

ART & MEDIA FILES **La bande dessinée, expérience “archivable”** *La mémoire en bédé, entre dispositifs de lecture et stratégies culturelles*

En 2010 a eu lieu un colloque sur un sujet partiellement proche à celui dont nous nous occupons ici: les relations entre bande dessinée et mémoire. Le titre était “La bande dessinée: un ‘art sans mémoire’?”¹, et la question qui se posait concernait le rôle de la mémoire dans les pratiques éditoriales et les imaginaires de la “culture BD”. Il y avait une hypothèse générale: que la bande dessinée n’a pas nourri, dans son parcours historique, une politique de la mémoire. Comme a été écrit par Thierry Groensteen “La bande dessinée est un art qui cultive volontiers l’amnésie et n’a pas grand souci de son patrimoine”.²

Les symptômes principales de l’amnésie, selon cette hypothèse – argumentée dans l’appel à contribution du Colloque, dans le texte³ qui l’avait inspiré, et dans certaines communications⁴ – seraient nombreux: l’absence ou faiblesse des institutions députées à cultiver la mémoire (musées, festivals, écoles); l’habitus de l’édition à construire des catalogues qui ne comprennent que marginalement les œuvres du passé; les difficultés intellectuelles, dans les études et les pratiques de la critique, à enchaîner un Canon, comme discours sur la construction et négociation historique d’une mémoire partagée; les pratiques de création, où les auteurs revendiquent très rarement l’appartenance à des traditions ou généalogies artistiques axées sur la longue durée; un intérêt limité, chez les lecteurs, pour l’histoire générale de la bande dessinée, absent ou centré seulement sur les intérêts très spécifiques de “communautés de goûts”, ou des sous-groupes sociaux de la culture BD (l’histoire des superhéros pour les passionnés de superhéros; celle du manga pour les lecteurs de manga); etc.

Néanmoins, dans le contexte contemporain, la mémoire apparaît comme une question de plus en plus stratégique pour la bande dessinée. Il suffit de considérer un certain nombre de phénomènes: l’expansion des rééditions et récupérations philologiques (les “Complete Editions” de *Peanuts* à *Krazy Kat* à Töpffer), les investissements publiques et privés dans le secteur muséal (Angoulême, Kyoto, Louvain-la-Neuve, Barcelone), les débats récurrents sur le sujet du Canon (et la canonisation représentée encyclopédies et dictionnaires sur la bande dessinée), le travail des auteurs concentrés dans une représentation de la mémoire dans leur créations, voire comme sujet personnel (le soit-dit genre “autobiographique” de *Maus* à *La guerre d’Alan*⁵) ou social (l’approche du “comics journalism” de Joe Sacco à Igort) ou même esthétique et historiographique (le travail sur la mémoire linguistique du médium pratiqué par Seth, Chris Ware, Art Spiegelman et autres).

Dans ce cadre, une réflexion plus aboutie sur la mémoire dans la bande dessinée se pose donc avec pertinence. Mais de mon point de vue, et selon la perspective d’une histoire sociale de ce médium, je ne pense pas que la bande dessinée ait été une sous-culture amnésique, et que la mémoire à plutôt toujours joué un rôle décisif dans le modelage sociale du médium.⁶ Plus précisément, dans ce texte j’offrirai quelques éléments et suggestions autour d’une hypothèse. C’est-à-dire l’idée que la mémoire, tout au cours de l’histoire de la bande dessinée, a été une dimension culturelle très liée à la forme et à la métaphore des *archives*, dans deux sens: celui du dispositif et celui des imaginaires socio-culturels. Un statut “archival” de la bande dessinée qu’on a rarement mis en évidence dans sa force et sa productivité, et qui – en plus – est en train de changer radicalement face aux enjeux de la numérisation.

Le dispositif: la page comme archive

Même si la théorie a travaillé très rarement sur le dispositif de la bande dessinée, nous avons quand même à disposition un certain nombre de notions pour la décrire et comprendre. En gros – et en bref – nous savons qu’il s’agit de: un ensemble d’images juxtaposées, placées en relations multilinéaires (essentiellement narratives), et configurées selon les logiques spatiales de la *tabularité* de ce qu’on

ART & MEDIA FILES

appelle *planche*.⁷ La relation entre dessins, cases, planche et page a finalement gagné dans les deux derniers décennies une centralité théorique très productive.⁸ D'un côté, elle a permis de dépasser les impasses des études sémiologiques sur les codes ou sur l'énonciation, figés sur le (vieilles) notions de grammaire ou syntaxe. De l'autre côté, cela a permis de concentrer l'attention sur l'expérience d'écriture/lecture de la bande dessinée, selon une vision qui considère le rôle de la planche et de l'ensemble des pages comme éléments de médiation décisifs dans la production du sens.

La "planche/page BD" doit être considérée, dans ma perspective, comme une *interface*⁹ en même temps *matérielle* (pour médier l'interaction physique entre homme-lecteur et objet-bd) et *immatérielle* (pour médier l'action fictionalisée dans l'espace visuel de l'album). C'est-à-dire, elle est un objet de papier et une surface rectangulaire qui contient un certain nombre de informations, structurées selon un certain ordre d'accès et liées par certaines relations avec les autres pages. Le dispositif de la bande dessinée, donc, enraciné dans l'expérience de la lecture, serait lié à une interface-page dans la mesure où celle-ci nous donne accès à un *database* d'images grâce à sa fonction de médiation: la page-planche est l'interface qui structure l'ordre des relations entre les dessins (les cases etcétera) et les manipulations et les jeux de regard du lecteur.

Il est assez évident, ici, l'importance de dépasser ou quand même intégrer les approches textualistes traditionnels qui décrivent cet ordre en termes de linéarité (*sequential art*) ou translinéarité (*arthrologie*, selon Groensteen¹⁰), pour se concentrer sur les études – bien que encore très rares – sur la perception de la bande dessinée en tant qu'objet matériel, et donc sur son expérience concrète. Je pense ici aux recherches empiriques (avec *eye-tracking*) sur la lecture de bande dessinée, ou aux analyses influencées par les perspectives cognitivistes sur la perception et la compréhension des objets visuels (art, *graphic design* etc).¹¹ Suivant ces perspectives, on arrive à éclairer plus facilement comme la lecture d'une bande dessinée dépend aussi des lois de la Gestalt ou des fonction des interfaces graphiques qui informent et gouvernent la production du sens du point de vue du lecteur. Parmi les portées de ces recherches, on note – et ici je synthétise beaucoup – deux traits importants.

- 1) Le premier est que la lecture passe par plusieurs phases, dont un rôle centrale est attribué à la *feuilletabilité* et à la *re-traçabilité*.¹² Feuilletter c'est une expérience banale mais pas sans conséquences ou implications. La possibilité de relire des parties d'un album ou une séquence, par exemple, est parmi les pratiques plus communes dans l'expérience matérielle de lecture de bande dessinée, comme témoigné par quelques recherches empiriques. Et ce qu'on appelle souvent le "plaisir de la relecture" se montre ici comme souvent le contraire d'un plaisir: un besoin nécessaire, une pratique indispensable. Le *database* des cases et des pages, dans plusieurs pratiques de lecture, doit être retracé: pour reconstruire un ordre, ou rechercher un passage décisif, dont le but est tout simplement arriver à une suffisante ou meilleure compréhension des relations entre certains éléments.
- 2) Le deuxième est l'enchaînement d'une dynamique macro-micro témoignée par quelques test de *eye-tracking*: les lecteurs (surtout les plus occasionnels et donc 'disciplinés') ne suivent pas forcément toujours la logique séquentielle (case par case en direction "Z"), et souvent ils passent plutôt par un passage du macro-niveau (layout, grille) au micro (les cases). Une dynamique qui se lie à un procès cognitif de compréhension qui procéderait en connectant une mémoire sur le court terme (perception du layout, des vecteurs du regard, des formes de la grille, des lois de la Gestalt, des contenus figuratifs etc) avec celle de long terme (le relations trans-linéaires et trans-page), jusqu'à arriver à la compréhension du projet narratif. Il existe donc différents modes de lecture: une modalité séquentielle, mais aussi une lecture synoptique, cartographique, à "écran"... Des stratégies parfois séparées, parfois entremêlées, selon les textes mais aussi selon les sujets sociaux et leur dispositions, motivations, compétences.

ART & MEDIA FILES

L'expérience de la lecture de bande dessinée, vue sous la lumière de ces recherches et perspectives, nous montre donc la pertinence pour la bande dessinée d'une logique proche à ce que Lev Manovich¹³ appelle la *logique du database*. Mais ce qui m'intéresse ici est l'évidence que chaque bande dessinée est aperçue comme un archive de dessins et de cases dont une interface – normalement très structurée, comme la page/planche – joue le rôle de régulateur pour y accéder, le parcourir et le re-parcourir, selon des logiques de parcourabilité (ce qu'on appelle normalement "lecture") différentes et situées. En conséquence, d'ici certaines comparaisons théoriques très efficaces entre bande dessinée et jeux vidéo, plus que avec le cinéma: la bande dessinée est un art de l'espace, plus que un art du temps ou du mouvement.¹⁴ Son dispositif, reposé sur le rôle de l'interface-page, permet une expérience qui est très loin de la *vision audiovisuelle* (trop souvent évoquée dans les théories socio-sémiotiques traditionnelles) et plus proche à une vision cartographique. Où encore mieux, à une exploration d'un espace multiple et fragmenté qui n'est qu'un *archive de lieux iconographiques* offerts par différentes structures de pagination (les livres/albums) et activés par différents sujets "lecteurs". Lecteurs ici entre guillemets, parce que la bande dessinée ne se lit pas comme un texte écrit: elle se regarde ou, mieux encore, elle s'explore visuellement, à l'aide de l'interface-page et de l'interface livre/album; comme un jeu vidéo s'explore à l'aide de l'interface-console et de l'interface-graphique. Elle s'explore, donc, la bande dessinée: comme un archive.

Les imaginaires socio-culturels: fantaisies archivales

Les imaginaires sociaux liés à la "culture BD" ont été largement axés sur la centralité de la mémoire, et sur une forme archivale de production du sens de cette mémoire. Ma thèse, ici, pose sur deux dimensions: le côté de la production de la mémoire, et le côté de la réception de la mémoire.

La première dimension. Plus que d'autres médias, la bande dessinée a été une industrie de la serialité. Comme a été étudié par Sam Ford¹⁵, parmi les produits culturels sériels plus anciens il n'y a que trois genres culturels: les soap opéras, le wrestling et la bande dessinée de superhéros. Dans ce group, nous savons qu'il y a deux producteurs historiques principaux: Marvel et DC. Nous savons aussi que ces producteurs ont été caractérisés par une conception très évidente et cohérentes de leurs imaginaires. Habituellement, on les appelle *multiverses*.

Les multiverses des superhéros sont des métaphores formidables de l'archive, placées sur le côté de la production d'imaginaires. Ils ont été alimentés par des processus de gestion de fonds (les *intellectual properties*), et pendant les décennies leurs traits ont été interrogés – comme des vrais database – pour bâtir les architectures complexes de ce qu'on appelle (depuis Henry Jenkins) les "mondes narratifs immersifs", dont tout design (la *continuity*, le *spin-off*, le *rebooting*, etc.) se pose sur des questions de cohérence, de répétition et transformation, de expansion, etc. En somme, le développement des multiverses a été géré par des actes de préservation, restauration et présentation: les actions typiques de l'exploitation d'un archive. Le grand archive des imaginaires mainstream de la bande dessinée.

La deuxième dimension. La forme de l'archive a été centrale aussi pour les lecteurs, et en particulier pour les lecteurs plus passionnés et experts. Le fandom dans la bande dessinée a joué une fonction sociale fondamentale de préservation de la mémoire. Et tout au long de décennies ce fandom et développé un gamme pas mal large de ressources pour cultiver la mémoire du médium: les fanzines bien sûr, mais aussi les salons, les expos, les musées, les revues de critique, qui ont été fabriqués presque toujours *grassroots*, par des fans. En plus, dans le cadre de ce genre de ressources, une forme discursive a largement dominé. Une forme archivale, bien sûr: les listes de données, les chronologies détaillées sur les apparitions des personnages, les listes des œuvres et des collaborations des auteurs. Pas trop d'instruments théoriques ou de synthèse, mais beaucoup d'instruments archivales. Les "savoirs" qui ont modelé la bédéphilie ont été rarement des vulgarisations des discours esthétiques (comme pour les

ART & MEDIA FILES

savoir cinématographiques, 7^{ème} art dès les débuts), mais plutôt des savoirs archivaux.

Il ne doit donc pas nous étonner que le fandom BD a mis au centre pour très longtemps les pratiques des collectionneurs: repérer, reconnaître, récolter, stocker, et “savoir” interroger les collections était le savoir principale pour distinguer l’expert de l’amateur. Le “vrai bédéphile”, on pourrait bien dire, n’a été que un archiviste. La fascination pour l’archive, dans les pratiques sociales des lecteurs de bande dessinée, a été tellement forte que, parfois, elle a assumé des formes extrêmes, obsessionnelles: la notion japonaise de *otaku* n’est que la dérive finale de l’accumulation archivale des objets, dans des collections dont l’utilité – ou le plaisir – est perdu dans la perversions du fétiche.¹⁶

Numérisation et bande dessinée: un medium “archivable”?

Ce que je viens de décrire et argumenter démontre, à mon avis, la centralité de la logique des archives – comme modèle cognitif et métaphore culturelle – dans la culture de la bande dessinée. Mais face à la numérisation, cette logique me paraît aujourd’hui remise en cause radicalement, voire sur le plan matériel voire sur celui symbolique. Qu’est-ce qui se passe, donc, pour les stratégies de la mémoire dans la bande dessinée, si profondément liée à une logique archivale en train de changer?

En gros, je vois trois tendances. D’un côté, l’action de ce que Manovich appelle la logique du *database*; de l’autre, une reconfiguration de la notion que Groensteen appelait la dimension spatio-topique; enfin, un changement dans les pratiques archivales impliquées dans la production sociale de la mémoire.

- A) D’un côté l’environnement numérique, paradoxalement, contribue à une nouvelle légitimation de la bande dessinée comme dispositif efficace, d’une certaine façon “naturel” dans le nouvel environnement. Le cas du lancement de Google Chrome en 2008 reste exemplaire: un auteur de bande dessinée comme Scott McCloud a été appelé pour produire une “bd d’instructions”, dont le but était expliquer, raconter et en même temps visualiser le *browser*. La raison est expliquée par ce que Manovich dit à propos de notre environnement visuel contemporain: un environnement où nous sommes entourés par des surfaces avec une haute densité d’informations, dans une *esthétique de la densité* très bien incarnée par la bande dessinée .
- B) De l’autre côté, la numérisation des supports pose des nouveaux défis et des questions à la bande dessinée , face au différent statut spatio-topiques de l’image pour l’écran. La disparition de la page comme élément centrale du dispositif de la bande dessinée pose donc deux problèmes: 1) l’interface de la pagination multiple est remplacé par une interface de la surface-écran, et donc 2) d’une lecture livresque on passe à une lecture de plus en plus cartographique.

Mais ce passage n’est pas indolore: ici la feuilletabilité n’existe plus, et au centre se pose plutôt la notion de transition (la *remédiation* des strips, mais aussi les bandes dessinées avec scrolling, ou les infinités canvas). L’exploration visuelle, dans ce qu’on appelle “bande dessinée numérique”, n’est plus encadrée dans l’interface traditionnelle qui a modelé l’expérience de la bande dessinée dans la modernité: le stockage, l’accès et l’interrogation de cet archive qui sont établis par le livre/album et par la planche ne sont plus là, et la narration visuelle se montre encrée en même temps à des formes pré-modernes (le papyrus est, plutôt, l’interface remédié par les bandes dessinées avec scrolling) ou contemporaines (les infinite canvas).

- C) Enfin, en conséquent de la nouvelle légitimation, mais aussi comme effet incrémental de certains autres discours sociaux (institutionnalisation de la bande dessinée), les pratiques sociales de stockage, elles aussi, changent: les rééditions de centaines, milliers de strips en quelque volumes archivable, ou tout “Complete/Absolut Edition” de *Mafalda*, *Bone*, *Black Hole*:

ART & MEDIA FILES

des travaux de décennies sont présentés en simultanéité et séquentiellement. La permanence de ces nouveaux objets-archives est très utile, dans les librairies des lecteurs; mais en même temps, ça réduit le dynamisme des procès traditionnels de "récolte". On pourrait bien dire que ce genre de collections archivales s'approprie, sur le plan de la production, des procès sociaux de récolte qui ont structuré le circuit sociale de la bédéphilie, en les remplaçant, ou plutôt en les rendant moins nécessaires, voir moins stratégiques.

La bande dessinée, face à la numérisation, confirme donc toute la force et la faiblesse de sa nature historique. Dans une perspective généalogique, elle se révèle une forme liée à la fragmentation et multiplication de l'expérience (de l'espace et du temps) dans la modernité. Une forme et une culture dont le support (livre, journal – les technologies de la page) a joué un rôle historique situé, en modelant le médium selon une *condition archivable*, grâce à la fonction d'une interface éditoriale (qui, à son tour, avait été l'objet d'une remédiation aux origines, par exemple transformant la page en planche). Mais aujourd'hui cette condition est en train de changer, et ses formes numériques s'éloignent parfois de la bande dessinée "moderne": une dissolution qui ramène les lecteurs vers des expériences d'autres modèles de "figurations narratives", projetées dans le passé (papyrus) ou dans le futur (jeux vidéo).

On peut donc le dire tranquillement: la bande dessinée n'est pas morte, mais il faut savoir que la numérisation l'a déjà archivée dans les tiroirs de l'Histoire. Où on continuera à la (re)trouver, certainement, quand on sera motivés à rechercher une expérience plus moderne que contemporaine.

Karl Mannheim, pour expliquer les relations entre la mémoire individuelle et la stratification des générations, parlait de "non-contemporanéité du contemporain". Autant qu'on continuera à lire des textes sur écran et, en même temps, des livres en papier, on regardera des figurations narratives numériques en scrolling et – peut-être – on feuillètera une forme ancienne, moderne, qui s'appelait "bande dessinée".

Matteo Stefanelli

Note

1. Colloque "La bande dessinée: un art sans mémoire?", 10-11 juin 2010, Pôle des Métiers du livre de l'université Paris Ouest Nanterre La Défense, Saint-Cloud.
2. Thierry Groensteen, *Un objet culturel non identifié*, Paris, L'An2, 2006, p. 67.
3. *Ivi*.
4. Je renvoie aux actes du Colloque, parus sous forme de dossier ("La bande dessinée: un art sans mémoire?") dans la revue en ligne *Comicalités* [consulté le 1 juin 2013]. Disponible sur le Web, URL : <http://comicalites.revues.org/198>.
5. Pour une introduction au champ des questionnements autour de la bande dessinée autobiographique, je renvoie à Chaney 2011.
6. Ma référence est ici au paradigme du *social shaping of technology (SST)*, désormais très commun dans les études sur les médias et les objets culturels, mais rarement évoqué ou utilisé comme ressource théorique pour la construction d'une histoire sociale de la bande dessinée.
7. Pierre Fresnault-Deruelle, *Récit et discours par la bande*, Paris, Hachette, 1977
8. Benoît Peeters, *Case, planche, récit*, Tournai, Casterman, 1991; Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.
9. Sur la notion de planche/page comme interface, je renvoie à quelques réflexions préliminaire dans Matteo Stefanelli, "Conclusions. Aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle", dans Eric Maigret, Matteo Stefanelli (sous la direction de), *La bande dessinée: une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012.
10. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, cit.

ART & MEDIA FILES

11. Je cite ici, parmi les principales études dans cette démarche, Jun Nakazawa, "Development of Manga (Comic Book) Literacy in Children", dans David Shwalb, Jun Nakazawa, Barbara Shwalb (sous la direction de), *Applied developmental psychology. Theory, practice, and research from Japan*, Information Age Publishing, 2005, pp. 23-42; John Ingulsrud, Kate Allen, *Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lexington Books. 2009.
12. Sur la planche comme "espace feuilleté": Jean-Cristoph Menu, *La bande dessinée et son double*, Paris, L'Association, 2011. Sur la notion de traçabilité dans la BD: Laurie Taylor, "Compromised divisions, thresholds in comic books and video games", dans ImageText, vol. I, n. 1, 2004, www.english.ufl.edu/imagetext/
13. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts and London, MIT Press, 2001.
14. Les arguments plus connus sur la bande dessinée comme "art de l'espace" restent ceux portés par Scott McCloud, *Understanding Comics. The invisible art*, Northampton MA, Tundra Publishing, 1993.. Mais sur leur déclinaison comparée avec les conditions spatiales des jeux vidéo, je renvoie encore à Taylor 2004.
15. Sam Ford, "As the World Turns" in a Convergence Culture, Boston, Master Thesis Degree – MIT, 2007 (<http://cms.mit.edu/research/theses/SamFord2007.pdf>).
16. Dans cette démarche la culture des otakus a été étudiée par Hiroki Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, Minnesota University Press, 2009.