprimeurs jusque dans les années 1930, elles ont été ensuite utilisées, d'abord aux États-Unis puis partout dans le monde sous forme autocollante, avec la même évolution et les mêmes effets que le ruban adhésif ; le film plastique transparent vieillit et se rétracte et la fine couche de colle, pénétrant le papier, détermine des zones jaunes puis brunes qu'il est ensuite impossible de faire disparaître.

Les innovations techniques touchant les outils que l'auteur utilise pour dessiner peuvent également mettre en péril l'intégrité de l'œuvre. On connaît aux États-Unis le vieillissement problématique des planches tramées selon le procédé du *double-tone*. Le dessinateur travaillait sur une feuille préalablement traitée sur laquelle, une fois son travail à l'encre de Chine effectué, il pouvait passer, à l'aide d'un pinceau, deux solutions chimiques transparentes faisant chacune apparaître une trame de densité différente. Certains classiques de la BD américaine d'avant-guerre (Buzz Sawyer de Roy Crane, 1901-1977, est le plus célèbre) ont été réalisés à l'aide de ce procédé.

L'usage aujourd'hui très répandu du stylo-feutre a des effets bien connus : les traits de feutre pâlisent et finissent par s'estomper. Dans ce cas, ce n'est plus la planche en tant que support qui est en danger, mais le dessin lui-même. Certains grands maître réalistes européens (le Portugais Coelho, le Français Poïvet) ont souvent eu recours à cet outil. Et Poïvet avait même, à la fin de sa carrière, renoncé à l'encre de Chine, où il excellait, pour adopter le stylo-bille dont il vantait la souplesse, sans s'inquiéter de la médiocre qualité de cet outil sous le rapport de la stabilité.

Car c'est une constante, les auteurs se soucient en général assez peu du devenir de leurs planches quand ils sont en train de les dessiner. Seul compte le résultat, et certains artistes n'hésitent pas à

recourir à des matériaux peu orthodoxes : celui-ci se servira d'échantillons de papier-peint pour faire le costume d'un de ses personnages ; tel autre, à la recherche de couleurs chair particulièrement veloutées, ira piocher dans la trousse à maquillage de sa compagne...

En bande dessinée comme dans tous les autres secteurs de l'édition, l'essor des outils informatiques a bouleversé la création. Sans parler des histoires entièrement réalisées sur écran (telles *Universal War One* de Denis Bajram, ou la délicieuse série pour enfants *Ariol* de Boutavant et Guibert), les outils numériques interviennent à tous les stades de la réalisation d'une planche : pour la mise en couleur, bien sûr (plus de neuf sur dix des albums édités aujourd'hui sont coloriés sur écran), mais aussi pour la mise en page (des auteurs scannent des esquisses et les mettent en place), la mise au propre, le placement des textes, etc. Il est alors impossible d'identifier un objet unique qui s'appellerait encore une « planche originale ». On se trouve en présence d'une multitude de documents composites qui témoignent, ensemble, d'un cheminement créatif.

L'original de bande dessinée est une *matrice incomplète*. La nature de cette incomplétude a changé en même temps que les moyens techniques ont évolué. Nul doute que les incessants progrès des outils numériques, toujours plus sophistiqués, ne changent encore la nature et la matérialité des originaux de bande dessinée. Jusqu'à les faire disparaître complètement ?

Il n'empêche, la prise en considération de la planche originale en tant qu'objet d'art témoigne éloquemment de la reconnaissance culturelle dont la bande dessinée est l'objet depuis quelques décennies.

Jean-Pierre Mercier

## **Bibliographie**

Eisner, Will, *La Bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, 1997. /Franquin et Jijé, *Entretiens avec Philippe Vandooren*, Bruxelles, Niffle-Cohen, 2001 [1969].

## **Corrélat**

[album](#) – [couleur](#) – [encrage](#) – [exposition](#) – format – [galerie](#) – [génétique](#) – mise en page – noir et blanc – numérique – [poche \(format de\)](#) – [style](#)