



paysage

par Thierry Groensteen

dimanche 15 juin 2014, par [Thierry Groensteen](#)

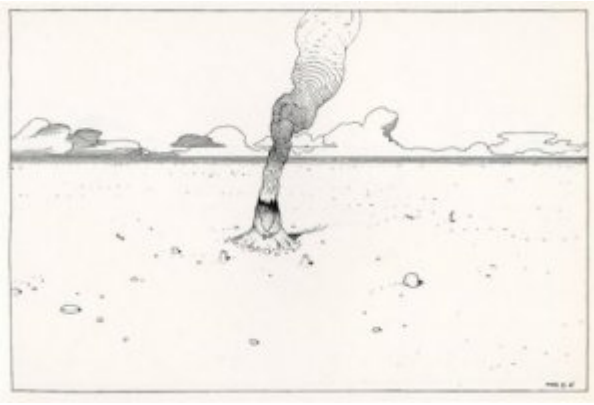
La catégorie du paysage n'est pas de celle auxquelles on pense immédiatement en rapport avec la bande dessinée. En effet celle-ci a toujours privilégié le personnage, pivot et moteur du récit, point focal de l'action et de la mise en scène. Le décor dans lequel le personnage se meut peut être réduit à sa plus simple expression : quelques brins d'herbe, un arbre, une niche, un pupitre d'école, tels sont les éléments qui, dans *Peanuts*, suffisent à évoquer le lieu de l'action, à « planter le décor ». Chez les dessinateurs réalistes, il peut au contraire être profus, chargé de détails s'étagant sur plusieurs plans, voire somptueux ou spectaculaire (que l'on songe simplement à *Prince Valiant*).

L'une des questions qui se pose est de savoir si le personnage évolue *dans* le décor ou *devant* un décor. Dans ce dernier cas, le décor est un simple fond sur lequel il se découpe comme une forme prégnante. Dans l'autre hypothèse, le décor est à proprement parler un environnement. Non plus seulement un lieu mais un milieu. Nous verrons qu'il peut même accéder au rang d'acteur.

Le décor fournit à l'action un contexte ou, pour le dire autrement, des coordonnées. Il renseigne tout d'abord sur le point de savoir si la scène se déroule dans un espace intérieur ou extérieur. La dichotomie *intérieur/extérieur* est sans doute moins prégnante dans la bande dessinée qu'au cinéma, où elle a des implications très concrètes sur les conditions de tournage, mais elle contribue tout de même fortement à différencier les scènes les unes des autres, ne serait-ce que sur un plan chromatique. Et c'est seulement dans le cas d'une scène située « en extérieur » que le décor se laissera décrire en terme de paysage, quelle que soit la nature de celui-ci (rural, urbain, désertique, montagneux, maritime, voire fantastique).

« *Comme décor, un désert. C'est facile à dessiner* », préconisait Gotlib avec son habituel sens de l'autodérision, dans une histoire restée fameuse (*La Coulpe*, parue dans *L'Écho des savanes* No.3). De fait, un simple trait horizontal figurant la ligne d'horizon suffit à l'évocation d'une étendue « désertique », même si, dans le monde géophysique, le désert est généralement accidenté, qu'il soit de dunes, de steppe ou de pierres. Outre qu'il est « facile à dessiner », le désert comme décor-concept présente un intérêt dramaturgique évident : en ce monde aride et peu peuplé, la simple présence d'un personnage est une découpe saillante et fait automatiquement événement.

Les ondulations des dunes dans *Le Crabe aux pinces d'or*, d'Hergé, les mesas et autres reliefs caractéristiques du pays de Coconino (*Mittens*, *Elephant Feet*, etc., empruntés à ces mêmes paysages de l'Arizona que John Ford magnifiera dans ses films) dans le *Krazy Kat* d'Herriman, les reliefs montagneux figurés par Ferrandez dans ses *Carnets d'Orient* attestent, parmi d'autres exemples, que la bande dessinée a su offrir du désert des représentations contrastées. Il revient à Moebius d'avoir inventé, avec son « désert B », une version quintessentielle et métaphorique du désert, l'équivalent d'une grande page blanche, d'un écran ou d'une arène psychique (voir *40 days dans le désert B* puis *Inside Moebius*).



La ligne d'horizon divise le champ vignettal en deux zones. En règle générale, la zone du bas fait figure de sol et tend à une certaine saturation des signes : les personnages y sont campés et elle est encombrée de décors architecturaux, de motifs végétaux, d'objets variés. La zone du haut, à l'inverse, est ordinairement laissée à peu près vide, non seulement parce qu'elle figure la vastitude du ciel, mais aussi parce qu'elle se doit d'être aussi peu sémantisée que possible pour pouvoir accueillir les bulles de dialogue sans que celles-ci ne viennent masquer des portions significatives de l'image.

La notion de paysage semble appeler naturellement un format de vignette horizontale (si naturellement que, dans le lexique du monde informatique, on parle d'*orientation paysage* – ou de *mode paysage* – quand on fait pivoter la page horizontalement, la page verticale correspondant, pour sa part, à l'*orientation portrait*). Quand il veut brosser un paysage, le dessinateur de bande dessinée opte donc fréquemment pour une image s'étirant sur toute la largeur de la page, une image-bandeau. Et de telles vignettes « panoramiques » sont souvent en position d'*incipit* : elles plantent le décor de l'histoire qui va être contée, et le font de la manière la plus enveloppante possible comme pour mieux nous inviter à nous projeter à l'intérieur de l'univers diégétique proposé. Mais les dessinateurs qui possèdent une sensibilité de paysagiste (citons par exemple Pratt, Comès, Baudoin ou Cosey) ne craignent pas de multiplier ce type d'images au sein même du flux narratif : elles viennent alors s'intercaler, à la manière de pauses descriptives, entre deux séquences d'action. La sensibilité du lecteur est sollicitée sur un mode différent, qui est moins celui de la participation que de la contemplation.



Exception faite de ces images en forme d'écrans larges (dont certaines peuvent être apparentées aux *vedute* du XVIII^e siècle italien), les vignettes ne présentent le plus souvent que des fragments de décor. Le dessinateur n'a pas la possibilité de doter la séquence d'un arrière-plan stable, immuable, sur fond duquel une action va pouvoir se développer ; de la même manière qu'il est condamné à redessiner encore et encore les mêmes personnages, il est aussi contraint de redessiner le paysage. Dans une bande dessinée, rien ne se conserve, rien n'est donné une fois pour toutes, tout doit être remanufacturé à chaque pas. C'est pourquoi, plutôt que d'être dans la duplication, le dessinateur choisit souvent de morceler le paysage, d'en multiplier les aperçus en variant les angles, les cadrages, les distances. Cet aspect du découpage est, du reste, partie prenante de la mise en scène : le personnage n'habite véritablement le décor qu'au prix de cette redéfinition incessante des rapports entre l'un et l'autre. Pierre Fresnault-Deruelle a forgé le néologisme de « scénariographie », un mot-valise « qui intègre les mots et les notions de scène, scénographie, scénario et graphie » et qui rend assez bien compte de ce dont parlons puisqu'il désigne l'écriture de la bande dessinée « appliquée tant à la localisation, à la qualification et à la distribution des actions, qu'aux modalités d'apparition de ces dernières » (2007 : 40).

En vérité, ces vues parcellaires ne sont pas comme les pièces d'un puzzle. Elles ne constituent pas des fragments prélevés sur une image globale. Plutôt des évocations successives d'un référent commun. Par

touches successives, un lieu se dessine, se précise, se laisse parcourir, explorer, et devient plus prégnant.

Une autre option consiste à faire du paysage un élément contingent, à la présence intermittente. Il peut alors apparaître ou disparaître d'une case à l'autre. La suppression momentanée du décor (dont Morris, notamment, fut très tôt un fervent adepte) permet d'alléger la page, d'y ménager des trouées visuelles, des respirations ; fuyant la redondance, elle rompt une certaine monotonie ; et surtout elle permet d'isoler un personnage ; arraché au décor, il gagne en force et en présence. (Dans un esprit semblable, Alain Resnais qualifiait d'« arrachés » les plans de son dernier film, *Aimer boire et chanter*, dans lesquels les personnages apparaissaient en gros plans, comme abstraits de la diégèse, sur un fond de hachures croisées dont il avait trouvé le motif chez le dessinateur Roy Crane.)



Gotlib, cité plus haut, est le type même du dessinateur qui n'a jamais prêté grande attention aux décors et dont, obsédé qu'il est par l'expressivité du corps, toute l'esthétique se concentre sur la figure vivante, qu'il s'agisse d'un animal (Gai-Luron) ou d'un être humain.

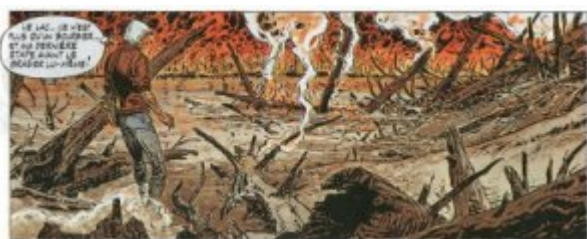
Un auteur comme Hergé réduisait ses décors à peu de chose dans *Tintin au pays des Soviets*, *au Congo* ou *en Amérique*. Mais il accorda tous ses soins aux paysages urbains et ruraux de la Chine du *Lotus bleu* et, par la suite, évolua vers un réalisme documentaire accru. Ainsi les voitures, plutôt que de correspondre à l'idée d'un véhicule automobile, devinrent des voitures de tel modèle de telle marque. Cette exigence accrue amena Hergé, qui, comme l'a justement relevé Benoît Peeters, était lui aussi plus intéressé par les corps en mouvement que par les décors, à déléguer à ses collaborateurs – Edgar P. Jacobs d'abord, Bob de Moor ensuite – le soin de les réaliser.

Semblable répartition des tâches est d'ailleurs fréquente, s'agissant des bandes dessinées produites en atelier, notamment au Japon où les mangakas à succès sont entourés d'assistants. Et il est systématique que le maître se réserve la prérogative de dessiner les personnages et se décharge des décors, l'inverse ne se produisant jamais. La constance de ces dispositions témoigne, s'il était besoin, de la prédominance des personnages dans l'économie classique des récits dessinés et de la position subalterne dans laquelle se trouvent maintenus les décors, les paysages.



Pourtant, quel lecteur de bande dessinée n'a pas gardé en mémoire la campagne brabançonne qui environne Moulinsart, les petits villages de Saint-Ogan incarnant une France de carte postale, les forêts et les grèves d'*Astérix*, les paysages wallons de Macherot, ardennais de Comès ou de Servais, les palissades et réverbères de Franquin, les déambulations parisiennes de Juillard ou de Tardi et les paysages urbains servant de cadre aux exploits des superhéros américains ?

Un autre Ardennais, Hermann, se souvient que jusqu'à l'âge de douze ans, il « [passait] le plus clair de [son] temps dans les bois ». Il considère comme une chance d'avoir pu « fouler la vraie forêt, pas les parcs publics ». Son héros Bernard Prince (en 1966 dans *Tintin*) visitera toutes sortes de biotopes, généralement hostiles : forêt vierge équatoriale, désert, grand Nord canadien, jungle marécageuse, et, à la demande du dessinateur, Greg, son scénariste, utilisera les phénomènes naturels à des fins dramatiques. Dans *Bernard Prince*, la nature se déchaîne mais le dessinateur aussi, qui se délecte à représenter un incendie dévastateur (*La Fournaise des damnés*), une éruption volcanique (*Le Souffle de Moloch*), un ouragan furieux (*La Loi de l'ouragan*) ou une tempête de sable (*L'Oasis en flamme*) !



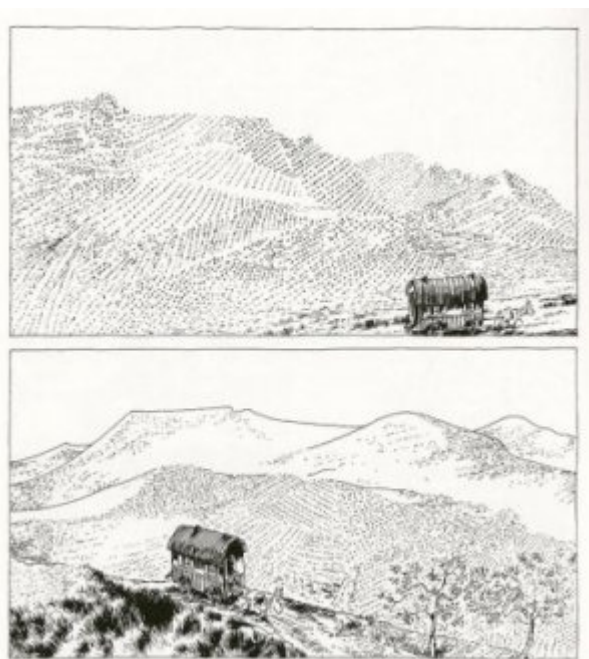
Il n'est pas surprenant que les mêmes auteurs se soient ensuite, avec la série *Comanche*, attaqués au western, genre entre tous propice à la représentation des grands espaces et au sentiment d'immersion dans le paysage. Les paysagistes nés peuvent y exprimer pleinement leur sentiment de l'espace et de la lumière (voir aussi *Jerry Spring*, *Blueberry* et surtout *Buddy Longway*).

Au nombre des artistes modernes ayant donné au paysage une place prépondérante, je retiendrai Mattotti, Nylo, Bézian, Neaud et Baudoin – ou encore la dessinatrice suédoise Anneli Furmark dont les œuvres les plus récentes (les seules traduites en français) composent une trilogie inspirée par les paysages du Nord de l'Europe. *Feux*, l'album qui révéla Mattotti (1986), a pour cadre l'île imaginaire de Sainte-Agathe qui, mis à part son phare à la Hopper, s'impose avant tout comme un espace pictural fantasmatique, entre post-

impressionnisme et primitivisme, un paysage dansant composé de taches de couleurs (vert, jaune, orange, mauve) poussant la figuration à ses limites. On y relève la présence de falaises, d'une cascade, d'un sous-bois, mais rien qui permette d'ébaucher une topographie des lieux.



Adepte, lui, du noir et blanc, Nylo fait déambuler depuis 2002 son héros Jérôme d'Alphagraph, l'apprenti libraire, dans une nature bucolique. Jérôme y vagabonde avec sa roulotte, partageant avec le lecteur sa mélancolie contemplative. La nature est rendue de manière impressionniste par une multitude de petits traits. Une approche que partagera Aude Picault dans les beaux paysages marins, aux qualités atmosphériques, qui scandent son album *Transat* (2009).



C'est une tout autre esthétique qu'a développé Frédéric Bézian dans sa trilogie d'*Adam Sarlech* (1989-1993). On serait tenté de la qualifier de convulsive. Usant d'un dessin « à la limite de la transe », comme le note Nicollet dans sa préface, l'auteur plante un décor assez cinématographique, avec une

grande maison bourgeoise, un parc ceinturé de murs, un portail aux lourdes grilles, et tout autour une végétation à laquelle il prête un aspect parfois élégiaque, le plus souvent vénéneux, maléfique. Les silhouettes effilées des cyprès se tordent comme des flammes, tantôt noires tantôt violettes, les traits de plume sont des griffures qui transforment les herbes en ronces, le soleil rouge du couchant projette une lumière sanglante. Quantité de vignettes sont étirées au format paysage et scandées par la distribution rythmique des arbres.



Le parallèle est intéressant avec un album postérieur du même auteur, *Les Garde-fous* (2007), qui a pour décor une villa moderniste – édifice horizontal aux lignes épurées, conçu par son frère Olivier –, plantée dans la forêt, au bord d'un lac. Le dessin est plus apaisé. D'une froideur assumée, il ménage des vides, exaltant le silence, la lumière.

Le cadre habituel du *Journal* de Fabrice Neaud est celui d'une petite ville de province bien connue des bédéphiles, Angoulême. Quand la nature y fait irruption, c'est souvent sur un mode métaphorique, pour « illustrer l'état d'esprit du narrateur » (Soleille : 2012). Ainsi, dans le tome 3, la scène de la conversation au café, longue séquence où le dialogue s'absente et de même le décor, au profit d'« images de légèreté et de bonheur », parmi lesquelles un champ de tournesols et un champ de blé fraîchement moissonné. En revanche, le tome 4 (2002) s'ouvre sur un chapitre intitulé « Pays basque » à la tonalité inédite. Il s'agit d'une véritable ode à la nature et au paysage, représentés « objectivement » et avec lesquels le narrateur communit. On se reportera en particulier aux planches 28 à 47, qui débutent par l'étreinte d'un arbre et suivent l'ascension de la Rhune ; la séquence est entièrement muette à l'exception de la dernière page, qui emprunte au *Cimetière marin* de Valéry (« La mer, la mer, toujours recommencée ») les mots pour exprimer l'éblouissement du protagoniste devant le panorama, entre mer et montagne. L'immersion dans le paysage coïncide avec un profond sentiment d'accomplissement, une sorte d'épiphanie sans précédent dans le *Journal*.



L'harmonie entre l'humain et la nature, conçue comme une totalité organique, est l'un des buts de la philosophie de l'Asie, et l'on sait l'importance qu'y revêt la peinture de paysage. Erwin Dejasse a observé que les dessins de paysage avaient, dans *La Guerre d'Alan* d'Emmanuel Guibert, « un aspect vapoureux, chargé d'atmosphères fugaces » et quelque chose d'« orientalisant ». On pense tout particulièrement, écrit le critique, « à la peinture chinoise de la période dite des Cinq Dynasties (907-960), époque durant laquelle s'épanouit l'art du paysage réalisé à l'encre. La technique de ces peintres était tout à fait analogue à celle utilisée dans *La Guerre d'Alan* : un petit peu d'encre étalée sur une surface humide. (...) [Pour ces artistes], peindre relevait, au même titre que la méditation, du domaine spirituel, les lieux représentés étant souvent considérés comme sacrés. Or il y a bien derrière les paysages figurés dans *La*

Guerre d'Alan, une vibration qui relève presque du transcendantal. » Cependant, dans cette œuvre, « un tiers environ des cases sont dépourvues de tout arrière-plan, le motif ou les personnages se détachant sur un fond uniformément blanc ».

Un autre dessinateur que sa virtuosité au pinceau rapproche des maîtres d'Asie est Edmond Baudoin. Le paysage, ou mieux LES paysages (du Canada, du Mexique et d'ailleurs) occupent une place importante dans plusieurs de ses livres, et tout particulièrement dans *Le Chemin de Saint-Jean* (2002 et 2004). Baudoin arpente inlassablement ce chemin (promenade en boucle à partir du village de Villars) à chacun de ses retours au pays, pour jouir du spectacle de la nature, exercer son corps, laisser libre cours à ses méditations et à la remémoration du passé. L'album s'est élaboré en partie par l'intégration de croquis réalisés sur le motif, sur les pages de cahiers à spirale, croquis insérés plus tard dans les planches, recadrés ou non, souvent accompagnés de la date de leur exécution. Ces dessins naturalistes, d'une grande sensibilité picturale, questionnent ce que c'est que d'être au monde. Comme l'a écrit Catherine Mao, Baudoin « utilise le croquis comme outil d'une recherche jamais résolue, d'un désir jamais assouvi : il fait du croquis le *nerf* de sa bande dessinée. » (Mao : 2014). Et son pinceau dansant se fait instrument d'une célébration de la nature.

Au reste, la déambulation ou l'errance dans des paysages est devenue une composante de nombre de bandes dessinées modernes, par exemple chez Loustal, Stassen, Goblet, Barbier, Clowes, Tsuge et Taniguchi. Et la pratique cousine du carnet de voyage a connu un essor considérable depuis une vingtaine d'années.

On voit que, si la sensibilité paysagère a toujours été présente chez certains dessinateurs (au moins depuis Benjamin Rabier et Lyonel Feininger), la période contemporaine l'a reconnue comme un élément à part entière de la poétique du récit dessiné.



Quant au paysage acteur, c'est-à-dire au paysage dans les transformations constituent le moteur même du récit, il n'en est sans doute pas de meilleur exemple que la très fameuse histoire courte de Robert Crumb, *A Short History of America* (1973), qui, après plusieurs publications dans la presse, fut reproduite sous la forme d'une sérigraphie et d'un poster largement diffusés. Il s'agit, comme l'on sait, d'un « plan fixe » en douze images (plus tard, Crumb en donna une version augmentée de trois images) montrant les mutations de l'environnement d'un coin non localisé du sol américain, sous l'effet de l'action humaine. La première case semble dater d'avant l'Histoire, puis la nature vierge accueille successivement une ligne de chemin de fer, une maison, une route, des poteaux télégraphiques, un village, jusqu'à ce que le dernier arbre disparaisse au profit d'un espace urbain entièrement construit, asphalté, et d'une forêt de signes. Crumb ne montre pas directement l'action de l'homme sur le paysage, seulement son résultat, implicitement décrit comme un saccage méthodique. Il se dégage de cette histoire – dont une des sources est certainement l'album jeunesse *The Little House* (Virginia Lee Burton, 1942), adapté en dessin animé par Disney – un sentiment de perte irrévocable, une nostalgie d'un temps béni où le paysage n'avait subi aucune empreinte de l'homme. Et où, partant, il n'y avait pas encore d'histoire à raconter.

Bibliographie

Baetens, Jan, « Quel décor pour quel récit dans la bande dessinée contemporaine ? », publié en ligne le 20 mars 2008 sur *Actes sémiotiques* ; URL : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3401>) / Clark, Kenneth, *L'Art du paysage*, traduit de l'anglais par André Ferrier et Françoise Falcou, Arléa, 2010 [1962]. / Dejasse, Erwin, « Les guerres d'Emmanuel », *Neuvième Art*, No.8, janvier 2003, pp. 64-68. Repris sur le site *NeuvièmeArt2.0*, URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article213> / Fresnault-Deruelle, Pierre, « Hergé ou l'intelligence graphique », *MEI* No.26 : *Poétiques de la bande dessinée*, 2007, pp. 39-54. / Hermann, entretien par Thierry Groensteen, Alain Littaye éditions, 1982. / Mao, Catherine, « *Le Chemin de Saint-Jean* : un autoportrait sans visage », en ligne sur le site de la revue *NeuvièmeArt2.0*, janvier 2014 ; URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article711>/ Soleille, Sébastien, « Rôle et utilisation des décors en bande dessinée : de Hergé à Baudoin, de Moebius à Fabrice Neaud », sur le blog *Par la bande*, URL : <http://par-la-bande.blogspot.fr/2012/09/role-et-utilisation-des-decors-en-bande.html>. Mis en ligne le 27 sept. 2012 ; consulté le 24 mai 2014.

Corrélat

[documentation](#) - [jungle](#) - mer - [nuit](#) - reportage - [souterrains](#) - [ville](#)