

La bande dessinée est-elle un art mineur ?

Le laboratoire expérimental de Chris Ware

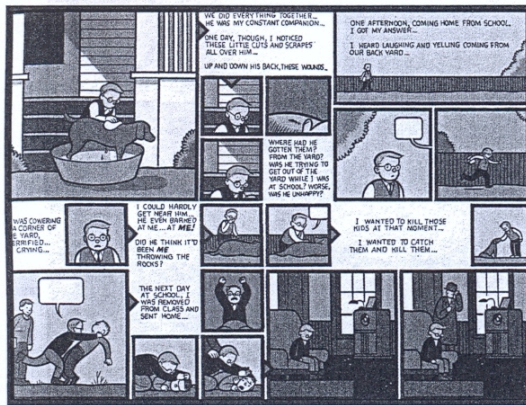
En regard du développement exponentiel des *Cultural studies* dans les pays anglo-saxons, il faut reconnaître que les intellectuels du Continent se sont toujours montrés frileux face aux produits de la culture populaire. Mises à part quelques sorties récentes sur *Matrix* (pour prendre l'exemple le plus criant), l'engouement reste modéré. On sait que le monde de l'art n'est pas privé de zones obscures, « mineures », peu fréquentées par les théoriciens qui font autorité. Dans le domaine des études théoriques, les aspects populaires de notre culture passent facilement à la trappe. Mais qu'entend-on exactement par *populaire* ? Question immense, réponse souvent stéréotypée : ces choses qui plaisent directement, qui se consomment sans grand effort, qui sont accessibles à tous. La bande dessinée, bien entendu. On peut sans se tromper déposer au pied du sapin les classiques indémodables. Au mieux, la bande dessinée est associée au divertissement, au pire, elle est un « art » de digestion.

Pourtant, en marge des maisons d'éditions les plus commerciales, les éditeurs indépendants et collectifs expérimentaux défendent une activité autrement révolutionnaire. Par ailleurs, la bande dessinée de grande distribution n'est pas l'ennemie absolue des auteurs plus novateurs. Sur tout si elle n'altère pas notre capacité à reconnaître les œuvres véritablement expérimentales : « L'immobilisme de la bande dessinée standard qui s'adresse d'abord à des enfants, petits et grands, avides de répétition et de nostalgie rassurante, n'est pas un problème (la sagesse élémentaire conduit davantage à s'en tenir à distance qu'à se lancer dans un travail critique particulièrement vain), mais on ne peut (ré)agir que sur ce qui est en mouvement, et n'est donc pas encore figé » (Christian Rosset). Certains auteurs contemporains versent sans pitié dans les références à la « bande dessinée standard », pour détourner ses ressorts visuels, pour condamner son caractère mercantile, pour réanimer l'intelligence critique du lecteur. En transformation incessante, l'œuvre du dessinateur américain Chris Ware plonge ses racines dans la bande dessinée des années 20-30 – notamment *Krazy Kat* (George Herriman), pour l'anthropomorphisme des personnages animaux. Par contre, les héros des comics traditionnels (*Superman*, en première ligne), qui semblent issus pour Ware d'un ramollissement de la créativité en bande dessinée (à partir des années 40), sont revisités ironiquement dans les pages du dessinateur américain : trop gros, maladroits, incapables de rentrer dans leurs collants, plus ridicules qu'autre chose. En plus, l'« avant-gardisme » décalé de Ware puise abondamment dans la culture populaire. Les différents volumes de *The Acme Novelty Library*, qui rassemblent les aventures de ses personnages principaux (*Rusty Brown*, *Quimby the Mouse* ou *Jimmy Corrigan*), s'inspirent notamment de l'esthétique art déco des catalogues de vente par correspondance de la firme Sears, fondée à Chicago en 1893 (soit 100 ans exactement avant la publication du premier volume de la série de *The Acme Novelty Library*). Le consumérisme amé-

ricain – avec ses codes typographiques ludiques et ses couleurs attrayantes – est contrebalancé ici par la dureté des histoires de Ware, et la solitude dans lesquels sont plongés ses héros désuets.

De part en part, la bande dessinée (d'auteur) relève de l'art contemporain ; elle constitue tout simplement un genre artistique dont nous sommes les contemporains. De plus en plus, elle envahit le paysage culturel. Son actualité est indiscutable ; même l'information peut prendre la forme d'un récit graphique (on pense par exemple aux reportages dessinés de la revue *XXI*). Mais comment est-elle réellement considérée ? Dans le premier numéro de *L'éprouvette* (revue théorique de l'éditeur français indépendant *L'association*), Joann Sfar – sur le ton revanchard qui convient à l'exercice – s'attaque au mépris des amateurs d'art contemporain pour la bande dessinée et s'en moque ouvertement : « Et on s'apercevra que l'art dynamique [= la bande dessinée] est

– supplier le critique d'élaborer un discours intelligent sur leurs productions. Christian Rosset se plaint d'une « anémie critique » dont la bande dessinée doit se relever pour se construire un « fonds réflexif », et une mémoire. La bande dessinée aspire à ce que l'on comprenne la spécificité de son objet, son matériau propre, ses moyens formels. Rien n'est plus difficile puisque les zones prétendues « mineures » de la culture n'attirent pas en masse les théoriciens – et J.-C. Menu de renchérir : « la Bande Dessinée peine depuis un petit quart de siècle à s'inventer une critique intelligente et autonome [...]. Alors même que sa « spécificité » a bien du mal à être circonscrite par cette critique, les artistes du médium concerné y sont encore presque intégralement imperméables. Par rapport au stade où en sont les autres disciplines, la Bande Dessinée en est à un stade primitif. Pas seulement en égard à la pauvreté de sa critique, mais aussi par l'absence d'intérêt, de la part de ses acteurs mêmes, à

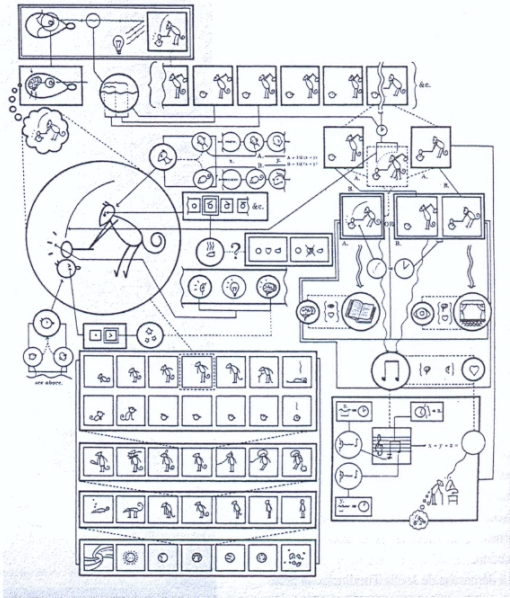


Chris Ware, *The Acme Novelty Library*, n°19, 2008 (extrait).

plus contemporain, plus investi des problématiques de l'époque actuelle qu'il n'y paraît. Comme la bande dessinée raconte presque toujours une histoire, elle confère la plupart du temps une grande importance aux visages, aux personnages, aux cheminement dans un décor spatialisé. Cette persistance de l'anecdote a permis à beaucoup d'esprits obtus d'exclure durablement la bande dessinée des terrains mis en chantier par l'art contemporain. Tant mieux ! ça nous a évité les vernisages au Palais de Tokyo et pendant que les plasticiens perdaient leur âme en acceptant de servir la soupe à Dior, au Pastis Ricard et à d'autres mécènes futiles, nous pouvions travailler tranquilles. Et comme les bandes dessinées relèvent par nécessité historique de l'industrie mercantile, personne ne pouvait nous déshonorer. On partait d'en-bas, du jeu, de la fascination enfantine pour l'image, on racontait des choses et quelle joie à présent de s'apercevoir qu'on sait aussi en parler. Pour ces années de mépris, MERCI ! Avec Joann Sfar et d'autres, la bande dessinée contemporaine élabore son discours interne. Au fond, les artistes ne sont-ils pas les mieux placés pour parler de leur travail ? Pourtant, il manque à la bande dessinée une critique appropriée : les membres de *L'association* n'arrêtent pas de – presque

mettre leur propre langage en perspective avec quoi que ce soit d'autre (et même avec sa propre Histoire). Finalement, à suivre Menu, il faut s'en réjouir. Dans son archaïsme, la bande dessinée est résolument moderne : peut-être est-elle même l'endroit « où peut se jouer une dernière partie de modernité : une revanche ». À l'égard de la littérature ou des arts plastiques, on entend volontiers parler de « fin de l'art », de « mort des avant-gardes » ou de « postmodernité ». La bande dessinée échappe à ces tristes mots. Son immaturité la protège : elle peut continuer à innover sans qu'on lui sape le moral.

La bande dessinée a beaucoup à nous apprendre sur l'image en général. À se pencher sur les planches de nos dessinateurs fétiches, on découvre à quel point la case ne fonctionne pas en régime autonome mais s'intègre à un agencement lui donnant sa force. De ce point de vue, Chris Ware expérimente une multitude de combinaisons différentes : des cases énormes, minuscules, rondes ou carrées, sans titre, avec des bulles, horizontales ou verticales, s'imbriquant les unes dans les autres ou s'organisant en constellations autour d'une case centrale. Finalement, ne cherche-t-il pas par là l'expression graphique du fonctionnement même de l'imagination humaine ? Ce serait



Chris Ware "The comics Language", *The Acme Novelty Library*, n°6, 1995 (extrait).

ambitieux. Néanmoins, ces procédés indiquent la nature de l'image : lorsqu'elle tombe sous nos yeux, celle-ci ne reste jamais totalement isolée. Aussitôt, elle entre en résonance avec l'univers visuel de celui qui la capte. Comme dans un musée : on peut difficilement voir un tableau indépendamment de ceux qui sont exposés dans la salle précédente. Lorsque l'on découvre une image, on la rapporte aussitôt aux éléments de notre musée mental imaginaire (dont les collections sont hétéroclites : images issues de l'enfance, de la publicité, des voyages, des institutions d'art, etc.). Quelle qu'elle soit, l'image qui surgit sous nos yeux tire sa signification d'un réseau dans lequel elle s'inscrit. Les images opèrent par contact et par contraste. Elles se grippent ; elles se contaminent les unes les autres.

La bande dessinée est un art bâtarde. À l'exception de sa version muette (qui déploie ses propres ressources narratives), on sera toujours pris avec ce médium dans le tissage particulier de deux forces signifiantes : celle de l'image, celle du mot. La bande dessinée s'appuie sur un double discours entrecroisé. Du coup, ses forces critiques sont multipliées. En effet, si l'image peut travailler à renforcer le discours langagier qui court de case en case, elle peut aussi trahir sa signification en montrant autre chose. Et à l'inverse, le mot peut infirmer l'évidence de l'image. Parfois, c'est presque un duel qui s'engage.

Les constructions de Chris Ware apparaissent trop cérébrales au lecteur pressé. On ne sait pas toujours où porter le regard, ni dans quel sens commencer à lire (parfois, l'auteur laisse des instructions). Il faut bien se bricoler une méthode et s'engager

dans l'histoire. Avec Ware, l'expérience de lecture retrouve toute son essence ludique ; d'ailleurs, certaines planches s'organisent presque sur le modèle d'un plateau d'un jeu de société farfelu. Le jeu consiste à fabriquer du sens en associant entre elles les vignettes et en recherchant des trames inédites. Au bout du processus, naturellement, l'émotion vient.

Si la bande dessinée est malheureusement encore considérée comme un art mineur, elle tire sa puissance novatrice de sa jeunesse. Dans les marges de l'art contemporain, elle ne cesse de dérouter son lecteur, de secouer ses préjugés, de ranimer sa curiosité. Comme à chaque fois que l'on transgresse les limites policières des territoires des Beaux-Arts, on s'aperçoit que l'expérience peut être féconde : la bande dessinée transforme et affine notre conception de l'image et du style. Décidément, le neuvième art produit des effets majeurs.

Maud Hagelstein

Bibliographie

- « L'art de masse n'existe pas », *Revue d'esthétique*, 1974, n°3/4.
- Christian Rosset, « Avis d'orange en fin de journée », *L'éprouvette*, n°1, pp. 161-171.
- Jean-Christophe Menu, « Avant-garde et ultracritique », *L'éprouvette*, n°1, pp. 172-186.
- Annabelle Dupret, « Dans l'arrière-cour de l'art contemporain », et de l'industrie culturelle, ça travaille ! », *Fluxus*, n°50, p. 12.
- Chris Ware, *Acme Novelty Library*, n°19, Fall/Winter 2008.
- Daniel Raeburn, *Chris Ware*, Yale University Press, « Monographs », 2004.