

numéro 5
hiver 1997-1998
version électronique abrégée

CRITIX

Critix

Analyse et critique de la bande dessinée

64 pages, 3 numéros par an

CRITIX est un magazine entièrement consacré à l'analyse de la bande dessinée. Il publie des articles théoriques et critiques.

Mais CRITIX ne se veut pas organe d'information lié à la seule actualité. Son sommaire est composé d'études de portée générale, de critiques détaillées d'œuvres, qu'elles soient récentes ou anciennes, et de dossiers ayant pour thème des auteurs (Fabrice Neaud, Aristophane...), des secteurs de la création (l'informatique, les petits formats...) et bien d'autres aspects de la bande dessinée.

CRITIX porte également un intérêt tout particulier aux ouvrages et revues traitant de la bande dessinée. Ils font l'objet d'analyses et de commentaires dans ses pages.

La création de CRITIX est liée à un constat de manque il n'existe pas d'espace de réflexion consacré à la bande dessinée, à l'exception de la trop seule et annuelle revue *de Art*. Les rares rubriques traitant de la bande dessinée, dans la presse, ne sont que des notules informatives assorties de jugements lapidaires.

CRITIX est destiné aux lecteurs, aux auteurs, aux éditeurs, aux journalistes spécialisés, aux bibliothécaires, et, bien entendu aux critiques. Bref, à tous ceux qui s'intéressent à la bande dessinée en tant qu'art.

Critix

Formulaire d'abonnement

Montant

- Abonnement version papier — France**
70 F TTC pour 3 numéros
- Abonnement version papier — Autres pays**
110 F TTC pour 3 numéros
- Abonnement à la version électronique**
suppose que vous disposiez
d'une adresse Internet
et du logiciel gratuit Acrobat Reader™
50 F TTC pour 5 numéros

Nom et prénom de l'abonné

.....

Adresse de l'abonné

.....
.....
.....
.....
.....

Adresse électronique de l'abonné

(indispensable en cas d'abonnement à la version électronique)

.....

Chèque à libeller à l'ordre de **BANANAS BD**.

Merci de retourner ce document, accompagné d'un chèque du montant de votre commande, à l'adresse suivante :

CRITIX, 22 boulevard Lénine, B5, 95100 Argenteuil, France

CRITIX version électronique abrégée

La présente version de CRITIX, électronique et abrégée ne contient qu'une partie des articles publiés dans le numéro 4.

Si vous désirez accéder à la version intégrale de CRITIX, il vous faut vous y abonner. Il existe deux formules d'abonnement : abonnement à la version papier ou à la version électronique. Cette dernière est également au format Acrobat™, mais elle contient la totalité des articles et des illustrations.

Pour accéder au formulaire d'abonnement, cliquez sur cette phrase.

La présente version électronique et abrégée de CRITIX peut être diffusée librement, mais les auteurs conservent tous les droits sur les textes et les illustrations, et la reproduction d'un article, en partie ou en totalité, doit faire l'objet d'une autorisation préalable de son auteur.

Éditorial

Dans le plus récent numéro du *Collectionneur de bandes dessinées*, Dominique Petitfaux déplorait : « un des handicaps de la recherche en BD est que chacun semble chercher dans son coin, pour son fanzine, pour sa chapelle, ignorant les découvertes des autres chercheurs. Le cas extrême est évidemment celui de certains ouvrages généraux sur la bande dessinée qui n'intègrent pratiquement aucune des découvertes de ces vingt dernières années. »

Si l'on peut difficilement reprocher aux collaborateurs de fanzines — qui ne sont pas chercheurs mais au plus amateurs éclairés — de ne pas lire tous leurs confrères dans le peu de temps qu'ils peuvent consacrer à leur hobby, la remarque est tout à fait pertinente en ce qui concerne les livres sur la BD. Mais cet état de fait, pour regrettable qu'il soit, n'en est pas moins quasi inévitable. Les ouvrages généraux sur la BD ne sont, pas plus que les fanzines, écrits par des chercheurs, mais par d'autres amateurs éclairés, souvent issus du fanzinat.

Et comment pourrait-il exister de véritables chercheurs en bande dessinée (comme il en existe dans moult autres domaines), quand la BD n'est même pas reconnue comme objet d'étude par le CNRS? La bande dessinée n'est enseignée, au sein de l'université, que comme annexe à d'autres disciplines. Aucune faculté, aucune Unité d'Enseignement et de Recherche ne rassemble et ne fédère les travaux de ces chercheurs isolés.

Depuis trente ans, l'histoire de la bande dessinée est bricolée avec des bouts de ficelle par des bénévoles. Il importe plus que jamais de soutenir ces initiatives qui deviendront un jour, souhaitons-le proche, la base de véritables études en BD.

Jean-Paul Jennequin

Numéro 5 – version électronique abrégée hiver 1997-1998

Études

- Entretien avec Daniel Goossens p. 5
Frigo Comix, introduction — Jean-Philippe Martin
Bande dessinée et politique — Jan Baetens

Œuvres

Daniel Goossens téléphile — Évariste Blanchet

Matériel critique

- Understanding Comics — Jean-Paul Jennequin
La bande dessinée selon Will Eisner — Renaud Chavanne p. 21

Correspondances

Manuel Hirtz et Thierry Groensteen

Une version électronique réduite de Critix, au format Acrobat, est disponible sur le site Internet de Biblio On Line (BoL), à l'adresse URL suivante : <http://www.bol.ocd.fr/html/bd.htm>, ou sur celui d'Univers BD URL : <http://www.imagnet.fr/universbd/>. Sa diffusion est libre, en dehors de toute opération commerciale. La version électronique complète, mais sans illustration, peut être obtenue par abonnement (voir ci-dessous). Pour toute information, vous pouvez adresser un courrier électronique à l'adresse de Monsieur Renaud Chavanne (Renaud_Chavanne@compuserve.com).

Contact (uniquement par courrier) : CRITIX — 22 bld Lénine, B5 — 95100 ARGENTEUIL — FRANCE/Nouvelle série/Édité par BANANAS BD association à but non lucratif (loi 1901)/Comité de rédaction : Évariste Blanchet, Renaud Chavanne, Jean-Paul Jennequin, Christian Marmonnier, Jean-Philippe Martin/Abonnements (3 numéros par an) : France 70 FF, Autres 110 FF; abonnements version électronique (5 numéros) 50 FF; chèque à libeller à l'ordre de BANANAS BD/ISSN : 1245-3404/Dépôt légal : janvier 1998/Impression : Avenir reprographie, 47 rue de Maubeuge, 75009 Paris/Les manuscrits non sollicités ne sont pas retournés/Remerciements aux éditeurs qui détiennent le copyright des illustrations reproduites et à tous ceux qui ont contribué à ce numéro/Dessin de couverture : D.Goossens, Audie/© 1998 les auteurs/Directeur de la publication : Luc Thébault

Angoulême 1998

Entretien avec Daniel Goossens

Christian Marmonnier & Évariste Blanchet

DANIEL GOOSSENS débuta à *Fluide Glacial* en 1976 après avoir publié dans plusieurs fanzines et revues. Lorsque Marcel Gotlib le découvrit dans les pages de *Pilote*, quelques mois plus tôt, il apprécia beaucoup la teneur de ses bandes au point de vouloir le rencontrer. L'humour de ces deux lurons étant en harmonie, la rencontre souhaitée fut inévitable... Gotlib ouvrit les cartons de Goossens, vit les premiers pas de Jésus et décida instantanément de les publier dans son journal naissant. Depuis, l'histoire d'amour entre *Fluide* et Goossens perdure malgré les minimes dérobades du petit Daniel durant les années quatre-vingt. Cette fidélité exemplaire est exprimée par l'intéressé lui-même en ces termes : « C'est que je m'y trouve bien ! ». En vingt années, Goossens a publié seize albums dont treize chez AUDIE. Une bonne partie de sa production reste à redécouvrir ¹. Dans cette

masse éditoriale, il faut évidemment citer quelques œuvres majeures éditées en albums comme, chronologiquement : *La Vie d'Einstein* (2 tomes), *Route vers l'enfer*, *L'Encyclopédie des bébés* (3 tomes) et *Georges et Louis* (3 tomes).

Le court entretien qui suit dévoile une fraction de cet auteur français atypique qui a choisi comme terrain d'action la dérision et le non-sens propre aux Anglo-Saxons. Il l'avoue lui-même : « Je campe des personnages, mets en valeur leurs qualités, leurs défauts, leur psychologie, puis recherche la manière de les tourner en dérision. La mise en scène d'une personnalité riche ne fait pas partie de ma problématique. » Goossens cultive donc la dérision mais aussi l'art du décalage. Décalage entre graphismes, situations narratives, bruits, commentaires et paroles de personnages. « La mise en scène de la parole, c'est de l'ambiance comique, du comique sans chute, un peu superficiel, assis sur des con-

trastes. » Pour cette raison, il apprécie l'humour de Gary Larson et certains comédiens de café-théâtre. Sa carrière parallèle dans le monde de l'informatique est aussi abordée² afin d'éclairer sous un autre jour les narrations entremêlées ou décomposées que nous propose celui qui a « toujours eu un goût pour la psychologie et le fonctionnement de l'esprit. »

Christian Marmonnier

1. À ce propos, certaines histoires et dessins inédits en album sont repris dans la monographie réalisée par Yves Frémion (éd. Béthy) à l'occasion du Festival d'Angoulême 98.
2. Sa thèse de doctorat de 3e cycle a porté sur « la méta-évaluation au service de la compréhension automatique de programmes ». Il est actuellement maître de conférence en programmation et intelligence artificielle à Paris VIII.

Entretien avec Daniel Goossens

Christian Marmonnier : Le troisième tome de Georges et Louis racontent paru au printemps dernier sous le titre *La Fin du Monde*..

Daniel Goossens : C'est un titre très banal qui m'évite de chercher d'autres

titres à astuces qui laissent transparaître un message, ce dont je me méfie. Les premiers récits parlent de la fin du monde, mais d'un point de vue non conventionnel.

CM : À ce sujet, as-tu pensé à Philippulus, le prophète fou qui prévoit la fin du monde dans *l'Étoile Mystérieuse*?

DG : Non, mais ce personnage est très rigolo. Je devrais le réutiliser...

Évariste Blanchet : Les deux récits qui ouvrent l'album font plutôt référence au feuilleton télévisé *Les Envahisseurs*

DG : Oui. Certaines scènes parodient aussi les BD post-atomiques. Mais ce n'est pas un état policier qui tient les gens sous sa coupe, ce sont des hommes séduisants et des femmes désirables qui envahissent le monde et poursuivent un pauvre type un peu paranoïaque. Le thème devient dérisoire, on est loin du Cinquième élément que j'ai vu récemment. Je connais bien *l'Incal*, la série de Jodorowsky et Moebius, ainsi que l'avant-dernier Valérien, *Les Cercles du pouvoir* : les similitudes sont étonnantes. En particulier, ce taxi qui apparaît au début de l'album...

CM : Mézières en parle dans La Lettre de Dargaud de cet été : il raconte qu'il avait déjà commencé à dessiner l'album au moment où Luc Besson l'a engagé en 1992, et que ce dernier s'est directement inspiré des premières planches.

DG : Les effets techniques sont époustouffants. Par contre, on regrette que le scénario soit si plat. On retrouve les ingrédients des Aventuriers de l'Arche Perdue, de La Guerre des étoiles plus les obsessions de Luc Besson, c'est-à-dire les femmes en petite culotte. C'est dommage qu'il faille ça pour faire un succès. L'Incal de Moebius et de Jodorowsky était beaucoup plus inventif. Quand on connaît bien la science-fiction, l'adaptation des bandes dessinées au cinéma, ou des romans en bandes dessinées, est souvent décevante.

ÉB : Ce n'est peut-être qu'un problème d'échantillon. Quantitativement, les bandes dessinées de science-fiction sont assez peu nombreuses, nous avons donc plus de chance de trouver d'excellents romans de science-fiction.

DG : Il y aura toujours plus d'auteurs de romans de science-fiction que de bandes dessinées de science-fiction parce que, du point de vue technique, un roman est plus facile à écrire.

CM : Un dessinateur n'improvise pas, laisse peut-être moins de place à l'imagination... Par ailleurs, quelqu'un comme Mézières a été l'un des premiers à donner une image positive de l'extra-terrestre. Il prétend avoir été plagié par Lucas, Spielberg et d'autres, ce qui n'est pas totalement faux. En tout cas, c'est l'un des rares à avoir créé, avec son scénariste Pierre Christin, un univers cohérent. De plus, il est resté fidèle à la science-fiction. Moebius, quant à lui, a travaillé dans d'autres genres...

DG : Il y a plus de chance qu'un roman de SF me passionne qu'une BD. Et plus de chance qu'une BD me captive qu'un film. On en revient toujours à cette idée qu'un roman n'est constitué que de mots à partir desquels on se fait son propre cinéma. Il arrive même que le lecteur invente la psychologie des personnages.

CM : Comment conçois-tu ton travail personnel?

DG : Je campe des personnages, mets en valeur leurs qualités, leurs défauts, leur psychologie, puis recherche la manière de les tourner en dérision. La mise en scène d'une personnalité riche ne fait pas partie de ma problématique.

CM : Tu n'as jamais eu envie de bâtir des histoires structurées de manière plus classique ?

DG : Mes histoires ne sont pas structurées parce que l'humour est un domaine superficiel et doit le rester.

ÉB : On ne peut pas dire qu'il n'y a pas de structure dans tes bandes dessinées. Elles sont quand même très sophistiquées.

DG : Ce n'est pas le même genre de structure.

CM : Le problème est d'ordre commercial ?

DG : Je ne crois pas. Certains dessinateurs ne rencontrent pas de succès bien qu'ils produisent de longs récits, disons à la Hugo Pratt, avec une certaine atmosphère affective. À l'inverse, dans le registre comique, des récits peu structurés remportent un succès commercial démesuré. Ce n'est pas un choix toujours volontaire de l'auteur.

CM : Certains dessinateurs humoristiques usent jusqu'à la corde une certaine forme d'expression qui fonctionne bien avec un certain public. Toi, tu cherches plutôt à explorer des situations nouvelles.

DG : Je travaille toujours dans le même esprit et rencontre un public, plus petit

que celui de Boule et Bill — que je respecte en passant — mais qui existe quand même. Ceci dit, la bande dessinée n'est pas du domaine de la recherche : on n'aligne pas des scènes au hasard dans l'espoir que l'une ou l'autre marchera.

Influences

CM : Quels sont tes maîtres à penser et tes sources d'inspiration dans le dessin ?

DG : J'ai commencé à faire de la bande dessinée vers 12 ans. Je lisais l'hebdomadaire Spirou et mon intérêt se portait vers des graphistes très sophistiqués comme Franquin, qui l'est beaucoup plus qu'Hergé. Vers 14 ou 15 ans, j'ai découvert Pilote, avec Giraud et Gotlib. Je suis obligé de dire que le dessin de Marcel Gotlib est beaucoup moins sophistiqué que celui de Franquin. Par contre, au niveau du comique, l'univers de Gotlib fut une révélation, et une révolution par rapport à tout ce que j'avais connu.

CM : Tu as découvert Mad, le magazine dont s'est inspiré Pilote, bien plus tard. J'ai lu que tu avais un avis réservé sur Kurtzman.

DG : Non, j'aime bien Kurtzman. Mais comme je l'ai découvert après Gotlib, j'ai forcément été un peu déçu.

CM : Que penses-tu de la bande dessinée d'humour en dehors de Fluide Glacial?

DG : L'humour s'est bien déployé depuis les années soixante où toute la diversité que nous connaissons aujourd'hui n'existait pas. Cette culture de l'absurde, depuis longtemps pratiquée par les Anglo-Saxons, ne nous est plus étrangère.

CM : Geluck, par exemple, est un auteur qui peut te faire rire?

DG : Oui. S'il ne trouve pas d'astuce, on ne rit pas. C'est un genre extrêmement courageux.

CM : C'est moins un fabuleux dessinateur qu'un bon humoriste.

DG : Quelqu'un comme Autheman, qui ne travaille pas dans le comique, est sans doute le plus mauvais dessinateur du monde. Mais qu'est-ce que ses histoires sont bonnes! Illustrées par d'autres, elles perdent de leur force. Il chope pile le personnage qu'il veut mettre en scène. Tronchet qui ne dessine pas très bien non plus est dans le même cas.

CM : A ton sujet, il est parfois question de copistes.

DG : Léonard de Vinci?

CM : Non, François Boucq.

DG : Nous avons été accusés mutuellement de nous copier. Il se trouve que nous avons fait carrière en parallèle, et que s'il y a eu des influences, elles proviennent de notre goût commun pour un certain style de dessin. Rien de plus. Je suis sûr qu'il n'y a pas de plagiat entre Boucq et moi. Quand on regarde la bande dessinée américaine, on lui trouve aussi une certaine unité qui ne correspond ni à la bande dessinée européenne, ni aux mangas.

CM : Au cours du Salon du Livre de mars 1997, tu as été élu Président du Festival d'Angoulême 1998. Auparavant, le choix du Grand Prix de l'année, qui assure la présidence l'année suivante, était désigné en janvier par l'ensemble des lauréats des années précédentes. Désormais, ce sont huit-cent-quatre-vingt auteurs qui votent. ¹ As-tu une remarque à formuler sur cette nouvelle forme d'élection?

DG : Aucune. François Defaye (N.D.L.R. : Directeur artistique et des programmes du Festival) m'a expliqué que ce changement a été opéré sur demande des éditeurs qui craignaient que l'ancien scrutin ne favorise le copinage.

CM : Ton élection a suscité une polémique dans La Lettre de Dargaud ² Tu as été surpris ?

DG : Oui. D'habitude, la présentation du Grand Prix dans La Lettre de Dargaud se limitait à une photo du lauréat avec un petit texte dessous.

CM : Même Vuillemin, qui ne devait pas être particulièrement apprécié chez Dargaud, n'a pas été traité de la sorte au moment de son élection.

ÉB : Ce qu'affirme Didier Christmann est à la fois idiot et banal. Idiot parce que l'accusation de lobbying ne tient pas. Comme le dit Gotlib, dans son droit de réponse, l'équipe de Fluide Glacial ne représente que vingt-cinq à trente auteurs sur huit-cent-quatre-vingt votants, soit moins de 3,5 %. ³ Banal parce que, une fois de plus, les groupes économiquement puissants exigent toujours plus. Dargaud voudrait à la fois cumuler les dessinateurs à succès et bénéficier d'une reconnaissance. Pour paraphraser Garance dans le film de Marcel Carné, Les Enfants du Paradis (« les pauvres, il faut bien leur laisser quelque chose »), j'aurais envie de dire : « à défaut de droits d'auteur substantiels, les véritables auteurs, il faut bien leur laisser quelque chose. » ⁴

CM : Quel est ton avis sur la Mecque de la bande dessinée qu'est le Festival d'Angoulême ?

DG : C'est une entreprise comme une autre, avec une équipe, comme l'est un journal. Cela doit être pénible de faire un festival et d'être attaqué de toute part, d'être soupçonné de faire du copinage.

Présidence

CM : Comment conçois-tu ce rôle d'animateur que l'on te confie ?

DG : Ce n'est pas un rôle d'animateur, je n'en ai ni le goût, ni les capacités. Je ne me vois pas monter sur une scène et haranguer les foules.

CM : Quelles expositions souhaites-tu voir se monter ?

DG : J'ai ce scrupule énorme de choisir un tel et de devoir délaissier tel autre tout aussi bon. J'ai pensé à Gary Larson dont je suis un grand fan. À Franquin : « c'est mes racines à moi », comme dirait Johnny. À Alexis, méconnu des nouvelles générations. Il a eu une courte carrière et n'a pu développer toute sa richesse. Il possédait une petite nervosité de base, très étonnante. Les têtes qu'il crobardait

à ses moments perdus m'épatent toujours.

CM : Gary Larson ne fait pas de bande dessinée mais du dessin d'humour. On m'a dit aussi que tu préférerais Gary Larson à Glen Baxter.

DG : Gary Larson est un absurde affectif plus classique que Baxter que j'apprécie aussi. Larson aime tourner en dérision la lâcheté des gens. Il a toujours des références morales. Il utilise des animaux pour rendre des situations humaines. Quand je montre des bouquins de Larson, je tombe parfois sur des personnes qui vont rire à un gag mais ne seront pas accrochées comme je le suis. Je ne suis pas un gourou qui cherche à imposer ses goûts, je veux seulement montrer.

CM : Tu as des choses en commun avec Larson?

DG : C'est possible. Mais, à mon avis, le dessin ne l'intéresse pas. Il ne va pas détailler avec moult traits des expressions trop précises qui n'iraient pas avec ses ambiances. Souvent ses personnages n'ont pas d'yeux, pas de regard, le moins d'expression possible. Il lui faut juste de quoi illustrer sa légende.

CM : Le point commun, c'est la dérision que l'on trouve chez toi quelque soit le genre abordé : la science-fiction, le western, le récit biographique...

DG : J'ai essayé dans La Fin du Monde de me cantonner à la science-fiction, mais ça m'est impossible, je préfère passer d'un genre à l'autre.

Technique

CM : Comment travailles-tu? Le scénario est-il envisagé dès le départ? La périodicité mensuelle de Fluide Glacial influence-t-elle?

DG : A une époque, j'essayais de suivre le rythme mensuel...

CM : Fred, par exemple, est un des rares auteurs qui improvise au fur et à mesure.

DG : Je fais ça aussi, mais je ne me fie pas à mon improvisation. Je me mets devant une feuille blanche sans savoir ce que j'obtiendrai au bout d'une semaine. Je peux très bien ne rien avoir. Alors, je stocke et fais avancer lentement mes scénarios.

CM : Le scénario est connu dès le départ de l'album?

DG : La matière existe mais elle est en vrac, rien n'est encore structuré.

CM : Il y a souvent des digressions. Louis, plus que Georges, raconte les histoires. D'ailleurs que fait Georges? On sait qu'il a écrit une histoire sur le poney andalou, mais à part ça ?

ÉB : Comme Louis ne cesse de lui raconter ses histoires, Georges est obligé d'arrêter d'écrire les siennes.

DG : C'est possible. C'est vrai qu'il ne prend jamais l'initiative.

CM : Il intervient en contrepoint.

DG : Mais il dit quand même beaucoup de conneries (rires).

CM : La Fin du Monde démarre sur une histoire d'anticipation qui se passe en l'an 2022, avec un personnage poursuivi par une horde d'individus qu'on ne voit pas. Et quelques digressions plus tard, on retrouve Georges et Louis dans leur fameux bureau. Après, cela part dans tous les sens : des histoires de girafes et de caméléons, le fameux secret de Maurice Chevalier, l'invention de la savonnette par Rahan et celle de la cravate qui est, d'après toi, un couvercle à boutons de chemise !

DG : Je me suis toujours posé la question de l'origine de la cravate. Le type qui l'a inventée a dû le faire pour cacher les fentes qui servent à boutonner les chemises. Quelqu'un aurait-il une information là-dessus ? ⁵

CM : Ce qui est séduisant chez toi, outre les dizaines de digressions, ce sont les intertitres qui ressemblent à des réminiscences de lectures de « petits formats ». Par exemple, La Légende du chapeau de bison, parce que tu dessines une scène avec les Indiens. Tu t'en prends d'ailleurs aux Indiens comme aux savants, aux bébés, au Messie.

DG : Je ne m'en prends à personne. J'imagine qu'un féru de culture indienne y verrait un manque de respect, ce qui n'est pas dans mon intention. Comme je le disais tout à l'heure, le comique est superficiel, tout réside dans le contraste. Je n'ai pas de visée militante, ni de volonté de me moquer de qui que ce soit. Les humoristes qui font du second degré, comme Desproges, ont toujours été vilipendés par des gens qui les prenaient au premier degré. Ce phénomène est regrettable.

CM : Les gags, et les dialogues longs et importants, se travaillent au fur et à

mesure? Ils ne sont pas d'emblée dans le scénario?

DG : Effectivement. Quand je prends pour thème les Indiens, je n'ai que quelques points de repère. Je réadapte des choses qui ne marchaient pas très bien dans d'autres contextes et qui se mettent à mieux fonctionner dans ce cadre-là.

CM : Tes personnages principaux sont Jésus, Einstein (2 albums), le Père Noël, Georges et Louis (3 albums). Et il y en a d'autres moins connus comme Jacques Boudinot.

DG : Il n'a pas marché. Alors que Jésus ou Einstein... (rires)

CM : Qu'est-ce qui te plaisait dans cette parodie de savant?

DG : Le personnage avait des idées personnelles en porte-à-faux avec son entourage. J'avais beaucoup d'ambiances comiques qui tournaient autour de ça. L'idée était de choisir un scientifique parmi les plus connus qui ne connote rien de précis. Je n'aurais pas pu prendre Freud à cause des références précises et obligées à la psychanalyse.

CM : Tu as relu la biographie d'Einstein?

DG : Pas du tout. Je ne connaissais pas grand-chose à Einstein à l'époque, la

physique n'est pas mon domaine. Après, j'ai lu quelques ouvrages, dont un chez Payot sur la relativité.

CM : Tu multiplies les variations sur sa vie : tu lui attribues des parents tenants de bistrot, tu en fais un cancre, un prince, un chanteur d'opérette...

DG : Dans l'imaginaire non scientifique, Einstein est une sorte de destin glorieux. Si on réalise un jour un film sur lui, il faudra que ce soit romancé, que ça ne ressemble pas à sa vraie vie. J'imagine qu'il ne devait pas être méprisé, qu'on ne lui jetait pas des pierres dans la rue comme à Elephant Man. Mais il faudrait des éléments de ce genre. On ne pourra pas le voir tout le temps dans sa chambre jouer du violon ou résoudre une équation. Regarder un film de deux heures sur le moment où il en est encore à la relativité restreinte, mais pas à la générale, quelle frustration! (rires)

CM : Il y a également de nombreuses scènes de congrès dans La Vie d'Einstein

DG : Et il y avait toujours une femme bantou dans le public, avec ses colliers et son fils accroché dans le dos, dans l'unique but de créer un contraste. Il ne faut rien en déduire, ni une faiblesse des Bantous par rapport aux Allemands, ni une arrogance de l'Occident. On retrouve

ce contraste dans un des films des Monty Python où le seul spectateur qui applaudit une pièce de Shakespeare était un Indien.

CM : Dans ta démarche, tu ne te situes pas non plus comme un moraliste.

DG : Je conçois que l'on puisse terminer un livre par un discours qui en dit long. Mais je n'aime pas adopter ce schéma-là. Je suis très mal à l'aise de sous-entendre quelque chose que je ferais semblant de penser, pour séduire et démontrer combien je suis profond.

CM : N'as-tu pourtant pas envie de séduire par ton dessin ?

DG : J'ai très envie de séduire...

CM : On le voit bien, tu es capable de réaliser des superproductions, avec de grandes images et des dizaines de personnages.

ÉB : L'un des charmes de Daniel Goossens, c'est d'avoir un dessin extrêmement réaliste, extrêmement bien construit, qui contraste terriblement avec un récit qui part un peu dans tous les sens. Avec un tel style, il pourrait dessiner Blueberry...

DG : Je suis très content de ne pas avoir été obligé de le dire (rires). Mais

Blueberry, non! Dessiner à la manière de Giraud ou même de Jijé quand il reprend Barbe Rouge c'est extraordinairement dur. Il ne faut faire que ça, à plein temps, sans être sûr d'y arriver. C'est comme l'exploration : on voit la montagne au loin, on traverse la forêt vierge, puis quand on réémerge sur une colline, la montagne est toujours aussi éloignée, et il reste encore des ravins et des précipices à franchir. La qualité atteinte par Giraud est inouïe. Par contre, je peux parodier Blueberry sans problème. Sur ce terrain, je possède la pratique nécessaire.

CM : Tu travailles rapidement ?

DG : Je ne passe pas énormément de temps à donner l'impression de matière par l'accumulation de petits traits. L'encrage n'est jamais non plus léché. Par contre, je suis très lent à obtenir les attitudes et les expressions que je veux. Je n'ai aucune facilité pour ça.

CM : Tes récits jouent beaucoup avec les mots, l'orthographe, la grammaire...

ÉB :... la parole. Il y a une vraie fascination de la parole. Que ce soient les orateurs des congrès et les foules qui les écoutent, les volubiles Georges et Louis, les parodies des débuts sur la télévision... La mise en scène de la parole est récurrente et même obsessionnelle.

DG : Avant, je travaillais beaucoup sur les déformations d'accent. Je le fais moins maintenant parce que c'est devenu extrêmement courant au café-théâtre. Dans la BD, on peut se permettre quelques petits effets mais on ne peut lutter avec ce qu'un comédien peut obtenir sur une scène, et on tourne vite en rond. Quant aux interviews, elles nécessitent de mettre en scène chaque idée de manière un peu prétentieuse, avec des tics qui sont autant de références rigolotes à prendre en compte. La mise en scène de la parole, comme tu disais, c'est de l'ambiance comique, du comique sans chute, un peu superficiel, assis sur des contrastes. Ce que je dis là est banal.

ÉB : Sauf que le lecteur est peu habitué à une bande dessinée d'humour qui joue sur ces références-là. Pour l'essentiel, elle est assise sur le gag.

DG : Il faut accepter l'idée que ce comique-là intéresse moins de gens. Ils sont moins nombreux mais ils existent quand même. Mais on ne dessine pas en fonction du public. Je ne crois pas qu'un éditeur puisse dire, sur la base d'étude de marché, « voilà le public qui va acheter ton album, en conséquence tu dois faire telle et telle chose ». Ceci dit, il y a toujours moyen de tomber sur un bon filon et d'avoir du succès.

CM : Les débats télé et leur parodie apparaissent régulièrement. Certains personnages y répondent n'importe quoi, ou à côté, avec de grands blancs... de grands temps de silence !

DG : Ce sont les affres de la création, un de mes thèmes récurrents. La plupart des idées qui me venaient, et que je notais aussitôt, pour Georges et Louis tournaient autour de ça.

CM : Ces deux écrivains qui se racontent des histoires et refont le monde ressemblent à des employés de bureau...

ÉB : Ce n'est pas si absurde que ça. Un écrivain, à moins d'être un génie ou un auteur de best seller, est obligé de commencer à écrire à 8 heures, de s'arrêter à midi, de reprendre à 14 heures jusqu'à 18 heures, s'il veut vivre de sa plume. Je ne suis pas sûr qu'il existe une telle différence entre un écrivain et un employé de bureau.

Intelligence

CM : Venons-en à ta première ou à ta seconde passion (je ne sais dans quel ordre tu les mets) : l'informatique. Depuis longtemps, tu es maître de conférence à Paris VII — Saint-Denis, et tu

portes un grand intérêt à l'intelligence artificielle. Mais tu mêles rarement tes deux passions.

DG : Tout ce que je peux dire, c'est que j'ai toujours eu un goût pour la psychologie et le fonctionnement de l'esprit, mais d'un point de vue naïf et ambitieux, comme on peut l'être quand on est adolescent. J'ai commencé l'informatique très tard et la bande dessinée très tôt. Après le bac, j'étais allé à Paris VIII suivre des cours de bande dessinée, et je suis tombé par hasard sur quelqu'un qui faisait de l'informatique. Il travaillait sur l'intelligence artificielle, s'amusait avec des machines, construisait des programmes inhabituels et étranges. Auparavant, pour moi, l'informatique était un truc de professionnel destiné à la gestion, ça ne me concernait pas du tout.

CM : D'après la définition du dictionnaire, l'intelligence artificielle est un « ensemble de théories et de techniques mises en œuvres par un programme sur un ordinateur afin de résoudre des problèmes sans que l'algorithme précis de résolution soit explicitement fourni. »⁶

DG : Il n'y a rien de mystérieux. L'informatique est un truc froid, matérialiste, sans ambition démesurée. Ce sont

des problèmes de mathématiciens : on entre des informations dans une machine et on voudrait qu'elle soit capable de déduire l'évidence.

CM : On pronostique que l'intelligence artificielle, le développement des réseaux de communication et le génie génétique vont « bouleversifier » le prochain siècle.

DG : Ça révolutionnera exactement comme les découvertes de Newton ou de Galilée ont révolutionné le monde de leur époque, c'est-à-dire pas du tout. Il y a juste quelques religieux qui ont été emmerdés parce qu'ils avaient assis leurs pouvoirs sur une représentation du monde qui ne correspondait pas. Les mystères du fonctionnement du cerveau, de l'affectivité, de l'intelligence, seront résolus simplement par un futur Newton qui nous dira « c'était tout simple ». On peut prendre l'exemple d'Internet. Qui aurait prédit il y a trente ans que, de son vivant, un grand réseau mondial transmettrait les informations à la vitesse du courant électrique? Le réseau existe, et c'est banal.

CM : Participes-tu au site Internet de Fluide Glacial?

DG : Très peu. Nous ne sommes présents au journal qu'une fois par mois. Nous avons très peu de temps pour répondre

aux messages des lecteurs, à cause de l'embouteillage sur la machine. Ceci dit, je n'ai pas fait grand-chose sur le serveur.

CM : Tu aurais pu relier tes deux passions, le dessin et l'informatique. Il y a énormément d'évolutions dans ces domaines. Après le succès de Toy Story, le dessin animé en images de synthèse, d'autres projets sont mis en route. Des dessinateurs de bande dessinée, comme Beltran, utilisent des logiciels comme Photoshop pour travailler leur récit. De jeunes studios de coloristes utilisent des logiciels de couleur. Tu ne t'y es pas vraiment mis ?

DG : Non. Je ne suis pas un touche-à-tout. Je travaille dans un seul registre en bande dessinée. En informatique, je n'ai qu'une seule idée fixe. Je ne suis pas à l'aise avec Photoshop. Je ne fais que du noir et blanc, du gris au maximum, donc ça ne servirait pas à grand-chose. Encore que Tronchet l'utilise pour faire les gris de ses histoires : cela permet des à-plats bien nets, des dégradés impeccables. Mais je préfère continuer avec mon pinceau et aboutir à des effets inattendus. C'est plus facile, plus direct.

CM : Que penses-tu du phénomène récent des Tamagotchi, gros succès au

Japon? Ces adorables petites bestioles t'intéressent ?

DG : Non. Ce doit être amusant à programmer, mais à utiliser...

CM : On peut aller plus loin ?

DG : Oui. En informatique, il y a la programmation génétique, la simulation du vivant à coup de gènes, qui est en plein essor. Elle montre comment on peut créer des mondes artificiels, dans l'ordinateur, dans lesquels apparaissent plein de petits bestiaux qui, au départ, ont un cerveau artificiel tout simple, avec quelques neurones connectés de façon aléatoire, et qui font des choses totalement inadaptées au monde cruel qui a été simulé. Au bout de quelques générations, seuls les adaptés survivent. Des individus apparaissent avec des instincts ou des comportements complexes qui se sont fabriqués au hasard parce qu'il y avait énormément de combinaisons.

CM : Retour sur la planète Fluide Glacial C'est un journal dans lequel tu t'ébroues depuis une vingtaine d'années. J'imagine que beaucoup d'amitiés se sont tissées. Comment perçois-tu l'évolution du journal ?

DG : J'y suis resté parce que c'est le seul endroit où je peux vraiment être à l'aise.

On ne peut cacher que Fluide Glacial a progressivement essayé de gagner un lectorat plus jeune. Dans le lycée de mon fils, c'est le seul journal qui soit connu. Ils ont donc eu raison de jouer cette carte.

ÉB : Est-ce bien une stratégie? Je crois me souvenir que le rajeunissement du lectorat de Fluide Glacial s'est opéré à l'insu des dirigeants du journal. ⁷

DG : Je crois que c'était une stratégie de l'équipe dirigeante. Mais je n'ai pas d'information précise, c'est simplement mon sentiment. Les représentants auprès des libraires donnent un retour sur ce qui marche. Je pense qu'ils ont très vite vu que le style « adolescent déconneur » allait cartonner et solidifier la position commerciale de Fluide Glacial et qu'au contraire, les auteurs trop personnels accrocheraient moins.

CM :... auteurs dont tu fais partie.

DG :... dont je fais partie avec quelques autres.

CM : Tes histoires font souvent référence au cinéma. La couverture de Laisse autant le vent emporter toutest un clin d'œil au film de Victor Fleming... À la fin du premier tome d'Einstein, il était déjà question de Citizen Kane

DG : Mon influence, ce serait plutôt les Monty Python.

ÉB : Ma conviction, c'est que le sujet central de l'œuvre de Daniel Goossens, c'est la télévision plus que le cinéma.

DG : Je dirais plutôt que ce sont les scènes poignantes : l'affectif à la télévision, scénarisé pour le grand public.

CM : Tu regardes toujours autant la télévision? On voit des personnages comme Raymond Souplex dans tes bandes, contrairement à Larcenet qui, lui, met en scène Casimir ou les émissions de sa génération.

DG : Je n'ai jamais beaucoup regardé la télévision!

CM : Tu pourrais mettre en abîme certaines émissions télévisuelles faciles à esquinter.

DG : Je ne fais pas vraiment de parodie. C'est un autre esprit. L'objectif n'est pas de se polariser sur une émission précise mais de créer un léger décalage sur la psychologie sommaire d'un personnage ayant une vie affective.

CM : Peu d'albums de Goossens ont été publiés en dehors de Fluide Glacial

DG : C'est que je m'y trouve bien.

CM : Après Rigolo, magazine auquel tu as collaboré, on ne t'a pas sollicité ?

DG : On est toujours sollicité, mais sans savoir si ça va durer, si on va être toléré. À Fluide Glacial on me prend pour ce que je suis, et il n'y a aucun malentendu.

CM : Quel est le tirage de tes albums ? A-t-il évolué ?

DG : Non, le premier tirage est entre 6000 et 8000 exemplaires. Ensuite il peut y avoir deux ou trois retrages mais jamais plus.

CM : Quels sont les titres qui se sont le mieux vendus ?

DG : La vie d'Einstein Pour L'Encyclopédie des bébésle troisième tome s'est vendu à 17000 exemplaires.

CM : Pour quelles raisons la psychanalyse intervient-elle dans les titres et les dialogues de tes histoires ?

DG : Je m'adosse à l'image populaire de la psychanalyse, sans chercher la profondeur. Je ne fais jamais de clins d'œil pour initiés. Tout est transparent, je suis sûr de ne pas être un auteur difficile, ésotérique.

CM : En ce qui concerne la réalisation de tes bandes dessinées, tu ne vises pas la maîtrise, tu te considères plutôt comme un aventurier ?

DG : Je n'ai pas l'optique encyclopédiste. Je ne cherche pas à tout contrôler au niveau des connaissances ou du dessin. Le plus difficile, c'est d'avoir le goût, l'envie de raconter. Il faut se lancer avec ardeur dans la narration sans chercher à tout maîtriser : les idées viendront après.

Entretien diffusé sur Radio Libertaire le 12 juillet 1997. Réalisation : Christian Marmonnier. Retranscription et annotations : Évariste Blanchet

Entretien avec Daniel Goossens

1. Les remises de prix étant déjà un épiphénomène, les questions que se pose Hop dans son n°74 paru en août 1997 sur le nouveau mode d'élection sont donc plus que secondaires. La proposition de créer deux prix distincts, l'un pour couronner l'ensemble d'une œuvre, l'autre pour récompenser une contribution à l'évolution de la BD me semble peu pertinente : une grande œuvre ne peut être sans incidence sur le genre dans laquelle elle s'insère.
2. La Lettre de Dargaud n° 35 (mai/juin 1997). Didier Christmann, son rédacteur en chef, par ailleurs directeur littéraire chez Dargaud, reproche à Daniel Goossens de ne pas être un « grand prix populaire » et d'avoir été élu grâce au vote « massif et solidaire de l'équipe de Fluide Glacial ».
3. La Lettre de Dargaud n°36 (juil./août 1997)
4. La raison voudrait qu'on n'attribue pas aux propos de Didier Christmann la moindre importance. Mais, c'est humain, à un certain degré de bêtise, on ne peut s'empêcher de réagir. On lira ainsi l'éditorial du numéro d'été de Lapin, par ailleurs « fastoche », comme le reconnaît son auteur, mais si bien écrit qu'on ne saurait se priver du plaisir de le lire.
5. « Les historiens ont beaucoup discuté sur l'origine de cet accessoire. Étymologiquement, la cravate était une bande de tissu que les cavaliers croates — lesquels formaient un régiment de l'armée du roi (N.D.L.R. : Louis XIV) — portaient autour du cou. Les officiers français imitèrent cet usage puis, bientôt, les courtisans de Versailles. » James Laver, Histoire de la mode et du costume Thames et Hudson, 1969; édition française 1990.
Par ailleurs, L'Encyclopédie de la mode dirigée par Agnès Adriaenssen, Nathan 1989 pour l'édition française) précise : « Les Croates maintenaient fermée leur large chemise par une bande de tissu nouée autour du cou pour empêcher l'air de s'y engouffrer pendant leurs galops. »
6. Grand Larousse universel
7. Jacques Diamant, premier rédacteur en chef de Fluide Glacial : « En 1977, nous avions procédé à une première enquête [...] et nous avons appris que nos lecteurs avaient entre 18 et 25 ans pour la plupart, mais que certains étaient âgés de 30 ou même de 40 ans, ayant suivi Gotlib à travers toute sa carrière [...]. Et puis, en 1979, nos ventes se sont brusquement mises à augmenter. J'ai voulu savoir pourquoi et j'ai refait le même sondage en 1980. C'est ainsi que je me suis aperçu de l'arrivée de nouveaux lecteurs âgés de 14 ou de 15 ans. » (Les Cahiers de la bande dessinée n° 61, janvier/février 1985). Ces propos n'infirmant pas la possibilité de stratégies volontaristes postérieures.

La bande dessinée selon Will Eisner

Renaud Chavanne

A PLUSIEURS ANNÉES d'intervalle, nous avons pu découvrir les ouvrages théoriques de deux maîtres classiques de la bande dessinée américaine : ceux de Burne Hogarth (cinq ouvrages parus à partir de 1958), puis celui de Will Eisner dont il sera question ici : *La bande dessinée, art séquentiel* (première édition américaine de 1985, première édition française de 1997). Il est fort satisfaisant de constater que les créateurs ressentent le besoin d'expliquer à un large public le caractère de leur art.

En fait de théorie, il s'agit plutôt pour Eisner de formaliser une pratique qui se manifeste d'abord, selon son propre mot, sous une forme « spontanée », de tenter une analyse a posteriori. L'ouvrage n'est pas un traité général sur la bande dessinée, mais rassemble plutôt une série de réflexions autour de certains aspects de cet art. Celles-ci sont généralement très techniques, exposant par exemple

comment ajuster le timing d'une histoire, ou comment concevoir une case à l'aide de son contour ou de ses points focaux. Les explications, très largement illustrées, sont parfois arides du fait de leur concision. On y sent le travail d'un auteur accompli cherchant à énoncer les modalités d'une pratique ancienne. Les mots tentent de trouver leur place entre les nombreuses séquences de bande dessinée.

Cependant, la lecture attentive de l'ouvrage laisse entrevoir, parfois largement, des considérations plus générales sur la bande dessinée. En recomposant le puzzle de ce livre, on peut, en cinq propositions, faire apparaître le propos d'Eisner sur son art : 1. La bande dessinée est une des manifestations de l'art séquentiel. 2. En tant que tel, la bande dessinée est un art composite, qui exige la maîtrise de nombreux éléments distincts. 3. La bande dessinée est comparable à un langage. Elle dispose

d'un vocabulaire (substantifs, adverbes, adjectifs) et d'une grammaire. 4. Si le rapprochement entre la bande dessinée et le langage mérite de nombreuses précautions, il est indéniable que la bande dessinée se lit. 5. La bande dessinée se lit et s'écrit dans la mesure où s'y rencontrent les expériences de l'auteur et du lecteur. Enfin, de ces considérations, Eisner déduit le rôle de l'auteur de bande dessinée et ce qui fonde son talent. J'ai volontairement choisi de laisser ce dernier point de côté, de me contenter de l'évoquer, laissant de la sorte aux personnes intéressées le soin de se reporter directement au propos d'Eisner.

Art séquentiel

DE L'ART SÉQUENTIEL, Eisner ne dit que peu de chose, même si les premières lignes de l'ouvrage lui sont consacrées : « L'art séquentiel allie mots et images dans le but de raconter une histoire ou de dramatiser une idée. »¹

Si Eisner signifie explicitement que la bande dessinée n'est qu'une des applications de l'art séquentiel, il est plus discret sur les autres manifestations de cette discipline artistique. Il mentionne la

peinture des XVI^e et XVIII^e siècles², les idéogrammes chinois³, les frises mayas⁴, les dessins préhistoriques, les frises et les hiéroglyphes égyptiens⁵. Pour autant, Eisner reste très discret sur les autres formes de l'art séquentiel, et les évoque plus qu'il ne les exhibe. Quant au cinéma, c'est un art « parallèle » à l'art séquentiel, ce dernier lui étant précurseur⁶.

L'une des principales caractéristiques de cet art séquentiel semble être la discontinuité. Selon le Grand Robert, est séquentiel ce qui est « relatif à une séquence, à une suite ordonnée » ou encore ce qui est « partagé en séquences »⁷. Est donc séquentielle une série d'éléments séparés, mais disposant d'une cohérence les uns avec les autres, soit du fait de quelque principe interne, soit du fait même de leur association dans la série. Pourtant, Eisner n'est pas non plus explicite sur ce point. L'art séquentiel se construit à partir d'unités distinctes les unes des autres. L'artiste tâche alors de les mêler dans l'esprit du lecteur et de les rendre continues, tant dans l'ordre temporel que dans l'ordre de la causalité⁸.

Plusieurs allusions montrent qu'Eisner se réfère à d'autres penseurs de l'art séquentiel, malheureusement, aucune

bibliographie ne clôt l'ouvrage, ce qui confirme une fois encore la dimension technique plus que scientifique qu'Eisner a souhaité lui donner ⁹.

Quoi qu'il en soit, Eisner définit bien la bande dessinée comme un art de l'ellipse, sans pourtant employer ce mot, si fréquent dans la critique européenne.

Un art composite

NON SEULEMENT la discontinuité caractérise l'art séquentiel, mais la bande dessinée est définie comme une discipline composée de nombreux éléments distincts, au premier rang desquels le texte et l'image : « l'écriture est une partie intégrante de l'art séquentiel » ¹⁰, explique Eisner en ouvrant le sixième chapitre de l'ouvrage, entièrement consacré à cette question de l'écriture de la bande dessinée.

Outre l'image elle-même, plusieurs éléments visuels doivent être assemblés les uns avec les autres lors de la création d'une bande dessinée : les contours de la case, les plans et les cadrages dans leur dynamique successive. La création d'une page ou des multiples pages d'une bande dessinée est précisément une affaire de composition de différents éléments.

Au neuvième chapitre, Eisner illustre sous la forme d'un tableau les diverses disciplines que l'artiste de bande dessinée doit maîtriser. À leur racine, les principaux corpus sont ainsi détaillés : psychologie, physique, mécanique, design, langage et dessin. À l'extrémité de cet arbre de compétences, on trouve les procédés d'impression, de gravure et de tirage. Entre les deux, le « langage du corps », l'architecture, le vêtement et le costume, la calligraphie, etc.

Langage

LA FORME de la bande dessinée, son mode de lecture et les supports qu'elle utilise justifient certainement qu'on l'assimile à un langage écrit. Elle emprunte la forme du livre, ou prend place au milieu des colonnes des journaux. Elle impose à l'œil une trajectoire similaire à celle qu'exige de lui le texte (avec une astreinte moins forte, il est vrai). La bande dessinée est une image très textuelle.

La position développée par Eisner est bien plus fondamentale encore, puisqu'il conteste la séparation entre les mots et les images. Il voit, dans les uns et dans les autres, « des dérivés ayant eu

une origine commune.»¹¹ Les lettres, les idéogrammes ou encore les hiéroglyphes se sont développés à partir d'« images issues de formes, de postures, d'objets familiers et d'autres phénomènes reconnaissables.»¹² Cette représentation originelle a été perdue au profit de son caractère symbolique et abstrait. Pour Eisner, la calligraphie consiste à réinvestir l'abstraction du langage écrit d'une esthétique de la représentation. L'aspect graphique de la lettre n'a d'ailleurs pas totalement disparu, puisqu'un mot écrit avec des lettres italiques, grasses ou maigres, change de sens.

Outre cette origine commune, qui mêle dans un substrat identique la lettre et l'image, il existe, dans la bande dessinée, des éléments primaires de la représentation, qui entrent dans la composition des cases, et dont le rôle est comparable à celui de la lettre dans le mot, ou de l'idéogramme dans la phrase. Parmi ces éléments primaires de la représentation, l'anatomie expressive figure en première place. L'anatomie expressive, à laquelle un chapitre entier de l'ouvrage est consacré, désigne les modes et les techniques de représentation du corps et du visage humain permettant l'expression claire d'une émotion.

C'est ici que l'affirmation d'Eisner selon laquelle la bande dessinée est un langage est la plus explicite mais aussi la plus forte. « Dans notre mémoire, le corps humain ainsi que sa représentation stylisée, la codification de sa gestuelle émotionnelle et de ses postures caractéristiques sont inscrits et classés, formant un vocabulaire non-verbal de la gestuelle. [...] L'utilisation répétée de représentations stylisées (qui, plus tard, deviendront des lettres), transforme celles-ci en un code permettant mémorisation et déchiffrement.»¹³ À ce sujet, Eisner emploie à plusieurs reprises une terminologie linguistique qu'il applique à la bande dessinée : l'anatomie expressive offre à l'artiste un « dictionnaire »¹⁴. L'attitude du visage, ajoutée à celle du corps, fonctionne vis-à-vis de celui-ci comme un adverbe¹⁵.

Le rapprochement avec le langage n'est pourtant pas spécifique à ce chapitre cinq de l'ouvrage. La codification des poses est, ailleurs, qualifiée d'alphabet¹⁶; la composition des éléments dans la case, et l'agencement des cases les unes avec les autres est une grammaire¹⁷.

La bande dessinée serait donc un langage non-conceptuel¹⁸. En voyant la représentation d'un personnage à genoux,

adossé à un tronc sur lequel sont fichées des flèches et accompagné d'une bulle (« A l'aide! »), le lecteur décoderait le sentiment de désespoir et de peur envahissant un homme sans protection, sur le point de subir une attaque fatale, sans pour autant être en mesure de détailler la scène qui lui est présentée en une formulation explicite, comme ce que nous venons de faire. La maîtrise de ce langage non-conceptuel ne serait elle-même pas reconnue clairement : « la "lecture" de la posture humaine ou gestuelle est un acquis que la plupart des humains possèdent et à un degré plus grand qu'ils ne le croient. »¹⁹ En outre, ce langage des images est, selon Eisner, plus poignant et plus prenant que le langage texte. Au moyen d'une série d'images, représentant un personnage dans diverses postures, prononçant les mêmes mots, Eisner montre que « la posture et la gestuelle occupent une position de primauté sur le texte. »²⁰

Lecture

EN AFFIRMANT que l'art séquentiel en général et la bande dessinée en particulier sont des langages à part entière, Eisner adopte une position forte, qui

nécessiterait une démonstration plus élaborée que ce qu'il projette de faire dans cet ouvrage, dont le caractère est avant tout pratique. Il développe une seconde affirmation, plus aisée à soutenir, mais également en retrait par rapport à la première, selon laquelle le processus d'accès à la bande dessinée est un processus de lecture. Le premier chapitre, intitulé « De la bande dessinée comme forme de lecture », est très explicitement consacré à cette question.

Reprenant à son compte les arguments développés par Tom Wolf, dans un article paru dans la *Harvard Educational Review* en 1977, Eisner estime que l'activité de lecture implique « le décodage des symboles, l'intégration d'informations et leur classement. » On lit donc la bande dessinée, comme on lit un texte, ou encore « des images, des cartes, des circuits imprimés, des notes de musique... »²¹

Et d'autant plus que la séparation entre les mots et les images est arbitraire. Si les images peuvent aussi être lues comme des mots, par le biais d'un décodage de leur symbolique, et des sentiments et notions qu'elles expriment au moyen de leurs composants abstraits, les mots peuvent également être écrits, et donc lus, comme des images. Ils dispo-

sent alors, en sus de leur lisibilité textuelle, ou verbale, d'une lisibilité d'image, similaire à celle dont dispose une représentation corporelle, ou un visage expressif.

Expérience commune

AU FONDEMENT de la conception d'Eisner, selon laquelle la bande dessinée se lit, se trouve une réflexion très empirique : la bande dessinée peut se lire, mais également se transformer en code et en langage parce qu'elle se situe à l'intersection des expériences de l'auteur et du lecteur. La bande dessinée étant destinée à la reproduction de l'expérience réelle sous forme visuelle d'une part, et à la construction d'un récit d'une autre, la reconnaissance des situations successives qui composent cette expérience est indispensable pour appréhender le sens général de la narration.

Outre la simple reconnaissance, c'est l'expérience commune qu'ont le lecteur et l'auteur de la réalité qui permet à une bande dessinée de susciter des sentiments précis lors de sa lecture. Eisner décrit ainsi le mécanisme en question : « une image habilement construite peut évoquer un souvenir et provoquer ainsi

une réminiscence qui affecte par ces effets collatéraux nos émotions. »

De même, l'ellipse n'est intelligible qu'en raison de l'expérience commune à l'auteur et au lecteur, qui permet à ce dernier de reconstituer les passages non représentés par l'auteur.

La théorie de l'expérience commune, bien qu'assez intéressante, est cependant très problématique dès lors qu'elle s'universalise et prétend couvrir l'ensemble du champ de la bande dessinée. Elle induit une pratique de la bande dessinée par son auteur qu'Eisner détaille ainsi : « Dans la pratique de la bande dessinée, l'artiste doit dessiner à partir de son observation personnelle et d'un éventail de gestuelles communes et compréhensibles de lui et du lecteur. L'artiste doit utiliser un « dictionnaire » de la gestuelle humaine. »²² Je souligne le verbe *devoir*, qui marque bien le caractère prégnant de la remarque d'Eisner. Cette pratique n'est pas, selon lui, une orientation possible du travail de l'artiste, mais bien une règle à respecter. De plus, l'artiste se doit d'utiliser des représentations connues et compréhensibles. Une telle définition met en évidence deux axes directeurs pour l'artiste : d'abord le primat de l'observation, c'est-à-dire de l'expérience personnelle ;

ensuite la pondération nécessaire de cette expérience personnelle par un traitement qui emploie essentiellement des formes communes de représentation.

Vue de la sorte, la bande dessinée se trouve bornée au traitement réaliste, qui devient une tentative pour objectiver une observation personnelle nécessairement subjective. Les expériences les plus fortes de l'auteur, qui sont nécessairement très empreintes de subjectivité, sont vouées à un affadissement graphique (encore que pas nécessairement narratif), puisqu'elles devront être passées à la moulinette de codes largement admis et seuls propres à la compréhension d'un vaste public.

Plusieurs constatations et réflexions vont à l'encontre de cette théorie de l'expérience commune, du moins en tant qu'une unique conception susceptible d'expliquer le mécanisme de la lecture d'une bande dessinée.

Tout d'abord, il est manifeste que de nombreux auteurs ont créé certaines de leurs œuvres sans se soucier d'employer des formes généralement admises pour exprimer des expériences personnelles. Je pense, entre autres, à Mattotti, au tandem Muñoz et Sampayo, aux frères Varenne dans les premiers albums de la série *Ardeur* ou encore à Aristophane. Pour autant, toutes ces œuvres sont

lisibles et compréhensibles, même si un certain effort est nécessaire lors de la première lecture durant laquelle le code visuel propre à l'auteur est peu à peu reconstitué par le lecteur, jusqu'à ce que la lecture se fluidifie. La bande dessinée est certainement en mesure d'exprimer des notions ou des sentiments inconnus du lecteur, grâce à des représentations directes et nouvelles, qui ne sont pas simplement une composition de représentations simples et codées.

D'autre part, il est certains codes graphiques, largement connus et employés, dont on peut douter qu'une observation empirique soit à l'origine de leur création. Je pense ainsi aux tirets noirs éclatant comme un soleil autour de la tête d'un personnage pour signifier sa surprise, ou encore à la spirale que l'on place au-dessus de sa tête pour marquer le délire ou la folie. Ces micros codes sont plus que la simple stylisation d'un mouvement réel. Comme dans le cas du pictogramme, ils utilisent une forme concise qui synthétise visuellement un certain nombre d'informations que l'on souhaite transmettre.

La notion de dictionnaire, évoquée par Eisner, suppose par ailleurs une certaine finitude des éléments primaires de l'expression. Hormis les termes tech-

niques et argotiques, la totalité des mots de la langue française est en effet censée se trouver dans un dictionnaire respectable. Pourtant, on continue à écrire des romans, sans avoir épuisé les ressources limitées que propose le dictionnaire. Il est vrai que les mots connus et reconnus changent en permanence. Mais c'est surtout que le style et l'écriture existent non seulement dans le choix de ces mots, mais également dans leur combinatoire. En ce qui concerne l'existence d'un dictionnaire des formes communes de la représentation graphique, on ne pourrait que se heurter au problème de la façon d'exprimer ces mêmes formes. Il n'existe pas d'académisme définitif ; toute manifestation d'une de ces formes primaires implique nécessairement qu'elle supporte un certain style, celui de l'artiste qui l'aura créé. Il n'est pas possible d'extraire une forme parfaite, simple et universelle d'une représentation. Pour son « micro dictionnaire de la gestuelle »²³, Eisner a privilégié un style en ombre chinoise, avec un aspect de type esquisse (rough) très prononcé. Mais ce parti pris d'une forme rudimentaire est discutable : ces formes sont peu précises, pas toujours compréhensibles, et semblent confondre le simple (ou le rudimentaire) avec l'essentiel. Il est

probablement significatif qu'Eisner, tout en signalant que « beaucoup de tentatives furent faites pour codifier les postures humaines et les émotions qu'elles expriment », n'en cite explicitement aucune et se borne à rappeler « un ouvrage connu » sans pour autant le nommer.

Néanmoins, il faut se souvenir qu'Eisner cherche plutôt à produire une somme de réflexions fondant une pratique. Les aspects théoriques sont donc sous-jacents, même si leur répétition est fréquente. Il est toutefois étonnant qu'il généralise systématiquement son discours, en l'étendant à l'ensemble du champ de la bande dessinée, alors qu'il ne s'appuie sur et ne présente que ses propres travaux. Ce faisant, il laisse sous silence des pans entiers de la bande dessinée. La couleur, par exemple, est largement ignorée ; seul, à la fin de l'ouvrage, un paragraphe concernant les techniques d'impression lui consacre quelques lignes.

Une préface affligeante

EN DÉFINITIVE, cet ouvrage passionnant mérite qu'on s'y attarde ; il intéressera tout autant l'auteur de bande dessinée que le critique ou encore l'amateur. Les

points discutables du raisonnement d'Eisner appellent la contestation mais sont argumentés de manière suffisamment convaincante pour appeler une réflexion toujours profitable.

Pourtant, il existe un morceau de cet ouvrage dont je me serais bien dispensé : la préface d'Uderzo. Celui-ci s'excuse d'abord de n'être qu'un « dessinateur d'instinct ». Un de ceux qui apprennent sans s'en rendre compte. À force de les pratiquer, les techniques s'éprouvent, et, sans même qu'on y pense, se fixent toutes seules dans l'esprit et les mains (surtout les mains) de l'auteur. En définitive, l'ouvrage d'Eisner ne revêt que peu d'intérêt pour Uderzo, car il a déjà appris par lui-même ce que développe l'Américain ²⁴; selon Uderzo, ce livre s'adresse essentiellement aux étudiants.

Uderzo se positionne lui-même dans la catégorie des auteurs qu'Eisner appelle « spontanés » : « habituellement, les professionnels avec lesquels je collaborais ou discutais travaillent spontanément. Peu d'entre eux avaient le temps ou l'envie de disséquer leur travail. » ²⁵ Eisner lui-même reconnaît avoir travaillé longtemps de la sorte, mais il précise également que la réflexion sur ce qu'est la bande dessinée l'a amené à découvrir les spécificités de cet art. Ces quelques

lignes, tirées de l'Avant-propos auraient pu amener Uderzo à se poser quelques questions sur la validité de sa position de dessinateur d'instinct, en contemplant l'exemple du maître américain qui engage une réflexion sur la nature de son art bien après son accession à la postérité, et qui estime cette démarche profitable, non seulement à lui-même, mais à l'ensemble de la discipline. Mais il préfère ignorer tout ceci et renvoyer la balle aux étudiants, qui trouveront grand profit à la lecture de l'ouvrage. Plus encore, Eisner remarque que l'art séquentiel est largement absent de l'enseignement, comparé à ses « composants majeurs » que sont le design, le dessin, la caricature et l'écriture. Selon lui, « la faute en revient autant aux professionnels qu'aux critiques. » Et pourtant, « une attention pédagogique compétente créerait un climat favorable à l'amélioration du contenu de cette discipline et favoriserait l'expansion de ce moyen d'expression. » ²⁶ Il faut comprendre de ceci que les auteurs de bandes dessinées, dont Uderzo fait partie, ont une responsabilité dans le développement de leur art, tout particulièrement en s'associant à son enseignement, lequel exige un questionnement approfondi.

La bande dessinée selon Will Eisner

Il est donc curieux que l'éditeur français ait pu tolérer une telle préface, qui, de toute évidence, est en opposition avec les remarques développées par Eisner dans son avant-propos, à la page suivante. Il est encore plus curieux que l'on accepte de voir l'ignorant préfacier le savant. Cette préface est regrettable. Elle nie par principe et d'entrée la validité de l'ouvrage qui suit en refusant de voir une pertinence à la démarche réflexive d'Eisner.

Il faut s'opposer à ce fantasme d'un savoir non exprimé, d'une culture naïve de l'artiste. Il n'existe pas d'art imbécile. S'il est vrai que nombreux sont ceux qui,

à fort juste titre, ne se complaisent pas dans l'énonciation de ce qu'ils font, et préfèrent l'acte créateur à l'art exégétique, cela ne signifie pas pour autant qu'ils n'ont pas traversé interrogations, questionnements, réflexions. Je m'étonne souvent de voir à quel point l'ignorance est valorisée. Uderzo veut nous faire croire, et se convaincre par la même occasion, que la bande dessinée est un art naïf et naturel. Critix, par son travail de réflexion, ne cesse de prétendre le contraire. La bande dessinée est un art complexe, comme tous les autres.

Renaud Chavanne

Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel* Vertige Graphic éditeur, 1997, 160 pages, traduction Éric Gratien.

1. p.7.
2. p.15.
3. p. 16. Eisner n'assimile pas directement la calligraphie chinoise et japonaise à un art séquentiel. Il signale simplement « une certaine similitude avec la bande dessinée moderne. »
4. p.28-29.
5. p.102-103.
6. p.7.
7. Grand Robert édition 1987, volume 8, p. 716, article «Séquentiel».
8. À propos de l'ordre temporel : « La tâche consiste alors à agencer la séquence d'événements (ou d'images) de manière à créer des ponts narratifs entre les divers événements d'une action », p.40. Concernant l'ordre de la causalité : l'art narratif « prétend imiter la réalité en un enchaînement de causes et d'effets et ainsi invoquer des sentiments [...]. »
9. Eisner cite Norman Cousin (p. 40), puis Hans Prinzhorn (p.102), et enfin, à propos de la codification des postures humaines, « un ouvrage connu » (p.103).
10. p.125.
11. p.15.
12. p.16.
- 13 p. 102-103
14. p. 103. Eisner place le mot dictionnaire entre guillemets.
15. p.113.
16. p.18.
17. p.41.
18. Eisner évoque un langage « non-verbal ». Voir p.46.
19. p.103.
20. p.105.
21. p.9-10.
22. p.103.
23. p.104.
24. p.3. «J'aurais bien entendu aimé connaître l'ouvrage du grand Will Eisner qui m'aurait permis en son temps d'éviter certains tâtonnements et peut-être certaines erreurs. »
25. p.8.
26. p.7.

CRITIX **numéro 1**

automne 1996

Études

La théorie du 0 % — J.-P. Martin
BD de masse, BD de classe — É. Blanchet

Œuvres

Sur Terrains Vagues — F. Neaud
L'œil de l'œil — R. Chavanne
Mister Blueberry — R. Chavanne

Matériel critique

9e Art — J.-P. Martin

Dossier : Fabrice Neaud

Les éviscérations de Neaud — J.-P. Martin
Entretien avec Fabrice Neaud

CRITIX **numéro 2**

hiver 1996-1997

Études

Qu'est-ce que la critique? — R. Chavanne
L'ombre d'un trouble — É. Blanchet
Pour une diffusion
différente — J.-P. Jennequin

Œuvres

La Sultane blanche — É. Blanchet

Matériel critique

Les origines
de la bande dessinée — J.-P. Martin

Dossier : Aristophane

Aristophane par Aristophane
La fin des temps — F. Neaud
De la mort à la mort — R. Chavanne
Les sœurs Zabîme - É. Blanchet

CRITIX **numéro 3**

printemps 1997

Études

Tardi, aux frontières du réel — J.-P. Martin

Œuvres

En revisitant Godot — É. Blanchet
Un air de beat generation — C. Marmonnier

Matériel critique

L'essence interdite — É. Blanchet

Dossier : la bande dessinée numérique

À propos d'une écriture
numérique de la BD — R. Chavanne
Quatre entretiens
Les aventures de F. Schuiten
et B. Peeters — R. Chavanne

CRITIX **numéro 4**

automne 1997

Études

Aventures de la forme — J.-P. Martin
Contraintes
et propositions diverses — M. Hirtz

Œuvres

Lolmède, moins 4 avant 2000 — J.-P. Martin

Dossier : les petits formats

Questions de définition — É. Blanchet
Des petits formats pour
de grands desseins — C. Marmonnier
Tex Willer,
les pirates du Mississippi — É. Blanchet
Entretien avec Farid Boudjellal
Question de climat — C. Marmonnier