

## En attente d'une théorie, mirages

(à propos de L'art invisible de Scott McCloud)

« Naître là, c'est éclater dans le vide ».

Jean Duvignaud

Ouvrir « L'art invisible » de Scott McCloud, c'est s'ouvrir presque instantanément, avant même d'en avoir vraiment commencé la lecture, à une première question, une question plutôt embarrassante : mais pourquoi diable ce dessin est-il si laborieux, si lourd, si rigide? Pourquoi est-il, en fait, si visiblement laid? À quoi invite cette laideur? Qu'abandonne-t-elle? De quoi est-elle le signe?

Ce serait une erreur de jugement de la croire fortuite, d'y voir une simple maladresse technique ; elle est la conséquence d'un choix théorique et d'une circonscription de l'espace théorique lui-même.

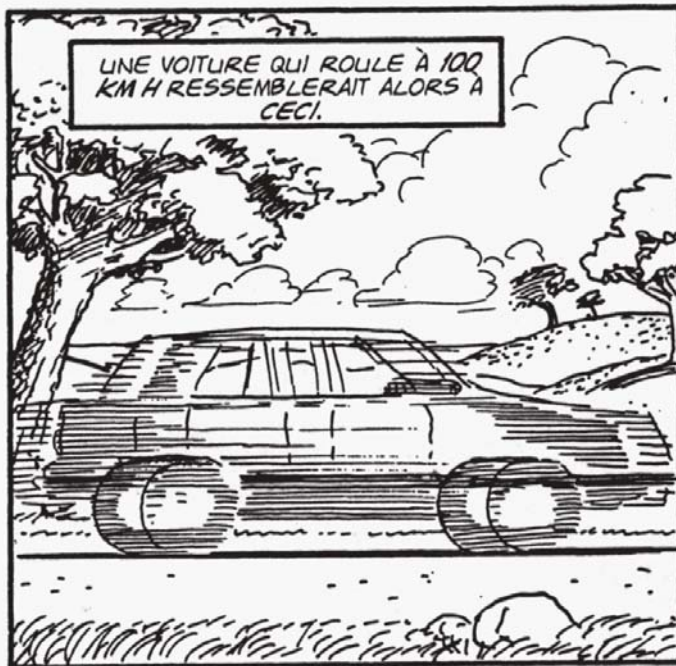
Elle désigne assez abruptement le dessin comme espace implicitement athéorique en nous invitant à un partage particulier : c'est une hiérarchie insidieuse qui suggère d'abdiquer, d'emblée, certaines de nos exigences plastiques, artistiques, pour une promesse de lecture instructive.

Nous sommes conviés à entamer la lecture par un mouvement qu'on voudrait d'indulgence mais qui, déjà, est un acquiescement théorique et éthique, avant même que n'en soit exposées les lignes de force. Ce partage des enjeux — ou plus exactement celui qui fait un enjeu d'une part et un détail de l'autre — est la première de toute ligne de force chez McCloud. Nous la faisons nôtre dès l'instant où nous laissons nous-mêmes de côté la médiocrité de ce dessin au profit d'une invitation à célébrer la bande dessinée comme art majeur, selon les propres termes de l'auteur.

Si le dessin de McCloud est aussi nettement laissé à une terne pédagogie illustrative, il y a une bonne raison à ça : McCloud ignore que le dessin existe comme mouvement propre, ou plus exactement il lui réfute cette autonomie. Il l'envisage comme un accident tolérable s'il est immédiatement récupéré, ordonné, remis en coupe par la prééminence de l'écriture, de ce qu'il appelle assez grossièrement *le sens*.

Et si du dessin il ne connaît que l'assujettissement à une fin sémantique, comment pourrait-il imaginer que celui-ci invente, déploie, égare et rassemble ce que le discours serait bien impuissant à formuler?

Sur cette impotence du dessin de Scott McCloud plane un silence gêné ; c'est la chose dont tous ses défenseurs semblent avoir décidé de ne pas parler, comme si ça n'avait aucune espèce d'importance; ce silence tactique marque le début d'un assentiment doctrinal.



Il est nécessaire de montrer ce qui condamne à mes yeux le dessin de McCloud, pour qu'on ne voit pas dans cette condamnation une simple petite perfidie.

Hélas, toute extraction d'une case de ce livre pour la donner en exemple, on le verra, saute aux yeux également comme une perfidie...

Comme je n'avais que l'embarras du choix pour montrer ici un dessin *monstrueux*, j'ai décidé d'en choisir un qui soit à la fois *monstrueux* et stupide; et non pas stupide selon les normes platoniciennes de McCloud (ce qui reviendrait pour lui à montrer un dessin véhiculant une *idée* stupide), non, non : un *dessin stupide* ; un dessin dont la stupidité soit substantiellement dessinée, un dessin idiot dans ses formes, dans la compréhension fautive qu'il trahit de l'activité dessin, de sa puissance, de ses moyens mêmes.

Voici donc une voiture qui, selon son dessinateur, roule à 100 km heures. Regardez-la bien. Outre le fait qu'il s'agisse d'un profil égyptien,

ce qui est probablement l'angle de vue le moins dynamique qu'on puisse imaginer pour donner une sensation de mouvement à quoi que ce soit, outre le fait que ce rigide profil ne roule pas mais vibre comme une corde de guitare, outre le fait que le dessinateur a l'idée judicieuse de contrecarrer le mouvement de gauche à droite de la voiture par un arbre qui en brise visuellement la course, hé bien ses roues voient se renforcer leur courbure par un trait appuyé du côté où la vitesse et le mouvement devraient la rendre diffuse ; et au cas où par distraction on corrigerait mentalement le tir en se disant que, raisonnablement, c'est bien en avant que ça roule, une voiture, à 100 kmh, McCloud a eu la bonne idée de doubler ce ratage, de l'assumer bien à fond par un fantôme de plomb un centimètre plus loin.

Dans de telles conditions, plus aucune chance que cette chose avance, à quelque vitesse que ce soit. Et ça, c'est un problème théorique. C'est un problème dans la théorie-même de l'auteur de *L'art invisible*, qui, nous le verrons est une théorie de l'adéquation efficace du signe au message. C'est un problème dans sa propre théorie du sens.

« L'art invisible » ne se veut pas seulement une analyse des moyens que le dessin en bandes peut se donner pour créer ses propres règles narratives, pour inventer de nouvelles formes de narration, de nouvelles règles mimétiques. C'est une étude méthodique et une démonstration pratique.

Quel genre de leçon exactement sommes-nous censés tirer d'une telle vignette? Hé bien nous sommes, devant elle comme tout au long de l'ouvrage, invités à corriger ce que nous voyons par le crible de ce que nous lisons ; nous faisons ainsi un bond de cinq siècles en arrière et nous sommes les étudiants en médecine devant lesquels on découpe un cadavre mais dont toute l'attention est tendue vers le discours en chaire du maître qui lit Galien. Et si les observations faites sur le corps découpé ont bien grand-peine à coïncider avec l'anatomie parfois fantaisiste de Galien, c'est le corps qu'on corrige et qu'on plie alors à sa description.

Tout au long de son livre, Scott McCloud brinqueballera LA bande dessinée de notion en notion, de définition en définition, de paradigme en paradigme, en conservant pour chacun d'entre eux des contours si indéterminés qu'il sera bien difficile de se rebiffer : comment s'opposer avec clarté à une tentative d'annexion dont on ne voit que très confusément, au fond, ce qu'elle annexe, et à quoi exactement elle annexe? Ces champs s'avèreront souvent si indéterminés qu'ils opéreront d'étranges contorsions théoriques et se replieront sur eux-mêmes jusqu'à l'autodévoration.

Je tenterai dans ce texte, à chaque fois que se présentera une de ces annexions sous un prétexte méthodique quelconque, de mettre en évidence la définition que Scott Mc Cloud fait de ce champ, explicitement ou non, et les implications critiques qui en découlent<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> La traduction française compliquera encore la situation en ajoutant des zones de confusion à un livre qui n'en avait vraiment pas besoin ; il en va ainsi du dessin humoristique qui traduit si mal les notions de comic ou de cartoon en y impliquant une visée narrative particulière, a priori absente des démonstrations de Mac Cloud. Il y aurait probablement un enrichissant travail supplémentaire à faire autour de L'Art invisible, consacré aux effets théoriques spécifiques qui découlent chez les lecteurs français d'une lecture de la seule version traduite.

On notera entre autres choses, dès la page 4, l'apparition d'un cadre descriptif particulier, celui du genre, qui traduit étrangement le mot *medium*. Peut-être une marotte narratologique française est-elle venue parasiter la vulgate sémiotocienne anglo saxonne? Il est regrettable en effet que théorie et critique françaises de la bande dessinée s'engouffrent si régulièrement dans cette ornière typologique - Baetens (la Bd, un genre littéraire et pluriel) , Groensteen (sur Töpffer), Grandaty (conférence avec Vanoli) jusqu'aux grosses machines éditoriales comme cet Art de la bande dessinée (Ory, Martin) « bilan de de l'histoire du genre » qui est sorti en septembre 2012 chez Citadelles & Mazenot... De quoi la bande dessinée pourrait-elle être un genre? Si la notion de genre, qui s'est nettement élimée dans les domaines de l'écriture et plus encore dans celui de la peinture où elle a régné quatre siècles ( La naissance des genres - Frédéric Elsig ), elle est encore très présente dans celui de la bande dessinée, dans les discours sur elle ; mais on se demande bien de quel ensemble celle-ci pourrait être elle-même un genre? En faire un genre, c'est l'assujettir à un ensemble supérieur, dont elle ne serait qu'une des catégories, un des types.

Implicitement, on comprend bien qu'il s'agit d'un genre littéraire, qui ne présenterait sans doute des images que par son défaut d'être populaire (autre champ de détermination pour Mac Cloud) ou son excès d'être expressif. Mais ceci en ferait alors un mode de l'écriture, et en aucun cas un genre.

La bande dessinée n'est pas un genre littéraire, qui serait disponible entre la science-fiction, le policier ou l'autobiographie dépressive. Elle est elle-même une discipline à part entière, dans laquelle on peut d'ailleurs s'évertuer à retrouver la même inutile série de catégories si ça nous chante, du porno maritime à l'épopée rimée. On y trouvera donc également la science-fiction, le policier ou l'autobiographie dépressive et la même quantité d'âneries qui ruminent la question de ce qui est littéraire ou pas.

## L'écrin sans serrure

Scott McCloud, et bon nombre de ceux qui le suivront dans ses hypothèses théoriques, parle de bande dessinée *comme un langage*.

Nous devons revenir régulièrement dans ce texte sur les recours lancinants à cette superposition et à l'écho pas moins lancinant qu'elle suscite, question jamais tout-à fait elle-même puisque jamais tout-à fait en face du même objet : *qu'est-ce qu'il peut bien entendre par là?* Entend-il vraiment toujours la même chose par *langage*? À tout moment de son livre?

Car enfin, il est tout aussi étonnant d'observer une telle insistance à nous éclairer la bande dessinée par une analogie stricte à une autre champ — le langage —, que de ne jamais voir McCloud s'équiper d'une réelle théorie du langage ni avoir un recours clair à celle d'un autre...

Il nous faudrait déjà le trouver, le plan de consistance dans lequel s'opère pour lui cette superposition, sur quel terrain de fantasme elle croît, de quel *langage* il nous parle : il ne dira pas « La bande dessinée est *le langage* » ce qui pourrait être l'amusant pari théorique d'ouvrir à une perspective poétique générale cette discipline pour évoquer, pourquoi pas, son émancipation éventuelle des conditions historiques qui chevillent d'autres disciplines à leur cadre d'apparition, ou pour substituer au jeu des discours celui des subjectivités plastiques et voir ce qui *reste de comptable* dans le désordre des inconnues... En quoi, au fond, en elle, se love — contre l'idée qu'on s'en fit en système (comme Groensteen) — une *activité*.

Non, la bande dessinée est *un langage*, dit-il.

Il ne va donc pas s'agir de désordonner le langage par une forme particulière du poème qui travaille à contrarier nos certitudes, il va s'agir de réguler par un fantasme de système une activité humaine échappant un peu trop visiblement à tout système.

Système d'écriture, système de signes, mode d'agencement atomique d'idées, moyen de communication, Scott McCloud sautille d'une définition confuse à une autre et ne semble jamais bien fixé lui-même sur cette notion de langage dont il fait un usage essentiellement magico-assertatif... Il pourra régulièrement l'employer dans un sens général et instrumental d'agencement des significations (ce qui est sans aucun doute approprié pour communiquer entre fourmis ou pour danser entre abeilles mais bien peu utile pour observer une oeuvre d'art) mais il dira ailleurs, à propos du travail de Matt Feazel « un langage simple et direct » (p. 54), invitant alors à considérer *langage* dans sa notion *d'usage personnel* et - outre qu'il ne s'agit plus que d'une façon usuelle de parler qui n'a aucune espèce d'application théorique - entrant en conflit avec sa définition jusqu'ici étendue et systémique de la bande dessinée comme langage. Est-ce un saut hiérarchique, un passage dans les ensembles gigognes qui sautille de l'un à l'autre, un langage de langages? ou bien plus effrontément d'un grand saut de paradigme, allant de l'idiosyncrasique au cadre englobant, de ce qui fait signe de singularisation à ce qui fait collectivisation des signes?

Le seul point commun entre tous les usages du mot langage chez Scott Mac Could est qu'ils trahissent une extraordinaire abstinence théorique et linguistique (la bibliographie de Scott McCloud est d'une indigence assez choquante ; le seul livre y figurant qui ait un rapport lointain avec quelque chose comme une pensée sur le langage est *Pour comprendre les médias* de M. Mac Luhan) .

Assimiler LA bande dessinée à un langage pose non seulement le problème de ses hypothétiques invariants élémentaires (problème solide autant devant la supposée invariance de ces éléments que devant la discrimination morphologique qui permettrait de les isoler) de l'inventaire raisonné d'unités signifiantes (abîme d'incongruité qui ne fera pourtant pas reculer Scott McCloud), mais également de ses invariants structurels, de ce qui fixerait les agencements de ces unités, et mieux encore de l'apparition même de ces invariants dans le champ supposé d'« un langage » (on ne peut pas écarter de l'équation la question essentielle de la variance infinie, de l'imprédictible et de la création dans une démonstration visant, ne l'oublions pas, à réévaluer la bande dessinée à l'aune *de l'art*). Le livre de Scott McCloud ne s'appelant pas *Le moteur invisible*<sup>2</sup>, il faudra rappeler de temps en temps cette assomption désirée et le devoir qu'elle implique, dans ce cas, au moins, d'établir un semblant de rapport théorique à l'art).

L'impasse théorique de cette assimilation de LA bande dessinée à un langage est double : légère devant la conception du langage, elle est également bien légère devant LES bandes dessinées. LES bandes dessinées forment quelque chose ensemble, certe, mais il y a fort à parier que si on renonce à les broyer toutes ensemble dans le blender théorique de McCloud, ce n'est pas à la formation d'UN langage, qu'on va arriver...

---

<sup>2</sup> Le titre complet du livre de Scott McCloud est *Understanding Comics: The Invisible Art — Kitchen Sink, 1993*.

La bande dessinée est d'autant moins *un* langage qu'elle *le* problématise, qu'il est son objet (un de ses objets), qu'elle est le lieu de sa mise en problème — entre autres questions — devant l'image.

Je pourrais ajouter: elle le problématise comme le problématise toute activité artistique, comme tout poème. Une discipline artistique n'est pas une succursale du champ discursif où elle n'aurait d'autre destination que d'y creuser une aire de repos transitoire en attendant nos retrouvailles avec le vrai terrain des idées. Je ne fantasme hélas pas ces topologies puériles et improductives, ces jeux d'opposition par exemple entre *art* et *idée*, entre *langue* (employé ici indifféremment de langage) et *réalité* (employé ici indifféremment de représentation), voire entre *sens* et *réalité*... Ce travail continu de la séparation, de la classification, de la taxinomie, en bref de l'embaumement du vif par un formol doctrinal, fait l'essentiel de ce que McCloud croit être un travail de théoricien et qui n'est qu'un pauvre système scalaire.

Réduire toute souplesse, échantillonner toute fluidité, quadriller tout espace insaisissable est le projet d'une discontinuité maniaque qui confond l'ostéologie et la vie.

On ne dira jamais assez à quel point souscrire à une théorie du langage, c'est souscrire à une anthropologie. C'est-à-dire à une éthique. Les anthropologies irrespirables sont précisément celles des fonctionnalités closes, des sériations achevées à la Peirce, et Scott McCloud abuse justement de son vocabulaire théorique bien qu'il soit singulièrement absent de sa bibliographie. Mais s'il érige régulièrement les frontières typologiques de Peirce, Scott McCloud se garde bien d'épouser frontalement cette théorie du langage ni aucune autre; peut-être parce que le langage lui apparaît comme un monde donné de faits et de signes qui y renvoient, un monde dans lequel la question de sa nature ne se pose pas parce que c'est par lui que se posent les questions...

«Les mots, les images, et d'autres icônes, constituent le vocabulaire d'un langage appelé bande dessinée», écrit-il.

On ne peut pas être plus confus. Imaginons qu'il s'agisse d'un problème de traduction<sup>3</sup>, ce qui expliquerait la présentation d'un *vocabulaire* en catégorie implicite du langage (le « vocabulaire d'un langage», effectivement, ça ne veut rien dire du tout). Peut-être s'agit-il de la langue? Comment, dans ce cas, si on suppose une mauvaise traduction et qu'on la corrige, pourrait-on comprendre ça autrement? «La bande dessinée est une langue»? Mais quelle est alors son histoire? en tant qu'histoire du langage qui, en elle, se manifeste et se décline, bien entendu? C'est-à-dire en tant qu'activité collective faisant l'histoire d'une communauté? On tente de remettre tout ça en place, mais rien, cela ne veut rien dire non plus. Bon.

Et s'il veut bien dire langage, c'est une absurdité : le langage se fait et se défait dans les discours (énoncés en tant qu'y apparaissent ceux qui s'y énoncent, selon Meschonnic, notion inextricablement couplée); il ne se fait pas et ne se défait pas dans les dictionnaires, dans les *vocabulaires*. Le langage est une activité. Il est une propriété humaine d'articulation du sens. En tant que tel, il n'est pas un système fixé. Il est un devenir et une multiplicité des devenirs. Le dictionnaire est une sépulture pour les mots disait, en somme, Benveniste. À ce point qu'il semble nécessaire à tout dictionnaire d'être rappelé à la vie par les citations dont il émaille ses définitions. Le langage n'organise pas des unités disjointes, il est la vie même de ceux qui parlent.

---

**3** Difficile de se réfugier derrière des problèmes de traduction tant ce brouillard terminologique persiste à travers les langues... Langue et langage sont employés en France à tort et à travers au gré des théories de la bande dessinée (on retrouve encore ces approximations jusque dans le récent « La bande dessinée et son double » de J.-C. Menu). Mais, alors que la ligne de flottaison lexicale sur laquelle s'égarant langue et langage laisse perplexe, la fermeté avec laquelle d'autres mots s'ancrent obstinément aux rivages théoriques les moins soupçonnablement sémioticiens est tout aussi troublante : ainsi Harry Morgan, pour Stripologie, écrit-il «Même si elle apparaîtra souvent fort naïve aux yeux du lecteur savant, cette description a l'avantage sur bien d'autres d'être basée sur une compréhension réelle des possibilités du médium». Medium. La bande dessinée conçue comme médium. Qu'un tel usage apparaisse chez un critique aussi virulent des théories sémioticiennes est assez éclairant; penser dans les catégories de l'ennemi, c'est s'interdire d'en faire un jour une critique de fond. Penser dans des catégories approximatives, c'est se soumettre aux effets inattendus des cadres conceptuels qui les ont imposées un jour.

Ce mot médium, qui vient comme un refrain scander les théories de la bande dessinée les plus diverses — Peeters, Groesteen, Morgan etc. —, semble ne pas faire question alors qu'il les frappe du poinçon sémiotique comme évidence technique. Ce médium qui engloutit la discipline dans la machine communicante impeccable que Rey définit comme ensemble de l'émetteur, du canal et du récepteur — Sémiotique — est l'impensé de toute théorie qui, en conservant des théories de la communication le vocabulaire, en accepte la puissance noétique.

Et pourtant, il n'y a chez Scott McCloud comme relation du mot à son effet que signification - au sens le plus rigide, le plus herméneutique - sans moment pour la conceptualisation ni pour la signifiante. Je ne vais pas insister sur la conceptualisation comme moment et comme articulation dans une théorie du signe ni inventorier ici les travaux linguistiques depuis Saussure jusqu'aux grammaires formelles des années 50, principalement parce que c'est au crépuscule de mon intérêt pour le langage (si mes lectures de Benveniste ou de Meschonnic me comblent, elles ne suffisent certainement pas à me donner les compétences générales pour un tel travail), et secondairement parce que ce n'est pas la zone aveugle la plus étrange de McCloud ; il y a longtemps que la linguistique s'est frayée une multitude de chemins dans lesquels le locuteur prend une place de plus en plus conséquente pour observer et comprendre les faits de langage, et c'est précisément cette impasse-là qui est la plus surprenante de la part d'un théoricien dont l'ambition, je le rappelle, est de nous inviter à voir se qui se joue *de l'art*, ce qui peut s'en jouer, dans sa discipline. Le langage pour Scott McCloud, est une activité sans subjectivation. Autant dire que la puissance qui en lui signifie le plus, a disparu.

Les mots signifient et le locuteur, lui, à proprement parler, ne signifie pas. Il ne transforme rien, il range sa chambre. Il aligne les petits cubes de sens, se garde bien d'y laisser ses doigts traîner, il disparaît.

Si la bande dessinée est ÇA, est-ce à dire que l'art, auquel il est question de *l'élever* par ce livre, c'est, par conséquent, également ÇA? Une sériation d'unités en attente d'un herméneute? Pour Scott McCloud, les images sont soumises au même régime sémiotique, à peine perturbées par les petits problèmes d'expression que résumerait la notion de style (j'y reviens un peu plus loin). Les images sont plus ou moins traitées comme égales à des formes complexes d'icônes en attente d'inventaire des significations : il n'y a pas dans la théorie d'expression de McCloud (comme dans toute théorie d'expression) d'adventon, d'invention (*l'expression* suppose une simple chimie des disponibilités historiques, elle travaille elle-même à renforcer l'image de l'artiste en traducteur, tiraillé entre les forces d'une intériorité dominante et la puissance réalisée du monde, entre deux *natures*) et surtout, il n'y a pas de ces terribles zones grises du reste.

Dans cette perspective d'épuisement du décodage, il y a donc ce que *contient* l'image, ce qui en est à révéler, et une catégorie idéale du reste, le style qui n'est que la mise en oeuvre des moyens assignés à la fin expressive.

C'est alors qu'apparaît la plus contrariante incidence du travail de Scott McCloud: comme, de son point de vue, le dessin n'est pas une activité spécifique mais une variation individuelle et instrumentale sur le thème du codage, on pourra donc toujours considérer comme une victoire de lui substituer, en temps utile (notamment au cours d'un bel exercice théorique) le langage.

Nous avons bien mal interprété le titre de notre livre: *L'art invisible* n'est pas un plaidoyer, c'est un programme.



C'était dès la troisième case du livre que nous était offert le programme de sa machine herméneutique :

« Il s'agit d'analyser la bande dessinée en tant qu'art : ses possibilités, son fonctionnement. »

McCloud réclame l'art avec les instruments de régulation de la signification, quand ce qui fait art d'une activité humaine est précisément la mise en crise de la signification, et plus encore du fantasme de sa régulation. Les catégories esthétiques (*bureaucratie des émotions*, disait Carl Einstein à propos de l'esthétique) reconduisent à une socialisation de l'oeuvre dans lesquelles elle n'attendait sans doute que d'être reconduite par la raison et l'harmonie, fins dernières des oeuvres si on en croit Hegel... Dans ces termes, évidemment, la subjectivité n'est plus que la manifestation micro sociale attendant sa propre détermination. *Son fonctionnement.*

Par exemple, il est bien naïf de résumer le dessin à une instrumentation signifiante, pour tout ce que cela suppose de bien introuvables zones d'articulations internes, de déterminations isolables, en un mot : d'un système scalaire, mystérieux parasite de la fluidité, véritable détenteur supposé de son insaisissable nature discontinue...

Une figure ne se contente pas de satisfaire la représentation dans un mieux idéal (un mieux illusoire dont le cadre serait défini par la nécessité immédiate, la fonctionnalité assouvie), mais elle établit *une relation* inédite avec son objet. Elle ne relève pas des possibles — possibles cachés et à révéler — elle en invente de nouveaux par l'instantiation de cette relation-même.

Cette relation suppose également une incarnation, une mise en dialogue du corps au travail avec l'espace de représentation. Aristote préférait évoquer la mimésis depuis un modèle théâtral, c'est-à-dire un processus d'introjection, de souffle créateur devant la représentation, plutôt qu'un appareil bègue bredouillant des copies. Il était déjà un homme du trajet, en quelque sorte... Et lorsque McCloud pressent la possibilité pour la figure d'être effectivement un lieu plutôt qu'une forme, il ne saisit pas cette hypothèse comme une opportunité d'apparaître et de s'inventer à son propre trajet (matérialisé par le dessin), mais comme un moyen fonctionnel pour convoquer une forme régulière d'introjection chez le lecteur (*le* lecteur étant passé à la régulation, lui aussi comme tout le reste, bien entendu). Un masque. Aristote travaillait, lui, juste derrière, dans la chair qui s'agit. Scott McCloud, de son côté, est resté bloqué au magasin des accessoires.

Une des premières opérations distinctives de Scott McCloud consiste à séparer fond et forme — ce qui implique toujours un silence de la forme et une transparence du fond — c'est-à-dire créer les conditions artificielles d'une dynamique propre à dépister ces deux catégories elles-mêmes, inventer un instrument de mesure tout entier pris dans son propre objectif.

Le problème n'est pas de trouver ou de ne pas trouver des espaces de conciliations — nouages, alliances entre fond et forme comme dirait l'autre — mais bien de se cramponner à cette ligne de partage, de se supposer suspendu entre deux domaines distincts de la création comme de l'idéation ; cette fracture ne sert à rien, à personne, elle ne sert pas à penser, elle ne produit aucun concept, elle est aussi formulaire et improductive qu'un interdit religieux ; comme lui, elle ne sert pas à ouvrir le monde des possibles à son inconnue, mais à séparer et réguler. Cette prétendue articulation est en fait une désarticulation de l'outil théorique qui s'épuise à recenser ce qui ressortirait au domaine de l'un ou de l'autre.

L'opposition entre fond et forme, dont l'infécondité navre tous les domaines de la pensée, permet très abruptement à Scott McCloud, devant le dessin humoristique, de faire jouer image *contre* langage. Ceci nous engouffre assez vite dans une impasse de plus : si l'image joue *contre* le langage, et que la bande dessinée est un langage, quelle est la place de l'image dans la bande dessinée ?

Mais que l'image joue au fond *contre* la bande dessinée, n'est pas la conclusion la plus saugrenue d'une théorie qui vise inlassablement à élaguer de l'image tout ce qui en singularise la fécondité propre.

En tuant l'objet même dont il prétend mettre en lumière les propriétés vivantes pour le fixer à sa table de dissection, McCloud considère la bande dessinée comment un ensemble composite dont le dessin est pris comme partie, ceci en termes de contenus et de contenant. C'est prétendre atteindre au sens par la mise à l'écart de ce qui, précisément, en permet les conditions singulières d'apparition.

Cette conception puérile de l'écriture chez Scott McCloud (qu'il s'agisse de bande dessinée ou de n'importe quelle activité d'écriture par ailleurs) se formule comme une chaîne de signifiants étanches encapsulant un petit secret sémantique qui ne demande qu'à être révélé puis enbaumé dans la signification. C'est ce qui lui permettra nous encombrer, entre autres lanternes, du codex maya ; ce diagramme littéral duquel, fatidiquement, rien n'a germé - misère des dispositifs fonctionnels qui meurent comme images d'être déjà morts dans le langage, gelés dans leur devenir-image parce qu'il menacerait leur fonction et figés dans cette fonction même par la lourdeur de leur système iconographique - est pris comme proto modèle possible pour la bande dessinée...

Et nous voilà embarqués dans une vaseuse tambouille historique qui s'émerveille d'inventorier pour nous ce qu'elle croit être des exemples d'une antériorité à la fois éclairante et légitimante ; dans une telle disposition d'esprit, il est inutile de se fendre d'une discrimination entre diagramme, signe, idéogramme ou dessin, qui seront tous emberlificotés indifféremment dans le maillage démonstratif pour tricoter une généalogie de la bande dessinée aussi bâclée qu'inutile...

Ce jeu occupe hélas encore nombre de théories dont la paresse traque parmi les merveilles du passé (au petit bonheur : polyptiques médiévaux, bas-reliefs égyptiens, tapisserie de Bayeux où n'importe quoi qui fasse vaguement un écho dans cette lubie analogique) ce que la fétichisation fait ignorer du présent, fétichisation historique qui cherche partout une légitimité pour l'objet - la bande dessinée - ailleurs que dans

le champ propre à cet objet lui-même.

Aveu de plus, s'il en fallait encore un, que la bande dessinée est sans doute le seul champ dont les théoriciens méprisent leur propre objet d'étude<sup>4</sup>...

### Codex partout, dessin nulle part

Il y a encore en substance, derrière l'assignation du dessin à un destin formel véhiculaire de sens, une mise à l'écart de toute question de subjectivation (nous verrons plus tard de quelle manière Scott McCloud se débarrasse de cet encombrant problème). Cette zone d'impensé relègue sans doute la subjectivation dans les annexes d'une pratique artistique comme petit problème identificatoire ou comme marotte, tel que McCloud et tant d'autres la résumant par la notion de *style*... Cet exil de toute advection du sujet par sa pratique nous éclaire sur les étranges diagrammes par lesquels McCloud range des travaux d'auteurs comme autant de cellules discrétisées, de séries objectives, d'un même organisme fonctionnel. Il ne fait pour lui aucun doute que la question du sujet n'est qu'une façon de parler, au même titre que la forme d'une oeuvre d'art n'est qu'une façon choisie d'adapter pour un discours une organisation de moyens plastiques disponibles.

Précisément, Scott McCloud écrira à propos des conditions de création d'une image que le mouvement qui y préside est « un style, si vous voulez »

Si on veut. Que nous dit-il ici, si nous voulons? Que le style (acceptons momentanément sa terminologie) n'a pas de temporalité, il n'a que de l'espace pour se formuler; Il n'est pas pris dans la vie, il ne reflète aucune vérité propre à son temps de production ni au corps par lequel il fait mouvement de cette vie, il est le trajet qui va d'une *expression* (difficile avec McCloud de savoir si elle ressortit au domaine des perceptions ou à celui d'une espèce d'intériorité psychologisante) à sa réalisation.

La subjectivation n'étant pour McCloud ni une opération de sens ni même sa cause, que serait-elle sinon un parasite de l'activité dans le pire des cas (qui joue contre l'intelligibilité immédiate d'un dessin voué à *interpréter le réel* selon les termes mêmes de McCloud) et un caractère social de distinction dans le meilleur. Voilà qui invite à la notion de style, en tant qu'il a une vocation d'efficacité, de rendement, en un mot : de certitude.

Cette relation saisit l'image en enclos des significations qui refermera le livre sur son propre jeu de signes

---

<sup>4</sup> Vous imaginerez sans peine ma surprise, suivie mon affliction, en trouvant dans cette publication de 1978 de Alain Rey — Les spectres de la bande — déjà, ceci : « Pour réhabiliter une pratique qui ne fut jamais attaquée que par la débilite de l'ordre moral et la somnolence des critiques, on veut lui trouver des justifications et des cautions, bourgeoises. Entrer dans le jeu des mépris et les battre sur leur terrain : le conformisme. L'histoire de la B. D. se croit donc tenue d'annexer le Livre des morts égyptien, les bas-reliefs mayas, les enluminures médiévales et les vitraux de Chartres, la broderie de Bayeux et les xylogravures du xve siècle, Hogarth (celui des dictionnaires), Rowlandson, Doré, Gavarni, l'imagerie d'Epinal et toute la production graphique illustrative et narrative du XIXe. On peut y joindre les tapisseries de l'Apocalypse ou de la Licorne, les prédelles du Quattro-centro, des milliers de makimonos. Tentation d'autoriser, par comparaison hétéroclite, chaque fois que l'histoire de l'art offre cette rencontre banale de l'image avec l'intention narrative. »

Un point qui ne laissera d'interroger le lecteur d'une théorie aussi effrénée à l'extension que celle de Scott Mac Cloud (on suppose qu'elle vise par là un effet de masse autant que de caution historique), est la grande légèreté avec laquelle le théoricien de bande dessinée ne quitte jamais le poste d'observation qui est le sien pour - par curiosité au moins, si ce n'était par un petit soucis de rigueur méthodique - se faire le savant des catégories dont il s'empare sans hésitation en butinant de champ spéculatif en champ spéculatif : qu'il tente de vassaliser tout ce qui, de l'histoire de l'art, lui renvoie une image favorable de ses jeux analogiques ne semble pas devoir pour autant engager chez lui un véritable désir de savoir.

Icônes, vitraux, colonne trajane ou bibles moralisées, rien ne semble devoir excéder la simple interrogation de surface. Aucune puissance supposée travailler sous l'image, fût-elle simplement celle de son historicité. Pas de lecture de Jean Wirth, Marin ou Damish, pas de temps donné aux grandes ressources iconographiques ou encore aux oeuvres de référence par lesquelles un peintre se fit toujours le lecteur de son siècle, des autres siècles, rien qui doive, semble-t-il, être étayé par un peu de cette rigueur-même dont le théoricien de bande dessinée prétend vouloir corriger enfin l'absence injustifiée...

Combien de fois surprendra-t-on le théoricien de bande dessinée, et pas seulement Scott Mac cloud, à reculer devant les exigences mêmes dont il a prétendu qu'elles étaient le point de départ de son activité, le plus souvent au nom d'une rationalisation du travail, participant à l'abaissement de son objet « bandes dessinées » par l'abaissement de son cadre de recherche ?

en attente de déchiffrement, comme s'il était complètement indifférent que l'on passe d'un lecteur à un autre (voici la lecture conçue comme expérience objective) : cette relation — à un lecteur quelconque, donc — n'a rien de mystérieux, rien d'inédit, rien qui échappe à la machine transactionnelle de sens, le domaine qui est le sien devra répondre aux exigences de pragmatisme de McCloud. Elle est un contrat. Autant dire qu'il existe alors un paradoxe des communications non réalisées, qu'il faudrait appeler, je suppose, des lectures ratées? Je laisse à Duvignaud<sup>5</sup> le soin de répondre à ce paradoxe :

« ceux qui regardent l'art comme une simple « expression » suggérant par là que le créateur définit des formes pré-existantes à sa pensée et traduit tout haut ce qui se trame dans les profondeurs silencieuses et collectives, ceux-là n'entendent rien à la création : l'imaginaire n'apparaît-il pas, dans ses formes valables, comme une tentative des formulations d'attitude non encore définie dans l'expérience ou anticipant sur elle et dont l'intentionnalité est la recherche d'une communication tendant à la création de groupements fictifs? ainsi, l'individu créateur, loin d'être un individu parce qu'il crée, ne l'est qu'en raison de la non-réponse actuelle que lui témoigne une expérience commune dont il trouble nécessairement les structures puisqu'il en appelle à des communications non encore réalisées. »

Dans une recherche sur le champ artistique, dans une réflexion sur l'art, l'appel à la scientificité - son vocabulaire, sa méthode, sa régulation - excède largement le cadre des fétiches de l'intelligibilité (ce qui est, déjà, bien trop lui céder) en voulant également étendre sa rationalisation à la prédictibilité ; ainsi des jeux de causes génétiques, des assignations de sens, des modes de lectures. Rêve de puissance à *finir*. De son côté, la formule d'Albert Einstein conduit aussi bien à une explosion à Nagasaki, une horloge atomique ou un voyage sur la lune : Il y a une ligne de causalité sans reste qui, même lorsqu'elle ne s'effectue pas complètement, dans toutes ses potentialités, ne produit pas pour autant des rails de dérégulation. Il n'en va pas de même pour l'art : aucune anthropologie ne *conduit* à peindre les peintures de Jasper Jones, ni à les aimer. L'art n'est pas une fonction, et aucune fonction ne le régule.

### **Critique du langage et théorie critique :**

La théorie de Scott McCloud se formule en bande dessinée sans pourtant jamais faire de son objet un sujet, sans jamais faire du théorique le processus de son travail même : le paradoxe de ce livre est bien de ne jamais inviter à la théorie ce qu'il prétend y élever...

Une bande dessinée qui deviendra enfin son questionnement théorique sera celle qui s'impliquera dans sa formulation du théorique sans recourir systématiquement à des théories extérieures, théories du langage, du signe, théories de l'art, a fortiori quand il apparaît que ces recours permanents visent à légitimer la place de leur objet dans un champ spéculatif *noble*.

Faire le questionnement du fait même de dessiner une bande dessinée, c'est la dégager des théories du langage dont on doit plutôt attendre qu'elles lui laissent enfin faire la sienne. Mais de théorie du langage ici, comme je l'ai dit plus haut, il est bien moins question que d'une liturgie du signe.

Cette perspective théorique dont la discontinuité est à la foi le mode de progression et l'horizon, se dévoile dans tous les aspects du livre comme un projet homogène de clôture, d'étrange soulagement monosémique, de constitution d'un collier des significations : Lorsque McCloud tente par la suite de décrire des principes pédagogiques pour nous éclairer sur sa propre méthode de travail, pour nous inviter à sa propre promesse théorique, il fond en un seul projet, en un même processus, les étapes constitutives d'un apprentissage et leur fin elle-même. Mais l'apprentissage de la lecture ne se finit pas dans le décodage, mais bien dans la *lecture*, ce qui est tout autre chose. Un interprète n'apprend pas à décoder des partitions, il apprend, depuis le décodage des partitions, à *jouer* de la musique.

Quid de ce qui s'élabore du théorique dans le long mouvement aggrégatif qui enchaîne les dessins dans *le* dessin d'un auteur? Freud s'efforça de donner en couple d'opposition le chercheur et l'artiste, dans la perspective de montrer en quoi ces pôles de production se nuisent mutuellement s'ils partagent la même sphère d'action. Ils ruineraient, pensait-il, l'un l'autre leur possible apparition... Freud n'imagine pas, par exemple, qu'un mouvement (littéralement) puisse faire de ce couple une vibration continue tendue vers une problématisation du monde. Il n'imagine pas que la recherche puisse trouver son mode d'exécution par la création artistique, dans une forme de spéculation propre, non linéaire, non verbale, de même que

---

5 L'anomie - Jean Duvignaud



les investigations scientifiques de Leonard (qui servent de socle à la démonstration freudienne) produisent des *modelli* mentaux qui valent bien autant de représentations plastiques du monde; il n'imagina pas qu'un tableau puisse faire réellement théorie de sa peinture. Et pourtant, un regard plus appuyé au plafond peint de la Ca' Rezzonico par Tiepolo, au dernier Saint Sébastien de Mantegna ou tout simplement à cette incroyable cène du réfectoire de Sainte Marie des Grâces à Milan aurait suffi, sans doute, à abolir pour lui cette frontière épistémique...

On peut durablement regarder dans la mauvaise direction en croyant sonder son objet : on peut aussi bien traiter une partition de Chopin en une série organisée d'analogons visuels du son, sans jamais en évoquer de la moindre finalité musicale<sup>6</sup>; y adjoindre par soucis de prudence ou part un sursaut de bonnes intentions une grammaire des formes historiques de Montchenu jusqu'à 1815 ne résoudra pas le problème si se maintient obstinément l'absence de ce qui, pourtant, seul, a retenu un jour l'attention sur Chopin : la musique, dont la partition n'est qu'une invitation à la reformuler (la réinventer) infiniment.

Il n'est pas jusqu'aux artistes eux-mêmes pour se soumettre à ces séries bien rangées d'activités humaines plutôt que de se risquer à les questionner. Les plus atteints finiront par bégayer ces modèles dans leurs propres champ : prétendument poètes, ils diront «aimer les mots», chercher la «musique des mots». Paradoxaux créateurs sans langage (sans cette *activité*) devenues lexicographes...

Paradoxaux théoriciens dessinateurs qui sont leurs propres fossoyeurs...

### Reprendre d'une main ce qu'on donnait de l'autre

Scott McCloud fait partie de cette étrange confrérie de défenseurs de la bande dessinée dont l'éloge s'ouvre par une prolepse si perfide qu'elle le ruine : la bande dessinée est un art populaire, dit-il<sup>7</sup>.

Voilà une assertion qui permet à la fois d'affaiblir toute ambition théorique dès que des exigences plus hautes pointeraient leur nez au nom d'une adéquation détendue à son objet (il y a dans toutes les théories de la bande dessinée un seuil au delà duquel elle retient la bride de son ambition pour cette raison farfelue), de restreindre considérablement le champ général des oeuvres étudiées à celles qui souscrivent à ce préjugé par des marqueurs décisifs (sont-ils déduits des chiffres de ventes qui célèbrent la popularité? Des lieux communs qui sont censés la fonder en projet?), et d'affaiblir également au passage le champ particulier de chaque oeuvre qui se verra ramenée à un hypothétique déterminisme social et historique pour que commence son auscultation. Le populaire suppose du consensus, social certes (la popularité) mais surtout processif (un entendement commun sur des interprétants).

Comment peut-on sérieusement déclarer qu'une discipline est substantiellement populaire ou pas?

La peinture n'est pas *plus ou moins* populaire que le cinéma ou la bande dessinée ; il y a probablement plus de peintres du dimanche que de dessinateurs de bande dessinée du dimanche, ce qui ne nous informe en rien ni sur la peinture ni sur la bande dessinée, ni sur leur popularité respective. Il y a des peintures populaires, y a des peintures savantes, il y a des peintures atypiques, déviantes, solitaires. Aucune d'entre elles n'est plus ou moins LA peinture que les autres. Il en va de même de la bande dessinée.

Il y a des peintures, des bandes dessinées comme il y a des films et des poèmes, et ces nouvelles oeuvres

---

<sup>6</sup> *IL faut rapprocher cette définition vivante et totalisée d'une oeuvre de la redéfinition d'un corps chez Deleuze : «Avec le corps sans organes, Deleuze propose une définition intensive du corps, sur le plan des forces en devenir, non des formes constituées. Élaboré par Antonin Artaud, auquel Deleuze emprunte l'expression, le corps sans organes exprime la véhémence protestation du poète schizophrène qui conteste la conception d'un corps réduit à une hiérarchie d'organes souverains. » ( Anne SAUVAGNARGUES, in Dictionnaire du corps, Quadrige PUF, 2007, p.254-257)*

<sup>7</sup> *Scott Mac Cloud se tâte pour savoir par quel bout tirer tenir l'instrument d'optique : il parlera de la bande dessinée comme d'un art, et parfois, comme d'un média populaire. On mettra cet affolement de la boussole théorique sur le compte de la bibliographie Mac Luhanienne, mais pas seulement: la tirer vers le média, c'est déjà l'entraîner vers le populaire comme objectif.*

*Alors que faire de tout ce qui déborde trop visiblement le populaire? Il vaudrait mieux se demander que faire des théories dont le premier travail est de clôture : au gré des hypothèses des uns et des autres — le populaire, le mythologique, le communicationnel — les théories élaguent brutalement : mais si, pour satisfaire à votre définition, vous êtes obligé d'écarter une partie des productions ressortissant à votre domaine d'expertise — tout ce qui est déviant, non mythologique, rebelle à l'interprétation sans reste — alors c'est que votre outil est mauvais, qu'il est fermé à sa propre prospective, qu'il ne vous prépare pas à affronter l'impréparé.*

nécessitent autant de nouveaux instruments de mesure : si elles ne réinventent pas leur champ à tout coup (rares sont les oeuvres qui y travaillent), elles concourent chacune à l'élargir, le rendre plus riche, plus insaisissable, plus incertain.

D'une part ce sont des oeuvres, prises une par une, dont on peut observer qu'elles sont populaires ou pas, d'autre part il faudrait perdre cette habitude d'anthropologue de regarder les oeuvres d'art comme si les formes prises par leur réception sociale étaient le cadre théorique par lequel elles se sont imposées à leurs auteurs.

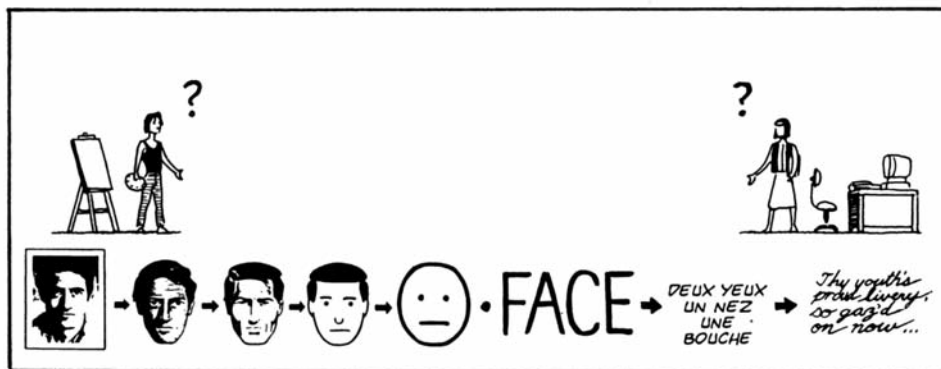
Le populaire lui-même a une durée aléatoire, des dispositions changeantes, des cours imprévisibles, et il n'est pas rétroactif : il n'a pas le pouvoir de donner du sens a posteriori à ce qui est advenu d'une oeuvre d'art. Le Perugin peut être le plus grand peintre de tous les temps pendant quelques décennies et être oublié de tous au cours de la même vie ; le réalisateur obscur de courts métrages expérimentaux - *Wotan's wake*, *Six figures Getting Sick* etc. — peut devenir vingt ans après la référence du cinéma américain ; Euripide peut voir sa popularité déjouer le ricanement prophétique d'Aristophane et devenir de plus en plus populaire une fois mort. Où se loge le populaire de la bande dessinée de demain ?

Et à quel prix, la bande dessinée est-elle conçue ontologiquement comme populaire ?

Pour ça, elle doit se soumettre aux formulations antérieures, parfois archaïques, dans lesquelles on la muselle, la condamnant au passage — sans jamais questionner le sens de ce terme profondément ambigu, dont on ne sait jamais s'il gouverne la diffusion des oeuvres ou leur mode de réalisation — à être populaire ; car il faut commencer par la contraindre à n'être que ça pour que s'en appliquent les misères analytiques et typologiques.

C'est là que la prolepse agit avec toute sa puissance : établie dans son cadre social supposé, les outils de mesure qu'on s'offrira pour elle auront toute justification à être adaptés à ce cadre étriqué et inviteront également à une indulgence pour la théorie qui en découle elle-même ; elle trouvera dans ce cadre fictif l'argument de ses propres limites.

## Le hoquet du paradigme



Observons un moment ce schéma. Scott McCloud adore les schémas. L'art invisible fourmille de schémas. De variations sur un même schéma. Ils instruisent à leur manière le procès des autres images, décidemment trop *signicativement* improductives. C'est beau, un schéma, c'est

le jardin à la française devant le bordel grouillant du monde. Plus rien d'inutile, d'ambigu, pense-t-on. C'est sérieux, ça démontre. Forcément, puisque c'est un schéma.

C'est devant l'espèce de tour de passe-passe ci-dessus que nous voyons McCloud conduit par sa propre obstination à considérer images et textes comme modalités d'une même famille *codant de la signification*, et tôt ou tard, à faire l'aveu que sa fin, que la fin de toute image, est de plier tôt ou tard à l'efficacité d'une communication réussie. Momentanément, elle aura joué aux glissements diffus des masques, mais sa véritable raison d'être était donc d'être démasquée... Pour Scott McCloud, le poétique est un jeu de pistes de scouts. Il y a au fond de tout poème, essentiellement, une allégorie en attente de rétablissement.

Dans ce cadre de pensée rien ne justifie qu'il existe simplement une image. Une image n'est qu'en attente d'être enfin sauvée par la signification, c'est-à-dire moins encore que le langage : par le code.

Il y a toujours un abaissement possible de l'image, par un abaissement de ses fins, par exemple. On peut toujours l'entraîner un peu plus bas, encore un peu au-dessous du kantisme, au-dessous de son rôle de tunnel décoratif vers l'*idea*. Car l'*idea*, hé bien, c'était encore un monde. On peut être plus modeste, viser plus douillet que le monde. On peut en faire une balise.

Pour ça, il faudra tailler et encore retailler, redéfinir jusqu'à en donner le vertige le jeu des *relations*. Des relations des images au monde, bien sûr, mais des images entre elles, des images au langage ; il faudra forcer certains passages pour opérer un étrange double mouvement de l'esprit, qui consistera dans un premier temps à lier ce qui semblait délié pour mieux hiérarchiser dans un second temps, il faudra tirer parties de relations averées — oui, le travail de l'image et le langage ont quelque chose à faire ensemble, ressortissent par bien des points à des domaines communs de l'expérience du monde — pour faire passer en force des relations irrecevables — ils entretiennent entre eux un rapport de causalité historique.

Pour illustrer ces dérives paralogiques, on se souviendra par exemple du tour platonicien par lequel la couleur fut frappée d'impureté : *pharmakon* — *poison rhétorique* — insatisfaisant le projet théorique de sa *mimesis*, elle fut baladée par lui au cours d'un syllogisme dévastateur qui allait en faire *signe*, puis *trait* : « Le double paradigme de l'écriture et du portrait, du portrait comme écriture et de l'écriture comme portrait, en établissant une analogie entre les lettres, les lignes et les couleurs, permettra de restaurer au profit de la mimesis l'homogénéité entre les divers éléments du tableau. » (J. Lichtenstein «la couleur éloquente») Tour de passe-passe par lequel en déplaçant une relation, on espère non pas modifier les rapports de force entre les termes ou la qualité de ces rapports, mais la nature même de ces termes pour en réduire artificiellement la profonde disparité : « En définissant la couleur comme signe, le signe comme image, l'image comme inscription, l'inscription comme portrait, Platon parvient à ce tour de force de définir la couleur comme dessin » (*ibidem*).

Regardons à nouveau ce schéma : que dire de la supercherie qui consiste moins à compter sur la force de conviction d'une comparaison que sur la furtivité de la relation tirée entre ses deux termes, pourtant éloignés par un gouffre ? McCloud compte uniquement sur notre empressement pour convaincre, sur notre rapidité à sauter du regard par-dessus le signe égal et sa puissance magique auto-réalisatrice.

Mais au même titre que ce n'est pas avec des mots que l'on parle, mais avec des phrases, ce n'est pas l'anatomie qui régule la composition des corps dessinés, mais l'économie du dessin de chaque dessinateur. Là encore, ce ne sont pas des degrés d'iconicité qui séparent ces champs, mais des mondes en devenir permanent, des flux propres, des modes de subjectivations.

Considérer l'esquisse furtive d'une tête comme un glyphe, voilà une régression bien en deçà de Saussure, dans une partie codée où, comme je l'ai déjà dit, aucune conceptualisation (qui garantit l'ouverture du monde donné au monde possible) n'est venue articuler signifiant et signifié<sup>8</sup>.

L'autre superstition sous-jacente à ce jeu des équivalences, est la supposition d'un zéro rhétorique qui — par naïveté ou par prévarication, rendant imperceptible le jeu des différences remarquables, les supposant inexistantes ou *bruyantes* — établit l'existence d'un authentique smiley sans auteur *en puissance* au cœur de toute bande dessinée. Obstination à plier au même paradigme langage et dessin jusqu'à s'aveugler sur l'hiatus qui n'est pas formel, pourtant, mais ontologique.

La force de frappe la plus hostile à l'intelligence est toujours le bon sens, qui n'a pas d'autre raison d'être que de faire taire toute interrogation devant la puissance écrasante du consensus social.

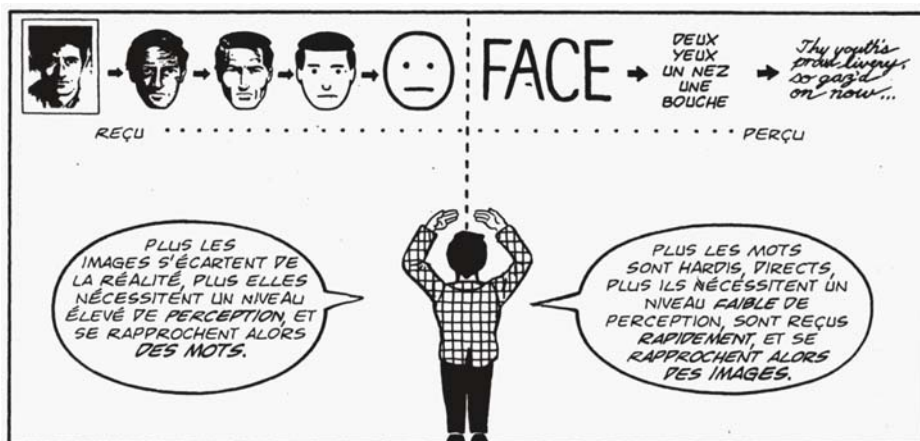
C'est au bon sens, au mode analogique et au raccourci permanent que McCloud confie son fil méthodique, d'autant plus hypnotique sans doute que ses lecteurs ont reçu avec émotion un livre qu'ils appelaient de tous leurs vœux, quittes à laisser de côté tous les points par lesquels ce livre trahissait cette attente messianique...

Il écrit, page 49 : « plus les images s'écartent de la réalité, plus elles nécessitent un niveau élevé de perception, et se rapprochent alors des mots. Plus les mots sont hardis, directs, plus ils nécessitent un niveau faible de perception, sont reçus rapidement, et se rapprochent alors des images ».

De quoi accompagne-t-il cette déclaration ?

---

<sup>8</sup> (où conduit un tel raccourci entre eux ? Faye l'illustra en son temps - dans *Le récit unique* - en évoquant l'hémiplégie linguistique d'un Sartre : « Oui, pour moi le signifié c'est l'objet. Je définis mon langage qui n'est pas nécessairement celui des linguistes : cette chaise, c'est l'objet, donc c'est le signifié. » Ainsi l'on a du côté le mot chaise, de l'autre la chaise elle-même, en bois. rien dans l'entre-deux ? Souhaitons donc que la chaise soit toujours là quand Sartre prononce ce mot, sinon personne ne le comprendra jamais)



Il faut avouer qu'on n'est jamais déçu par ce qui se trame sur les pages de McCloud. C'est toujours au minimum déconcertant...

Le schéma par lequel il s'applique à mettre en lumière sa conception de la complexité (on ne sait jamais trop s'il parle de difficulté, d'indéchiffrabilité, d'inintelligibilité, d'obscurité), dévoile l'étonnante

richesse des moyens qu'il se donne pour une démonstration : ce sont des lettres anglaises — ces enfantillages décoratifs d'une autre ère, ces mignardises qui permettent aux charcutiers de donner un petit cachet *du passé authentique* à l'emballage de leurs jambons — qui viennent l'aider à signifier le plus haut degré de perception. Ces boucles sages enrobant un bout de texte, c'est ça qui nous assure que la littérature est bien dans les parages.

Mais quelle étrange idée de l'écriture peut diable conduire à ce genre de bouffonnerie?

Il n'y a aucune phrase, vaguement exemplaire de quelque chose, qui aurait pu étayer son hypothèse? C'est que, pour cela, il aurait fallu sans doute que l'entité fluide *phrase* masquât un instant l'impure subjectivité qui la sillonne, il aurait fallu débusquer quelque chose comme du discours sans cause humaine... Que décorent-elles, ces lettres anglaises? Qu'est-ce qu'elles emberlificotent? Il n'y a rien d'étonnant à ce qu'à l'enfantillage se superpose naturellement la ritournelle: McCloud annonce un vers du *sonnet II* de Shakespeare, *Thy youth's proud livery, so gaz'd on now*<sup>9</sup>, comme son double français se serait arrimé, sans doute, à *Mignonne, allons voir si la rose...* Une façon comme une autre de réserver au lieu commun le soin de ne rien dire. C'est donc Shakespeare à l'école qui escamote la bande dessinée dans une démonstration qui tente de s'approcher, lit-on, d'un *niveau élevé de perception, des mots* : on croit galoper vers plus de littérature, mais on court surtout vers *moins de bande dessinée*.

Ce sont les étagères qui convoquent les bibelots.

Des lettres anglaises... Bon sang... N'y avait-il rien qui pût inscrire ce mouvement désiré « vers les mots » — pour peu que ça veuille dire quelque chose — dans la bande dessinée, par exemple? Il aurait pu s'agir, je ne sais pas, de l'effet du texte *en expansion* (celui, par exemple, de l'emphase malade saturant les pages de Masse ou celui du sérieux autolégitimant de Jacobs), celui de la référence (la tutelle historique de Barbier prise chez Burroughs ou les effets d'appartenance à la sphère romanesque de Nylso), mais non ; Scott McCloud a choisi un étrange recours enfantin, quitte à anéantir proprement au passage sa démonstration (ce qui s'apparente par ailleurs au mouvement qu'il opère un peu plus tard en restreignant la question picturale à la vague chétivité du diagramme): il n'affirme pas un système en l'entraînant vers un plus de *textualité* illusoire (parce qu'il y aurait beaucoup à redire sur l'efficacité des catégories présentées au-dessus, sur ce que pourrait signifier un *plus de textualité*), il l'alourdit d'un signe graphique supplémentaire, d'un signe extra linguistique, il le leste de ce mode du graphisme qui trahit le typographe débutant ou la connotation appuyée, celui *qui tient tant à nous dire* que le dessin de la lettre est historiquement passé un jour par la main.

Mais comment s'enlise-t-il dans toutes ces approximations? Que signifie cette espèce de délitement du dessin ingrat de McCloud qui va s'échouer dans une lettre anglaise? Je dis bien du dessin de McCloud, évidemment, parce que, précisément, sa démonstration l'accule à écarter un instant les tentatives systématiques ; en plaçant côté à côté un dessin de Poïvet et un dessin de Jaime Hernandez, même en truquant les cartes et en resserrant sur une bout de narine pour ne pas se poser la question du dessin *comme monde*, hé bien on ne pourrait que voir combien ce qui se joue entre les deux est tout autre chose qu'un petit problème de réduction icônique...

Alors McCloud nous aligne studieusement toute la chaîne de ses wagonnets démonstratifs et les emplaçonnent dans un mur de lettres anglaises. Le choc ne devrait pas être trop rude : il semble - lit-on - que la

9 La fière livrée de ta jeunesse, si admirée maintenant *traduction de Victor Hugo*

matière en soit la plus écartée possible de la réalité...

Poursuivons sur ce schéma, qui prendra une place cruciale dans la démonstration de McCloud ; il sera décliné à plusieurs reprises, entièrement ou partiellement.

En voici par exemple la version de la page 202.



On notera au passage un usage assez inconséquent du terme «hyperréalisme» pour caractériser une tentative maladroite de dessin académique. Scott McCloud manie toujours avec un peu de difficulté les comparaisons entre les périodes ou mouvements picturaux et la bande dessinée ; il confondra assez systématiquement un dessin *minimaliste* avec un dessin chétif ou indigent.

Sa conception linéaire d'une sorte de course totalisable de la représentation lui fait supposer un passage de simplification des visages «réalistes»<sup>10</sup> jusqu'au dessin «humoristique» (le trait *jeté*) qui en serait donc une conséquence possible sur un axe linéaire, imperturbable, auquel ressortirait toutes les possibilités du dessin.

Ce que servent ces dessins et la nature discursive de cette adéquation ou de cette contradiction est laissé à l'abandon des questions secondaires; ou, pour rendre justice à la méthode de McCloud, des questions d'un autre champ.

Parce qu'il sonde un instant la bande dessinée comme si elle ressortissait subitement au seul mode du dessin (pour mieux le réduire au signe à tout moment), voilà à quelle aporie il nous conduit : par cette lecture, « Superman » devient plus *réaliste* que « Les frustrés »... Que pourrions-nous bien faire d'un diagramme qui nous conduit à ces culs-de-sac?

Mais Scott McCloud est un théoricien généreux et nous offre une deuxième couche d'absurdité : un masque Bayanzi n'est pas plus une simplification d'un bronze d'Ifé qu'une peinture pariétale de Lascaux n'a été précédée de sa version détaillée dans la grotte voisine ou que la peinture de Giotto n'a entraîné dans son sillage une peinture simplifiée. Le dessin charpenté, appuyé, foisonnant, de Crivelli n'est ni la cause ni la conséquence de celui épuré et aéré de Piero della Francesca : il en est simplement un des contemporains dans l'infinie variété des possibles. Et ce qui n'est pas vrai à l'échelle sociale ni historique, ne l'est pas plus à l'échelle des vies singulières : pas plus que le joint n'a pour conséquence le crack ni le lait l'alcool, la pratique du dessin *réaliste* n'a pour conséquence le dessin minimaliste. Et si ça ne se réalise ni dans le corps des sociétés, ni dans le corps des hommes, dans quel corps exactement se réalise cette métamorphose? Dans le corps théorique de Scott McCloud. La ligne qui tient ensemble tous ces modes du dessin est la cordelette truquée d'une médiocre tour de magie ; un regard plus appuyé pour en suivre le cours et elle retrouve sa molesse d'origine avant de disparaître.

Que sous-tend-elle encore, cette étrange conversion graphique ? Qu'abstraction et simplification sont une seule et même chose, dont le caractère saillant est l'épure. Qu'une abstraction puisse être considérée comme une simplification étonnerait plus d'un théologien ou d'un philosophe... On verra un peu plus bas d'où il tire ce parallèle hasardeux (une certaine *idée* de la peinture).

Il règne chez lui une certaine confusion dès qu'il évoque un *langage simple* ou un *langage complexe* (langage signifiant dans ce cas précis mode de travail d'un auteur en particulier), qu'il superpose à un degré d'abstraction. Retournons un instant ces réductions hasardeuses contre elles en déplaçant le simple, par exemple, dans les récits d'Alix ou de Thorgal, et le complexe du côté de Feiffer ou de Yokoyama. Voyons

---

<sup>10</sup> Il n'est pas inintéressant de noter que pour Mac Cloud le réalisme — illusionnisme narratif socialisant un discours fictionnel — se superpose l'académisme, tout comme, un peu plus haut, l'hyperréalisme ; on doit en conclure que ces notions nous invitent indifféremment à lorgner du côté de l'artisanat photoréaliste, et vers aucune lecture de l'histoire complexe des mimesis, aucune pensée de l'image en particulier.

ce que nous avons fait : nous avons rendu au simple la voie de l'évidence, au complexe celle de la polysémie. Dans ces exemples, il est intéressant de noter que cette obstruction est à la fois vraie pour le mode du dessin (Alix est d'une désespérante limpidité plastique) et celui de la narration qu'il sert (les tiroirs imbriqués de Thorgal sont destinés à des mains de singe). De leur artisanat inutilement compliqué ne se dégage aucune complexité. Il n'y a aucune *évidence* analogique à ces distributions des formes et des situations de récits.

Où se niche le « simple » du discours? Dans quel mode de restriction? Dans quel lieu de l'épure? C'est parce qu'il n'est *vraiment* pas question de langage, que les typologies de McCloud, *langage simple* ou *langage complexe*, sont si branlantes et si inutilisables. Nietzsche, dont l'écriture est si frontale, est-il moins complexe qu'un Heidegger atterri de son vol poésard<sup>11</sup>? Flaubert est-il simple et Barbey d'Aurevilly si compliqué au compte-tour des tournures et du lexique? Tout ça n'a aucun sens pour l'écriture de fiction ou d'essai. Il n'y a que l'empressement de clôturer une théorie bancale pour laisser croire que ça en a pour la bande dessinée.

McCloud tient absolument à voir dans le dessin humoristique un chemin vers une *signification essentielle*. Mais quelles seraient ces significations essentielles? Est-ce, par exemple, qu'un visage dessiné *signifie* un visage? non. Un visage dessiné ne signifie pas un visage, il le représente. Et que *signifie* un visage? Comment en signifierait-on une essence?

Ce qui lui fera dire un peu plus loin : « si un dessinateur veut rendre la beauté et la complexité du monde tel que nous le percevons il lui faudra introduire une part de réalisme ».

D'une part, ce *nous* est grossier et offensant: en ne questionnant jamais la perception comme mouvement de l'intellect, il abdique par la même toute théorie associant l'expérience sensible à la connaissance depuis Alazhen, c'est-à-dire grosso modo depuis le XI<sup>e</sup> siècle.

D'autre part, on ne saurait introduire DANS du dessin une part de quoi que ce soit. Mais McCloud ayant ouvert son livre par ça :



on ne s'étonnera plus de concevoir avec lui un rapport du dessin à sa présence qui se justifie sans durée (le dessin est donc la formalisation d'un projet de dessin, une formalité précédée d'une esquisse), sans accident (le dessin visant une quantité communiquée est donc possiblement vrai ou faux devant sa mission, raté ou réussi devant son devenir signe) sans propriété discursive propre ou poétique (le dessin contient des parcelles de sens ordonnées selon le champ des significations, qui sont extérieures à son mouvement propre d'advent), sans invention (le

dessin hérite de codes, au mieux il est la garantie du style, seule forme de singularisation compréhensible par McCloud).

La déclaration « si un dessinateur veut rendre la beauté et la complexité du monde tel que nous le percevons, il lui faudra introduire une part de réalisme » ne tient pourtant pas plus de 10 minutes : un Deep de Pollock ou n'importe quelle estampe de Dao Ji atteignent à ce rendement, à rendre cette *présence*, par des procédés complètement déréalisants ; la dernière chose que soient les dessins de Matt Konture est bien *réalistes*, et pourtant c'est sans doute la première fois, dans une de ses bandes dessinées, que s'est vue réalisée l'ambition de tant de dessinateurs et de peintres, de fixer un jour les fugaces papillonnements des phosphènes et d'en instancier l'expérience puissante, réputée insaisissable.

Scott McCloud nous joue une fois encore le contenu et le contenant comme opérateur de distinction, cette fois-ci avec l'expérience sensible d'un côté telle qu'elle serait annexée (donc disjointe de lui) par le monde

<sup>11</sup> « Das Vaterland ist das Sein selbst » (*la Patrie est l'Être même*), est une des formes possibles de l'atterrissage métaphysique - Leçons sur Nietzsche - Gesamtausgabe - 1941

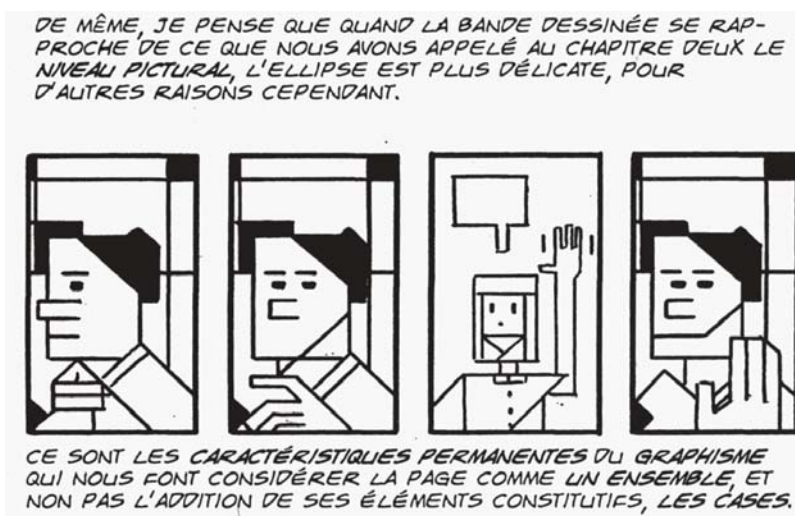
des idées. Cette distinction est inopérante pour un être humain : l'oeil n'est pas l'organe de la vue, mais l'organe du regard.

## Le pictural sans peinture

Mais abordons dès maintenant un autre schéma tenace qui scande *L'art invisible*. La pyramide de McCloud. Abordons-là par le sommet et laissons nous glisser lentement à la base pour une expérience assez inédite...

On trouve page 91 cette singulière suite de figures qui s'évertuent à échapper au mouvement spontané d'un possible dessin par une sorte de géométrisation enfantine ; celle-ci est assez proche de ce jeu de diagonales qu'on trace pour chasser l'ennui entre deux cours en faisant des figures astreintes aux carroyages de nos cahiers d'écoliers.

Dans ce strip, il est question de *niveau pictural*, tournure qui reviendra assez régulièrement sous la plume de McCloud, notamment pour accompagner la pyramide iconographique que nous observerons sous peu et donc cette séquence présage le sommet. Cette tournure, le *niveau pictural*, est employée pour évoquer... Hé bien Dieu seul le sait...



On pourrait imaginer que « pictural » est le produit d'une nouvelle traduction malheureuse. Mais il apparaît assez vite que non : il faut bien traduire le *picture plane* par *plan pictural*, et non par *plan de l'image*, tout simplement parce qu'il est question d'image à tous les points du livre comme à tous les points de sa pyramide, qu'on approche ou non de ce *picture plane*. C'est donc bien une proximité avec la peinture que vise Scott McCloud en nous traçant cette typologie-là du dessin de bande dessinée.

C'est par dégraissage, dépeçage, épluchage, que s'opère supposément un passage au *pictural* ; son mouvement est celui d'une réduction hantée par des notions essentialisantes (l'élémentaire, le pur, le simple, la substance etc.) qui n'ont rien de proprement pictural. On les retrouve au coeur de toute mission historique, philosophique, morale. Cette forme de justification plastique est chevillée, également, à la certitude que ce qui se démontre est le double spéculaire de ce qui s'est montré, que le mode de la dissection est le mode jumeau de la vie.

Ce sera dans le babillage des décorateurs que Scott McCloud puisera son vocabulaire théorique et plastique - la stylisation - et c'est encore dans cette courte vue décorative qu'il trouvera la forme majeure, exemplaire, de sa peinture sans peinture pour en chapeauter sa pyramide.

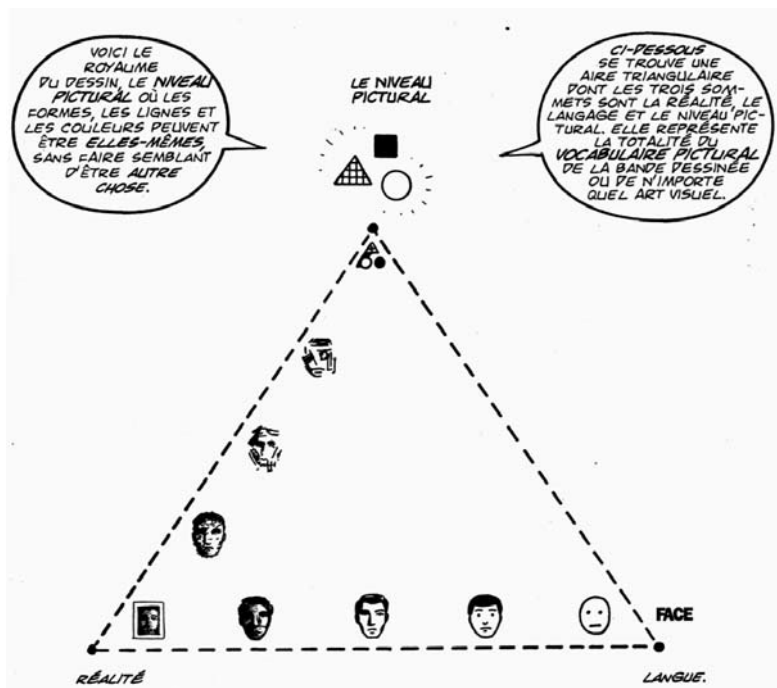
McCloud ne choisit pas cette forme d'assèchement puritain parce que Herbin serait son peintre préféré du moment, mais parce qu'il EST la peinture à ses yeux. Il est tout ce qu'il en comprend.

Ce n'est pas un écho du goût mais une opération du jugement moral.

Que Giorgione, Leroi, Adami, Fautrier, Witz, Ad Reinhardt, Jasper Johns, Richter, Tinsey, Polke, Titien, Twombly, Taddeo di Bartolo, Piazzetta, Crespi, Monory, Frize et à vrai dire rigoureusement aucun peintre ne puisse en aucun cas s'articuler à cette formule dérisoire et atone, que rien de ce qui fait la peinture ne puisse pénétrer cette définition sans s'y atomiser, ça en fait quoi, comme objet, comme champ, comme notion? Qui signifie-t-elle, cette composition?

Le seul peintre possible qui puisse y trouver sa place, la place irréelle et hypnotisante de la peinture sans peinture, sans matière, sans couleurs, sans mouvement intérieur, piégée absolument dans son diagramme ( c'est-à dire dans le bégaiement de son projet éternel et sans issue ), c'est Scott McCloud lui-même.

Il n'y a qu'un peintre possible pour le pictural de Scott McCloud : c'est Scott McCloud.



Cette pyramide au sommet inexistant est donc soit une ligne écrasée, vieille charlotte étalée dans la boue noire de l'indistinction, qu'on sillonne collé au sol comme un chien truffier à la quête d'un improbable sens enfoui, soit un vieux môle crevé d'où fuient par le sommet les maigres fumerolles théoriques d'un volcan de carton pâte.

Observons-là, la partie supérieure de son triangle démonstratif : on croirait y voir flotter une profession de foi conservatrice ; plus ça va vers la peinture, voyez-vous, moins ça ressemble à *quelque chose*.

Effectivement. Ces vermicelles minables timidement géométrisés, ces aplats de rien qu'aucune tenue ne semble concerter, ces

amorphismes scolaires qui s'efforcent de fuir bien plus qu'à réaliser quoi que ce soit pour emblème de la peinture, oui, ça ne ressemble à rien. Et certainement pas à un éventuel plan pictural.

Ne nous y trompons pas : c'est plutôt d'une profession de foi positiviste qu'il s'agit. Elle ne renonce à sa puissance légiférante supposée que momentanément, reléguant les questions de peinture dans ces diagrammes fantaisistes sans joie qui ne demandent qu'à être décryptés plus tard.

Elle ne craint rien pour sa doctrine. Elle est méthodique. C'est une zone de quarantaine plastique en attente d'équarrissage.

Tenons-nous y fermement, à cette brave pyramide, nous ne le regretterons pas. Nous allons atteindre avec elle à un degré étonnant de superstition devant la puissance du diagramme :

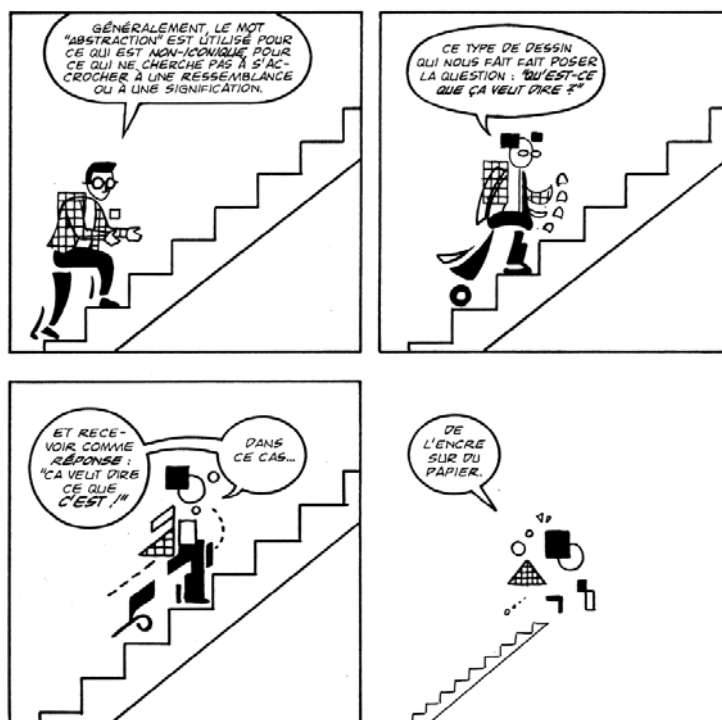
Scott McCloud tente de trouver un mode d'organisation discontinu, tout au long du dos d'un invraisemblable monstre en attente d'organes, pour la notion d'*icône*.

Il ne parviendra pour autant jamais à se fixer vraiment sur le sens de l'*icône*, de l'*iconique*, sens que pourtant il dit appeler de tous ses vœux : que penser de la déclaration de la page 50 : « généralement le mot abstraction est utilisé pour ce qui est non-iconique, pour ce qui ne cherche pas à s'accrocher à une ressemblance ou à une signification » ?

Voici un usage de l'abstraction (picturale, dit-il plus loin) attirée par la gravité du littéral (ce n'est pas la première fois, dans le champ des arts plastiques, qu'une définition de l'abstrait semble si voisine de celle du concret) : dans cette définition, l'abstraction est résumée à une autotélie flottante au-dessus du champ de ruines des figures et des significations — sorte d'ontique bégayant sa démonstration à n'être que son propre constat, détachée, sans cause — non iconique, mais pure image, image de presque rien, image de sa présence, présence sans signification.

Observons maintenant le chemin par lequel cette créature-là (forme sans référent) s'engouffre dans notre champ de vision :

elle emprunte l'escalier. Elle s'y arrime, elle s'épuise à s'y tenir comme au dernier rail de survie d'un trait possible à tracer.





C'est ça, selon McCloud, une image « qui ne cherche pas à s'accrocher à une ressemblance ou à une signification ».

La *conceptualisation* y est timidement pensée comme une opération figurative d'élagage, une petite réduction à sa manière; ce processus de dégagement qui viserait à écarter les éléments accidentels d'un donné sensible (c'est une des possibles définitions de l'abstraction, après tout) convient-il à une image dessinée en tant que celle-ci *apparaît*, c'est-à-dire se constitue en même temps qu'elle se donne? Voilà qui suppose une considération du dessin hors de lui-même, tel qu'il en serait l'objet, par un dessin supérieur et analytique... Un dessin du dessin? Mais alors, qu'est-ce qui dessine dans son objet?

Et s'il s'agit d'isoler une détermination, c'est sur la base de quelle prospective? Dans un tel mouvement d'appauvrissement volontaire, qu'est-ce qui pourrait être visé? C'est quoi, *l'essence* d'un dessin? Que conceptualise le concept? Et si c'est un mouvement qui est traqué, une dynamique fondamentale, n'est-il pas étonnant qu'il faille l'arrêter pour lui donner corps? Tissu de mystères...

Mais McCloud nous rejouera plus tard la magie blanche signalétique et redynamisera *in fine* ces jeux jivaros par une superposition du symbolique au conceptuel, comme le ferait n'importe quel charlatan ésotérique... Nous pourrions alors ranger à nouveau les formes dans des petites familles de signes par l'extraordinaire transsubstantiation des relations conceptuelles en relations symboliques.

Inutile de dire qu'il n'y a pas plus de symbole que de concept dans tout ce que nous venons de voir, mais un simple émincé, et pas des plus finement coupés.

De toute façon, McCloud ne tient lui-même pas plus que ça à ses définitions; après tout, tout ça n'a sans doute pas tellement d'importance, puisqu'il écrit une page plus loin, à propos de cette fameuse abstraction « qui ne cherche pas à s'accrocher à une ressemblance ou à une signification », ceci : « la plupart des bandes dessinées se situent vers le bas, c'est-à-dire du côté de l'abstraction iconique où chaque ligne a une signification ».

Mais n'avait-il pas précisément précédé sa définition de « généralement »? Nous sommes sauvés. Dans la famille des abstractions où les machins veulent rien dire, il y a les abstractions iconiques, où les machins veulent absolument dire quelque chose.

Aux trois angles de cette pyramide nous trouvons, de part et d'autre de la base, *la réalité* à gauche (représentée par ce que McCloud voudrait être un visage académique et qu'il peine à hachouiller d'une plume laborieuse) et à droite *la langue*, représentée par le mot *face* (entendre : le visage); au sommet de tout ça, nous avons déjà relevé les insignifiants diagraminets qui font mourir dans une parodie d'abstraction géométrique des années 30 ce que McCloud appelle *pictural*.

Que le niveau *pictural* n'atteigne jamais, à aucun moment de son livre, à la question d'une possible *peinture*, nous avons déjà évoqué les problèmes que cela pose d'un simple point de vue historico critique, pour tout simplement trouver à son plan un référent existant. Mais ce n'est pas le seul problème qui en découle : ces figures géométriques font au chef de sa pyramide l'épouvantail mal attifé d'un art fantasmé, bricolé de vieilles conventions incolores et tracent le périmètre exact de son jardin imaginaire. Et je ne parle pas de son imagination plastique, mais de son imagination conceptuelle : que les fresques de Francesco Da Milano<sup>12</sup>, les glissements d'espace de Fra Angelico ou la déréalisation des corps et des architectures chez Crivelli développent le plus haut degré d'abstraction là où la peinture de Pollock le fait abdiquer est, on s'en doute, inimaginable pour McCloud. Il aurait suffi pourtant de lâcher le guide avant de pénétrer dans le musée...

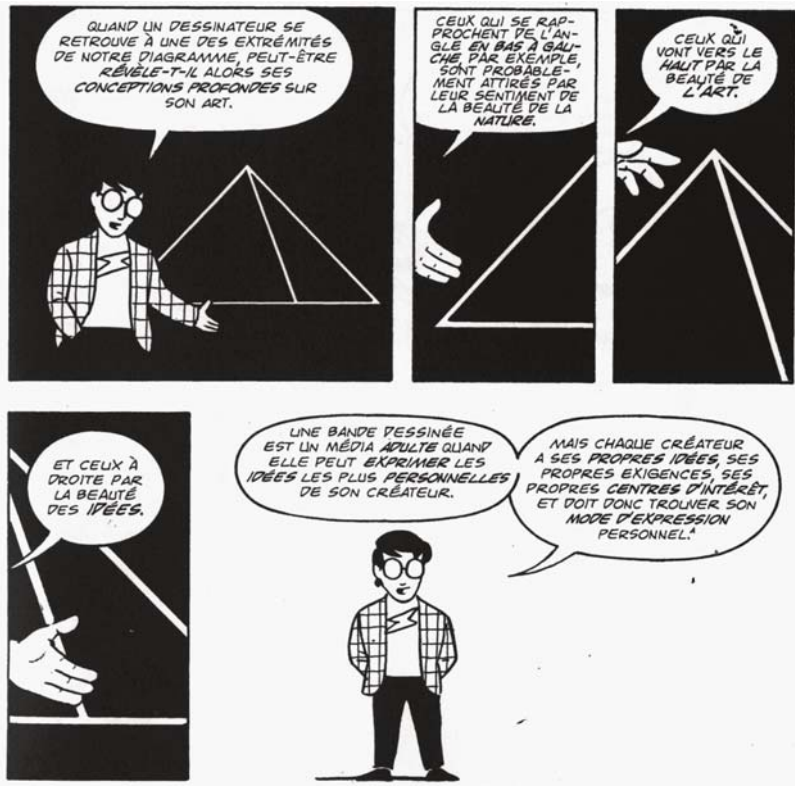
À d'autres moments du livre, cette pyramide devra réveiller notre aptitude à admirer, à nous émouvoir, frappée à son sommet des intitulés « beauté de l'art » et en bas « beauté des idées ». Idée et art sommés de se tenir poliment à distance. Comment?

Dans quel étrange paradigme existe une telle opposition?

Tenter par cet écart de comprendre ce que serait une idée, ce que serait l'art, est un très sûr moyen de devenir fou.

---

<sup>12</sup> *Sala dei Battuti, Conegliano - cycle de fresques consacrés à la Passion du Christ. Les trois jours de l'absence, conférence à la Maison de la Grève, Rennes, session I - Automne 2012 - <http://www.le-terrier.net/mg/>*



Sur la même pyramide, à sa base, se joueront d'autres désunions tragico-miques, entre d'autres notions, d'autres systèmes, démembrés sur des plans séparés comme, par exemple, une langue arrachée à son tour à toute réalité.

Cette séparation infondée vise non seulement à faire de la langue une assomption flottante au-dessus d'un marigot de réel tenu à une fonction descriptive bien singulière, mais — également — à la vider, la laver de toute impureté, comme si ses opérations n'avaient pas de poids : que sont alors les inflexions, les rythmes, les inscriptions historiques des mots qui en constituent le vivier?

Des accidents, j'imagine, des petits parasites comptant pour peanuts dans la verbalisation ...

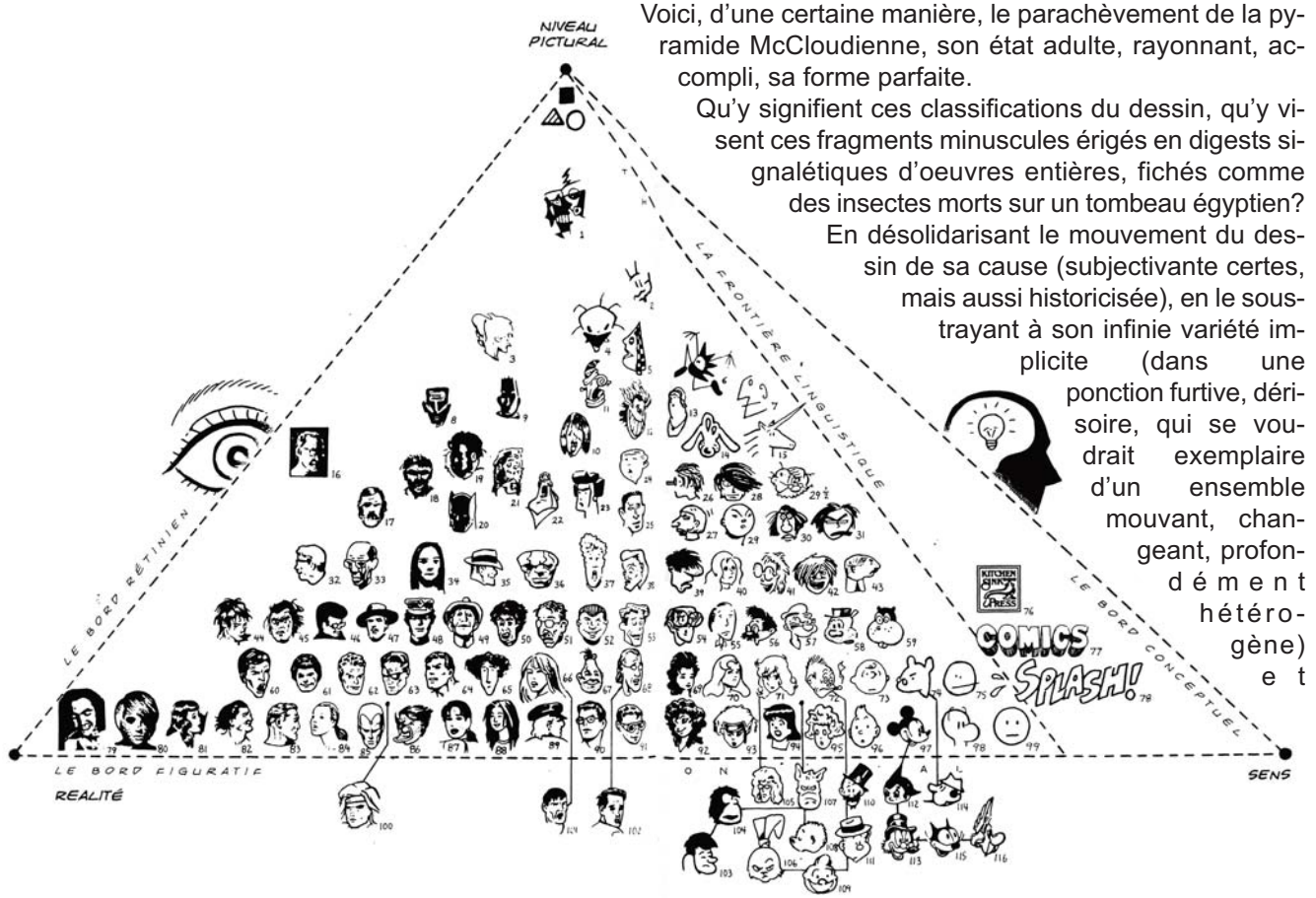
Ne parlons même pas de la fonction individuante qui travaille au langage et qui, inlassablement, invente la langue...

Ainsi, tout ce qui échappe à la formule abstractisante du langage comme de la langue y échappe précisément dans le mouvement même de cette abstraction forcée. Prophétie auto réalisatrice par laquelle la langue, on le voit, est conçue comme pur « sens » (résumé par Scott McCloud au jeu des significations), ce qui nous instruit à la fois d'une réalité sans langage et d'un langage sans réalité.

Voici, d'une certaine manière, le parachèvement de la pyramide McCloudienne, son état adulte, rayonnant, accompli, sa forme parfaite.

Qu'y signifient ces classifications du dessin, qu'y visent ces fragments minuscules érigés en digests signalétiques d'oeuvres entières, fichés comme des insectes morts sur un tombeau égyptien?

En désolidarisant le mouvement du dessin de sa cause (subjectivante certes, mais aussi historicisée), en le soustrayant à son infinie variété implicite (dans une ponction furtive, dérisoire, qui se voudrait exemplaire d'un ensemble mouvant, changeant, profondément hétérogène) et



en le détachant substantiellement de son effet (la narration dans laquelle, toujours, il s'inscrit) il le dispose comme période d'un ensemble discrétisé et achevable, qui ferait la *bande dessinée*...

Il n'y a dans ce système que l'Histoire pour lier les oeuvres à leur cause et aucune place pensée pour l'historicité du sujet et, fatalement, pour l'historicité des oeuvres. Dans un tel cadre spéculatif, toute action n'est éclairée que par son but, toute activité par ses fonctions.

Page 54, il écrit : « la plupart des exemples précédents ont été placés sur notre diagramme en fonction du graphisme utilisé pour tel ou tel personnage » ; la question du style (aujourd'hui largement évacuée du champ des autres disciplines artistiques au profit d'outils conceptuels moins grossiers et moins déterminés) si difficile à dégager du psychologisme ou des pratiques de dissection de la critique génétique ou de la critique historique, voilà que McCloud nous la ramène ici à l'état d'agencement cicéronien, de traité d'éloquence. Un graphisme est *utilisé*. Disposé dans l'ensemble des possibles pour l'effectuation d'une communication réussie ; on en dispose, donc. De quoi *dispose*-t-il, notre dessinateur ? D'une combinatoire des fonctions du signe ordonnée comme une boîte à outils<sup>13</sup>.

Alors, pourquoi serait-on surpris de la retrouver là, la machine cicéronienne superposant dans l'éloquent l'efficace et l'esthétique ?

Le style est une notion sourdement rhétorique, c'est-à-dire fonctionnelle, reconductible dans ses figures, ses méthodes, ses buts, par l'anticipation de ses effets. Si le style est déjà l'opération affaiblissante par laquelle on *singularise* — par la *grâce* du symptôme pour les plus bienveillants (le style, c'est plus fort que soi!), ou par l'artifice d'un *truc* identificatoire pour les autres — la version de McCloud est plus perfide encore en l'arrachant à toute question artistique. Nous retrouvons notre Platon escamotant la couleur dans le fard pour entamer le procès du sophisme ; on sait qu'il entraîna sans remord la peinture dans sa chute.

Dans un tel cadre, on en vient à se demander comment, tout occupé à chercher le *style* adapté à la bonne émotion à figurer, oui, comment notre auteur totalisé, comment le *Simourgh*<sup>14</sup> Bande Dessinée a-t-il pu un jour inventer quoi que ce soit et se transformer ? Hé bien rien, évidemment, ne viendra par ce système aveugle à sa lettre volée éclairer la possibilité de l'invention, de l'errance et de l'imprévu. Car il agit devant l'inconnu comme devant les faiblesses de l'organisme quand il s'agit ni plus ni moins que de son coeur battant.

## Entendement et lieu commun



Ce qu'il décrit dans la case ci-contre comme relevant de la perception n'est qu'un angle de vue serré qui s'attarde sur un *poncif* ; en tant que tel, effectivement, il peut générer un entendement commun.

Scott McCloud prend l'exemple d'une case panoramique supposée, de façon *naturelle*, influencer sur notre perception du temps : j'entends par *naturelle* l'idée développée par lui qu'un procédé choisi nous *acculerait* à une perception, que le *naturel* est la fatalité de l'expérience sensible, qu'il est preuve en soi, autodémonstrative, qu'une forme étend sa domination à toutes les perceptions, qu'elle les infléchit toutes. Il n'y a pas plus de singularité de l'expérience perceptive qu'il n'y avait jusqu'ici de singularité de l'expérience créative.

Cette case panoramique est supposée donner l'impression d'une durée étendue. Naturellement.

<sup>13</sup> C'est ailleurs que Mac Cloud nous apprendra quelle est, dans de telles dispositions communicantes, forme parachevée d'une bande dessinée idéalement lisible : le mode d'emploi <http://blogoscoped.com/google-chrome/>

<sup>14</sup> Ils le contemplant enfin : ils s'aperçoivent qu'ils sont le Simourgh, et que le Simourgh est chacun d'eux, et eux tous. *Borges*, in « Le livre des êtres imaginaires »

Le panoramique occupe le monde de l'image depuis aussi longtemps qu'elle existe, les variations sur son sens sont nombreuses. Elles sont également mobiles. Elles sont sujettes à des paris, des investissements, des détours. Dans certains cadres historiques, effectivement, on peut jouir d'un entendement commun préalable à l'interprétation d'une forme, d'un mode de représentation, mais le contraire n'est pas vrai : cette forme n'a pas le pouvoir de *tenir* une signification.

Au mieux, une invention aura toutes les chances, par la paresse et le goût du pillage propre au dessinateur de bandes dessinées, de devenir assez rapidement un autre lieu commun ; le même étirement, à l'aube de la bande dessinée, ne dit rien : il ne dit rien non plus à celui dont cette lecture est la propre aube de lecteur.

Scott McCloud se sauve maladroitement de ce risque d'auto-destruction démonstrative (aucune nouvelle forme ne saurait naître dans un tel dispositif ni aucune invention narrative), par le secours de l'expression. Cette bonne vieille descendante de l'inspiration, descendue de sa lune transcendante par l'ascenseur hégélien... Par elle, on sait désormais qu'un tracé ou une touche de peinture n'est pas *un signe arbitraire ou indifférent, mais un signe qui dans son extériorité même comprend le contenu de la représentation qu'il laisse apparaître*<sup>15</sup>. On sait où ça nous mène: tôt ou tard, les idées pétant plus haut que le cul des formes, il faudra bien se débarrasser de ces dernières, histoire de léviter nous-aussi en bonne compagnie, sans ces vilaines impuretés artistiques ; car, après tout, elles sont bien dispensables, vues en plongée depuis *l'harmonie réalisée* qu'elles ont un instant concouru à rendre perceptible.

Même si on peut douter que Scott McCloud se soit encombré de Hegel (il voyage tout de même très léger), sa petite théorie de l'expression occulte elle-aussi complètement la *signifiante* comme possible de la production-même pour cristalliser un peu plus haut dans les sphères d'une extériorité ondoyante (force ou une notion qu'il y aurait à exprimer, à extirper d'une zone indéfinissable du monde) toute l'activité créatrice à advenir. Mais celle-ci, pour peu qu'on cesse de chercher partout en dehors d'elle sa cause, est profondément dysharmonique, impure, non apaisée, non hégéliano-compatible, je le crains...



Je n'ai abordé ici *L'art invisible* que sous certains de ses angles défailants. Une toute petite sélection de problèmes. Pas précisément en tant qu'ils étaient plus importants, plus exemplaires que d'autres, mais tout simplement parce qu'ils touchaient à des plans théoriques qui m'intéressent au premier chef. Je vais m'en tenir là. Ce n'est qu'une première approche, j'espère qu'elle encouragera d'autres que moi à poursuivre. Il y aura encore bien du travail à faire pour dissiper l'étrange aura qui touche ce galimatias et qui a jusqu'ici mystérieusement retenu la critique de l'interroger méthodiquement.

Il faudrait ajouter encore tant de choses, multiplier les plans d'observation... Il faudrait probablement s'arrêter à chaque page, à chaque énoncé, chaque phylactère, pour bien comprendre toute la difficulté qu'il y a à fixer le nuage théorique McCloudien.

Il faudrait étendre l'étude, par exemple, de cette imprécision épuisante qu'il fait régner autour des notions de simplicité, d'évidence, des registres complexes et savants, de clarté et d'obscurité, qu'il s'agisse du ré-

---

15 Hegel - « L'esthétique »

gime des signes, du dessin, ou de celui des concepts.<sup>16</sup> Il faudrait s'interroger sur la nature vertueuse que Scott McCloud assigne à la communication et, d'une manière générale, sur le système moral étrange qui se dégage de « L'art invisible »<sup>17</sup>.

Peut-être faudrait-il également s'interroger sur ce final fiévreux : l'auteur s'y abandonne à l'ivresse d'un idéalisme douteux à la fois de la façon la plus littérale (toute action chevillée à l'idée qui en serait le soutien et la cause) et la plus prosaïque (abandonnée au flamboiement d'un imaginaire carnavalesque en mal de sortie du réel<sup>18</sup>). Il y anticipe, en augure pénétré de toute la puissance de sa vision, la déchirure du rideau noir de l'ignorance : même calmée par le bain de siège d'un petite ambiance domestique censée lui donner une certaine distance amusée, la dernière tirade de Scott McCloud laisse perplexe...

Visionnaire inventoriant ses attributs (« désir d'être entendu, volonté d'apprendre, capacité de voir ») et affutant son outil (« média fidèle, que l'on peut contrôler, qui donne la possibilité de s'exprimer partout haut et clair »), Scott McCloud ajoute à son golem de patouillage théorique le ridicule d'un petit chapeau démiurgique.

Pourquoi lit-on aussi assidument McCloud depuis maintenant 20 ans? Comment peut-on en dire « L'art invisible est tout simplement la meilleure analyse de la bande dessinée que je n'ai jamais lue.<sup>19</sup> » ?

Peut-être, tout simplement, parce ce que c'est vrai. Peut-être parce qu'aussi bouffonne soit-elle, cette analyse est la meilleure que nous ayons à nous mettre sous la dent. Ce que j'imagine souvent, c'est que ce livre médiocre, cette théorie branquignole, c'est bien tout ce qu'au fond nous méritons ; si les théoriciens français de la bande dessinée acceptent cette somme d'approximations pour socle d'un travail prétendument sérieux et méthodique, c'est qu'au fond personne n'estime assez la bande dessinée pour lui accorder sérieux et méthode.

S'il fallait une preuve à charge de l'abaissement de la bande dessinée dans le panorama des disciplines artistiques, il n'est pas nécessaire de sortir l'artillerie habituelle des milliers de titres misérables sortis chaque année. Il n'est pas utile de traquer dans les albums ce qui s'y niche de vulgaire, de ridicule, de laid, de conservateur ou d'infantile. Non. Il suffit de lire ce qu'on lui offre pour théorie.

L.L. de Mars 2012

---

**16** le clair, par exemple, est superposé au simple : je suis désolé de rappeler de telles banalités ici, mais mais un mot obscur peut-être d'une grande simplicité (il n'y a pas d'ambiguïté interprétative pour le mot quiddité), alors qu'un des mots les plus clairs de notre langue peut s'ouvrir à l'infini des significations : le mot image en est le meilleur exemple.

**17** L'ignorance est le vecteur le plus évident de la violence pour Mac Cloud (alors qu'elle est celui de la solidarité de tous les peuples aveugles à leur propre domination!), contre laquelle ce n'est que par le gain de communication qu'il imagine sa réduction. Mais La communication est précisément une violence faite au langage - elle est le rêve frelaté d'un échange apoétique et sans reste -, et rien ne communique mieux ni plus efficacement que le sémaphore pris dans la guerre.

**18** Réel que Scott Mac Cloud condamne à l'indéfinition, à la fois pour charpenter l'imaginaire de sa puissance de sortie et pour congédier un ensemble d'interrogations pratiques jugées triviales ou parasites par lui.

**19** Alan Moore, cité dans L'art invisible