

ANTHROPOGENIES LOCALES – SEMIOTIQUE

LA BANDE DESSINÉE, UNE COSMOGONIE DURE

La bande dessinée semblerait avoir été possible depuis qu'existent des images. Or, elle ne se décide qu'en 1905, avec le Little Nemo de Mac Cay, révélant et confortant le début de ce que l'Anthropogénie appelle le MONDE 3, celui du discontinu. On pourrait croire aussi qu'elle peut aborder des thèmes quelconques. Or, aujourd'hui centenaire, elle s'en est tenue à une gamme de thèmes strictement délimitée, ce qui explique que Little Nemo la précontient tout entière. Deux raisons d'intérêt pour l'anthropogénie. D'autant que ses thèmes sont justement anthropogéniques.

«L'autre jour je parlais d'évolution avec une paramécie...
et aussi de l'inégalités des tailles»

Jejj Jones, Idyl

Ce qu'on nomme communément la bande est une pratique artistique dont la définition est stricte et l'envergure étroite.

1. Définition

La bande dessinée procède de cadres en suspension dans le blanc de la feuille de dessin, et pour finir dans le blanc nul de la page imprimée. Ce multcadre aéronef, fait habituellement de cadres juxtaposés, mais parfois aussi de sous-cadres, attire un dessin, c'est-à-dire les mouvements d'un instrument léger, crayon, plume, pinceau, animé principalement par l'index humain, membre aux commandes sensori-motrices directement corticales (distales), rapides et très différenciées, tout comme celles de la langue humaine. Pour autant, non seulement il accueille des images, mais les suscite, et pas n'importe lesquelles. Imagé et imageant, comparateur et substitutif, comme tout multcadre, il engendre impérativement des transformations, soit au sens large de changements à l'intérieur d'une forme, soit au sens strict de passages d'une forme à une autre, ou catastrophes. Mais, voguant dans le blanc nul, il est plus typiquement mutationnel et permutationnel.

Ce cadre-là appelle la géométrie au sens courant, qui s'intéresse à des figures égales (que d'architectures détaillées dans les bandes dessinées !), mais tout autant ou davantage il implique la topologie différentielle, c'est-à-dire l'étude des formes, de leurs déformations, de leurs limites, de leurs mutations catastrophiques, et où la simple cinématique, enregistrement de positions, se complète d'une dynamique impliquant de vraies forces : jusqu'où une forme peut-elle changer tout en demeurant elle-même ? Quand un pli devient-il une poche ? à partir de quel point l'avalable est-il avalé, digéré ? Quand une branche qui plie devient-elle deux branches, une qui reste sur l'arbre et une qui tombe ? Où passe la frontière du dedans et du dehors ? Quand un cou de singe s'allonge jusqu'à devenir un cou d'homme, ou l'inverse ? C'est là le domaine du domaine du *monstrueux*, si l'on presse l'étymologie : le monstre est ce que l'on montre, de «monstrare», montrer, mais aussi de «monere», prévenir en raison d'une étrangeté ; et toute transformation ou mutation est étrange. A moins qu'on préfère dire que c'est le domaine du grotesque, étymologiquement de ces métamorphoses bizarres que le travail des éléments opère inlassablement dans les grottes.

Si la considération scientifique des transformations et des mutations est cosmologique, leur pratique naïve dans la bande dessinée est cosmogonique. Cosmogonie des astres pour *Vuzz*, cosmogonie d'un bureau pour *Gaston Lagaffe*. Alors, la BD serait-elle seulement le retour à Hésiode ou à Homère ? Un peu d'histoire montre que non.

2. La situation historique

Techniquement, la bande dessinée était possible dès l'invention de l'écriture, il y a cinq mille ans. Au fond, étant cadres, elle est même en route depuis trente-cinq mille ans, depuis qu'avec l'élimination des derniers Néandertaliens, *Homo sapiens sapiens* a achevé d'instaurer dans l'univers proche cette chose extraordinaire qu'est la station debout, la stature activant vestibulairement l'angle droit au sol, qui, repris par les mains planes à bout de bras étendus en symétrie bilatérale, matérialise trois plans orthogonaux entre eux, et en particulier le plan vertical transversal, lequel, confirmé comme plan par la vue colorée des primates étendue maintenant à 180° tête immobile, est devenu le lieu privilégié des substitutions, comparaisons et possibilisations que nous appelons le domaine technique, puis des conventionnalisations que nous appelons le domaine sémiotique, bref presque toute la culture. Quand les céréales sauvages furent assez domestiquées pour donner lieu à des lotissements de terres et à des stockages urbains, l'axe des x et l'axe des y, bien marqués dans les relais optiques des primates et appuyés par requerra approximative de notre nez et de notre arcade sourcilière proéminents, se conclurent en un rectangle fermé par quatre angles droits. Cadres au sol. Cadres sur les murs. Encadrements du dessin connu depuis les cavernes. Cadres des écritures appelées par les computations de l'agriculture stabilisée. Il y avait des papyrus, des tablettes de cire et des styles. Alors, pourquoi pas de bandes dessinées ?

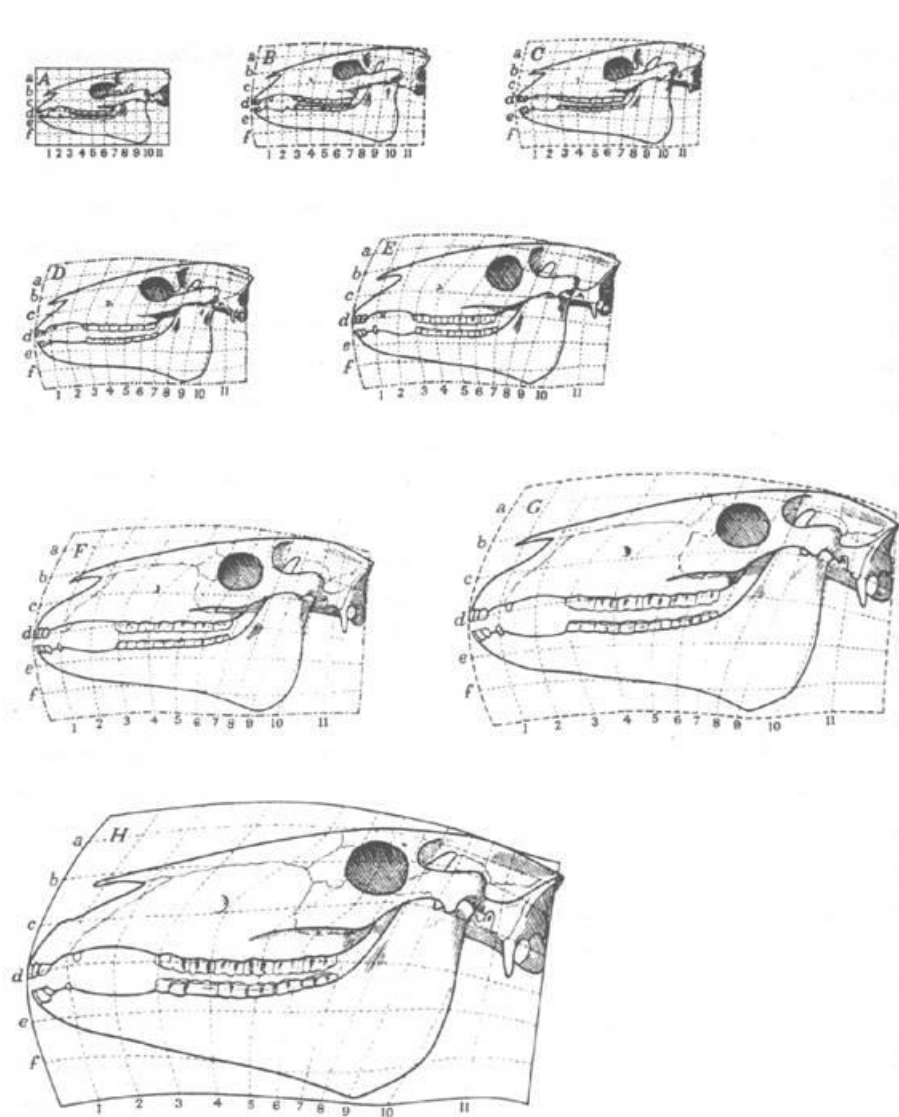
Car il faut voir que, si les Egyptiens juxtaposent des cadres où les personnages sont souvent accompagnés de paroles, si les Médiévaux renouvellent cette pratique dans les prédelles avec leurs phylactères, ni les uns ni les autres ne font des BD. Ils déploient en effet un principe éternel, Soleil-Râ ressuscitant chaque matin sur le Nil, Providence omnisciente dont les événements du monde ne font que réaliser le grand dessein. Les multicadres anciens construisent des mansions, des demeures, des stations, des stanze. Rien là de cadres flottant dans le blanc nul. Au contraire, le blanc de ces dispositions est une armature architecturale, cosmique au sens strict (cosmos = *mundiis* = ordonné). Les métopes et les frises du Parthénon sont dynamiques, mouvantes, non mutationnelles. Encore croirait-on que l'imprimerie du XVI^e siècle provoquant autour de ses gravures un blanc de réserve dût inciter à faire des comic-strips et des comic books, d'autant que les Renaissants et les Baroques aimaient les monstres (les *monstranda* et *monenda*) et les grotesques. Mais qui eût dessiné ? Durer ? Rembrandt ? Fragonard ? Goya ? Non, à ce moment la BD était techniquement, mais pas mentalement possible. Alors, que s'est-il passé pour qu'elle surgisse et se répande si puissamment après 1900 ?

Les justifications historiques sont toujours hasardeuses, mais il est difficile de ne pas songer ici à la photographie, qui a révolutionné la vision humaine depuis 1850, en introduisant au moins six espèces de cadres. Un cadre d'empreinte et un cadre de visée s'y sont distingués spatialement dans les appareils ordinaires, temporellement dans les appareils reflex. D'autre part, le cadre d'empreinte a montré qu'il pouvait fonctionner comme indexateur des contenus de l'image photonique (Cartier-Bresson) ou comme sa simple limite (Ansel Adams). Enfin, les recadrages de l'imprime furent soumis tantôt au plein de la page, comme y insiste le terme français de « mise en pages », tantôt à son détour et à son feuillettement, comme le suggère le terme anglais de « *layout* ». A travers tout cela un même objet apparut sous des angles et des distances déroutants au point de bouleverser les notions de substance et d'événement, du Même et de l'Autre. La photographie disloquait le cosmos-monde, et proposait l'univers (le tourné vers l'un) comme une panoplie d'états-moments sans retour. Qu'on ajoute la légèreté et le bon marché de la photo indéfiniment multipliable, par opposition au poids du tableau et à la singularité du papier à dessiner, et il n'est pas interdit de voir poindre dans le multicadre du pêle-mêle (le mêle-mêle), de l'album (la tablette blanche), du magazine (le bazar hétéroclite) le multicadre BD, nageant, volant lui aussi dans le blanc nul. Ce blanc, annulation de toute continuité, fut pour l'humanité un traumatisme. Tendait à Valéry les épreuves du *Coup de dés*, dont le *layout* le thématise, réduisant ainsi l'univers et le langage à « RIEN... EXCEPTE... PEUT-ETRE... UNE CONSTELLATION », Mallarmé s'exclame encore en 1897 : « Est-ce que je ne suis pas fou ? Trouvez-vous que ce n'est pas un acte de démence ? »

Cependant, les photos sont des empreintes photoniques fixes sous le regard, donc ostensiblement des *indices*, seulement indexables par l'éclairage et le grain, et surtout par le cadrage. Comme tous les indices, surtout indexés, elles ont ainsi une temporalité insistante, hésitant entre le présent et le passé, entre l'empreinte et l'empreint. Le cadre photo est donc doublement différent du cadre BD : parce que c'est ostensiblement une image physique, une empreinte, non une image sémiotique, fruit d'un dessin ; et aussi parce qu'étant une image physique ostensible, sa temporalité insistante n'est justement pas mutationnelle.

Quant au cinéma, né en même temps que la BD, s'il n'a pas l'insistance des indices de la photo, puisque pour des cerveaux d'animaux chasseurs visuels ses empreintes photoniques volatilisent leur caractère indicial dans leurs mouvances, il crée cependant pour ces mêmes cerveaux une autre insistance, celle de la séquence, que la division en plans ne fait que

confirmer. Or, par le blanc nul, la BD est mutationnelle, non séquentielle. Resterait donc, pour en comprendre la naissance, à invoquer les dessins animés, qui lui sont vraiment consanguins, s'il est vrai que McCay a pleinement créé les deux. Mais *Gertie The Dinosaur* vient après *Little Nemo*. Il faut donc regarder plus loin que la photographie et la cinématographie pour comprendre comment la BD se déclenche vers 1900.



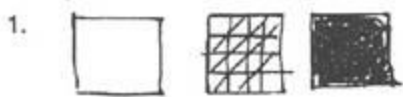
Du crâne de l'Hyracotherium (A) au crâne du cheval (H) en passant par plusieurs stades intermédiaires reconstitués (On Growth and Form; première édition : 1917).

On prendra en compte que depuis 1850 aussi commence à s'affirmer l'idée d'évolution par voie de sélection naturelle, et donc moyennant des coïncidences qui déroutent les métamorphoses continues du transformisme goethéen. Evolution des espèces végétales et animales, évolution des civilisations et des individus, évolution des logiques. Au lendemain de 1900, les caractères et les conduites, principes stables de la tragédie, de la comédie et du roman traditionnels, deviennent les comportements du behaviorisme, toujours parcellaires ; les civilisations cessent de s'enchaîner linéairement, comme chez Hegel et Comte, pour devenir chez Spengler {1914-1918} des «formes» non conciliables ; Hugo De Vries voit les espèces apparaître et se sélectionner au hasard de mutations génétiques ; depuis Russel et Whilehead, la logique n'est plus le fruit d'une Raison éternelle et se construit au gré d'axiomes mutables ; une topologie différentielle intuitive devient principe de l'ontogenèse et de la phylogenèse dans *On Growth and Form* de D'Arcy Thompson, sans cesse réédité depuis 1917, et dont le titre, pris en rigueur, pourrait servir de sous-titre à toute étude pertinente sur la bande dessinée.

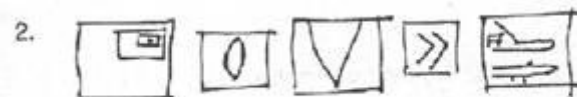
Alors, en quelques décennies, les vignettes d'Andy Capp et des Peanuts articulèrent les combinaisons saugrenues du comportement, celles de Quick et Flupke bondirent au gré des paradoxes logiques, celles de la collecte du monde par Tintin et Corto Maltese enregistrèrent et révèrent les hétérogénéités irréductibles des civilisations. Le multicadre mutationnel BD fut même associé à deux conceptions successives de l'évolutionnisme. McCay semble croire encore à une évolution biologique et sémiotique avançant par orthogenèse, c'est-à-dire par développements linéaires, avec des hypertélies. Depuis 1960, après les critiques de l'orthogenèse et les débuts de la biologie moléculaire, et en même temps qu'éclataient les substitutions techniques et les prothèses sémiotiques de tous ordres (surtout informatiques) et que la topologie différentielle intuitive de D'Arcy Thompson se mathématisait avec René Thom, on voit Moebius, Druillet, Franquin, Tardi, Crepax, etc., illustrer, conjointement avec la science-fiction, un évolutionnisme de plus en plus polymorphe, où la compatibilisation locale et transitoire des éléments peut aller jusqu'au brouillage, voire à ce que Franquin appelle résolument, dans une page de garde des *Idées noires*, un cancer. Dans *Le Génie des Alpages*, les organes des corps sont aussi substituables que les pièces des machines et les bricolages sémiotiques. La complexité, si chère au classicisme et au romantisme, a fait plaça à la complication.

3. La structure visualisée

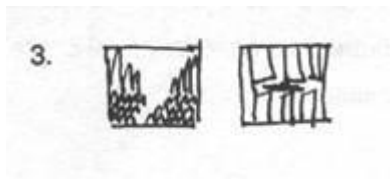
De la bande dessinée jusqu'à ce jour, car tout avenir est inconnaissable, risquons-nous à visualiser la structure (ensemble de relations et d'éléments auxquels ces relations s'appliquent) avec ses développements principaux.



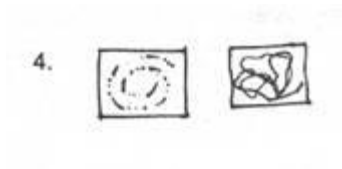
1. Grille plus ou moins serrée, allant jusqu'au contre-jour (Pratt) et à la case noire («Bruxelles la nuit» dans Quick et Flupke) ou blanche. Brouillards givrants (Le Démon des glaces). Solarisations (Pratt). Flaques huileuses (Bilal). Pointillés et tramés divers, favorisés par l'imprimé et se substituant aux traits et aux taches. Apparitions et disparitions progressives : à partir de quand un objet tramé est-il identifiable ou noyé ?



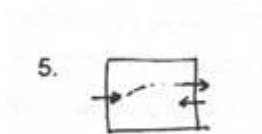
2. Trou où l'on tombe. Architecture concentrationnaire. Sous-cadres (*Hamlet* par De Luca). *Histoire d'O*. Vertiges physiques et érotiques. Bouche avalante et digérante. Ejection, défécation. *Transperceneige*. Revêtement, déguisement sous la peau d'autrui. Fusion des variables externes et internes des systèmes coaptés («Un écrou ! Tu as trouvé un écrou ! ça, c'est une coïncidence !», *Idyl*). Bouts de message à rassembler (*Le Secret de la Licorne*).



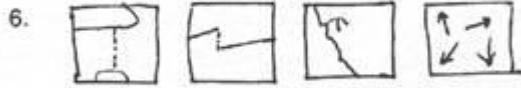
3. Flots. Foule pullulante. Rochers cellulaires. Files de pierres tombales ou de colis. Gratte-ciel. Racines, arborescences, écailles, annelures, trompes d'éléphants, pseudopodes d'animaux. Ecrasements, mastications. Réduplications (Dalton, Dupond-t, Schtroumpfs). Cancer (Franquin).



4. Maelstroms. Combats tourbillonnants. Gourdin tournant. Personnages chewing-gum se retournant en toutes directions (Marsupilami, Lucky Luke). Rondes et accouplements (Milou et le perroquet}.



5. Regardant regardé (couverture des *Cigares du Pharaon*, où le mort saisit le vif). Attrapant attrapé. Collisions frontales, latérales, tangentes. Bâtons et fusils menaçants. (Peu ou pas d'irruptions verticales, qui détruiraient l'intercadre du strip).



6. Surplombs divers (marteaux, massues, rochers ou noix de coco bombardant le passant). Collisions verticales. Fractures ou sections actuelles ou virtuelles. Vertige en raison d'un support fragile. Explosions (catastrophes généralisées).



7. Raccourcis perspectifs. Perspectives proliférantes. (Mais sans formes réversibles. A fortiori, la réversibilité paradoxale à la Escher est incompatible avec le multcadre mutationnel).



8. Changements de points de vue : $a \rightarrow b$, $b \rightarrow a$. Deux bouts de la lunette. Dedans-dehors. Alterne-interne. Ruban de Moebius. Noeuds divers {lesquels sont à la topologie ce que le triangle est à la géométrie). Tapis roulé dessus-dessous de l'océan (Fred). David et Goliath inversables. Ombres et pleins inversables (*Idyl*). Micromégas. Le rocher devenant texte. Le A de l'Atlantique.



9. Généralisation des procédés précédents au niveau du multcadre, créant des pistes confirmées, brouillées, rétrogrades, buissonnantes, gluantes, permutantes : rotations de McCay, archipels de Pratt, pages flaques de Bilal. Le gag comme «chréode» (Waddington), ou suite réglée de catastrophes (Thom).

On aura remarqué que tous ces développements se trouvent dans *Little Nemo*, qui est ainsi la *Divine Comédie* de la BD. De même que Dante saisit et exploite du premier coup toutes les implications de la nouvelle langue italienne, qui se prêtait sans doute à ce rapt, de même un cerveau génialement perspectiviste et du reste survolté par la rencontre d'un furieux pédagogue perspectiviste, Goodeson, perçoit dès 1905 quasiment toutes les implications de la structure BD, laquelle se prêtait sans doute aussi à un pareil coup de filet initial en raison de sa décision et de son élémentarité.

4. Le dessin

On le voit, comme les autres structures artistiques, la structure BD détermine tous les aspects de ce qu'elle engendre : dessin, langage, graphie, personnages, thèmes, humeur du lecteur et de l'auteur, et nous avons volontairement mêlé tout cela dans la revue de ses développements. Il faut maintenant regarder ces aspects un à un, en commençant évidemment par le dessin, et la façon la plus solide de le faire est sans doute de répertorier les ressources du dessin le plus complet, celui du peintre dessinateur, en marquant chaque fois comment le dessin BD les reprend, les exalte, les exclut ou les déplace. Retenons-en sept.

1. Le *dessin discourant*, celui des enfants et des Aztèques du *Codex Mendoza*, désigne analogiquement et digitalement les objets par quelques-uns de leurs caractères (traits, taches, valeurs, couleurs) typiques, et les actions par des juxtapositions plus ou moins empiriques ou réglées de ces caractères. La théorie computationnelle de la vision donne à penser que pour les traits ces caractères se réduisent à peu de chose, voire à quelques déterminations du cône généralisé (David Marr, *Vision*, Freeman, 1983). - Dans la bande dessinée, le dessin est en général éminemment discourant. Chez Andy Capp, il a pu donner lieu à des unités distinctives presque constantes, qui font songer aux phonèmes du langage, bien qu'elles ne composent pas les unités significatives par leurs simples successions, comme les consonnes et les voyelles, mais par leurs positions et proportions. Sans aller si loin, les premiers jets d'Hergé sont souvent «écrits» d'un trait

continu, en une sorte de graphie cursivement discourante, que Comès maintiendra jusque dans ses états définitifs.

2. Le dessin dynamique fait éprouver les mouvements des objets en en figurant les parties, une première à l'instant T0 (t zéro), une contiguë en T1, une ennièmement contiguë en Tn. Ainsi, saisis par des cerveaux sélectionnés à la fois pour la captation animale des mouvements et pour la totalisation synchrone de la technique, les traits immobiles jaillissent en succession cinématique et dynamique et contractent la durée. Cette ressource est partout présente dans le multcadre BD, mais avec la particularité que le mouvement y fait place souvent à la mutation. Un dessin BD n'a pas à être aussi dynamique qu'un Rubens. Pratt et Bilal montrent que mutation et stagnation voulue ne sont pas incompatibles.
3. Les effets de champ perceptivo-moteurs du graphisme, comme l'effet de Müller-Lyer, (—, >—, <—, ←—→) peuvent correspondre à des effets semblables dans l'objet, et par là les désigner. - Il suffit d'un coup d'oeil sur les neuf développements de la structure BD pour voir qu'elle se prête à ce procédé, mais en soulignant la topologie différentielle incluse dans ces étranglements, déploiements, girations, etc.
4. Depuis la Grèce, puis l'Inde, la Chine, le Japon, le graphisme perspectif s'ajoute aux trois procédés précédents, connus depuis les cavernes, en exploitant la profondeur construite par des cerveaux de primates techniciens à partir de trois lignes divergeant d'un point : <. - Cette ressource est si consanguine au cadre en général et même au multcadre mutationnel qu'elle est souvent initiale dans la création BD, de Little Nemo à Urbicande, d'autant qu'elle s'éclaire des formidables raccourcis de la photographie.
5. Le dessin morphogénétique, celui de Vinci, Durer, Goethe, rend «l'auto-engendrement d'un rocher, d'une feuille, d'un membre d'animal, en utilisant les quatre procédés précédents au profit de la topologie différentielle activée dans toute croissance. - Cette démarche, déjà présente dans les cavernes, est active en BD, où il est aussi question d'auto-engendrement, mais ces derniers y tiennent moins en métamorphoses romantiques, continues, qu'en mutations orthogénétiques et non orthogénétiques, discontinues. Le démonisme goethéen reste d'un classicisme extrême en regard d'une BD.
6. La trace de l'effectuation graphique, depuis le baroque, peut traduire ou trahir l'engagement existentiel du dessinateur, en particulier sa pratique des modes d'existence, c'est-à-dire des rapports qui prévalent entre les régimes exotropiques et endotropiques de son cerveau dans les couples sérieux/jeu, bluff/soumission, exploration/coquetterie, rêve/rêverie. - Cette fois, le dessinateur BD se sépare résolument du dessinateur peintre. En effet, la présence de son «existentialité» distrairait de la mutation comme telle, en créant une temporalité insistante. La mutation pure exige un graphisme constant, quitte à ce qu'un même auteur pratique plusieurs constances, comme Moebius-Gir.
7. Enfin, tous les effets précédents peuvent se totaliser dans des effets de champ universels (ou dans des effets du champ universel), réalisant plastiquement des dosages singuliers à l'intérieur des catégories universelles d'énergie, d'information et de temporalité : compact/diffus, extériorisé/intériorisé, continu/discontinu, etc. Ces effets de champ perceptivo-moteurs peuvent être appelés vision du monde ou fantasme fondamental d'un

artiste, mais mieux encore son sujet pictural, sujet sculptural, sujet architectural, sujet poétique, sujet musical, sujet chorégraphique. Dans le dessin, ce «sujet» plastique, qu'on distinguera soigneusement du sujet scénique, tantôt cohabite encore avec des objets et des événements, créant avec eux des tensions elles-mêmes singulières (chez les grands peintres figuratifs), tantôt s'en dispense ou presque (chez les grands peintres abstraits). La structure de la BD exclut ces effets de champ universels ou les estompe. Introduire dans une case de Tintin au Congo quelque chose du sujet pictural de Goya, ce serait encore une fois susciter une temporalité insistante détruisant la fonction mutationnelle.

Après ce parcours des ressources du dessin BD, reste à le situer dans la distinction anthropologique fondamentale entre signes pleins, index et indices.

- (a) Il est assurément un signe plein, donc un signe à désigné déterminé, par la pratique des ressources 1, 2, 3, 4, 5, bien que les mutations y rendent les désignés problématiques au point d'obliger souvent à munir les personnages d'un sous-objet distinctif (collier, houppe, etc.) pour baliser le décodage.
- (b) C'est un peu, très peu, un indice, puisque sans doute l'auteur s'y trahit (la manière claire d'Hergé indique un homme d'ordre, etc.), mais nous venons de voir qu'il doit y effacer sa propre existence au profit du graphisme constant exigé par le dessin mutationnel.
- (c) En vérité, dans le dessin BD, où chaque trait est intercase, il s'agit surtout d'index, c'est-à-dire de vecteurs indiquant des orientations, des directions, des distances, des articulations, indépendamment d'un désigné déterminé. Au début, Hergé ne se gênait pas pour matérialiser ces indexations par des pointillés, qui ne disparaîtront plus tard que parce que son dessin sera devenu tout entier indexateur. Par leur élision du désigné, donc leur désignation de fins vagues, les index induisent le sacré ou ses tenant lieu. Il faudra s'en souvenir quand nous considérerons les thèmes de la bande dessinée.

Quant aux quatre moments de la structuration de l'espace (et donc du temps) qui résument l'essentiel de l'histoire humaine, et qu'on peut figurer dans le strip suivant :



il va de soi que le dessin BD ne saurait travailler par «formes» au sens grec (c), c'est-à-dire en distribuant des «touts» se détachant sur des «fonds» et constitués de «parties intégrantes». Par contre, il offre un mixte paradoxal des trois autres moments : la structuration par vecteurs (b), qu'ont inaugurée les empires primaires (Égypte, Précolombiens, etc.), dont on sait la fortune comme archétype BD ; la structuration par éléments vitaux (a), celle qui depuis les cavernes a organisé partout l'espace-temps, hors de la Grèce et des empires primaires, par

agréations contiguës et pulsatoires (tout le Far West de *Lucky Luke* est construit de cette sorte) ; la structuration par éléments fonctionnants (d), laquelle depuis Degas organise l'espace moderne sans centration globalisante ni contiguïté pulsatoire (traits et thèmes de *Major Fatal* s'éclairent mutuellement à cet égard). Lorsqu'on s'interroge sur le mélange de modernité et d'archaïsme de la BD, c'est sans doute par ce paradoxe qu'il faut commencer.

Enfin ne perdra-t-on pas de vue que, si n'importe quel dessin est traits et taches, avec ou sans couleur, et créant des valeurs, la « mutationnalité » du dessin BD l'invite, pour éviter les résonances en profondeur, à réduire ses couleurs à des aplats et ses valeurs à des tramés sans guère de nuances.

5. Le langage

Il va de soi que ce dessin très discourant et indexateur appelle souvent un texte, et un texte du même type que lui, c'est-à-dire multcadre et mutationnel sémiologiquement, syntaxiquement et phoniquement selon les neuf développements de la structure BD ; 1. (Dé)cryptage ; 2. Echo ; 3. Agrégation ; 4. Tournoiement ; 5. Collision ; 6. Menace et cassure actuelles ou virtuelles ; 7. Multiplan ; 8. Inversion, implication ; 9. Piste confirmée, infirmée, brouillée, etc. Pareil texte est archaïquement exclamatif (l'exclamation est le commencement du langage, pense Valéry) ou au contraire très uni, style reporter, mais toujours sémiologique. C'est-à-dire qu'au lieu de s'effacer au profit d'un désigné, lequel est généralement d'une banalité désarmante («Tire ! Gringo, je t'aime !») il s'exhibe lui-même comme objet grotesque ou monstrueux, esclave tantôt de ses dérapages tantôt de sa stéréotypie médiocre ou grande gueule. Hergé écrit aussi sémiologiquement que Molière.

La graphie suit ce type de texte, analogique (VRRRROUM) ou digitale à son tour, avec ceci que, même dans ce dernier cas, elle transgresse souvent la séparation des syllabes et des mots : mutation oblige. En tout cas, subordonnée au dessin, elle prend place dans des bulles, en sous-cadres rectangulaires souvent gondolants, mais parfois aussi franchement polymorphes, dans les sonorisations de Franquin. Bulles en tout cas si dessinantes, si multcadres elles-mêmes, qu'il fallait bien s'attendre à ce qu'un jour elles finissent par se substituer à l'image, ou être l'image, comme chez Schulz.

6. Les thèmes, les histoires, les «personnages»

On voit maintenant se délimiter l'aire de jeu, toute cosmogonique, des thèmes BD :

1. La force aéronef, c'est-à-dire flottante dans le blanc nul : Tarzan, Flash Cordon, Spiderman, Les lois de l'apesanteur.
2. Les germinations géologiques, végétales, animales, techniques, sémiotiques : McCay, Moebius, Vaughn-James.
3. Les renversements simples : Andy Capp, Peanuts.
4. Les renversements généralisés : Lagaffe, Idées noires.
5. Les duplicités historiques, passées (Soldat inconnu) ou futures (Major fatal).
6. Les duplicités géographiques : Hergé, Pratt.
7. Les quêtes indéfinies : Arzach, Incal, Vuzz, Urbicande.
8. Les paradoxes logiques et métaphysiques : Quick et Flupke, Idyl.
9. L'érotisme soft, hard, grotesque: Histoire d'O, Echo des Savanes, Gotlib. - C'est vrai que, par structure, la BD ne saurait être vraiment ni obscène (comme le grain photographique), ni pornographique (comme les stimuli-signes plaqués de la photo), ni sexuelle (comme les plénitudes «réalisatrices» des séquences cinéma), ni perverse (comme les inversions de la littérature), ni érotique (comme les allusions et décalages de la littérature). Mais «érotique» est sans doute le moins mauvais mot pour un genre aussi explicitement sémiologique que la BD.

Ces thèmes engendrent naturellement des histoires, étymologiquement des quêtes d'intelligibilité, de pénétration ('histoirein' est de même racine que 'eidenai', savoir, et que l'anglais 'wit'). «J'ai tout de suite trouvé l'image avec les chevrons Citroën. Il fallait que je trouve l'histoire qui y mené», dit Moebius, qui décrit ainsi de la façon la plus précise le processus d'invention de la BD : un élément déclencheur, ici imposé par la commande ; son image dans un cerveau «bédésinant», donc avec ses résonances et ses soubassements archétypaux ; le parcours de quête (historia) des tenants et aboutissants cérébraux de ses archétypes, leur genèse. Bref, faire une publicité en BD pour Citroën, c'est trouver la cosmogonie du sigle Citroën. On aura remarqué que dans les histoires de ce genre, le futur même est passé. Comme l'an 2023 de *La Foire aux immortels*.

C'est qu'il ne saurait y avoir ici de vrais événements, lesquels é-viennent { comme chez Stendhal), ni de vraies aventures, lesquelles ad-viennent (comme chez Jules Verne), avec leur entraînement causal, leurs séquences romanesques ou cinématographiques, avec des hauts et des bas, voire des climax, toutes choses à quoi répugnent les mutations séparées par le blanc nul. *Little Nemo* est l'exemple originel de transformations incessantes où il n'arrive jamais rien, comme dans la rêverie et le rave, où seulement se suivent les mutations topologiques seulement interrompues par le réveil (*L'Histoire d'O* éludera même le réveil). *Tintin au Congo*, bande exemplaire pour tant de lecteurs, est une pure suite à suivre (plutôt qu'une série à sérier) d'objets éclatants, de topologies éclatantes, avec leurs classes d'homéomorphismes et d'allomorphismes, entre un départ et un retour avant un redépart, sous la menace d'un bandit déclarativement sémiologique (faisant roman policier). S'il y a en BD des histoires mutationnelles, des quêtes archétypales, il n'y a pas de narration ni de récit, sinon pour celui qui en parle, et donc justement les narre, les ré-cite, les r-aconte.

Naissent alors les «personnages» BD, ces invariants aussi neutres que possible permettant d'enchaîner les mutations et transformations graphiques et langagières autodéclenchées. Leurs noms marquent assez leur impersonnalité : Little Nemo (le petit qui n'est personne), Idyl (eidyllion, la petite forme, la petite poésie fugitive, mais fatalement enceinte de toutes les mutations), Tintin ! («allez vous faire fichtre !»), Lagaffe, Soldat inconnu, Silence, Maltese (de file inclassable), Vuzz, Horus-Nikopol... Invariants si non-personnels qu'ils sont multipliables ou reduplicables à merci : deux Dupont-d, quatre Dalton, dizaines de Schtroumpfs et de petits hommes verts, parfois avec des têtes de rechange, ou sans visage, Manu-Manu (dont la distance avec la *Main enchantée* de Nerval montre bien la mutation BD).

7. Le «cômos» des comics, le lecteur et l'auteur

Somme toute, il y a plusieurs espèces de comique, cette activation sémiologique où l'homme relativise ses désignants et ses rôles sémiotiques : (a) la comédie, ou démontage sémiologique d'une société artisanale rationalisée, grecque, romaine, française ; (b) l'ironie, visant la sémiotique d'un individu ou d'un groupe ennemi, dont on se désolidarise ; (c) l'humour, relativisant la sémiotique humaine dans une généralité telle qu'on s'en perçoit solidaire non sans tendresse ; (d) le banquet satirique (kômos), puis le drame satirique, tout en transgression des codes ; (e) le grotesque, qui s'excite des mutations plastiques et langagières comme d'un phénomène d'univers, chez Hugo ou Claudel, poètes des monstres.

Pour l'animal sémiotique, et donc implicitement sémiologique qu'est l'homme depuis la prime enfance, le grotesque des comics est si universel et si solitaire, si évident et si savant, si véridique et si détaché, qu'il n'implique pas nécessairement le rire, mais seulement un intense et fondamental mélange de feinte et d'exultation, de stimulation mentale et de subversion, qui est sans doute le comique initial et profond, philosophique. Car seule la variation est vraie, et toute allégation de permanence - qu'elle soit lyrique, tragique, romanesque et même comédienne - est mensonge.

D'où la situation très particulière du lecteur de bande dessinée. Non pas engagé dans un événement réel ou imaginaire, ni par une thèse, ni par des personnages consistants. Mais sans cesse capté et recapté, de 7 à 77 ans, comme tout vivant qui naît, croît, dépérit et meurt, par tous les avatars du Même et de l'Autre. Concerné mais pas engagé, alors que le lecteur de roman-photo est engagé mais pas concerné. En tout cas, plus compétent que tout autre consommateur de productions artistiques, aussi compétent que l'auteur même, tant ce dont il est question cette fois - la transformation et la mutation - est congénital au vivant.

Cela fait un curieux destin de l'auteur. Produisant quelque chose, mais quelque chose qui tend à s'autoproduire, tant règne ici l'autotransformation. Il peut être double comme Gir-Moebius, être quatre dans le quadrumvirat d'un scénariste, d'un dessinateur, d'un coloriste, d'un photographe repéreur de sites ; toujours il s'agit non de tramer, ni de tisser, ni d'ourdir, mais de déclencher des auto-mutations, en bonne cosmogonie.

Ainsi, à bord du multicaadre aéronef dans le blanc nul, lecteurs et auteurs partagent un curieux état de rêverie, de rêve éveillé, le «slumber» paradoxal, apparenté à un rêve qui n'est pas celui de Freud, accomplissement du désir, ni celui des peuples divinatoires, conseiller de la décision, mais sans doute le vrai, qu'envisagent certains physiologistes actuels, et qui aurait pour fonction d'assimiler les perceptions vives de la veille, légions traumatisantes de monstres et de grotesques, soit en les classant par agitation parmi nos autres traces de mémoire, soit en les dissolvant par répétition grâce à nos chimies cérébrales d'habitude. Belle confrontation historique que celle de la *Traumdeutung* de 1900 et de *Little Nemo in Slumberland* de 1905 ! Freud voulait que les rêves traumatiques soient un cas particulier des rêves d'accomplissement ; McCay voit que les rêves traumatiques, conçus comme à la fois exploration et habitude, sont la règle, et que l'accomplissement autre que détourné déclencherait le réveil. Il y aurait une forte thèse à écrire sur les rapports de la psychanalyse et de la bande dessinée, où les queues coupées (il y en a deux dès *Tintin au Congo*) ne sont pas castrées mais bel et bien coupées, et où les bâtons et les cigares (dans *Les Cigares*) ne sont pas phalliques mais seulement indexateurs. Un peu comme si, devant la formidable Relativité des mutations mentales qu'est le rêve, Freud, encore anxieux de «Deutung», d'interprétation et donc indirectement de signification, avait été Lorentz, et McCay Einstein.

En résumé, puisque les titres de périodiques n'ont pas le droit à l'erreur, on aura compris que lecteurs et auteurs de BD sont des «humanoïdes associés» se faisant «hara-kiri» en suivant le «pilote» derrière les mutations «à suivre» d'un «métal hurlant» parmi «l'écho des savanes» ou parmi la «futuropolis», mais toujours dans le Slumberland, dont le roi est Morphée, Morpheus, l'activateur (-eus) des formes (morph-) et de leurs métamorphoses discontinues.

8. La bande dessinée dans le concert des média

S'il est vrai que, dans le monde contemporain, cosmologique et cosmogonique, les média, comme ceux de toutes les époques, forment un système compensé, la bande dessinée y occupe une place essentielle qu'on peut suffisamment figurer ainsi - la TV, image en lumière émise et non réfléchie, recouvrant le tout :

Cosmologie dure: photographie(activant c et h)

douce:radio(activant le couple thermodynamique et existentiel:

information / bruit)

Cosmogonie dure: bande dessinée

douce: cinéma(*Starwars*, *E.T.*)

Ainsi, la BD, forte ou édulcorée, vérifierait assez cette thèse de certains biologistes récents, que ce ne sont pas des structures censées éternelles qui engendrent les singularités historiques, mais ces dernières qui dans leur apparition proposent des structures qui s'y appliquent un moment tant bien que mal. Elle est soeur jumelle du XXe siècle, moment mutationnel par excellence, où beaucoup d'êtres humains ont été trop heureux de trouver ses multcadres mutationnels flottant dans le blanc nul, pour y affronter et apprivoiser par le dessin les nouvelles cosmologies en les cosmogonisant, seulement plus durement que le cinéma d'effets, et peut-être que la science-fiction.

On comprendra donc qu'elle soit encore partiellement refusée ou atténuée par des civilisations non mutationnelles mais continûment transformationnelles, voire conversionnelles (Yi), comme la Chine du Yi King. Et qu'elle n'est pas fatalement éternelle même là où elle triomphe aujourd'hui. Un jour, les mutations pourraient devenir si banalisées qu'elles cesseraient d'être monstrueuses (monstranda, monenda) ou grotesques. Ou redevenir directement sacrées, das 'Heilige' (fascinosum et tremendum), comme elles le furent depuis les cavernes d'Homo sapiens sapiens, et même les sépultures d'Homo erectus. Ou s'apprivoiser différemment, dans on ne sait quel rituel apotropaïque tout autre qu'un multcadre aéronef. Peut-être tout simplement dans la gaudriole verbale, également profonde, qui leur avait presque toujours suffi jusqu'ici.

Henri Van Lier

in *Bande dessinée, récits et modernité*, Colloque de Cerisy, 1988