



# physiognomonie

par Thierry Groensteen

dimanche 28 septembre 2014, par [Thierry Groensteen](#)

[*Octobre 2014*]

« Quand j'étais un enfant qui dessine des bonhommes sur ses cahiers, j'avais un moment solennel. C'était quand je mettais à mes bonhommes, des yeux. Et quels yeux ! Je sentais que je leur donnais la Vie et je sentais la vie que je leur donnais. J'avais les sensations de celui qui souffle sur la boue. » Ainsi s'exprimait Paul Valéry dans ses *Cahiers* (1988 : 29-30).

L'expérience rapportée dans ces lignes est sans doute l'une des plus communément partagées par tous ceux qui, à l'âge adulte ou dans l'enfance, en professionnels ou en simples amateurs, se sont mêlés de dessiner. On éprouve un sentiment de miracle devant le fait que quelques traits suffisent à simuler la vie, à donner de l'expression. Et pas n'importe quelle expression mais, Töpffer y insistait, toujours et nécessairement « une expression quelconque parfaitement déterminée ». L'historien d'art Ernst Gombrich validera et baptisera du nom de « loi de Töpffer » cette observation faite par l'artiste genevois : même jetée sur le papier sans intention particulière, une tête humaine, « par le seul fait qu'elle a été tracée », ne peut pas ne pas donner à voir, *a posteriori*, une expression précise, qu'il est possible de lire, d'identifier, de décrire.

L'*Essai de physiognomonie* (1845), où cette loi se trouve formulée, est aussi le texte qui établit un lien quasi ontologique entre la narration en bande dessinée et la maîtrise des expressions. « L'on ne peut, écrivait Töpffer, se hasarder à faire figurer des personnages dans le moindre petit drame dessiné au trait, sans posséder jusqu'à un certain point des connaissances pratiques de physiognomonie, c'est-à-dire sans savoir par le menu quels sont les moyens qu'il faut employer pour donner aux physionomies l'expression quelconque que réclame le rôle qu'on leur assigne dans une action donnée. » Cet impératif découle de la nécessité où se trouve le dessinateur de bande dessinée de redessiner inlassablement les mêmes figures, sous tous les angles et dans toutes les situations, en veillant, d'une part, à les garder reconnaissables, semblables à eux-mêmes (il ne faut pas que le lecteur les confonde), d'autre part, à les « animer », à les faire jouer leur rôle tels des acteurs convaincants.

Les images fixes de la bande dessinée ne peuvent restituer l'incessante mobilité du visage que chacun de nous présentons dans la vie réelle. Il s'agit donc de pratiquer des « arrêts » sur certaines expressions clé, qui participeront à l'intelligibilité de la situation à un instant donné, et coloreront les paroles que les personnages concernés prononcent, en nous éclairant sur les sentiments qui les habitent au moment où ils les énoncent.

La solution résidait, selon Töpffer, dans la combinaison dialectique entre des « signes permanents » et des « signes non permanents ». Les premiers servent à peindre un *caractère*, doué (entre autres qualités) de plus ou moins *d'intelligence*. Les seconds « sont ceux qui expriment tous les mouvements et toutes les agitations temporaires ou occasionnelles de l'âme, comme le rire, la colère, la tristesse, le mépris, l'étonnement, etc. »



Töpffer avait intitulé son essai en référence à une « science » alors très en vogue, la physiognomonie, dont le maître à penser était le pasteur zurichois Johann Kaspar Lavater (1741-1801). Lavater avait réactivé et systématisé une tradition de pensée remontant à Aristote. Il définissait la physiognomonie comme « la science, la connaissance du rapport qui lie l'extérieur à l'intérieur, la surface visible à ce qu'elle couvre d'invisible. Dans une acception étroite, on entend par physiognomie l'air, les traits du visage, et par physiognomonie la connaissance des traits du visage et de leur signification. Autant l'homme présente à l'observation des caractères différents, autant il y a d'espèces possibles de physiognomies. On peut distinguer une physiognomonie animale, une physiognomonie morale et une intellectuelle. »

Dans un sens encore plus étroit, Lavater distinguait la physiognomonie comme telle de ce qu'il nommait la *pathognomonie* : « La première se propose de connaître les signes sensibles de nos forces et de nos dispositions naturelles ; la seconde s'attache aux signes de nos passions. (...) L'une enseigne ce qu'est l'homme en général, l'autre ce qu'il est dans le moment présent. » (Lavater, 1979 : 5-6) Suivant cette distinction, les signes non permanents de Töpffer relèvent donc plus particulièrement de la pathognomonie.

Cependant l'auteur des histoires en estampes ne se réclame pas de la perspective pseudo-scientifique tracée par Lavater. Bien au contraire, il rejette absolument « toute localisation des facultés, comme tout critère absolu et fatal des signes qu'elle envisage » (*Essai de physiognomonie*, chap. 8). Il raisonne en dessinateur, et ne s'intéresse à la question des expressions physiognomiques qu'en tant qu'elle est (au même titre que la perspective, par exemple) un problème de dessin, une discipline graphique. À aucun moment Töpffer ne raisonne sur des visages réels, vivants ; il ne s'intéresse qu'aux visages dessinés.

La physiognomonie a vécu comme science (même si elle se survit marginalement sous le nom de *morphopsychologie*). Mais, comme l'avait déjà remarqué Michel Melot, c'est dans le dessin d'humour que l'on trouvera son principal héritage. Lavater, le voulût-il ou non, a fortement contribué à l'élaboration de clichés graphiques qui, ensemble, constituent ni plus ni moins qu'un code. Grâce à cette codification à base de biotypologie, « le lecteur saura immédiatement reconnaître dans un dessin d'humour, l'étudiant, le général en retraite, le comptable, etc. » (Melot, 1975 : 48) Il saura aussi, dans une bande dessinée, à quel genre d'homme (ou de femme) il a affaire.

Si la physiognomonie se voulait l'art de connaître les hommes sur la foi de leur apparence physique, réciproquement, l'art du dessinateur de bande dessinée a souvent consisté à prêter à un personnage une apparence qui le fera connaître pour ce qu'il vaut, qui révélera d'emblée sa nature profonde, en un mot : à lui donner la « tête de l'emploi ». Ce qui signifie que le dessinateur appuie généralement son effort de caractérisation sur cette physiognomonie intuitive que pratiquent les lecteurs. Le lien entre l'art de la bande dessinée et la théorie physiognomonique a donc perduré bien après Töpffer, et c'est la raison pour laquelle nous conservons ici ce terme, bien qu'il soit tombé en désuétude.

Lavater pensait que la laideur physique est un indice de laideur morale, et la bande dessinée classique l'a rarement démenti sur ce point : combien de méchants ne se signalent-ils pas par des trognes transparentes ? Les dessinateurs se sont régalés à inventer des êtres squelettiques ou adipeux, borgnes, contrefaits, couturés de cicatrices, etc., dont la seule apparence disait assez la noirceur. Mais cette caractérisation stéréotypée peut être prise à rebours : dans *Tintin en Amérique*, le « méchant », Bobby Smiles a une tête de gentil, de bon père de famille (Nicolas de Crécy en avait été frappé) ; dans *Watchmen*, l'homme le plus intelligent du monde, qui enverra sans ciller trois millions de New-yorkais à la

mort, ressemble à une gravure de mode.



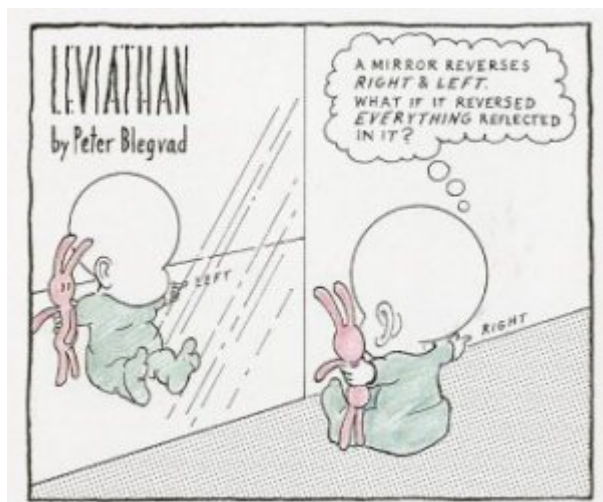
La caractérisation, qu'elle soit transparente ou paradoxale, s'exprime à travers une addition de signes permanents. Elle peut aussi passer par l'expressivité du corps, c'est-à-dire par la manière dont le « personnage-acteur » va mobiliser les ressources, complémentaires, du geste (voir l'article *gestuaire*) et de la mimique. Le maintien peut exprimer toutes sortes de nuances, depuis le flegme, la pudeur, la réserve, jusqu'à l'exubérance, la peur ou l'exaltation. En règle générale, ce sont le visage et les mains qui concentrent l'essentiel du « jeu ».

Dans les représentations popularisées par le monde moderne, on a pu assister à un phénomène d'émancipation des visages, au sens où ils se sont mis à exister pour eux-mêmes, indépendamment de toute appartenance à un corps. Avec les Pokemons (du moins un grand nombre d'entre eux), corps et visage se confondent, et « cette réduction du corps au visage se double d'une réduction de la face elle-même à deux de ses composantes, supports de l'expressivité : les yeux et la bouche » (Groensteen, 2003, 80). Avec les « émoticônes », utilisés sur Internet, Twitter et les réseaux sociaux pour faire partager une humeur ou préciser l'intention présidant au message émis, le corps n'est plus le moins du monde postulé. On peut observer que ce répertoire de signes devenu un code usuel n'est pas universel. D'une aire culturelle à l'autre, il apparaît que les éléments du visage qui sont privilégiés dans les émoticônes pour exprimer toutes les nuances du sentiment ne sont pas les mêmes. En France, l'accent est surtout mis sur la forme de la bouche, tandis qu'au Japon, il l'est davantage sur les yeux.



Le visage-synecdoque valant pour l'individu entier s'observe aussi dans certaines bandes dessinées, qui ne sont que *talking heads* : l'esthétique est minimaliste et les visages ne servent que de support à l'interlocution. C'est alors dans le dialogue (parfois le monologue) que se concentre tout l'intérêt, toute la saveur de la séquence. Mais d'autres bandes dessinées s'amuse, au contraire, à supprimer tout caractère physiologique, à présenter des personnages sans visage. Ainsi de l'un des adversaires de Dick Tracy, introduit en 1937 : The Blank, surnommé « The Man without a face » ; du très jeune enfant dépeint par Peter Blegvad dans *Leviathan* (L'Apocalypse, 2013), dont le visage lisse symbolise l'inachèvement ; ou du protagoniste d'un récit de Guido Buzzelli intitulé *La Face* (paru en France dans les premiers numéros de

Circus) : un personnage à la tête blanche, sans aucun trait.



Le visage est enfin une surface privilégiée pour l'inscription d'un certain nombre d'effets comiques. J'en ai donné de nombreux exemples dans mon essai *Lignes de vie*. Je me contenterai de mentionner ici deux *Sundays* de Nancy, par Ernie Bushmiller. Le 16 mars 1952, Nancy et Sloggo s'affrontent dans un concours de grimaces. C'est Nancy qui gagne, en faisant une moue de dégoût quand sa mère vient lui administrer une cuillère d'huile de foie de morue. Le 25 mars 1962, la fillette est plongée dans un livre sur l'art du comédien et s'essaie à toutes sortes de grimaces correspondant à autant de sentiments déterminés. Parvenue à « Tentation », elle tend la main vers une boîte de chocolats ; dans la dernière case, la boîte est vide, Nancy fait une grimace d'écœurement, et le livre est ouvert à la page « Regret ».



Dans ces deux planches, les performances mimiques de l'héroïne font tout le sel de l'épisode ; le lecteur les verse au crédit, non de la fillette, mais du dessinateur, qui fait une véritable démonstration de son habileté à animer le visage de son personnage à travers le plus large répertoire de *signes non permanents* qui, une fois imprimés sur le papier, gagnent une manière d'éternité.

Thierry Groensteen

## Bibliographie

Baridon, Laurent, & Guédron, Martial, *Corps et arts. Physiologies et physiologies dans les arts visuels*, L'Harmattan, 1999. / Groensteen, Thierry, *Lignes de vie : le visage dessiné*, Montrouge : PLG, 2003. / –, M. Töpffer invente la bande dessinée, Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2014. / Lavater, Johann K., *La Physiognomonie ou l'art de connaître les hommes*, Lausanne : L'Âge d'homme, 1979. / Melot, Michel, *L'Œil qui rit. Le pouvoir comique des images*, Office du Livre, Fribourg, 1975. / Valéry, Paul, *Cahiers 1894-1914*, II, Gallimard, 1988.

## Corrélat

[corps](#) - [gestuaire](#) - [justesse](#) - [présence](#)