



© Edmond Baudoin, *Piero*, Seuil, 1998

Avec *Piero*, Edmond Baudoin rappelle que le dessin est une source de rêve, pour les enfants comme pour les adultes.

« La bande dessinée entrave le développement de l'imaginaire. »

*Il y a tant de livres à lire, de toiles à admirer, que je n'ai pas de temps à perdre pour ce qu'on appelait autrefois les illustrés. La beauté des livres, c'est qu'ils sont sans images, et qu'ils offrent ainsi libre carrière à l'imagination.*

Alain Finkielkraut, entretien dans *Libération*, janvier 2008

On reproche parfois encore aux cases\* des bandes dessinées de ressembler aux barreaux d'une prison où l'imaginaire du lecteur se trouverait enfermé dans une représentation du monde qui ne laisserait aucune place à l'interprétation. Une bande dessinée réclame pourtant toujours l'implication intelligente de son lecteur, qui, pour recomposer la logique des séquences, doit laisser couler le fil de son propre imaginaire dans la gouttière du blanc entre les cases. Si la bande dessinée s'impose comme une inextricable association de dessins et de textes qui s'enchaînent pour, le plus souvent, raconter une histoire, elle est aussi ponctuée par une succession d'espaces vierges.

L'imaginaire du lecteur s'engouffre dans ces vides avant de pénétrer dans un nouveau dessin. L'image mêlée aux dialogues, en alternance avec l'absence d'image et de dialogue : ce sont les pleins et les déliés de la bande dessinée.

La notion d'ellipse, primordiale dans l'art séquentiel, offre à elle seule une formidable possibilité pour le lecteur d'investir sa part de subjectivité dans le récit qui se déroule sous ses yeux. La bande dessinée, par sa nature même, ne donne jamais à lire la totalité des détails d'une action, d'un sentiment ou d'un décor, et laisse au lecteur « libre carrière » afin qu'il puisse reconstruire pour lui-même ce qu'il lit, et y trouver un sens et un écho propres à sa sensibilité. Dès lors, l'interprétation du lecteur se forge non seulement à partir de ce qui est dit et montré, mais aussi à partir de tout ce qui n'est ni dit, ni montré.

Il est d'ailleurs fréquent que l'on ne retrouve pas, en relisant une bande dessinée, une image dont on avait gardé un souvenir aussi vivace que précis : cette « case fantôme », nous l'avions en fait tracée nous-mêmes dans notre esprit, sans qu'elle ait jamais eu d'existence sur le papier. C'est dire si, loin d'entraver l'imaginaire, la bande dessinée la stimule tout au contraire. En raison de la particularité exceptionnelle de sa réception, Scott McCloud a choisi de définir la bande dessinée comme un « art invisible », en ce sens qu'il engage la participation active du lecteur, promu coproducteur du sens tout autant que du rythme même du déroulement du récit.

Le rêve est au cœur du principe de création des œuvres de l'Américain Winsor McCay (1867-1934). Expérimentateur surdoué parfaitement conscient du rôle essentiel que jouaient les bandes dessinées dans l'impulsion d'achat des quotidiens,

cet auteur pensait ses différentes séries comme des variations autour d'un même thème (comme le rêve ou les éternuements) et d'un même personnage (Little Nemo ou Little Sammy, entre autres). Très attaché aux points de vue étonnants (plongée, contre-plongée, etc.), McCay s'est efforcé de repousser toujours plus loin les limites apparentes de la bande dessinée, avec une science consommée du pouvoir d'évocation.

Nombre de bandes dessinées jouent ainsi avec brio l'art de la suggestion. *La Marque Jaune* d'Edgar P. Jacobs (1953) compte sans doute à ce titre parmi les exemples les plus remarquables de récit de suspense, fondé sur un mystère dont la révélation est sans cesse ajournée. Qui a volé les bijoux de la reine ? Qui épie Blake et Mortimer dans l'arrière-cour du Centaur Club ? Qui a enlevé le professeur Vernay, Macomber, Calvin et Septimus ? Le seul indice lancé par Jacobs pour affoler l'imagination du lecteur se réduit, dans plus d'un tiers du récit, à la « fatidique », « inévitable » et « ironique » Marque Jaune. Retardant l'apparition de son étonnant croquemitaine, il s'amuse à jouer avec les nerfs de ses lecteurs en leur laissant deviner beaucoup plus de choses que ce que ses images ne montrent en vérité. La couverture de ce livre, mythique entre toutes, joue sur une semblable gamme de mystère, laissant hors du champ ce qui effraie les héros, prêts à dégainer leurs armes contre l'invisible menace qui fait face au célèbre mur de briques rouges de Limehouse Dock.

On mesure mal la profonde immersion dans l'imaginaire que produit une bande dessinée. Ses personnages, tout autant que les décors dans lesquels ils évoluent, deviennent très vite familiers au lecteur. Ce phénomène s'amplifie dès lors que

l'auteur adopte un système graphique stylisé. Plus épuré sera le graphisme d'une bande dessinée, plus grande encore sera l'intégration inconsciente du lecteur dans son univers. L'accomplissement de ce processus d'identification à un personnage et à son environnement s'est exprimé en Europe au plus haut niveau dans les *Aventures de Tintin*. Ce héros au visage lisse tracé d'un seul trait, au regard presque vide formé de deux points, n'est qu'un « masque que chaque lecteur peut porter », pour reprendre l'expression de François Rivière. Il est en effet aisé de se projeter dans cette figure si peu caractérisée et si peu sexuée qu'elle en devient universelle, ainsi que le prouve, depuis plusieurs décennies, le succès mondial de la série. Ce principe de « masque » est également à l'œuvre dans les récits de Jacques Tardi, Osamu Tezuka, Carl Barks, Christophe Blain, Jeff Smith ou Chris Ware, entre autres. Scott McCloud analyse ce phénomène en expliquant que le dessin « humoristique », parce qu'il se rapproche d'une représentation symbolique et abstraite du monde, procède en vérité d'une démarche conceptuelle. L'exemple de l'œuvre d'Hergé est encore une fois éclairant. Deux styles de représentation graphique coexistent en effet dans les versions colorisées des *Aventures de Tintin*, où l'on peut voir des personnages aux traits épurés évoluer au sein de décors très réalistes. Selon McCloud, « cette combinaison permet aux lecteurs de se dissimuler dans un personnage tout en pénétrant en toute sécurité dans un monde riche. Il existe donc un graphisme pour voir, un autre pour être. »

En ce sens, les dessins d'une bande dessinée relèvent, tout autant que les phrases d'un roman, du domaine des idées bien plus que d'un principe



© L'Association, Jean-Claude Forest, *Mystérieuse matin, midi et soir*, 2004

En revisitant à sa façon Jules Verne, Jean-Claude Forest a fait de sa pratique de la bande dessinée un manifeste en faveur de l'imagination au pouvoir.

de représentation fidèle et naturaliste du monde sensible. Tous les dessinateurs pratiquent en effet, consciemment ou non, une forme de stylisation quand ils représentent un visage ou une silhouette. Les artistes qui adoptent un style « réaliste », comme Forest, Crumb, Taniguchi ou Giraud ne cherchent pas pour autant à s'approcher d'un réalisme photographique. C'est l'évidence du jeu entre la réalité et sa représentation conceptuelle qui offre tant de force aux images d'une bande dessinée : « Dans le dessin, ce qui est intéressant, c'est de ne pas arriver au réalisme », confiait Jean Giraud à Joann Sfar dans *Piano*, soulignant ainsi l'évidente vision du monde que constitue l'univers graphique d'une bande dessinée. Illustrant cette idée, Edgar P. Jacobs aimait à dire avec bon sens : « Une bande dessinée se doit d'être une transposition de la réalité. Sans quoi, pourquoi ne pas faire du roman-photo ? »

Il serait faux de croire que le lecteur d'une bande dessinée s'immerge dans une vision du monde univoque. Le système de représentation graphique d'une bande dessinée n'est pas nécessairement homogène et l'auteur peut décider de le rompre, le temps d'une ou plusieurs images. Ainsi, les lecteurs de mangas ont pris l'habitude de voir certains personnages réalistes se transformer, le temps d'une case, en figures grotesques et grimaçantes que l'on peut considérer comme la transposition graphique des conventions du théâtre butô. C'est également à des fins burlesques qu'Hergé, au détour d'une vignette de *Quick et Flupke*, s'amuse à imiter les maladresses d'un dessin d'enfant soi-disant tracé par l'un des héros. Les images expressionnistes ou, au contraire, hyperréalistes qui ponctuent certaines séquences du *Chat du Rabbín* de Sfar interrogent

quant à elles le lecteur sur la matière graphique, comme si l'auteur souhaitait remettre en cause ses propres codes de représentation et insuffler au fil du récit un soupçon de distanciation. De manière plus significative encore, Daniel Clowes s'est appuyé dans *Ice Haven* sur une multitude de styles graphiques pour construire une narration complexe, éclatée en plusieurs récits qui semblent extraits de séries dessinées par différents artistes. Ces histoires courtes offrent en fait différents niveaux de lecture d'un même fait divers – l'enlèvement d'un enfant dans une petite ville américaine en apparence sans histoire. Bien plus qu'un exercice de style, ces approches graphiques diverses délivrent une vision contrastée, comme si chaque forme de dessin équivalait à une voix différente de la narration. À cet égard, une bande dessinée, loin d'entraver l'imaginaire du lecteur, lui offre tout au contraire de nouvelles fenêtres pour interpréter le monde et y traquer la part de rêve qui surnage parfois à la surface des apparences.