

Le « Génie de la bande dessinée » raconté au Collège de France Conférence inaugurale de Benoît Peeters

Dans le cadre de l'année de la BD, le 9^e art a fait son entrée au sein de l'éminente institution, avec l'écrivain, scénariste et théoricien de la bande dessinée, spécialiste d'Hergé. Benoît Peeters est aussi auteur avec le dessinateur François Schuiten de la série « Cités obscures », série aux nombreux prix et traduite dans le monde entier. On ne pouvait choisir meilleur ambassadeur !



↑ Rodolphe Töpffer, autoportrait, 1840.

Avec « Génie de la bande dessinée. De Töpffer à Emil Ferris », la leçon fut magistrale, une heure et demie passionnante grâce à un art de raconter et la projection d'une foisonnante et très convaincante sélection de pépites nées de l'inventivité et du talent de ces créateurs/inventeurs d'un art dessiné, désormais consacré 9^e art.

Un fantôme nommé Mr Jabot...

Cette exploration de moments forts, plus qu'une histoire de la bande dessinée, qu'il annonce d'emblée lacunaire avec des territoires à peine effleurés, commence un jour de 1820. Celui où Rodolphe Töpffer se découvre atteint d'une maladie des yeux qui lui fait renoncer à une brillante carrière de peintre. Ce défaut des yeux, cette incapacité à être suffisamment précis va peut-être lui donner l'idée de rassembler plusieurs de ses talents, celui d'écrire, celui de dessiner, celui de caricaturer, celui de raconter des histoires et de les mettre en scène. Il lui faudra les encouragements de Goethe, découvreur enthousiaste de ses premiers carnets dessinés manuscrits, pour que Töpffer s'aventure à publier, à Genève et en peu d'exemplaires, en 1833, *Mr Jabot*. « On doit admirer au plus



↑ Emile Ferris : *Moi, ce que j'aime, c'est les monstres*, Monsieur Toussaint Louverture, 2018.

haut point la manière dont un fantôme comme Mr Jabot reproduit son individualité impossible sous les formes les plus variées et dans un entourage qui donne l'illusion de la réalité... » écrira Goethe.

La conquête de la planche

Mais si Töpffer a fait naître la bande dessinée sous forme de petits albums, si Gustave Doré est le précurseur en 1854 de l'album au format vertical avec son *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la sainte Russie*, c'est dans la presse, tout au long du XIX^e siècle, avec l'explosion des journaux illustrés et satiriques sur le Vieux continent, que les choses vont se jouer. La bande dessinée va s'y inscrire dans le format de la planche, une histoire racontée en une page. On y découvre une richesse, une profusion, une diversité et une inventivité longtemps méconnues redécouvertes grâce à de nombreux passionnés et spécialistes, notamment Thierry Smolderen (*Naissances de la bande dessinée*, 2009), Antoine Sausverd qui anime le site Töpfferiana ou encore Gallica, qui poursuit la numérisation des riches fonds de presse de la BnF. Comme il nous l'est visuellement



↑ Richard Felton Outcault : The Yellow Kid and his New Phonograph. 25 October 1896.

démontré, on s'amusait, on expérimentait avec ce médium naissant que l'on ne nommait pas encore bande dessinée, mais qui sans phylactère se permettait déjà toutes sortes de choses !

Le phylactère ne fait pas la bande dessinée

Et d'ailleurs, le phylactère fait-il la bande dessinée ? Et quand fait-il officiellement son apparition, du moins de la manière dont nous l'utilisons aujourd'hui ? Il faut regarder du côté des États-Unis. Là aussi dans la presse. On attribue cette invention à Richard Felton Outcault avec son Yellow kid qui apparaît dans sa série *Hogan's Alley*, publiée dans le supplément couleur du *New York World* à partir de mai 1895. Outcault y met en scène, dans des images pleine page très chargées, la vie des gamins d'un quartier pauvre de New York. Bien que des bulles soient déjà discrètement présentes, c'est la

planche du 25 octobre 1896, alors qu'il travaille désormais pour le *New York Journal* et qu'il y poursuit la série sous le nom de *The Yellow Kid*, qui fixe l'invention. Il confronte son gamin au phonographe d'Edison dans une succession de cinq dessins sans case et un usage précis de ces bulles. Il n'a alors aucun sentiment d'avoir révolutionné son système narratif... Ce qui s'impose par contre chez lui, c'est l'idée d'un découpage en plusieurs moments d'une action, permettant de raconter de façon plus lisible, plus moderne, une histoire. Il va l'utiliser pour Buster Brown.

Le procédé séduit. Bientôt d'autres gamins insupportables apparaissent, *Happy Hooligan* de Frederick Oppen, *The Katzenjammerkids* de Rudolph Dirks, et ils « parlent ». Mais pas d'universalité : des auteurs talentueux resteront fidèles au texte narratif, tels Burn Hogarth pour *Tarzan*, Alex Raymond pour *Flash*

Gordon, Harold Foster pour son *Prince Valiant*.

Métamorphoses

Autre clé de l'art de la bande dessinée : les métamorphoses. Elles vont se déployer dans les journaux américains du début du XX^e siècle. Après la séquentialité, après l'apprentissage de la mobilité mécanique, après les nouveaux modes de communication, l'inconscient se retrouve chez la plupart des auteurs de cette période-là.

Une place d'honneur à Winsor McCay, auteur si prolifique qu'il signait parfois Silas. Quel plaisir de (re)découvrir l'humour caustique des planches des *Cauchemars de l'amateur de fondue au cheddar*, l'inventivité et toute la poésie de celles de *Little Nemo in Slumberland*, le chef-d'œuvre de Winsor McCay, à travers le regard de Peeters !

On aurait tort d'oublier *The Kin-der-Kids* et *Wee Willie Winkie's World*,

les deux séries réalisées par le peintre Lyonel Feininger au tout début de sa carrière pour *The Chicago Tribune*. Et bien sûr George Herriman et son formidable *Krazy Kat*, qui fait sa première apparition en 1913 dans le *New York Evening Journal*.

Haut, bas, fragile

La bande dessinée se confronte très tôt à l'architecture et sent qu'entre ces grandes pages de journal et l'organisation qu'elles proposent, des choses peuvent se passer.

L'escalier sera un thème souvent exploité. D'ailleurs, comment monter un escalier lorsque dans la lecture d'une planche, l'œil descend ? C'est une question que se pose le jeune Hergé dans une planche de *Tintin en Amérique* en 1931 ou encore du *Sceptre d'Ottokar* en 1939.

Pour d'autres comme Charles Forbell dans la série *Naughty Pete*, il s'agit avec cet élément de mettre en effervescence le média bande dessinée, de jouer avec lui. C'est aussi une manière de dire que sa lecture a à voir avec une spatialité tout à fait particulière et qu'on peut divertir sans méconnaître les jeux d'illusion. Dans quelques planches de *Gasoline Alley* (1934), Frank King, mais ce n'est qu'un des aspects de son immense talent, joue de la même façon du croisement de deux structures, sur cette manière presque irréaliste d'arpenter un espace. Plus contemporain, Fred dans quelques planches exemplaires de *Philémon* a lui aussi joué sur tous les paradoxes de la page.

Enchaînement et ellipses

Se dessine bientôt un autre défi, celui de raconter des histoires dans la durée et non plus seulement à l'échelle de l'évènement, de la page. Il faut alors comprendre que chaque case est un élément nécessaire de l'histoire et en même temps le fragment d'une continuité qui impose qu'elle soit en quelque sorte interrompue.

Un maître en la matière : Milton Caniff. Avec *Terry et les pirates*, qui paraît à partir de 1934 dans le *New York Daily News*, que ce soit dans ses strips ou ses planches, il invente un art de la construction et de la suggestion dont Hugo Pratt, Muñoz, Comès et quelques autres s'inspireront et qu'ils développeront dans leurs grandes bandes dessinées en noir et blanc. Et bien sûr Hergé constamment préoccupé d'une sorte de grammaire et qui ne cessera de modifier ses histoires, notamment quand *Tintin* sera prépublié dans *Le Journal Tintin* à partir de planches conçues pour l'album. Comment ne pas montrer d'images inutiles quand on a 62 pages, une douzaine d'images par page et qu'on veut raconter une histoire complexe riche en sentiments et en péripéties et même en gags. L'art de la bande dessinée, c'est de comprendre aussi qu'une case vaut par elle-même bien sûr mais qu'elle vaut aussi par une sorte de solidarité iconique.

C'est aussi évident dans certaines planches d'*Astérix* ! Leur beauté n'existe pas seulement grâce au génie scénaristique, au sens du dialogue et des jeux de mots de Goscinny, quelle mise en scène, quelle simplicité dans le dessin d'Uderzo !

Et que dire d'un expérimentateur comme Alberto Breccia. Il existe tant d'autres façons de jouer avec cet enchaînement, ces ellipses, ces combinaisons, ces reprises, ces variations minimales, ces mises en pages d'allure sage !

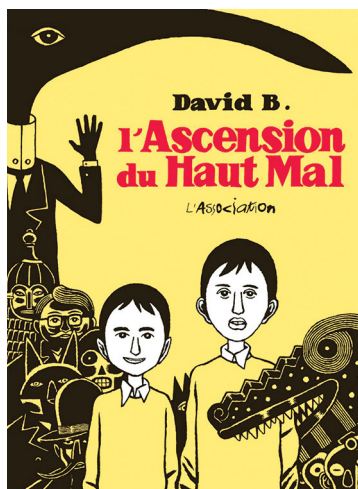
Un monde sonore

S'il ne lui manque pas le mouvement, il ne lui manque pas non plus le son, ni l'émotion. Le son il est là, nous l'entendons, nous le percevons sans cesse avec une sorte d'oreille intérieure.

Chez Hergé avec le téléphone au début de *L'Affaire Tournesol*, album placé sous le signe du bruit, la musique avec des gammes dans *Les Bijoux de la*



† Benjamin Rabier : « La Journée d'une paire de jambes », *La Jeunesse illustrée*, n° 269, 19 avril 1908. Source : Töpfferiana.



↑
David B. : *L'Ascension du Haut Mal*, L'Association, 1996.

Castafiore, mêlée à une cacophonie généralisée qui se termine grâce à une panne d'électricité dans un noir où ne persistent que les sons.

La musique se fait plus agressive chez Franquin et Greg dans l'album *QRN sur Bretzelburg* avec un jeu autour d'un poste de radio ou encore le crissement de craie sur un tableau noir.

La bande dessinée plus contemporaine l'exploite aussi, notamment Blain et Lanza dans *Quai d'Orsay*, où ils jouent admirablement de toutes les possibilités d'une sonorisation. La bande dessinée peut aussi accueillir des musiques subtiles comme l'a fait Zeina Abirached dans son *Piano oriental*. Les musiques et les bruits sont là partout avec des langages et des codes que l'on avait peu utilisés jusque-là.

Mais tout n'avait-il pas été déjà codifié en 1915 par Frank King dans cette planche « *How to be a comic artist in one lesson* » : tout est là, les étoiles, les chocs, les phylactères tremblés, la musique, les métaphores visuelles. Un langage complet, un vocabulaire de l'auteur de BD tout à fait utilisable même s'il s'est enrichi depuis.

Nouvelles écritures

La bande dessinée ne cesse de bouger et de multiplier ses audaces. Elle abandonne la stricte division dans la page, plus besoin de cases, de traits entre les images, le texte peut s'insinuer partout, trouver de nouvelles façons de se dire.

Déjà chez Tardi s'affichait cette inventivité dans l'exploitation des niveaux du texte. Puis il y a *L'Ascension du haut mal* de David B., ce long récit autobiographique où il raconte son enfance ou plutôt celle de son frère épileptique en nous introduisant dans ce qui se passe dans sa tête avec cette inventivité, cette manière d'organiser les pages, de jouer avec les formes. Ou encore *Fun home* d'Alison Bechdel, ce « *graphic novel* » devenu un classique chez les Anglo-Saxons.

Le roman graphique ? Une expression parfois pernicieuse car elle pourrait sous-entendre qu'il y aurait comme une sorte d'aristocratie de la bande dessinée. Mais outre les petits avantages stratégiques d'édition, avec le roman graphique on pense la bande dessinée dans la dimension du livre complet, il n'y a plus cette idée que chaque page doit avoir le même niveau de densité, alors on peut être très narratif ou très peu, comme dans ce conte oriental *Habibi* de Craig Thompson où l'écriture se fait dessin, où les pages se font motifs décoratifs quasi-illustrations, où le paysage se transforme en écriture, où la langue arabe est explorée dans toutes ses virtualités poétiques et plastiques.

On peut aussi citer *Blue* de Kiriko Nananan, une œuvre audacieuse qui par le minimalisme dans cette histoire d'une amitié amoureuse entre deux lycéennes arrive à tout suggérer à coup de vides, de grands blancs, de masses noires. Et bien sûr Emil Ferris et son formidable *Moi, ce que j'aime, c'est les monstres*, un livre d'une liberté totale, l'idée de raconter comme on veut le faire page après page dans une véritable

polyphonie graphique et textuelle.

Les dessinatrices qui ont pris une place grandissante dans le monde de la bande dessinée depuis vingt-cinq ou trente ans ont souvent abordé la bande dessinée avec moins de codes, moins de réflexes, moins d'habitudes que les dessinateurs.

L'image-cerveau

Et puis à côté de l'image successive, de l'image en métamorphose, il y a en bande dessinée aujourd'hui l'image-cerveau. Une notion que Peeters éclaire par trois exemples : *Là où vont nos pères* de Shaun Tan, fable sur l'exil sans aucun texte qui révèle de nouveaux horizons au récit muet ; *Rusty Brown* de Chris Ware où un long chapitre est consacré à la vie d'un personnage, et chaque page de cette histoire rassemble, résume, métaphorise une année de sa vie ; et *Ici* de Richard McGuire, l'histoire d'une maison, d'un lieu, avec des doubles pages quasi-muettes et un étrange dispositif qui permet d'additionner dans un même lieu des couches d'espaces.

Une définition ?

Alors oui, cette leçon inaugurale convainc qu'il y a bien un génie de la bande dessinée, un génie qui ne s'est pas développé au fil du temps mais un génie propre au médium et qui fait voler en éclat toute tentative de définition et fait entrer dans le champ du 9^e art la gravure avec Lynd Ward et Frans Masereel, la peinture avec Brecht Evens et Lorenzo Mattotti, ou encore Charlotte Salomon, l'expérience plastique avec David Vandermeulen ou encore Dominique Goblet, la bande défilée avec Marietta Ren et son *Phallaina...* et tant d'autres curiosités encore !

Pascale Joncour

Pour revoir cette leçon inaugurale :
<https://www.college-de-france.fr/site/bd2020/Benoit-Peeters.htm>