

PRÉ CARRÉ

ÉTUDES

Le dixième numéro de *Pré Carré* a été imprimé chez *Identic* (Rennes). Ce numéro, comme tous les autres, est sorti un jour ordinaire du calendrier, sous une petite brise.

Observateur distant de l'agonie du système de diffusion, *Pré Carré* est essentiellement disponible par commande, à cette adresse :

Pré Carré
9 rue du fossé St Aaron
35550 Bruc-sur-Aff
ou encore par
Paypal sur les sites precarre.rezo.net
et sur certains salons de bande dessinée

La couverture de ce numéro 10 a été réalisée en sérigraphie par Loïc Largier
Conception et maquette : L.L.d.M.

Il est inutile de nous expédier des manuscrits.
Nous contactons directement les auteurs dont le travail est susceptible de nous intéresser.

Comité éditorial
Guillaume Chailleux, Loïc Largier
L.L. de Mars & Julien Meunier

RUBRIQUES

VOIR LA VOIX EN BANDE DESSINÉE P.2
Jean-François SAVANG
autour de *Arsène Schrauwen* de Olivier Schrauwen

L'EXPLOITATION DE L'HISTOIRE P.10
Alexandra ACHARD

DESSINER P.17
5) L'INFORME, LA DROITURE
L.L. de Mars

L'ŒIL BIEN EN FACE P.31
Julien MEUNIER
À propos de *Polyphème* de J. & E. LeGlatin

PROPOS PHOTOGRAPHIE P.36
Loïc Largier
sur *Les écrans* de Jacques Ristorcelli
et *1890* de Francesco Ripoli

LES STATUES AMNÉSIQUES P.40
Aurélien LEIF
sur *Jeu de lumières* de J. Muñoz et C. Sampayo

QU'EST-CE QUE LA BANDE DESSINÉE? P.28
Le lettrisme dans le roman et les arts plastiques
devant le pop art et la bande dessinée, par Maurice Lemaître

DESSILLER P.6, 17, 18, 21, 22, 26
L'adoration des bergers
de Juan Bautista Maino
par J. Meunier, L.L. de Mars, G. Chailleux & L. Largier

PALIMPSESTE P.24
L.L. de Mars & C. de Trogoff
Foley & Stoquart

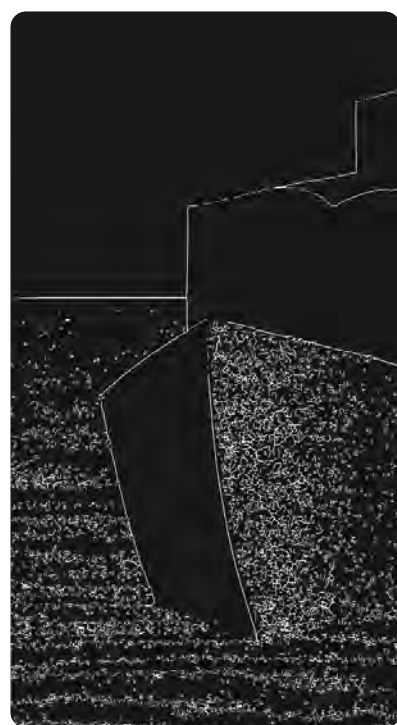
Jean-François SAVANG
VOIR LA VOIX
EN BANDE DESSINÉE
autour de **Arsène Schrauwen**
de **Olivier Schrauwen**

A

La bande dessinée anime la voix en parole mais pas seulement. Là où Henri Meschonnic met de l'oralité dans l'écriture, rompant avec l'opposition entre langue et parole chez Saussure, serait-il possible d'envisager une oralité propre à l'enchaînement des dessins et d'aborder la bande dessinée sous l'angle de la voix ? Cette voix serait portée — de manière mimétique — certes, par la représentation de la parole en phylactères. Mais la voix que nous envisageons diffère du mime de l'oral. Elle est aussi une voix d'odyssée traversante des images, une voix d'image, même, faisant du regard l'épopée itérative d'un sujet. Il y a déjà dans l'épopée l'aventure de la parole d'un sujet, la remontée d'une oralité interne à l'activité narrative. L'épopée est d'une certaine manière poème de la voix. En outre, cette voix étant aussi regard, elle n'est pas non plus la voix du fil narratif. Au mieux, s'agirait-il d'une syntaxe signifiante de l'organisation des images en système discursif parole/dessin. En effet, ne serait-ce pas une forme de voix qui nous est donnée dans la constitution du sens entre image et langage ? Non pas une voix donnée, métaphore de la phonation, mais une voix qu'il faut aller chercher au plus profond de soi, une voix de recomposition. Et c'est peut-être là qu'est la gouttière en bande dessinée : c'est la gouttière de la bouche qui refait le monde, un hymne au vide pour faire la place à l'autre sujet de la lecture ; s'ensuit une corporalité signifiante de l'assemblée des images :

« La voix, qui peut faire sa syntaxe, sa rythmique, peut faire sa typographie. C'est pourquoi une poétique de la typographie, et du visuel, loin d'être étrangère à l'oralité, peut montrer la relation entre l'oral et le visuel. Et la faire. Ce que font certaines pratiques poétiques ou romanesques. La bande dessinée n'est pas le seul lieu d'une transposition prosodique. Avec la suppression de la ponctuation [...] la poésie moderne a commencé une relation nouvelle entre le visuel et l'oral, qui transforme l'écrit. Le geste, avec le corps et la voix, de divers côtés, est réintroduit dans le langage, ou plutôt dans le continuum anthropologique d'où le langage avait été extrait. »¹

C'est-à-dire que la voix est aussi la configuration d'un espace-temps signifiant. La manifestation de la voix est à cet égard un mode continu du visuel et de l'oral, un geste du corps signifiant continu du langage. La littérature, l'art, la bande dessinée impliquent, au-delà de la médiation phénoménale des différents modes de lecture, une synesthésie, une synthèse du corps dans le langage. On lit avec tout le corps. Sans défaire le langage de l'image : ce que je vois est dans ce que je dis et ce que je dis traverse ce que je vois. L'image émerveille le touché, la vue et même le goût ; le corps sensible procède de l'ensemble des sens dans les ligaments du langage. Il y aurait avec la bande dessinée une signifiante particulière, organisatrice des enjeux narratifs du sens ; une prédominance performative du discursif sur le narratif. Toute l'épopée du récit serait traversée, voire portée par les discours qui en font la voix et le lien. La « signifiante » interviendrait ainsi comme un trait mutuel du sujet et du langage



dans l'énonciation des faits racontés : car pour qu'il y ait une histoire, il faut qu'il y ait quelqu'un qui la vive et qui la raconte, quelqu'un qui lui donne corps.

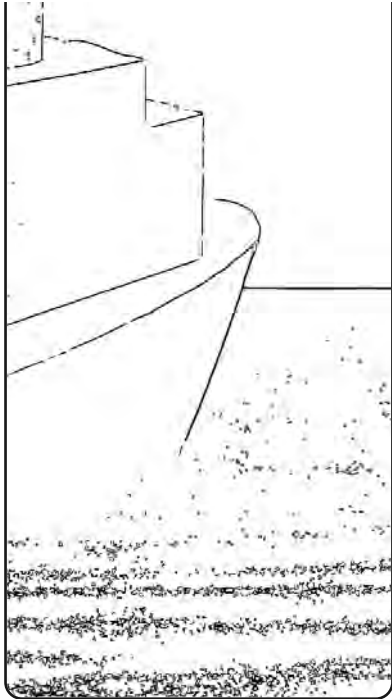
Il y a aussi du voir dans la voix, l'évocation d'une synesthésie des sens pour faire corps. Or la bande dessinée, si elle montre, n'est pas muette. Au contraire même, elle est particulièrement bavarde. La voix ici, ce n'est pas l'oral ; ce serait plutôt la traversée des images dans le silence du langage ; une odyssée de la rencontre entre lecture et écriture. La voix est la dynamique qui emporte la griffure du langage à travers les images et qui fait qu'une image n'est plus une image mais un dessin, un système signifiant. L'écoute est le voyage de ce tressage ; l'épopée du langage qui joue à la marelle d'image en image, de dépliement en dépliement.

La voix est traversière d'une autre manière que par la manifestation de l'oral. C'est une voix à la fois d'écriture et d'information. Une voix de saturation qui traverse l'œuvre en engendrant le





3



sens depuis la composition d'ensemble que forment les éléments du langage et l'aventure des images organisées en dessin. La distribution entre images et texte n'est pas pour autant clairement déterminée. L'activité du langage qui traverse l'organisation des images ne correspond pas forcément au déploiement du texte. Le continu du langage est ici comme dans le chant : une sorte de voix dans la voix, une forme de subjectivation c'est-à-dire de formation de la voix qui ne préexiste pas seulement à l'œuvre mais qui constitue, dans la relation d'altérité de la lecture, la prosodie en train de se faire dans la transformation de l'œuvre même. La voix en bande dessinée acquiert par l'image la matière d'une oralité de la pensée, une physique du sens, la corporalisation discursive d'un sujet à venir dans le voir-lire.

La prosodisation du sujet dans l'œuvre est une manière de passer de la forme à la vie, de faire la vie dans le sens : « l'œuvre véritable est celle qui inscrit sa situation en elle-même. C'est le sujet qui s'incorpore à l'œuvre, dans le ry-

thme, la prosodie et c'est ce qui la constitue comme système, c'est-à-dire une forme fermée « sur une vie »². La prosodie fait donc le continu du sujet dans l'œuvre, un corps-langage formé et formant de tous les éléments de la voix pour l'écoute d'autres sujets. Le récitatif du sujet ne distingue pas le langage de l'image dans la voix : il porte l'aventure.

Interzone

Par exemple, Olivier Schrauwen dans *Arsène Schrauwen*, commence par poser la voix comme voyage à la fois dans le temps et dans l'espace. L'*incipit* (p. 4) tient ici en quatre cases. Tout d'abord concernant le temps : on passe du gros plan d'un visage dessiné représentant l'auteur en train de parler — la bouche ouverte indiquant la parole

en train de se faire et se déployant aussitôt par l'instauration transitoire du corps dans la mémoire — à la représentation d'« Arsène ». Il est moins important de savoir s'il s'agit de son vrai nom que de reconnaître une chambre d'écho jouant sur l'ambiguïté orale avec « Art-Scène ». Le « roman graphique » appelé génériquement « bande dessinée » constitue en négatif la scène de l'art et le scénario. Arsène fait le lieu. Et le lieu offre au temps le déploiement d'une subjectivation de l'art, un « théâtre de la voix », le climat opérationnel d'une voix s'ouvrant dans le poème-de-l'aventure-Schrauwen, une voix d'épopée où, comme dans *L'Odyssée* d'Homère, tout commence et se termine en bateau, là où la voix est le produit d'une nécessité intérieure poussant à faire du regard en dedans le point de vue d'une aventure qui traverse de sujet en sujet. Le lien de quelques traits physiques et surtout le retournement négatif de l'esquisse des traits ressem-

blants entre O. et son grand-père Arsène dans l'ombre de la mémoire opèrent le glissement de la voix du narrateur dans l'histoire. L'initialisation d'Olivier en « O. » n'est pas ici une vaine économie. Car le « O. » du prénom est déjà l'ouverture du théâtre de la voix, le « O. » qu'on entend dans « auteur », le clinamen prosodique du sujet dans le dessin. C'est l'ouverture du passage du langage à l'image. On passe ici du graphème au graphique à travers la simplification des traits de ressemblance qui persistent et qui font le continu entre l'aventure et « l'aujourd'hui » du lisible d'« O ». Et la bouche qui parle, la bouche d'ombre du poème, reprend le langage à tout le corps par la transformation du jeu de mémoire. L'organisation spatio-temporelle des quatre cases débouche alors sur le dessin pleine page d'un bateau

signifiant le voyage. Les quatre cases en suspension entre ciel et mer ouvrent le sentiment océanique de l'aventure : la voix prend corps et devient sujet dans l'ombre portée d'Arsène. C'est de cette composition de départ

que l'espace devient à la fois disposition et organisation signifiante, porte d'entrée dans la scène de l'art qui se joue dans l'hypothèse théorique que constitue la bande dessinée comme point de rencontre entre le système du langage et la force d'action du dessin ; entre le point et l'infini de l'espace, c'est à l'intérieur du « O. » comme le « O » « terminologique poussé sur le corps de Olga » de Ghérasim Luca³ ; « peigne hypothétique » non pas d'un signe seul mais d'un « signe nominal » faisant système du sujet à la manière d'un poème : « le nom ovale de Olga / dans un corps à corps télépathique » est tel le nom génétique du « O. » qui fait la vie dans la voix : la métamorphose du sujet en scène de l'art ou en théâtre de la voix commence comme ça, dans



2



le dépliement du corps dans la voix ; et on va le voir, inversement, dans la manière dont les plis du corps font aussi les plis de la pensée dans le dessin ; une voix dans l'inconnu aussi légère qu'un pas dans le vide.

Retournement de l'histoire à rebours, c'est-à-dire non pas de l'Alpha vers l'Oméga mais d'Olivier à Arsène, de «O.» à «A.» ; mise en abyme de l'initiale où A couché sur le papier devient le porte-voix de O : « Initial primordial [...] / comme une éruption synthèse / dans la fixité du néant »⁴. Oui, car l'aventure de la voix est chaque fois l'inconnu d'un pas dans le vide, un négatif du corps qui passe et qui fait image. Non pas *image-donnée*, ancrée dans la relation au réel selon la logique de la ressemblance, mais image-mouvement déjà narrative de la voix et de la mémoire d'un autre ; faisant de la chute dans le vide une manière d'embarquer dans l'histoire. Une fois dans la vie sociale, image et langage sont des choses différentes ; néanmoins, dans le corps, image et langage ont toujours été opérateurs d'évocation et de rêve, voyage dans une voix : il y a des images parlantes ; et combien de fois le langage aboutit aux rivages de l'image... Henri Meschonnic dit voyager dans la voix. Et « dire », c'est mettre le corps en voix, c'est prendre le « Je » pour la joie — spinozistement — et faire de l'image en dessin un mode du rire dans la pensée. C'est une voix parce que c'est l'aventure d'une lecture. Et par la lecture se fait l'invention du langage en image, l'autre côté du chant. Il y a là à briser un tabou de la tradition : l'origine n'est peut-être pas dans l'écriture, elle-même réduction-diffraction des saintes *Écritures*. Nous avons appris le langage en lisant dans la voix. Qu'est-ce que lire au fond et qu'est-ce qu'invente pour



nous l'histoire de la bande dessinée ? Dans Schrauwen ne lisons-nous pas le bleu et le rouge comme des variations de température dans le dépliement de l'histoire ? Ne lisons-nous pas entre les mots les « effets culturels » de leur sens ? L'écoute prédominerait-elle dans l'interaction avec le voir, à ce point que la voix serait avant tout le produit d'une écoute, faisant du langage une dynamique de passage, un « lieu non-lieu » de l'apprentissage du monde à travers ses signifiants ?

« Tout comme il y a une interaction entre écouter et voir, qui passe par une subjectivation maximale du langage, on peut dans certains cas constater qu'il y a d'autres sortes d'interférences entre le langage et la vision. Par exemple quand on croit voir de la peinture, et que ce n'est pas de la peinture qu'on voit, mais l'effet culturel de certains mots. [...] Ainsi l'oralité au sens où je l'ai proposée consiste en un primat de l'écoute pour transformer toute la pensée du langage et le langage de la pensée. »⁵

L'écoute serait première dans l'invention du langage. La voix d'émanation du corps serait alors seulement l'écho du continu de la pensée qui naît à la voix, l'inconnu, d'image en formation comme des nuages et des babils de sens, des évocations respiratoires : c'est un vieux truc de bande dessinée que de faire surgir de la fumée, l'espace d'une oralité-phylactère ; de faire de la volute un mode de relation du signifiant avec la pensée. Schrauwen prévient : il inscrit le travail du sens non pas dans la fumée elle-même, ou pire dans le « fumeux » mais dans le fumant de la mémoire oralisée dans la buccalité ; tirant sur le langage comme on tire sur un clope : car fumer, c'est faire une brume artifi-

cielle à la pensée, c'est chercher sa voix. La voix met le sujet dans cette chaîne qui fait le sujet et la subjectivation signifiante, qui fait la lecture première au lieu de l'écriture parce que la lecture à l'intérieur de l'écriture marque l'activité de la voix ; avec ses silences laissés à l'altérité de la vie du sujet dans le temps : « laissez passer une semaine avant de continuer » nous dit Schrauwen (p. 56). Autrement dit, la bande dessinée



comme le poème nous mettraient dans un jeu de « lire », dans un jeu de relation où prime une organisation signifiante qui n'a pas forcément de correspondant précis dans la nature des choses. Ainsi, le jeu des signifiants constituerait une caractéristique de la voix comme relation poétique des systèmes les uns par rapport aux autres ; et leur point de contact porterait en eux, poétiquement, l'inconnu même de leur formulation pour une lecture : dans une œuvre poétique tout ne serait plus que « signifiant errant », navigation de l'écoute entre des jours et des nuits fictives, voyage porté





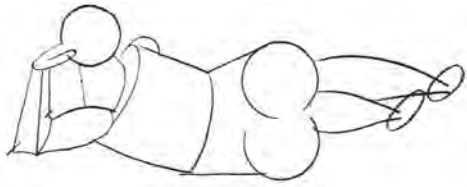
comme une ombre vers le soleil. Ici est importante, pour notre lecture, la manière dont l'écoute est peut-être première — comme en musique — dans la voix et dans le langage. Car si dire c'est d'abord écouter, il y a peut-être un effet retard du langage à prendre en considération dans la bande dessinée, dans la mesure où chaque image est un horizon du langage à part entière, un mode de disparition des signifiants dans l'écoute. Il est bien possible que l'écriture paradoxalement nous empêche de lire de manière télépathique, nous obligeant aux signifiants sans concession. Le poème serait ainsi en nous, en chacun de nous. Car le « miracle chimérique », c'est bien de pouvoir passer du poisson-volant à l'oiseau dans la braguette (p. 9). Et rien, ailleurs que dans la nature de la voix ne nous prépare à ça ; à des dessins qui signifient en se jouant du continu du langage. Le décalage entre l'oral et l'oralité propre à la symbolisation du langage en image est aussi une aventure de l'absence dans le langage de l'autre : l'autre Schrauwen, l'ancêtre de papier, a parfois des absences face au continu du langage ; et c'est au moment où il n'écoute plus son interlocuteur que le langage lui rentre par une oreille et ressort par l'autre (p. 10), n'ayant plus d'autre rapport au monde qu'une chaîne de mots n'accrochant plus à l'écoute. Mouvement d'un rapport dans le langage restitué par la réification du visible des mots dans la langue dessinée. Mais ce qui apparaît ici, il faut pouvoir le lire, au-delà de l'écriture et d'une phénoménologie du voir. Il ne s'agit pas de l'empreinte de l'écriture seule ou du dessin, mais du mouvement d'une « écriture-lecture » ; l'écoute quand elle n'est pas seulement

formée des mots mais du monde entre les mots. Car la voix continue dans l'écrit selon une corporalisation où l'image, aussi dans le langage, devient le théâtre possible d'une forme-sujet en forme-de-dessin.

La lecture est dans le corps comme le vers est dans le fruit ; elle est incorporation du voir et du dire dans une écoute commune. Où le théâtre n'est pas étranger au théorique, c'est-à-dire à un mode de voir immergé dans la pensée. La voix à cet égard serait aussi altérité de l'écoute dans l'écriture. Le « vers-éléphant » de Schrauwen est encore une pirouette infra-mince du poème et du pied, de l'image dans le langage — le pied d'éléphant sert à attraper les livres rangés en hauteur dans les bibliothèques. Et dans la poésie, compter n'est pas lire ; c'est grossier. Le ver se joue du vers. Le « vers-éléphant » serait alors un parasite du langage, un vers trompeur qui joue encore d'homophonie capable de « ravager le corps humain » ; à la fois minuscule et énorme le ver est un parasite du singulier vers le pluriel. Le ver est dans la tête et la tête est comme un œuf qui donne naissance à la pensée. Il est bien là, une contre-cohérence de la vie, entre rivière, robinet, soupe et pluie, transformateur grotesque du corps en « masse de chair informe ». Cet informe qui fait effraction dans le corps est le vers et non le ver. Il est parfois dans les larmes ; et parfois aussi il remonte l'urine « à la nage comme un saumon » (p. 12) et peut transformer un pénis en chou-fleur. Ici, le théâtre de la voix est absurde ; il nous montre que tout est possible. Le théâtre est un voir de la voix et le caleçon fait un récipient bien peu hermétique à la remontée du vers. Puis le jour de l'arrivée à la colonie, confiné à un hermétisme de rigueur dans sa cabine « Il se plaça à la porte, et posa sa main sur la poignée / Le bateau mit en-

core deux heures à atteindre le premier port de la colonie... / ... pendant lesquelles il se tint là, telle une statue de sel, comme prisonnier du temps » (p. 16). Là, juste devant, son ombre immobile se détachait du corps ; l'immobilité d'Arsène absorbait la trame de l'image dans le silence, évitant l'image dans un silence de langage potentiel, au seuil proleptique d'un inconnu de l'aventure à venir.

La masse du corps général dégoulinant de sueur est incarnée par Lippens ; elle traverse l'ensemble de la narration. La chaleur assommante est littérale et le dessin facétieux montre les jeux de langage, les mouvements d'imaginaire et de sens. Chaque fois qu'Arsène monte en température, il passe au rouge, un peu comme si la couleur permettait d'évaluer l'activité de son corps-langage. Il y a un véritable échange entre le dessin et le récit, une véritable prosodie portée par l'histoire. L'inconnu quand il s'éloigne perd son visage, sa capacité d'écoute et de voix, venant à se confondre ou à devenir transparent en arrière-plan. La réalité du langage tisse avec le dessin une aventure intempestive à l'instar des indications dessinées sur le plan de Desmet. Les signifiants de la langue dessinent alors le paysage et viennent configurer le plan. La mise en langage du paysage n'est pas un simple effet esthétique ; elle correspond à la lecture qu'en fait Arsène. Le passage par le langage est déterminé par l'acte de lecture lui-même mis en scène par le dessin. Le langage est bien dans le dessin. Et là encore, lorsque le texte dit « automate » (p. 18) pour qualifier la démarche d'Arsène, le dessin convoque un automate pour montrer le caractère mécanique de la marche. Puis Arsène devient partie intégrante du plan, il devient lu d'avoir lu et, ne faisant pas « un pas



hors du plan de Desmet », est représenté roulant mécaniquement sur des rails, à l'image de sa valise à roulettes ; avant d'atterrir à l'issue de son itération devant l'entrée. On retrouve dans la page suivante le même jeu entre l'inanimé et l'animé que lorsqu'Arsène s'apprêtait à quitter le bateau : la sculpture gisante prend vie quand, « un trait de lumière oblique » (p.19) à travers le langage/feuillage, vient animer une femme allongée ; dans la case suivante où elle apparaît comme femme et non plus comme esquisse on aperçoit le « trait de lumière oblique ». N'est-ce pas là un effet de voix qui conduit à ce choix ?

À l'instant où Desmet apparaît derrière Arsène, Arsène ne le voit pas. Il ne voit pas le visage de la voix et le dessin restitue le non-voir de la voix par un simple rond symbolique de la tête. Réciproquement, Desmet ne voit pas non plus de qui il s'agit. C'est seulement quand Desmet desserre son étreinte qu'Arsène reprend la voix et dévoile son identité, que les visages redeviennent des expressions instituées pour le

regard. Là se joue alors une belle séquence du rapport entre voix et dessin. Arsène suffoque encore et peut à peine penser ; son corps imaginé éprouve encore l'absence de respiration ; en même temps sa concentration dans le langage est progressivement happée par la présence de Marieke, la femme de Desmet ; et le dessin, par la restitution simple du décalage de l'écoute du langage vers le haut à l'extérieur de la vignette, vient marquer cette déconcentration-dispersion du langage dans la contemplation. Desmet parle, mais la pensée d'Arsène est absorbée



par l'écoute du regard pour Marieke. Le processus de dissipation de la voix est ici concrètement mis en volume par la présence pleine page de Marieke, la voix de la mémoire narrative et de l'inconscient éclipsant la voix de la parole hic et nunc : « Pouvoir l'admirer de plus près le laissait sans voix »⁶.

Ensuite, la focalisation avec la bouteille de trappiste (p. 24) vient mettre le langage et l'image dans un jeu de con-

trastes et de transparence, comme si la voix à l'extérieur formait de temps en temps, à travers le marquage en gras de différentes zones de l'étiquette, des pics d'accentuation de l'écoute en arrière-plan : « Tout du long, Arsène scruta la bouteille de trappiste, se focalisant sur les diverses particularités de l'étiquette ». De même, la scène de la piscine et le « Ça ne vous dit rien ? » (p. 26) de Marieke ont des effets torrides

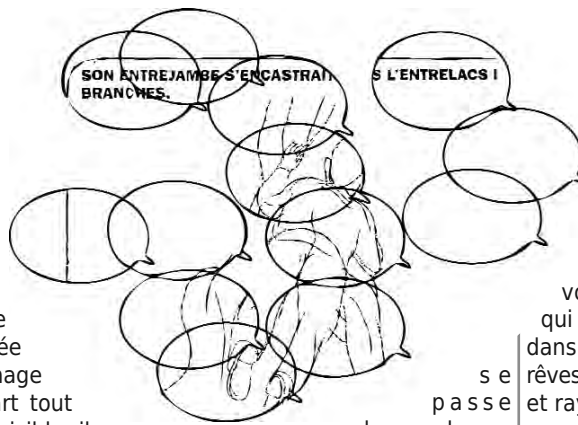
sur Arsène. La double page rouge découpée en séquences kaléidoscopiques constitue un remontage des mouvements de Marieke dans la piscine. Elle ne fait que passer par la page

de droite, pour revenir vers Arsène et jouer sur un « dire » ambigu entre l'action de se baigner et l'évocation érotique de rejoindre Marieke dans la piscine. Comme tout à l'heure avec Marieke « un rayon de soleil avait pénétré le feuillage » (p. 28) (feuilletage) et l'éclat du désir érotique qui exacerbait le corps d'Arsène finit par reprendre le fil diégétique d'un éclair crémeux dans la main de Marieke.



DESSILLER — *Adoration des bergers* de Juan Bautista Maino, 1611-1613 — par Julien Meunier

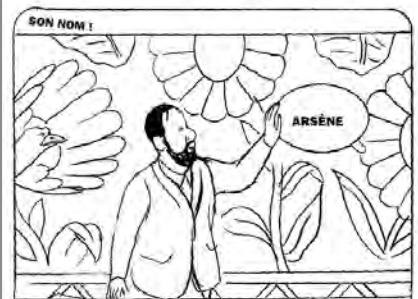
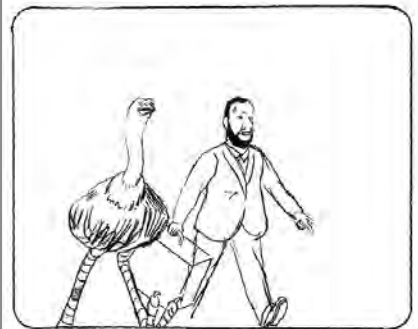
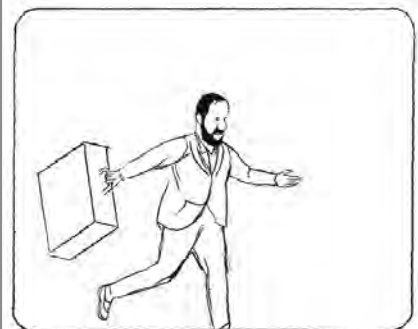
Bien sûr, la voix ce n'est pas pareil que la représentation orale de la parole. Dans la bande dessinée comme dans l'écriture du théâtre la voix est comme le vent dans un feuillage. Le continu des mots fait trembler les images comme des feuilles. La prosodie en bande dessinée est accentuée par l'image. La voix dans l'image fait ce que Klee disait de l'art tout entier : « l'art ne rend pas le visible, il rend visible »⁷ ; le dessin rend visible une signification du corps, une manière agencée dans la voix. Il met l'oralité en scène dans l'invention d'une nouvelle réalité ; la voix agit pour faire du sujet la condition d'une altérité signifiante, l'écoute d'une écriture-lecture pour d'autres sujets. La voix de la lecture est littéralement une voix dans la voix. Lire travaille alors la voix dans l'écoute, comme une matière du corps. La voix silencieuse de la lecture se mêle à la voix du corps, devenant voix de la résonance de la pensée. On ne lit pas la bande dessinée à haute voix ; parce qu'il y a déjà du corps, avec le geste du dessin, qui empêche l'oralisation de l'image. C'est une voix du silence du corps, une voix de la pensée qui fait l'écoute à l'image du chant. Ce qui passe de la voix n'est plus d'ordre phonatoire, au sens de l'oralisation physique des sons ; ce n'est plus que l'ombre d'une manducation inconsciente du corps. Ainsi s'agit-il d'une autre corporalisation, une écoute intérieure, rapprochant particulièrement le sens et l'affectif. Quel est alors le corps de la voix qui continue dans ce silence ? Les yeux qui occupent une telle place dans la visagité d'où émane la voix seraient-ils aussi un organe de la voix ? L'hypothèse est provocatrice mais elle doit être posée : lire, c'est voir ; c'est mêler la voix au regard pour explorer le langage dans l'activité du silence. Car il

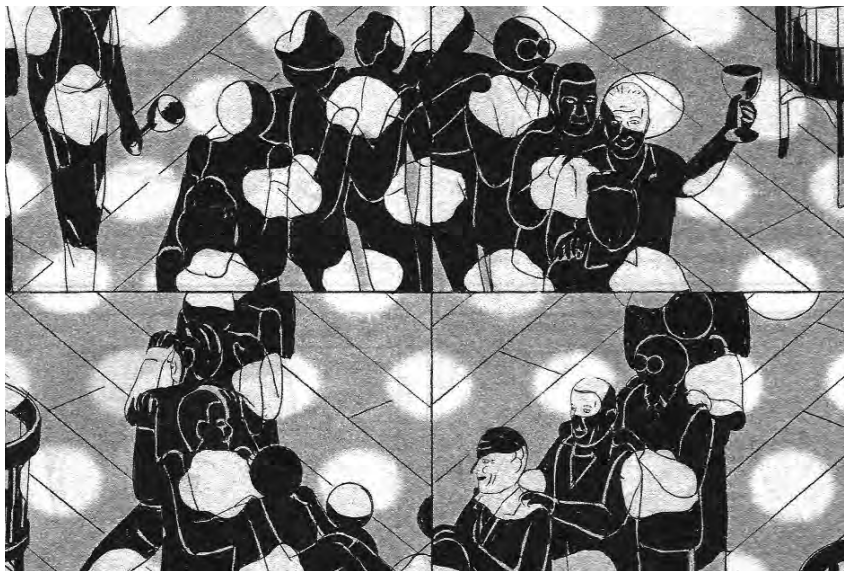


Et si la voix est un invisible du corps dans le langage, elle est aussi matière visible dans l'écriture. Ainsi des transformations de la lecture pourrait découler l'hypothèse d'une voix de l'activité artistique, une signification du voir à la fois continue du discours, mais débordant toute signification dans la transformation du langage en affect. La voix n'est pas centrée sur le corps-émetteur : elle est aussi, avec la production de l'écoute, la production d'inconnu et d'imaginaire, une circulation du corps dans la parole qui se donne à entendre. Une circulation des affects de sujet à sujet.

Un autre exemple de l'activité du sujet-voix de l'œuvre nous est donné lorsque Arsène décide de tenir « le journal de ses aventures coloniales ». La narration se dédouble dans l'activité de la pensée d'Arsène et l'embrasseur de cette assimilation des voix nous est donné par la visualisation des caviardages qui restitue le travail d'une réflexivité de la pensée : « d'un jeune aventurier, d'un jeune vaurien » devient « un vigoureux entrepreneur », « les bâtisseurs, les architectes » (p. 71). C'est par petites touches d'organisation subjective que se dessine l'activité de la voix à travers la composition dessinée. Du reste, l'énigme du papier plié disparu prend rapidement l'expression d'un désir partagé : sentiment, métaphores,

charabia... vers bafouillés ; tres-sage des images, du langage et du corps dans l'écriture du poème ; de l'échange corporel-langagier en femme-fleur (p. 80), du poème déroulé dans l'image du langage et de la profondeur de voix du langage dans l'image. Ce qui n'est pas là n'avait pas de visage dans la pensée ; un peu comme les rêves portent les voix d'un corps indéfini et rayonnant cependant d'image et de pensée. Je sentais bien à la lecture de Schrauwen une grande puissance d'évocation poétique, faite de basculements et de métamorphoses soudaines entre image et langage.





Le rire du langage s'articule particulièrement à l'image : de l'éjaculation naît la poursuite du récit pour Arsène et le retour à la réalité angoissante d'être contaminé par le « vers-éléphant », partageant avec le spermatozoïde un même caractère biogénératif d'être et de langage. Il y a d'ailleurs un rapport continu, dans le Schrauwen, entre l'obscurité et l'art-scène. Le Bungalow est un carrousel clos dans lequel se déploie la vie d'Arsène ; l'invasion de l'eau devient un tramage de courbes réduisant de plus en plus la vie d'Arsène à ses limites. N'oublions pas qu'Arsène se lave sans eau par peur d'être pénétré par les vers-éléphants ; la solitude le confine au ressassement de sa propre pensée et ses obsessions le submergent. Les séquences qui défilent de médaillon en médaillon réduisent son univers : le voyage qui ouvrait l'aventure du récit sur le monde est à présent réduit au voyage intérieur : Arsène « perdrait-il la tête », suggère le crayon du narrateur l'embrochant par le cul et faisant sauter de sa pointe la tête Arsène comme un

bouchon ? À force de manger des œufs d'autruche Arsène finit par se cacher lui-même comme une autruche, par ne plus savoir se situer dans la logique de la poule et de l'œuf. Le point de rupture et de naissance se confondant dans l'image générative d'Arsène, le cadre devient alors une sorte de halo originel assailli par les vers-éléphants comme des spermatozoïdes cherchant à pénétrer un ovule. Arsène lui-même est attaché devant l'œuf de sa génération (p. 97), « lorsqu'il cura la morve [spermique] de son dernier œuf » (p. 100). L'évocation de la merde et de l'interruption générative n'est jamais très loin. Le carrousel serait-il dans cet œuf, l'antérieur du monde mémoriel de la voix d'O. Schrauwen ? Le simulacre de l'architecture cylindrique de Desmet (p. 32) ? Il y a un jeu entre l'englobant et le point, entre l'« O » (eau) et le « . » qui prépare une nouvelle mutation de l'épopée ; l'image de la transformation est la suivante : « Arsène était maintenant réduit à la plus infime version de lui-même. / une graine ultracompacte qui débordait d'énergie frustrée. / Il

était devenu une singularité. / sur le point d'... » (p. 103). Les gouttes de sperme ou d'urine ne se transforment plus en tempête de pluie mais en pierres précieuses ; le monde renaît soudainement de l'angoisse de l'eau et des vers-éléphants, de l'ivresse des trappistes et du monde lipidique des œufs d'autruche. Cette métamorphose serait-elle la conséquence de la contamination par les vers-éléphants, faisant d'Arsène « une monstrueuse sculpture de chair » ? La voix d'« O. » surgit du carrousel intérieur comme le voyage d'une folle subjectivation. Une poétique complexe en découle : la voix ne reste pas voix ni les images ne restent des images dans ce système de relations.

Ce n'est pas une hybridité mais un véritable dialogue qui s'instaure entre dessin et poétique — au sens du corps et du langage pris ensemble dans l'image de la voix. L'interaction se fait quelque part ailleurs au « lieu non-lieu » à la fois interne et infiniment ouvert de l'œuvre comme le suggère la clé trouvée par Arsène, qui n'ouvre rien d'autre que l'image-corps du langage de Marieke (p. 112) ; la clé s'introduisant à merveille dans l'ombre de sa silhouette ouvre alors le monde du désir et de l'amour (l'étreinte libérée du rouge et du bleu devient violette par la rencontre des corps. La poétique est dans ce jeu de voix et de corps qui fait effraction dans l'image : « [Marieke] écarta ses lèvres pour faire une bulle. » Et dans la bulle : « Arsène, dépêchons-nous ! »⁸. La parole de Marieke s'origine dans le baiser qu'elle adresse à Schrauwen. La voix est ici relation entre les corps.

Le dialogue de l'image — subjectivée dans le dessin — et de la voix renforce la corporalisation de l'imaginaire dans le langage. La « bande » est allégorique du continu. D'ailleurs quand Arsène bande ou ressent une excitation cor-

porelle, il se transforme en âne. La voix matérialise ici une subjectivation corporelle. Elle rend visible en signifiant ; elle invente le social dans le rapport des corps qu'elle anime. Cependant, comme il faut beaucoup de métaphores pour faire un corps, la voix s'étend de métaphore en métaphore, reprise de sujet en sujet. Ainsi la voix de l'autre prend-elle un corps dans l'imagination d'un continu de la pensée qui nous tient dans une même société, dans un même temps. Mais le corps est plus que la matière anatomique. La sculpture de viande est une conséquence du vers-éléphant. Le corps est temporalité, caractère, tension et relâchement. Il y a aussi du sexe dans la voix, l'imaginaire d'un érotisme du corps dans la pensée. « En ce sens, la voix aussi fait paraître invisiblement ce qu'on imagine qu'on voit. [...] On pourrait dire que le théâtre est complètement théâtre quand c'est la voix qui donne à voir, et le visible à entendre, tous deux inséparablement. »⁹

Ω

L'enjeu est ici de proposer de décaler les spécificités de l'image, du langage, du corps et de la voix pour saisir l'activité de la bande dessinée autrement qu'une chambre bien rangée où chaque chose, une fois représentée, serait à la place qui lui est due. La folie de Desmet constitue sa propre architecture urbaine, l'utopie de *Freedom town*. C'est un chantier ouvert sur l'expérience d'une possibilité : la bande dessinée comme écoulement synesthésique d'une voix métamorphe. Le langage serait alors le multiplicateur d'une puissance de l'image et réciproquement, la condition — comme Marieke enceinte — de l'engendrement de l'histoire.

On pourrait considérer à certains égards que Schrauwen nous fait pénétrer dans une langue qui n'est plus celle uni-

verselle des mots mais celle plus particulière du voyage de la voix à l'œuvre : « Au-delà de quelques mètres, on ne distinguait plus la route. On aurait dit une langue disparaissant dans une gigantesque gorge. » (p. 155) Puis une inscription sur une pancarte un peu comme au fronton de *l'Enfer* de Dante : « Ici, fin de la normalité ». C'est ici, le début et le continu de l'inconnu, devant « le trou noir, comme succombant à l'obscurité absolue ». C'est ici l'inconnu du langage. Il s'agit en guise de jungle de tailler dans l'aplat bleu, dans une présence vivante et invisible, de faire surgir l'ineptie anomique dans la réalité. La voix est distorsion de la pensée dans le corps. Ce n'est jamais la voix en directe mais la voix dans la voix, l'écho de la pensée de corps à corps. Arsène en effet « réfléchit au phénomène de l'écho. / Il se dit qu'un son ayant eu une fois un écho ne s'éteignait jamais vraiment / Il rebondissait éternellement, devenant plus sourd rebond après rebond, jusqu'à être à peine audible. / Mais un receveur extrêmement sensible pourrait encore le percevoir dans 50 ans. / Quel mot pourrait-il envoyer dans le futur ? ARSÈNE » (p. 246). C'est donc « Arsène » qui nous parvient selon les lois subtiles de la remontée du temps à travers l'infra-langage du voyage ; passant dans le dire de l'image, Arsène remonte le fil de la mémoire. Le dessin serait l'écho d'un théâtre de la voix, l'énergie d'une gestuelle ou d'une danse continuant le langage. Alors j'ai lu à ma manière. Et comme j'étais occupé à lire je n'ai rien vu : que des formes rêvées et des mouvements de voix. Je n'ai rien vu car chaque fois que je tournais les pages et que de nouveaux engendres d'images apparaissaient, d'autres disparaissaient dans la mémoire et prenaient les formes voluptueuses du rêve et de l'érotisme.

Notes

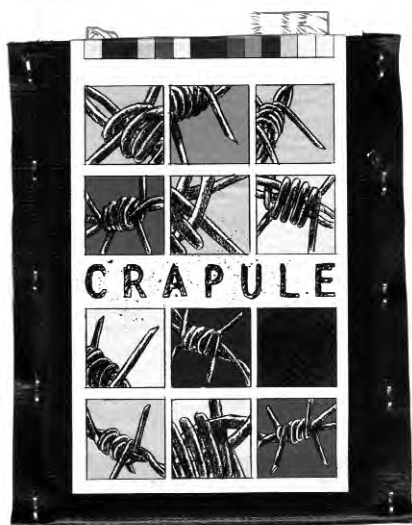
- 1 - Henri Meschonnic, « Qu'entendez-vous par oralité? », *Langue française*, n°56, 1982, p. 21.
- 2 - Véronique Fabbri, *La Valeur de l'œuvre d'art*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 260.
- 3 - Ghérasim Luca, *Initiation spontanée* (Le Principe d'incertitude), *Héros-limite* suivi de *Le Chant de la carpe* et de *Paralipomènes*, Paris, Poésie/Gallimard, 2001, p. 56.
- 4 - Ghérasim Luca, *Initiation spontanée, ibidem*.
- 5 - Henri Meschonnic, « La voix-poème comme intime extérieur », M.-F. Castarède et G. Konopczynski, *Au commencement était la voix*, Èrès « La vie de l'enfant », 2005, p. 66.
- 6 - J'ai reproduit les blancs entre les mots (p. 23).
- 7 - Henri Maldiney, *Regard, parole, espace*, L'Âge d'homme, Lausanne, 1973, rééd. 1994, p. 144.
- 8 - Là encore, je conserve le blanc entre les mots qui rappelle la voix de Mallarmé (p. 115).
- 9 - Henri Meschonnic, « Le théâtre dans la voix », « *Penser la voix* », Textes réunis et présentés par Gérard Dessons, *La Licorne*, n°41, 1997, p. 39.

SON ENTREJAMBE S'ENCASTRAIT DANS L'ENTRELAIS DES BRANCHES.



L'EXPLOITATION DE L'HISTOIRE

par Alexandra Achard

J. & E. LeGlatin, *Crapule* (The Hoochie Coochie 2015)

Nous ne pouvons imaginer rien d'autre
que ce que nous avons déjà,
(...) notre désir ne peut être qu'à la di-
mension de notre connaissance.
H. Laborit, *Eloge de la fuite*, Gallimard,
1982

L'invention de l'abstraction dans l'Art contemporain¹, aux dépens de l'image, a créé l'illusion que n'importe qui peut être capable d'en faire. La Bande dessinée, paradoxalement, tout en restant imagière, a joué aussi avec la banalisation d'un certain métier. La promotion des facilités de l'effet technique a entraîné la démocratisation sociologique du statut de l'artiste et a relativisé son savoir-faire, ouvrant des possibilités infinies quant aux moyens de « faire de l'art ». Hors du jugement axiologique, le métier de dessinateur

Loïc Largier dans *Amici n°Yeux* (PCCBA 2015)

appelait un savoir faire précis quant à la maîtrise du dessin de l'image, et le métier de scénariste reposait sur la capacité du récit, il est aujourd'hui d'une certaine façon possible de s'en passer. Un ensemble d'attitudes qui participe non de la mort de la production mais bien au contraire de son enrichissement. Pourtant cette banalisation n'est pas aussi effective. Elle est indifférente aux auteurs qui ne se démarquent que par la différenciation stylistique. Il s'agit ici de l'éternel renouvellement superficiel du traitement plastique des traditionnels personnages comme *Mickey*, *Lucky Luke* ou encore *Blake et Mortimer*, qui survivent sous le trait de différents auteurs, toujours dans l'optique de les mettre au goût du jour. Des auteurs identifiables qui ne font que reprendre une charte dessinée, et dessinent de façon illusoirement différente sans diverger du modèle. Quand la banalité est assumée, elle autorise à faire « de toutes les manières » mais cette pratique peut réintroduire involontairement la distinction de l'artiste, puisque l'originalité finit par le distinguer des autres producteurs. L'exploitation de l'Histoire est une façon volontaire de s'y opposer : elle est réintroduite dans l'œuvre et devient à la limite matière de l'œuvre elle-même. Par les mécanismes d'une appropriation d'éléments historiquement identifiés et de pratiques sociologiquement attribuées, l'Histoire n'est plus seulement le sujet d'une mise en image mais devient part de l'objet produit. Elle est rupture par la pratique d'un savoir-faire singulier, jeu de reliques authentiques ou même fausses, et enfin elle pourra devenir contrainte unique ou finalité de la production dessinée quand elle sera limitée aux coor-

données historiques, quasiment réifiées dans certaines productions : le temps, le lieu ou l'environnement.

1 — LA RUPTURE

Si tant est que nous puissions connaître la pratique classique d'un auteur de bande dessinée, comme le déclin de l'image a permis les traitements techniques allant jusqu'à la tache, toute tentative de *faire* par une action précise de dessiner marque une volonté de contrer cette banalité ambiante par le retour d'une identité propre. Ainsi s'il est évident qu'une majeure partie des bandes résulte du coup de crayon, pour certaines une attention particulière est portée à la technique choisie. Toutes les expérimentations apparentées au dessin — du crayon au lavis en passant par la sanguine, mais aussi des techniques liées au dessin par la gravure — se retrouveront à nouveau utilisées pour faire de la bande dessinée, même les techniques propres aux peintres et toutes autres qui peuvent leur être assimilées. On peut trouver des auteurs qui, dans une tradition classique et aca-



par Alexandra ACHARD

démique de l'enseignement des Beaux-Arts, étudient les maîtres. Y. Chaland ironise : « J'ai appris le dessin comme on ne l'apprend plus aujourd'hui. Avec humilité, dans l'ombre de mon bon maître Cornillon. Il m'a enseigné la peinture, la sculpture et le dessin au fusain² ». Un apprentissage non seulement en travaillant les planches de dessinateurs de bande mais plus encore en visitant les salles de musée ou en fréquentant les édifices religieux. Chose paradoxale mais non propre à la bande dessinée, se regroupent alors des productions qui n'ont jamais cessé d'être l'application du métier — de l'image — et d'autres qui en sont productrices volontairement. Alors quand l'appropriation marque la volonté de faire différemment, la distinction se fait par opposition au reste des producteurs ou à l'intérieur de la production des auteurs : frêles figures crayonnées contre découpes de papiers, virtuosités dessinées contre palette graphique, semi-figuratif contre gouache blanche et fil de fer. Seule la sélection technique est posée en définition de l'auteur. Par ces positions, chaque auteur se ré-institue puisque de nouveau détenteur d'un savoir-faire spécifique, appris, acquis et mis au service de son œuvre. Il ne s'agit plus de s'inscrire dans une tradition hiérarchique, du maître et de l'élève que seul le geste pouvait dissocier, mais de cultiver l'opposition, d'afficher un style propre, de se définir un territoire créatif par l'originalité de sa production.

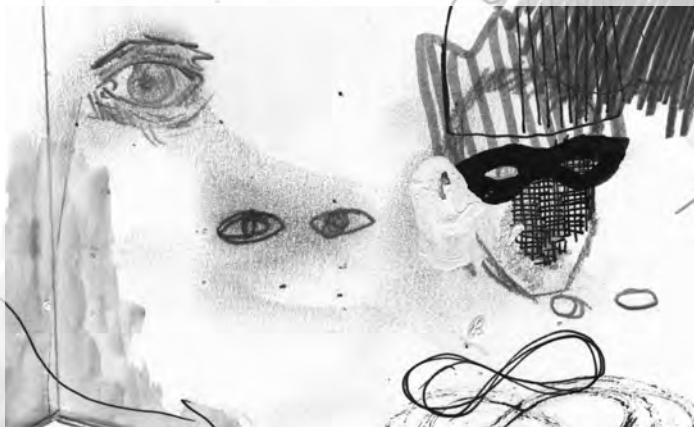
Il n'est pas question de reprendre la variation du traitement plastique — que nous avons dit superficiel —, mais la discontinuité de la pratique comme modalité de l'œuvre qui se traduit par la rupture. Généralement manifeste puisque fondamentalement politique, elle est surtout constitutive du travail des artistes la prônant puisqu'elle est une conséquence de la diversification des expérimentations techniques. En radicalisant sa production, en la plaçant hors de ce qui est attendu, de ce qui est déjà vu, en prenant une voie non encore empruntée, l'auteur s'assure l'autonomie du sta-

tut. T. Perrodin propose des bandes expérimentant systématiquement la technique d'impression — sérigraphie, papier, odeur et couleur de l'encre, format, etc. Des actions constantes qui individualisent sa production à tel point qu'il ne lui est plus nécessaire de signer celle-ci (*Nuages Kärcher*, Hécatombe, 2014 ; *Abysses*, Hécatombe, 2013, etc.). La signature n'est plus indispensable quand l'œuvre est singulière, comme l'illustre bien le travail poinçonné de Florian Huet (*Les enquêtes imperceptibles...*, 2013, N°1, La Poinçonneuse). Au-delà de l'originalité de la technique, c'est bien parce qu'il est le seul à pouvoir l'utiliser qu'il s'oppose aux autres auteurs de bandes dessinées. Il n'est donc pas surprenant qu'il ait déposé un brevet. Plus que sa machine, c'est son identité artistique qu'il protège, tous les numéros d'*Emilio Ajar* ne pouvant être fabriqués que par lui. Il est intéressant de se demander si le fait de ne pas vouloir être identifié par le nom n'est pas une démarche similaire. En effet, les productions de *Livres des éditions Livres* s'opposent radicalement aux autres en établissant leurs non-identités.

Puisque si s'abstenir d'avoir un nom — comme se faire un nom — opposent les productions à ce qui est autour établi, c'est que cette volonté est en jeu.

Donc, hors de ce que peut offrir le traditionnel champ technique du dessin, les auteurs contrent la banalité par le Nom. Les exemples de divergence se multiplient et ce quelle que soit la technique isolée.

Ainsi H. Moisseinen brode *The cloth road* en 2012, A. William Levaux et Moolinex tapissent leur *Canevas*. M. Sztajman, V. Hussenot ou encore *Invaders* pixellent. Dans ces trois derniers exemples, nous esquissons également l'éphémérité du mécanisme. L'originalité prise et reprise — le pixel ou la tesselle ne change rien — devient à son tour banale. D'autant plus que l'effet dessiné est limité. L'absence du geste humain dans la production ne permet plus de différencier les producteurs, seule la contextualisation — la rue, le livre ou le numérique — renseignera l'identification. Si l'appropriation



L'exploitation de l'histoire

fait de ces auteurs les détenteurs du savoir-faire propre à un autre métier, elle n'emporte pas pour autant leur redéfi-

bande est formée par la succession des approches dessinées : dessins contre collages, gravures sur bois contre pho-

au lit (THC, 2016) réussi le pari d'être produit à quatre mains sans que cela ne soit concrètement perceptible à la lecture. C'est l'identité artistique qui endosse l'individualité. Pareillement, J&E LeGlatin forment ce « JE », fusionnant le dessinateur et l'écrivain sans volonté de les dissocier, sorte de personne morale constituée de plusieurs personnes physiques.



Contre la banalité en divergeant de l'autre, s'inscrire dans l'Histoire pour réaffirmer son statut d'artiste. Que l'artiste soit une ou plusieurs personnes, là n'est pas le seul mécanisme sociologiquement analysable. Les artistes sont également capables de diverger d'eux-mêmes. Déjà par le Nom. L'art contemporain et la littérature connaissent l'usage de pseudonymes et de noms de plume, la bande dessinée ne fait donc pas figure d'exception. Peu importe le nom d'emprunt, il sera toujours possible de trouver leurs identités personnelles mais là n'est pas la question. Jean Giraud est Moebius, tout comme Francesco Defourny est aussi Manuel, la disjonction permet d'être libre de faire autrement, de s'opposer à soi-même : opposition de genre, fantastique contre western ; opposition de trait, dessin obsessionnel contre minimalisme géométrique.

inition sociale, d'aucuns ne seront perçus comme couturiers, tapissiers ou mosaïstes. Leurs productions s'inscrivent aux côtés d'autres bandes, cela aura simplement pour effet de les démarquer par la technique qu'ils maîtrisent et qu'ils présentent comme dispositif privilégié de leur production.

Il est également possible de diverger de l'autre au sein d'une même œuvre. Des bandes seront donc volontairement faites avec l'autre, avec les enfants comme l'illustre *Paysage avec Jeanne* (W. Krokaert & J. Le Peillet, 2007, Fremok) ou avec les anonymes de la Fraternelle (*RA*, 2015, PCCBA). Sorte de partenariat valorisant la réciprocité contractuelle, dedans-dehors, en qualité artistique. L'objet n'est pas moins à appréhender pour l'histoire qu'il expose. Ainsi, *Match de Catch à Viels-lam* (2009, Fremok) met en scène les combats dessinés entre artistes de bandes et artistes non auteur de bandes, dits « outsiders », attachés à la résidence de la « S » de Bruxelles. La

tographies, aquarelles contre gouaches, etc. Il est, dans ces cas, impossible de perdre de vue la dualité des personnes présentes à l'exercice. Le même jeu de rupture est présent dans *Qu'est-ce que j'fais?*, réunissant les travaux de J.M. Bansart et M. Duseigneur (Knock Outsider, Le Vau-Charette, 2017). Bien que le partenariat souhaite initialement « faire voler en éclat les catégories, ouvrir de nouvelles perspectives de reconnaissance pour des créateurs traditionnellement positionnés en marge des grands courants artistiques, valoriser un « art brut contemporain » qui s'affranchisse de ses modèles historiques...³ », l'objet produit ne fait paradoxalement que creuser l'écart dénoncé : l'artiste contre le non artiste, l'artiste du dessin contre l'artiste total, l'artiste de la S contre le non artiste de la S ou pire le sain contre le malade, etc. Nous pensons que cette rupture sociologique n'est pas seulement attachée à la personnalité de l'auteur puisque le mécanisme se retrouve aussi quand l'auteur est pluriel. Ainsi Boris Delevègue est un auteur pluri-personnel, *Une fessée et*

Dans une volonté de ne jamais se répéter, les auteurs n'ont cessé de changer d'approche à chaque production. Non seulement de raconter une nouvelle histoire, mais de s'attacher à en changer radicalement le dispositif productif. L.L de Mars expérimente ces ruptures personnelles : le traitement de l'image par le crayonné pour une ma-

par Alexandra ACHARD

jeure partie de ces productions, mais aussi la peinture et la gravure ou encore le collage ou la composition numérique ; le traitement destructeur de l'image par la patamogravure, la patato-gravure, ou le tampon. La rupture avec soi-même, de production en production, comme sécurité de ne jamais tomber dans la masse, gage de la

richesse d'un travail mais plus encore gage de non enlèvement dans la facilité de l'acquis. Naturellement, la rupture sociologique peut également découler de l'opposition de technique qui se joue au sein d'une même œuvre. Dans *Hors-sujet* (2012, 6 pieds sous terre) l'auteur « conjoint dans un même mécanisme spéculatif la pluralité (...) des cadres techniques — acrylique, sanguines, encres colorées, crayons de couleur, aquarelle, palette graphique, collage etc.⁴ ». Chaque double page rompt avec celles qui l'entourent, l'auteur se joue de son style propre. Un travail où la discontinuité voulue reste continue et semble cohérente. Une expérience qu'il radicalise, avec C. de Trogoff, dans *B.L.U.* En réduisant la production à la divergence technique, ils proposent un dispositif d'échantillonnage : « chaque page a été l'objet de nouvelles tentatives, surprises, foirages, errances, bricolages, changements de directions, inventions saugrenues, belles, absurdes⁵ ». Autrement dit, n'être jamais les mêmes ! Pas besoin de savoir si ce qui est fait les différencie des autres, ce qui est important est ce qu'ils sont. Cela peut donc rappeler d'autres propositions, il ne faut pas que cela leur ressemble et se ressemble. Il est alors attendu qu'une autre possibilité limite se retrouve, non en étant différent des autres mais expérimentant les limites de son style propre, quitte à s'approprier les styles de tous les autres. Être tous pour n'être qu'un.

2— LES RELIQUES

Le choix du matériel destiné à produire la bande dessinée peut être marqué par l'Histoire sous la forme de la relique qu'on redécouvre ainsi. Elle peut s'introduire dans la bande par des éléments d'un usage particulièrement approprié et

extérieur à l'habitude : la bâche et les agrafes de la couverture de *l'Etui Crapule* (J&E LeGLatin, 2015, THC) ; la copie double de l'écolier, support des dissertations dessinées des auteurs conviés, tout comme la numérotation qui n'est rien d'autre que l'appropriation de la notation (F. Henninger 10/20, 2016 ; F. de Jonge, 13/20, 2017) ; la fiche de comptabilité sur laquelle l'autobiographie d'Olivier Josso (*Au travail*, 2017, L'Association)

se déploie ; les journaux et les magazines servant les collages de R. Varlez ; les scans de vieux *comics* dans le travail de Samplerman, çà et là découpés pour former des figures ; l'indéfinie multiplication des reprises est poussée à l'extrême par Moolinex. Ces exemples sont autant d'expérimentations du mécanisme. Simple support ou couverture, la relique peut aussi disparaître dans la structure rythmant la production dessinée, comme le fait J. Gerner en évitant, par aplat de gris, les pages d'un catalogue IKEA (*Home*, 2008). L'appropriation de l'Histoire peut enfin devenir la finalité de la production, elle est à elle seule l'œuvre. Les *Li-vres*, encore, des éditions Libres ne sont plus que l'échantillonnage de papiers sociologiquement récupérés et compilés en liasse. Le même procédé est mis en lumière par *B.L.U.*, que nous avons déjà mentionné précédemment, qui est rythmé par la succession qualitative des papiers — qui plus est, les plus éloignés possible de ce que demandait la technique utilisée. Il est attendu, dans un passage à la limite, que la rupture aille jusqu'à l'utilisation du déchet dans la production du neuf, de la radiographie perdue à la macule sérigraphique des tirages d'essai, en passant, pourquoi pas, par les chutes dues à l'utilisation du massicot au moment de la production du livre. Par ces incrustations d'Histoire du produit les auteurs s'assu-

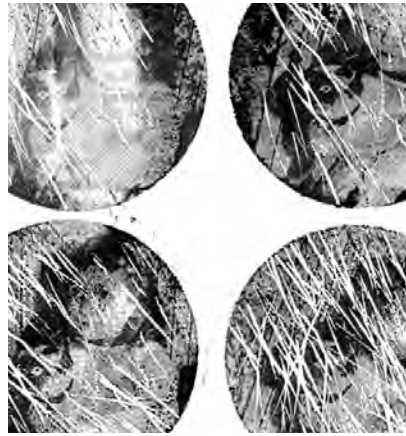
L.L. de Mars, *Hors-Sujet* (6 pieds sous terre 2012)



L'exploitation de l'histoire

rent de faire une œuvre identifiée et spécifique à leur production.

Puisque la bande dessinée est d'image, l'appropriation de la relique est une manière d'en renouveler l'approche. Le dessin — base de l'image produite — peut tenir à ce genre de reprise sans être visible. C de Trogoff travaille une part de ses bandes par le décalque de personnages de romans-photo ou de photos de films, la ligne rend anonyme la source mais elle en est pourtant la structure et les figures : saurez-vous retrouver Marcello Mastroianni et Montgomery Cliff dans *L'arbre de la connaissance* (2016, Adverse)? Les personnalités cachées ne sont évidemment pas la pertinence du dispositif de la relique, et la photo d'un anonyme pourra tout aussi bien faire l'affaire, tout comme celle d'un objet. La possibilité d'intégrer dans l'œuvre une relique dessinée peut être celle dite de bande dessinée, non dans la copie ou le plagiat, mais comme « base » donnant à produire une histoire nouvelle. La bande et ses multiples formes dessinées peuvent dans un procédé de segmentation se retrouver assignées à la production de nouvelles formes. Dans la constitution de son corpus d'images, Loïc Largier dissèque les formes et les figures idiomatiquement admises à la bande dessinée pour les ré-assembler dans l'ensemble de ses productions. *Samplerman (Street fights comics, auto-produit, 2016)* ou F. Henninger (*RIP, P.C.C.B.A., 2017*) sélectionneront leurs matériaux dans des *comics*. Et de fait, si la reprise parcellaire est hétérogène, elle peut également compiler la figure relique et poser la question de la qualité de l'œuvre et



de son impact sur le statut artistique de l'auteur qui ne ferait que mettre en correspondance la même case, extraite de certaines d'ouvrages et donc non produite par lui (*PolyEpoxy, Bernard Joubert, Fdt Paul Cuvelier, 2016*). Techniquement et sociologiquement, il n'y a pas de différence, les réciproques sont donc acceptables. Le fragment est utile, mais l'appropriation peut être totale. Ainsi, *Flying Chief* de D. Badman — constituée à partir d'une bande de Jesse Marsh *Tarzan and the Flying Chief* (1950, Tarzan #14) —, tout comme *Badmans cave* (2011) sont explicitement présentées par l'auteur comme : « *The images in th(ose) comic(s) are appropriated, edited, and redrawn images from...*⁶ ». Parallèlement, nous retrouvons les expérimentations oubapiennes ou celle de J. Gerner, quand il vient noircir les pages de *Tintin en Amérique* (1946, Casterman) pour ne plus montrer que la violence du lexique (*TNT en Amérique, 2002, L'Ampoule*). Le contenu lettré, lui aussi, peut donc être sujet à l'appropriation. Outre la part élective du texte en forme d'art, J. de la Casinière joue

avec le règlement d'une laverie dans « Termes et conditions de prestations » (in *Revue Minuit*, n°44, 1981, Ed. Minuit). Si le texte reste inchangé — il est toujours la production du signe —, comme production de l'image il est la cible du jeu dessiné des lettres. L'image historicisée se singularise par l'intervention plastique de l'artiste, constitue l'histoire, établie l'individualité de son auteur et par ces biais la dissocie de la banalité productive. Il est évident que seul l'analyse permet de dissocier ces éléments d'autres mécanismes concrètement liés — critique, esthétique ou logique —, notons seulement que par de telles reprises, du fait de la sélection et du traitement qu'ils leurs réservent, les auteurs les établissent en relique, comme archétypes d'une production sociologiquement déterminée et à laquelle ils s'unissent de fait par la divergence. Le travail de Pascal Matthey dans *978 (La 5c, 2013)*, constitué de centaines de fragments de bandes dessinées en est un parfait exemple. Bien qu'aucune forme ne relève de la citation directe — les pièces arrachées n'incitant pas facilement à l'identification — *978* propose la représentation d'un milieu de production — réduit à la tache colorée. Plus que de s'approprier un matériau sociologiquement autre, plus que de se ré-approprier un matériau propre, l'œuvre devient le reliquaire recevant des éléments disparates sensés former pour l'occasion un tout : l'image de la bande dessinée franco-belge à en croire son auteur.

L'appropriation est aussi en jeu quand l'artiste lui-même est producteur du travail qu'il reprend. En d'autres termes, il crée dans un premier temps

par Alexandra ACHARD

un objet artistique autonome, pour ensuite l'utiliser à d'autres finalités. L'œuvre première devient le matériel de la seconde. L'illustration de ce « double moment créatif », lié par l'appropriation, peut trouver un exemple dans *Des Combats* (2016, Adverse). Loïc Largier a, dans un premier temps, produit une bande cartographique en un pan, puis l'a découpée pour former à partir de celle-ci une bande fragmentaire. Les deux productions liées sont tout de même totalement dissociables. L'auteur exploite la propre Histoire de ses productions, la première réalisation devenant relique dans la seconde. Un autre exemple illustre le fait que la relique peut servir une appropriation dérivée. *Dieu du 12* (2011, Fremok) est une bande d'Alex Barbier qui a pu être rééditée malgré l'incendie de son atelier, dans lequel le feu et l'eau avaient détruit les originaux. La re-publication a donc conservé la trace de l'événement. Les trois seules planches sauvées n'apparaissent qu'en fragments et constituent le moyen parfait pour non seulement vendre l'histoire figurée, mais plus sûrement l'Histoire maudite de l'ouvrage, nous achetons l'Histoire de l'œuvre. La question de la relique semble problématique quand elle s'accorde à la bande dessinée — techniquement reproduction —, elle paraît même contraire à l'éventualité tant l'œuvre socle — originale ou originelle — est soumise à la multiplication. Que l'œuvre soit une relique ou qu'elle soit une fabrication, cela n'importe pas. La relique peut bien être fautive, le mécanisme reste le même. Il s'agit de faire l'histoire avec l'Histoire. Pascal Doury propose une réponse dans l'un de ses fanzines, qui n'est constitué que de l'acte de jugement qui lui fut adressé par lettre d'huissier,

témoin de son propre avis d'expulsion, dont les pages sont simplement reliées dans le pli central. L'événement daté et nominatif fait œuvre par la mention historique et impose l'individualité de la démarche, aucun autre ne pourra s'attribuer son œuvre, elle est sienne. C'est aussi explicitement le travail du collectif argentin Untado en Detergente qui produit des bandes dessinées sous formes de reliquaires factices, ceux-ci servent une



histoire par l'indice. Autant dans *Taxidermia* (2016) que dans *Mas alla del lavabo* (2017), le principe est de reconstituer l'histoire à partir d'objets d'Histoire : amulettes de poussières, fioles de liquide et autres petits os. Le dispositif est totalement singulier, elles sont les seules à ma connaissance à l'utiliser.

3— ARTIFICIALISATION DE L'HISTOIRE

Pour finir, nous ne pouvons faire l'impasse sur une dernière forme d'exploitation de l'Histoire, celle qui permet de sortir d'une « narrativité » ou d'une forme établie au profit de l'intégration d'une forme du temps ou de l'espace et même de l'environnement

La donnée la plus fréquemment artificialisée est celle du temps. C'est une donnée qui va bien évidemment compter pour tous les artistes dans la durée nécessaire à la production, mais elle peut être ce que donne à raconter l'œuvre. Ainsi, nous pouvons rapprocher le travail de M. Duseigneur et celui de J-P Marquet, en ce qu'ils ne sont que des moyens formels de rendre compte de leur production. La bande sera la matérialisation de la notion de durée, la lecture rendra visible et lisible l'immatérialité du temps. *Mille-feuilles* de M. Duseigneur place l'acte créatif au cœur de l'œuvre en révélant l'astreinte temporelle de sa réalisation : une composition par jour pendant mille jours, sur une feuille calque produisant une accumulation des formes progressivement avalées par le nombre et opacifiées par la superposition des

pages. Les *Auto-fictions* de J.-P. Marquet, reprendront méthodiquement la logorrhée auto-réflexive de l'auteur jour après jour selon les modalités ici factices du journal intime. Le travail portant sur un écho du temps aux temps et de son impact sur le raisonnement. *Déséblouir* — bande constituée de ces *Auto-fictions* — double le phénomène en intégrant des ruptures temporelles. La non succession

Image de fond : Ibn Al Rabin dans *Un fanzine carré* numéro D (Hécatombe 2015) – Encadrés : François Henninger, *RIP* (PCCBA 2017)

L'exploitation de l'histoire

des dates artificialise la mise en récit de l'ouvrage, donne à voir ce moment constructif (Adverse, 2017). Si la durée est principalement sujette à expérimentation il n'en reste pas moins que les deux autres coordonnées historiques peuvent être exploitées. Un concert dessiné ou une production de bande sur un week-end n'emporteront d'autres intérêts que d'avoir été les témoins du temps. C'est le principe des 24h de la bande dessinée où qu'elles soient organisées, dont les productions garderont la marque de la durée et celle du déplacement de ses auteurs. Le lieu pourra être une donnée complémentaire du temps quand les actions éphémères produiront l'œuvre qui en sera la trace. Le temps, le lieu mais également l'environnement. Il est certain que la valorisation d'une œuvre peut résulter uniquement de cette dernière coordonnée. Une

bande dont l'intérêt propre serait trivial mais qui aurait été imprimée sur les machines de l'atelier du Dernier Cri gagnerait arbitrairement un jugement axiologique plus positif et viendrait instituer son auteur en membre de l'alternatif — l'étudiant fini son stage initiatique par la réalisation d'un livre —, puisque l'œuvre porte en elle, par l'esthétique de l'atelier marseillais, l'artificialisation de l'environnement qui l'a créé.

Si cette artificialisation est un moyen



de faire apparaître le procédé créatif en tant qu'Histoire, elle peut également être une finalité. En matérialisant les coordonnées historiques, elles deviennent l'histoire. La proposition peut trouver un intérêt dans la matérialisation de l'environnement quelle figure. Si nous pouvons parier que cela est souvent le cas, *La Ville Rouge* de Michaël Matthys (Fremok, 2009) l'est complètement. Le sang de bœuf utilisé pour imaginer sa bande dessinée sur Charleroi, n'est

autre que celui récupéré dans les abattoirs de ladite ville. Les représentations de temps et d'espace peuvent également devenir l'objet de l'œuvre. Chris Ware propose une expérience de lecture, celle d'une tranche de vie collective dans *Building Stories* (2012, Delcourt). D'une part, les multiples fascicules donnent moins à connaître les habitants de l'immeuble qu'à permettre l'appréhension de leur cohabitation : dans la durée figurée mais non temporalisée ; et d'un espace partagé mais non simultané, puisqu'il restera pour certains le seul dénominateur commun. Et d'autre part, l'artificialisation du temps de lecture est elle-même intégrée à l'œuvre par la multiplication des fascicules, quand la manipulation projette le lecteur dans

l'espace commun à construire. C'est une même finalité qui se retrouvera dans *Here* de R. McGuire. L'auteur produit l'histoire d'un lieu, en figurant les différents trajets des hommes — et autres —, le traversant sur une période infinie. Autrement dit, il figure le lieu par la représentation de tranches d'Histoires — 6 planches suffisaient à faire l'œuvre (RAW en 1989), la réédition n'en est qu'une augmentation colorée. Et nous pouvons rapprocher les précédents exemples de *La Cage* (1975, rééd. 2010, Les Impressions Nouvelles) de Martin Vaughn-James, qui fonctionne sur les mêmes modalités, peu importe le caractère « réel » du lieu, puisque nous comprenons qu'il n'est jamais en jeu que le pouvoir des mots.

1. La Théorie de l'artistique est le modèle qui a permis l'analyse des mécanismes présents dans l'Art contemporain et le vêtement par Pierre Yves Balut. Modèle et analyse que nous appliquons ici littéralement à la Bande dessinée. « La sensation et le non-sens, essai sur le mouvement contemporain des arts » *RAMAGE*, 10 (1992), p. 7-29. Audio Anthropologie de l'art contemporain, 14 séances : chaîne youtube de l'Institut Philippe Bruneau ; Modèle de l'art contemporain, linéaments de présentation sur le site anthropologie-delart.org.

2. Lettre d'Yves Chaland à Thierry Groensteen, Saint-Étienne, le 27 janvier 1979, editionsdelan2.com.

3. Présentation de la collection *Knock Outsider*, fremok.org.

4. L.L. de Mars, *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, (7) *Hors-sujet*. Dossier du9.org.

5. le-terrier.net, présentation de *B.L.U.*

6. mandinkbeard.com

L.L. de Mars DESSINER

4) La confusion, la droiture

Septième creuset mythique

« Il y a dans ce tableau un chien fait d'une manière singulière, car c'est le hasard qui l'a peint : Protogène trouvait qu'il ne rendait pas bien la bave de ce chien haletant, du reste satisfait, ce qui lui arrivait très rarement, des autres parties. Ce qui lui déplaisait, c'était l'art, qu'il ne pouvait pas diminuer et qui paraissait trop, l'effet s'éloignant de la réalité : c'était de la peinture, ce n'était pas de la bave. Il était inquiet, tourmenté ; car, dans la peinture il voulait la vérité, et non les à-peu-près. Il avait effacé plusieurs fois, il avait changé de pinceau, et rien ne le contentait ; enfin, dépité contre l'art, qui se laissait trop voir, il lança son éponge sur l'endroit déplaisant du tableau : l'éponge remplaça les couleurs dont elle était chargée, de la façon qu'il souhaitait, et dans un tableau le hasard reproduisit la nature.

À son exemple, Néaclès, dit-on, réussit à rendre l'écume d'un cheval : il lança

pareillement son éponge, lorsqu'il peignit un homme retenant un cheval qu'il flatte. De la sorte, Protogène a enseigné même à se servir du hasard. »

Pline, Histoire naturelle, livre XXXV

Nous croyons voir naître, dans un instant privilégié, la peinture dénuée de tout autre argument ; fortuitement, dans un mouvement sans retenue, contrepoint pictural à la genèse signifiante du dessin de Butades. Une fraction de seconde avant l'abdication. C'est un fantôme historique par lequel nous arrêtons un peu trop vite la main qui, quel que soit le geste de Protogène pour *s'y effectuer, représenter*, a fortiori parce qu'il se meut, vit et agit dans l'anecdote et le système moral de Pline. Le mouvement de la colère dépose la couleur en marqueur d'une expressivité pure — la tache qui obscurcissait le ciel d'Aristote — et noue une relation inédite et paradoxale avec l'informe comme avec la vérité qu'il transporte : l'opérateur de vérité est ici la relation complexe entre l'abandon du dessin et le recours inattendu à une autre condition possible de la représentation, plus proche du corps théâtral de l'*Enargeia* que du prisme platonicien à travers lequel nous

l'avons jusqu'ici observée et qui réduisait drastiquement la *mimésis*.

La tache, sans contour défini est indifférente à ses mouvements de surface et de bord pour durer en tant que tache ; elle ne gagne ni ne perd à la croissance ou l'érosion formelle. Elle éprouve, d'une certaine façon, la résistance du signifiant à la pure couleur. Mais, en fait, que signifie-t-elle, particulièrement dans cette anecdote ? Elle semble offrir le déplacement inattendu dans l'image d'une vérité possible en dehors de la circonscription, de la définition formelle, de l'évaluation du signe. Mais cette licence apparente est un piège qui vient aussitôt se refermer sur ce bref battement d'aile : le recours à la tache est invoqué par

Pline/Protogène pour faire disparaître de la peinture l'*art* ; c'est-à-dire — dans le sens qu'il a à cette époque — pour chasser toute trace visible du labeur, de la main. Aujourd'hui que le mot a

opéré son grand retournement conceptuel et moral, c'est censément parce qu'elle en garantit la nudité discernée, sans fard, que la tache porte l'art jusqu'à la perception, parmi ses propres effets. En d'autres termes, c'est par la visibilité explicite des moyens de sa production — ce que nous appelions désormais l'expression — que ce



DESSILLER — Adoration des bergers de Juan Bautista Maino, 1611-1613 — par L.L. de Mars

geste, comme celui d'un peintre toscan du *quattrocento* projetant des gouttes de bruine à ses *marmi pinti* ou celui de Pollock laçant et excédant sa toile par le *dripping*, « trahit l'art », c'est-à-dire expose et affirme son champ empirique et ses moyens d'actualisation. Autant dire que si le mot art s'est moralement retourné comme un gant, la valeur expérimentale de la tache, elle, n'a pas bougé d'un iota expressif en vingt-cinq siècles : elle exprime la dissolution brutale, l'atomisation du dessin.

Il y a bien quelque chose qui se glisse entre la dénotation figurative et la connotation expressive de cette tache imaginaire (qui ne coule pas au-delà de son exemplarité, qui domestique ses mouvements internes de tache, qui ne tache pas) : un ordre déclaratif par lequel cette masse est associée à un concept - bave, écume - et pourrait se poursuivre dans d'autres œuvres si l'on s'attachait à ses conditions de production comme un problème matériel de peinture et non comme une nouvelle relation de la *mimèsis* portée aux limites du dessinaible. Mais même les explosions de couleurs des *marmi pinti* faisaient des mondes, parfois habités¹ dont la licence signifiante avait des comptes à rendre à l'autre monde. Il est encore trop tôt, sans doute, pour que quelque chose de la tache comme solution picturale de vectorisation soit, tout simplement concevable, donc perceptible.

Se superposent en elle divers régimes d'indéfinition (de l'intention, de la technique, du mouvement, de la forme, du dessin) porteurs, on y compte bien, de divers régimes d'insignification : de la présence maximum de la peinture on attend la perte maximum de la raison comme effet. Cette espèce de cratylisme pictural fait espérer qu'un mouvement déraisonné dans ses causes échappera à la raison dans ses

conséquences. Mais si la tache perd les points de références habituels de la métamorphose (qu'elle représente métaphysiquement) à savoir les états entre lesquels elle se tend, elle est ressaisie par le sens en tant que principe de changement. C'est par cette effraction soudaine et circonscrite qu'elle garantit la stabilité de tout le système duquel elle porte la dérogation. C'est que peindre, précisément, c'est tout autre chose que dire, et c'est tout autre chose que reporter des significations. Tout ce qui est peint est repris dans la peinture comme établissement de son cadre conceptuel — de l'histoire générale dans laquelle elle se trouve saisie (ce qui rend si complexe la question de l'archaïsme, la tension avec le passé étant une des modalités critiques et théoriques de la peinture) jusqu'aux plis minuscules de la réalisation temporelle du tableau pour en constituer le cadre d'interrogation. Ce qui l'étend, certes,

mais également parfois, comme dans ce cas, le limite.

Nous espérons de Pline une esquisse théorique de la vectorisation qui travaille sous la peinture — par quoi le mélange pictural est turbulence vectorielle — mais nous ne rencontrons que l'autre manière d'escamoter ce qui dans la couleur dessine, ce qui dans le dessin peint, par le *storytelling*. C'est-à-dire par la morale. Vasari dans ses *Vite*, Diderot dans ses *Salons* ou Peeters dans ses conférences sur Toppfer, nous invitent à dénicher dans la petite histoire une vérité exemplaire sur la grande ; vérité oublieuse, en cours de route, de l'image comme image. La vérité de Pline porte sur l'histoire qui fait le tableau. La cause narrative de cette violence faite à l'art est à la fois porteuse de la vérité de l'expérience et garante de la morale que nous sommes invités à en tirer. Elle fait reposer sur la tache une valeur purement testimoniale : vérité toute extérieure, historique, non pas



DESSILLER — Adoration des bergers de
Juan Bautista Maino, 1611-1613 — par Guillaume Chailieux

comme fait de peinture mais comme marqueur de son abandon. C'est même ce caractère informe qui assure l'absence de bruit parasite dans ce bruit pur ; aucune apparition, aucun signe, aucune signification en plus ne viendra encombrer la belle histoire que Plinie raconte deux fois (car pour que le récit soit histoire de l'art et non biographie pure et simple, il faut qu'il soit au moins deux fois) ; Alberti pressentira visiblement les limites de l'approche biographisante : « Parce que nous, contrairement à Plinie, ne racontons pas des histoires, mais tentons de construire un art de la peinture duquel, à ce jour, que je sache, pas une ligne n'a été écrite. »²

Il s'écarte de Plinie dont la méthode est sans effet, selon lui, sur la théorie : il ne voit dans l'auteur de *l'Histoire naturelle* qu'un *storyteller* soumis aux règles de l'édification. Ainsi de Smolderen devant Hogart, de tel autre devant Outcault ou Villard de Honnecourt. *Storytellers* sans travail dans la théorie, fondamentalement transitoires ; un mode descriptif conjoncturel (conditions sociales, agencement des corps) sans problématisation du dessin censuré pour nous l'espace théorique. Mais si Alberti allège un instant la théorie de l'art de ses anecdotes, c'est pour tenir le dessin, plus fermement encore, dans la raison et y assujettir ses fins (la *circonscrizione* reconduit à sa manière les limites naturelles des corps aristotéliens) : l'impossible théorique auquel accule le cadre de la *mimèsis* quand deux axes distinguent l'arpenage du dessin et celui de la couleur serait d'en sortir, d'une manière ou d'une autre, au moins le temps qu'il faut pour voir comment et où elle se manifesterait loin de la forme, loin de ses cadres de réf-



rences, établis qu'ils sont en modèle naturel. Cette impossibilité oblige à penser l'informe également dans ces cadres, à lui trouver un régime comparatif, analogique, pris à son tour dans celui de la *mimèsis* qui replie la totalité de l'art sur ses enjeux. Plinie trouve dans le chemin qui conduit de la représentation formelle à l'expressivité corporelle de quoi établir un modèle moral : la couleur pure, c'est l'endroit de rage insignifiante, justifiable seulement par une homothétie exceptionnelle à son modèle.

RESSEMBLER

Restituer le cadre par lequel est redéfinie la nature quand on évoque tel moment historique de la théorie, la série paysagante qui la constitue en artefacts intellectuels, ça ne suffit pas pour saisir ce qui tient la couleur à son socle moral, ce qui en fait un accident de l'image, a fortiori parce que toutes les

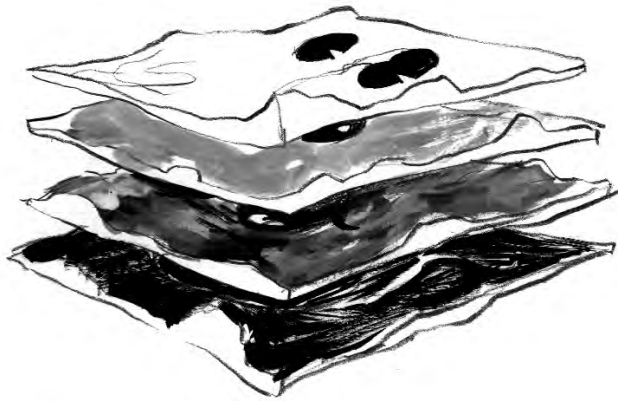
conditions de rapprochement d'un monde sont formulées dans le vocabulaire théorique et moral de sa perte : il ne s'agit même pas de dénouer — et ce serait déjà un problème — ce qui est mimétique, de quoi telle image est mimétique, ce qui en elle est mimétique, mais aussi par quoi, par quels caractères choisis d'un modèle intellectuel plaqué sur son modèle ontique, telle image est mimétique. De quoi et par quoi. Par quels traits spéculatifs, vers quels points constitutifs. Comment fut construit, à tel moment de telle société, le regard.

Aristote, en revenant au sens originel — théâtral — de la *mimèsis* d'action, lève la sanction platonicienne qui la rabat depuis le domaine de la représentation sur celui de l'imitation et l'entraîne dans la légalité des formes sensibles, jugées au nom des formes intelligibles. Mais en la réinscrivant dans l'espace poétique et corporel, il redistribue néanmoins les rôles — profondément séparateurs — du dessin et de la couleur, leur assignant des fonctions régulières dans le régime des images peintes : la *mimèsis* d'action doit être entendue comme représentation de l'histoire (*muthos*), dont l'enjeu de vérité dépasse de loin les caractères, qui n'en sont que les éclaireurs ; réordonnée dans le champ pictural par comparaisons - dessin / histoire, couleurs / caractères - cette hiérarchie est formée dans *La poétique*. C'est là qu'il établit le parallèle dont on a déjà pu mesurer les conséquences fâcheuses : « En effet, c'est à peu près comme en peinture : si un peintre appliquait au hasard les plus belles matières, le résultat n'aurait pas le même charme qu'une image dessinée en noir et blanc ».

Pourtant, par la redéfinition d'espaces distincts de la *mimésis*, Aristote ouvre la voie à une psychologisation possible pour la peinture et, par métonymie, la couleur : c'est le portrait. Il induit d'une autre façon la question de la ressemblance, il établit un processus noétique qui passe par le regard et redéfinit les liens à l'histoire et en elle, comme une condition de réalisation exégétique de celle-ci au moins autant que comme élément conditionnel à sa création : « En effet, si l'on aime à voir des images, c'est qu'en les regardant on apprend à connaître et on conclut ce qu'est chaque chose comme lorsqu'on dit : celui-là, c'est lui. »

LA COULEUR SEULE

Porter une attention à l'histoire de la *mimésis* telle qu'elle est prise dans la représentation (dont la sortie n'est guère qu'ornementale jusqu'au XIXe siècle et sans doute difficilement pensable par Plin ou Vasari) n'implique pas pour autant que le cadre pratique de l'art fut tout entier borné par ses fins théoriques, qu'il ne disposait pas encore d'un champ de pensée propre, et moins encore que les moyens plastiques n'aient pu s'exclure de ce cadre de références. De fait on croise théoriquement, parfois, la couleur pure : dans *La couleur éloquente*, J. Lichtenstein relève une déclaration étonnante de Descartes : dans une interrogation qu'il porte moins sur la nature des images que sur la relation faussement évidente entre *mimésis* et vérité - elle porte en fait sur cette inévidence même - il compare image mentale (notamment image de rêve) et images de peinture (notamment peinture de rêverie). En d'autres termes, il cherche ce qui, dans la production des images, noue les rapports complexes de l'invention imaginaire à ses référents empiriques. Quel plus petit dénominateur commun du monde des choses et de l'image doit-il être conservé pour que subsiste une intelligibilité ? Pour que résiste une force attractive ? Pour que tienne, en fait, l'image ? Jusqu'où peut-on émettre le socle qui tient l'image à sa



cause descriptive avant de plonger dans le vide d'un monde déréféré ? Il se livre alors à une étrange opération : il retourne la tradition platonicienne de la vérité formelle en supposant que si tout s'effondre des contours représentatifs, si le peintre abandonne toute référence formelle à la représentation des choses du monde, il n'en restera pas moins la vérité de la couleur, seule plantée dans

le monde des images, dernier lien ténu de la vérité autotélique dans la construction des images peintes. Pour éclairer cette hypothèse inattendue, il arrache la fantaisie du peintre à l'hypothèse de simples combinatoires, partant du principe que rien ne peut - du moins en concept - la brimer, et conclut qu'il restera tout de même un rapport de vérité, un lien puissant de toute production artificielle d'images au monde, tant que persistent les couleurs : elles ne sont pas entraînées dans la chute des formes car elles n'ont pas d'autre référent mimétique qu'elles-mêmes. Descartes imagine donc la couleur tenant comme pure affirmation, liant le monde des choses et la production des images.

La couleur couple le comportement physico-chimique des corps à une expérience sensible, mais l'erreur est de subordonner complètement la seconde au premier ou de la résumer à un problème optique à travers lequel elle se réalise. C'est à ce laçage savant que l'intuition cartésienne tente de rendre justice, intuition dont on peut voir une prémisse dans les *Météorologiques* d'Aristote (traquons le point de capillarité des théories dans l'histoire scientifique, pour en chasser, en quelque sorte, les fantômes) :

« § 10. Il faut d'abord bien savoir que le rayon lumineux, qui est réfracté par l'eau, l'est également par l'air, et par tous les objets qui ont une surface polie. C'est ce que prouvent les démonstrations que nous avons établies en parlant de la vue, et les phénomènes des miroirs, dont quelques-uns reproduisent aussi les formes des objets, tandis que d'autres n'en reproduisent que les couleurs.

§ 11. Ces miroirs sont ceux qui sont tout petits, et qui n'offrent aucune dimension sensible. Dans ces miroirs en effet,

il est impossible que la forme paraisse ; car elle paraîtrait avec une dimension quelconque, puisque toute forme en même temps qu'elle est forme a aussi une dimension ; mais comme alors il faut nécessairement que quelque chose paraisse, et que la forme ne peut pas paraître, reste la couleur seule qui peut se montrer. »

Aristote, par un souci étrangement — étrangement parce qu'il n'y a rien qu'il soit moins — pythagoricien, établit que la couleur, du fait qu'elle soit sans mesure, survivra à la mesure quand la forme aura disparue. Le texte approche les limites théoriques de la séparation entre dessin et couleur et les résout de façon étonnante en revenant sur la notion cruciale - cruciale parce qu'elle renvoie au cadre empirique et personnel de la computabilité - de la divisibilité ; la division (c'est le terme d'Aristote, la dimension est du traducteur) vient à bout de la raison parce qu'elle interrompt le continu d'une possible expérience sensible. Gouttelettes de pluie, brouillard en suspension, rosée, atomisation du tracé dont la métaphysique est soluble dans la physique. La couleur peut voir s'effondrer toute figure perceptible sans que soit ruinée sa présence, présence assez intramondaine pour qu'elle n'y perde pas ses propriétés physiques, notamment sa specularité. J'ajoute que l'effectuation de la couleur en tant que vectorisation suppose celle du spectateur, incarnation compossible à une manifestation plastique (nous ne pouvons pas délier théoriquement la couleur de l'expérience du monde, de la matière, de l'organisation des images jusque dans leur interprétation, qui constituent *ensemble* un même problème) ; on est enclin à penser qu'Aris-

tote poursuit le travail entamé dans *De la sensation* ou *De l'âme* ; mais il y apporte ce souci quantitatif inattendu pour le commensurable, déterminant l'ordre des saveurs, des couleurs, organisant le monde des sensations : il cherche la mesure comme accord entre l'expérience du sens, la sensation elle-même et l'objet perçu, un régime harmonique entre le fait de sentir et le fonctionnement physique de la matière. Ce régime alors escamoté, poussé à son seuil, la couleur peut apparaître comme expérience sensible elle-même sans mesure. Si nous étendons nous-mêmes la générosité avec laquelle les philosophes antiques liaient la métaphysique, l'optique et la vision à toute l'empiricité de la couleur,

subjective, psychologique et sociale, nous commencerons peut-être à en penser quelque chose.

POÏKILON

« Je pensais parfois à l'informe. Il y a des choses, des taches, des masses, des contours, des volumes, qui n'ont, en quelque sorte, qu'une existence de fait : elles ne sont que perçues par nous, et non sues ; nous ne pouvons les réduire à une loi unique, déduire leur tout de l'analyse d'une de leurs parties, les reconstruire par des opérations raisonnées. Nous pouvons les modifier très librement. Elles n'ont guère d'autre propriété que d'occuper



DESSILLER
Adoration des bergers
de Juan Bautista
Maino
1611-1613
par
Loïc Largier

une région de l'espace... Dire que ce sont des choses informes, c'est dire, non qu'elles n'ont point de forme, mais que leur formes ne trouvent en nous rien qui permet de les remplacer par un acte de tracement ou de reconnaissance nets. Et, en effet, les formes informes ne laissent d'autre souvenir que celui d'une possibilité... »

Paul Valéry

Les formes informes de Valéry répondent aux enclos formels devenus trop étriqués d'Aristote et infèrent des séries de formes qui déjouent les caractères d'utilité immédiate, les agencements fonctionnels, les registres anticipés, pour lesquelles ne se pensent ni unités, ni mortier notionnel, ni cartographie. Qu'elles soient non sues, c'est-à-dire proprement inconnaissables, laisse toutefois pointer une angoisse morale par la brèche qu'elles ouvrent dans le descriptible et la motivation des images. La couleur, selon cette définition, échappe à la forme pour devenir la question même de toute forme jusqu'à sa dissolution.

Le statut de la couleur pure que rien ne contient plus (ce qui contient étant ce qui est perceptible, selon Aristote), nous invite à penser l'informe également comme fluctuation : c'est le *poikilon*, socle inquiétant de l'appareil moral dans lequel est pris l'histoire de la couleur.

Il fascine Jacky Pigeaud : « Ce mot grec qui désigne l'indéfini des lumières et des couleurs. Le *poikilon* dont on ne se rassasie jamais... l'éblouissement. Qui dira le bonheur de ce miroitement ? Les Ménades, dans les Bacchantes d'Euripide, déploient les merveilles du dieu, chanteuses splendides. Tout scintille et tout bruit, tout brille. C'est le *poikilon*, la bigarrure, le chatoiement infini. La lumière éclatée sur la mer, par exemple. Elle se diffuse en couleurs variées. La mer *poikilletai* ... » Cette variation continue touche moins les écarts de croissance ou d'intensité qu'elle n'emporte les couleurs dans leur cours modal. Elle réveille les angoisses du sens devant le poème et ses indéterminations. Par opposition, le dessin représente un idéal de pu-



reté (sans mélange, loin du trouble diffus du *poikilon*) et de fixité (opposé à l'organicité de la couleur). Monosémie. Clarté. Capture. Contre l'ambiguïté, l'indéfini de la couleur, source d'embarras métaphysique. Alors, on va l'empâter, on va engluer la lumière dans la matière : par un mouvement conjuratoire, le vocabulaire technique est surabondant quand le travail de la couleur est rabattu dans le domaine de la matière, ce qui est bien surprenant en regard de la pusillanimité de son vocabulaire ontologique.

Lorsque Telesio, dans son *De coloribus libellus* se préoccupe d'écrire au XVI^e siècle un traité des couleurs latines, il se présente lui-même en philologue : son examen des couleurs passe par le crible serré et opiniâtre de leur vocabulaire technique latin. Ce sont des séries têtues de précisions lexicales par lesquelles il ne cache pas son désir de saisir une réalité sociale et historique dont il suppose qu'elle détermine une métaphysique. Il attend de son étude qu'elle lui révèle le *Tibre jaune* de Virgile. Par l'aplatissement du mot couleur dans l'expérience perceptive sous son double dans le champ matériel des pigments, des pâtes, des mélanges, de la palette, on suit un monstre fugace qui entraîne la couleur loin de toute possibilité de capture théorique, du moins assez loin pour conduire à l'impuissance des vocabulaires habituels de la description.

Si le *poikilon* est un espace d'irrégularité, c'est aussi que son chatoiement habille l'impureté radicale du bariolage : le mélange est, selon Plutarque, le lieu de la corruption, l'agent du pourrissement, de la confusion car il ne permet pas de traquer l'Être de la couleur.

Pincez quelques cordes ensemble et voilà l'harmonie détruite, proposez une trop grande variété de plats à vos hôtes et voilà que pèsera sur vous le soupçon de les empoisonner : « Les substances chargées de corps hétérogènes s'altèrent plus facilement que celles qui sont simples et sans mélange. Les parties étrangères qui s'y trouvent mêlées sont



DESSILLER – Adoration des bergers de

Juan Bautista Maino, 1611-1613 – par Guillaume Chailleux



dans un état de combat qui y produit un changement. Or, la corruption est une espèce de changement ; aussi les peintres donnent-ils au mélange des couleurs le nom de corruption ; et Homère, en parlant de la teinture, emploie le mot corrompre »³.

« Livre à chacun de nos amis un aspect différent de toi-même » ...

Poikilos, épithète ordinaire du renard, territoire trouble aux bornes flottantes dans lequel tout le visible vient s'indéfinir. La couleur est une source de désagréments théoriques qui vient faire buter les analystes formés à la Raison. Voilà qui suffit à jeter sur elle le discrédit en tant que source de dématérialisation, trucage par lequel une difficulté du travail philosophique se change en un problème substantiel irréductible.

La superposition platonicienne qui conjoint métaphysiquement périmètre de réalité et contour d'intelligibilité a contaminé sans retour la perception problématique des dessins et couleurs : ils sont condamnés à en bredouiller les catégories, à s'y soumettre et être auscultés en leur nom. Pour la préserver de l'indéterminé, de l'impensable - qui aurait pu, pourtant, s'établir en fonderie des devenirs spéculatifs - l'image en est écartée dans un glissement de paradigme : Platon la définit hors de son plan, la juge au nom de la vérité qui, pourtant, n'est pas son problème. Il l'expose dans le champ de la connaissance pour mieux la dégrader ; fragile, elle s'effondre sans peine dans une arène où elle est désarmée. C'est que, implicitement, est visé son véritable plan d'efficacité pour le désavouer lui-même en tant que plan : celui du plaisir. Liquidant la couleur au nom de la vérité, Platon la traite en fard méta-

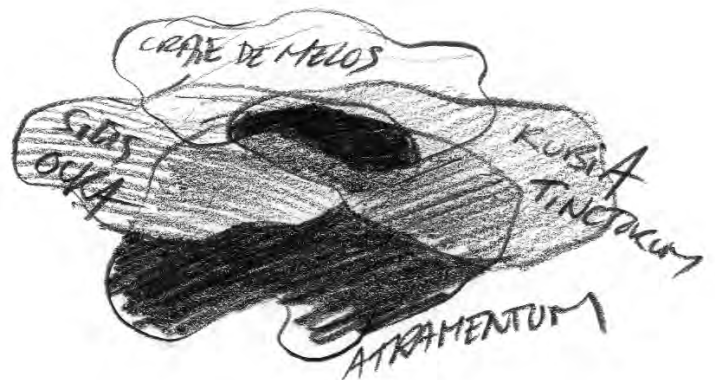
physique, c'est-à-dire comme une malveillance philosophique et une fourberie morale. Courtisane, poison pour l'esprit, la couleur est coupée de son mode de production comme de l'ampleur de sa fabrique sensible.

Pourtant, oui, la couleur est bien *tout le visible* (Aristote) ; pour le peintre comme pour l'amateur d'art, elle est également tout le pensable. Changeante, impermanente, la couleur est à la fois propriété et configuration des masses. C'est elle qui figure, elle qui produit un plan de consistance propre autant qu'elle confère une place à l'image dans le monde ; elle qui établit le mode de sa reconnaissance comme celui de la production spéculative d'un rapport au monde des choses ; elle qui se constitue dans le jeu dialectique de son domaine plastique avec les propriétés physiques qui la détachent de la matière ; par elle que se colorent mutuellement les deux pôles de toute *mimésis*. Parée des vertus positives du chatoiement, ou condamnée au nom du mélange et de la corruption, sa nature labile exige que nous soumettions la couleur aux mêmes catégories d'interrogation dans le cadre de l'expérience perceptive du monde et dans celui des images produites si nous voulons comprendre l'image dans un problème continu. Continu, tel que ce nouage anthropologique de l'expérience fut envisagé pendant si longtemps, comme problème.

LA COULEUR LOCALE

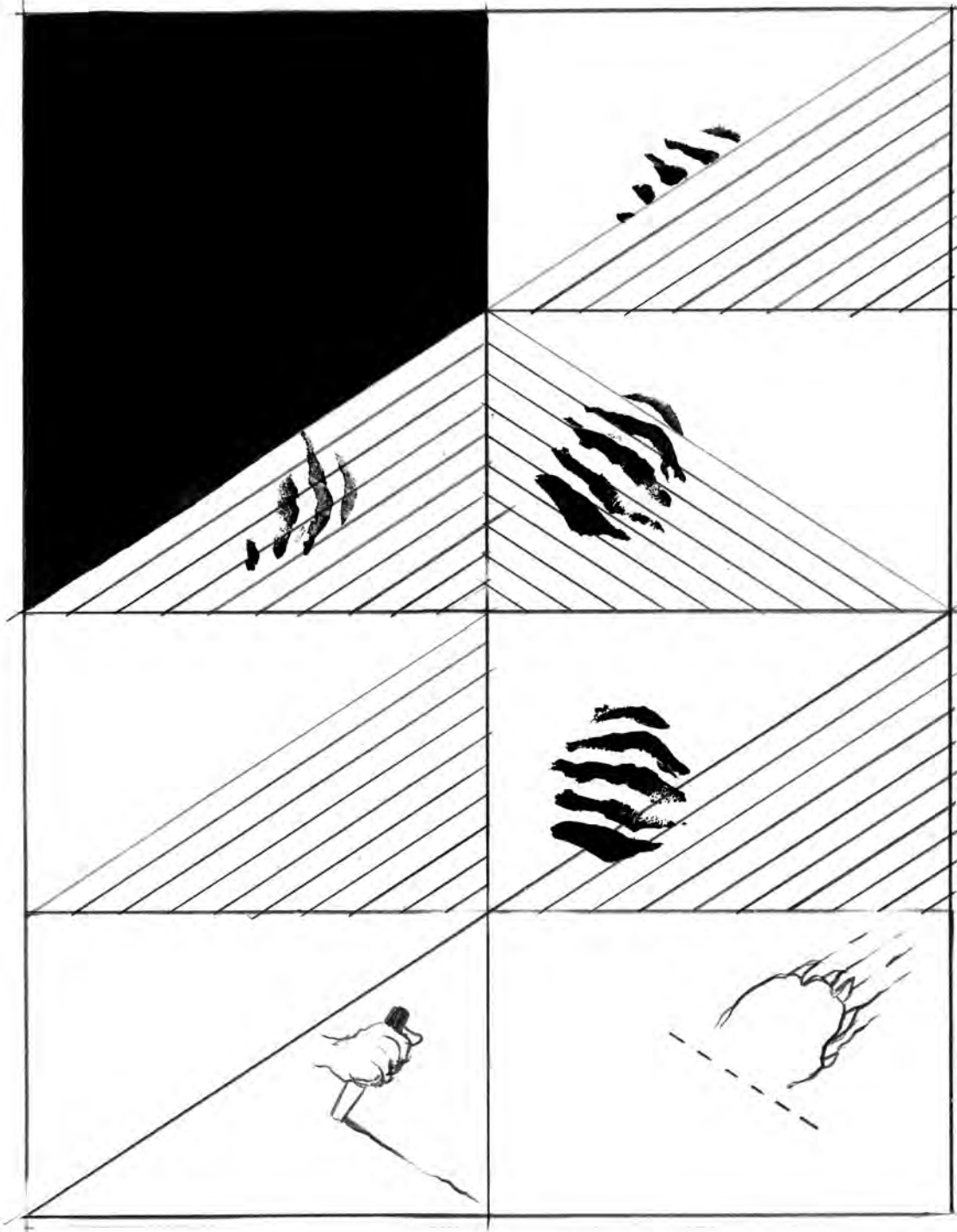
Il y a autant d'absurde variété nominale de la couleur quand elle est pigment qu'il y a de vertige à perdre son nom dès lors qu'elle est perçue. La folle exactitude de ce bavardage technique de la couleur n'a pas d'autre but que de compenser l'impuissance terrible à la localiser, tant dans le champ perceptif que dans le régime de la communication.

Du point de vue physique, l'absence de localité de la couleur frappa assez fort l'imagination antique pour que Lucrèce se pose la question de son irré-

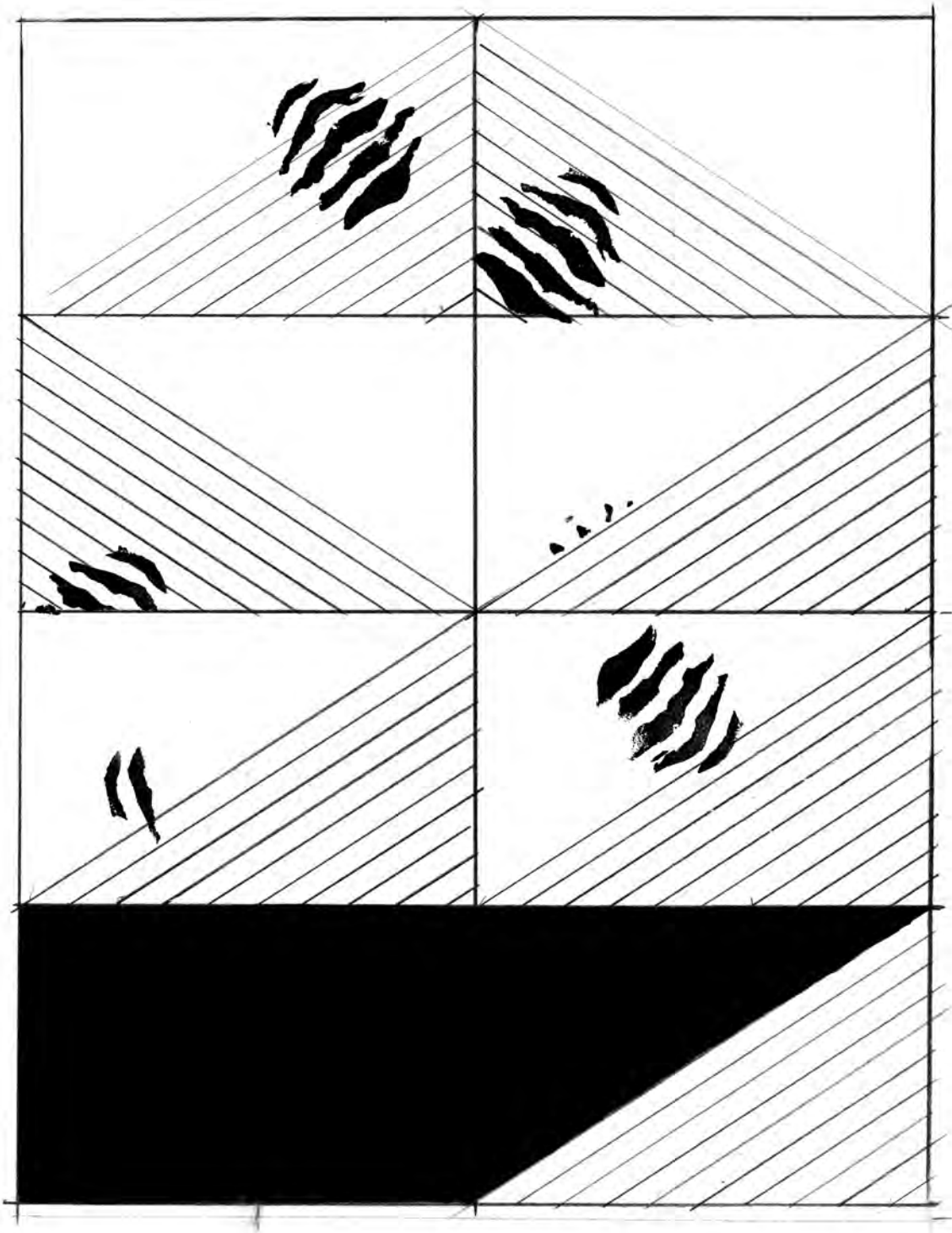


ductibilité, de son inexistence à l'état élémentaire. Parmi les plus belles pages de *De natura rerum*, on trouve les descriptions de la mer d'atomes et de leur agencement infini, qui frappés par la lumière, sont pris dans le chatoiement continu qui produit le chant modal des couleurs glissantes et changeantes. Ce qui jamais, pourtant, ne freina la conception et l'usage d'une couleur locale, ni d'en soutenir les vertus.





C. de Trogoff & L.L. de Mars - palimpsestes non concertés d'une double page de *Un gosse à abattre*, de Follet et Stoguart



Huitième creuset mythique

« *Ce qui fait du dessin la raison supérieure du peintre, c'est que c'est la seule chose qui le distingue du broyeur de couleur* »

Vasari

Cette déclaration de Vasari fait de *mélanger* l'impensé de *peindre* (et du mouvement l'impensé d'une organisation de l'espace). Elle repose sur une idée locative de la peinture, attributive, pure : trouver puis retrouver la couleur de la chose. Rejouer le théâtre de la chose dans la pensée monadique de la couleur. C'est à l'indéterminé de l'expérience comme à la confusion du mélange qu'est donnée cette réponse molle, qui fait du jeu des valeurs une composante hétérogène à la couleur — plaquage des propriétés du dessin — et des nuances une parodie du discours comme collection de signes.

On a eu longtemps à cœur, devant les multiples naissances du monochrome (objet de plaisanterie éditorial favori du XIXe siècle de Nadar, Allais ou Töppfer ou encore construction parmi les plus polysémiques du XXe) de les considérer comme des problèmes théoriques, conceptuels, des données du discours saisissant la peinture. C'est refuser de tenir le monochrome pour ce qu'il est vraiment, un problème pictural, parfaite illustration de ce continu du problème entre perception et description. C'est de la même façon que l'idée d'une couleur locative fait le spectre de solutions extra picturales, du regard porté sur la peinture médiévale aux arguties contemporaines sur la justification locale de la couleur en bande dessinée. S'introduit ici une morale de la nuance comme production de la différence, équilibre improbable entre l'apparition de cet art (de cette main) que voulait congédier Protogène, et le gouvernement qu'on dit constant du dessin. Affirmation réalisante entre toutes...

L'existence d'une couleur purement locative reste largement à prouver ; à son homéostasie propre répondrait l'agencement des zones entre elles, intuitivement et naïvement perçues comme signes d'organisation de l'espace dans lequel elles cohabiteraient sans l'agencer lui-même : c'est de l'arbitrage du dessin seul qu'elles répondraient, jouant la fonction aristotélicienne du caractère. Pourtant, l'expérience de la couleur est consubstantielle à son cadre d'apparition, elle n'en découle pas : la couleur ne tient seule, celle d'Aristote comme celle de Descartes, que *dans le langage*.

Parfaitement conscient de la porosité du monochrome *dit* aux nuances dans la perception, un auteur comme Bertoyas ne se contente pas de convoquer les à-plats connotatifs des vieux comics bon marché, il les pique des matiérations qui en attestent la connotation et effectuent cette verticalité ouvrageant toute couleur en déplaçant simplement le plan de consistance. La relayer intactement est une illusion qui repose sur l'idée qu'une couleur substantielle existe sans accident. Traces du pinceau, ombres du jardin sur le livre, matin de novembre par le vitrail, lumière du musée, fibre du tricot, distance, *stimmung*, humidité, infinie chaîne des conditions de l'expérience qu'on chasse par tous les moyens dans la catégorie fluviale de l'accident. Que reste-t-il de l'expérience de la couleur après ces grands ménages aveugles ?

Ce qui ment la nuance (le monochrome lui-même n'est monochrome que dans le langage, la peinture y peint, il n'y a pas plus ou moins couleur dès lors qu'il y a couleur) ment aussi le paradigme : non seulement les nuances établissent des relations entre elles qui les changent (ce qui est autant un problème de perception que de description), mais la nature de ces relations peut également changer : Pastoureau

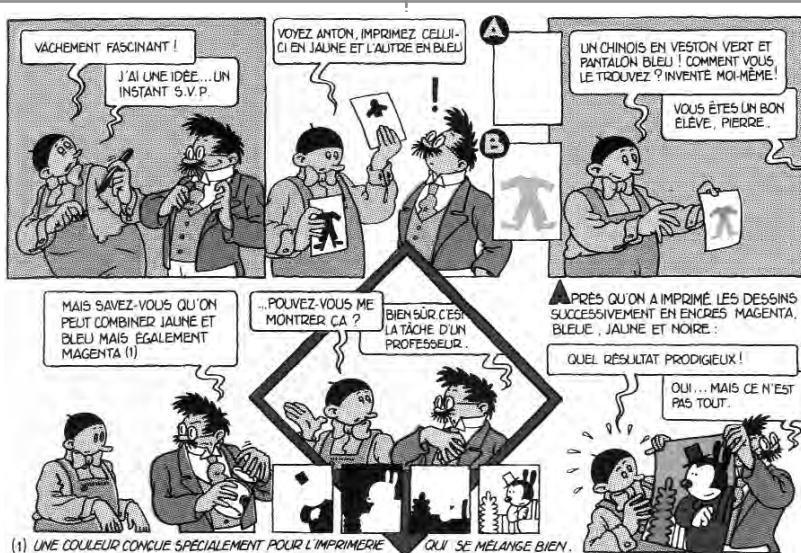


DESSILLER – Adoration des bergers de Juan Bautista Maíno, 1611-1613 – par Guillaume Chailieux



avance l'hypothèse d'assonances par saturation et non par teinte dans la peinture médiévale. Ceci, dans l'expérience de la couleur, assemble plus intimement un rouge et un rouge saturé qu'un rouge pâle et un rouge flamboyant : « Là où dans toute débauche de couleurs vives nous voyons indistinctement du bariolé, c'est-à-dire, en termes de valeur, du péjoratif, l'homme du Moyen Âge introduit une nette distinction entre les couleurs juxtaposées et les couleurs superposées. Pour lui, seules les premières peuvent être désagréables à l'œil, relever de la notion de bariolé et renvoyer à des valeurs péjoratives. Au contraire, plusieurs couleurs superposées, c'est-à-dire situées sur des plans différents, constituent un système harmonieux et valorisant. Le regard médiéval fonctionne par plans et découpe son champ de vision en épaisseur, comme du feuilleté. Pour ce regard, un individu qui porte une chemise blanche, une cote verte, un surcot rouge et un manteau bleu n'est pas revêtu d'un vêtement polychrome. Pour qu'il y ait polychromie vestimentaire — ce qui serait dévalorisant — il faudrait que les couleurs se situent sur le même plan, comme par exemple sur une robe à damiers jaunes, verts et rouges, telles qu'en portent parfois dans les miniatures les fous, les jongleurs et les prostituées, trois catégories de réprouvés. »

Ce qui déplace ici la question du bariolage déplace implicitement partout ailleurs celle de la location comme perception et comme ordre. D'une manière générale, penser la couleur comme locative n'est pas un exercice d'observation neutre : c'est une soustraction théorique qui empêche de penser la tapisserie de Bayeux ou les



bichromies de Stuart Carvalhais comme machines de couleur, qui fait imaginer qu'il y a un plus ou moins peint par lequel peindre se mesure dans la masse, et, au final, qui empêche de regarder là où quelque chose se passe.

Ce qui est faux dans le monde des choses dont le tricot polychromatique constitue le bain de lumière solaire, est faux dans le monde de l'image ou tout se produit ensemble, sans opération hiérarchique, c'est-à-dire sans qu'aucune masse ne lie une naturalité (évidence causale), une antériorité (évidence logique), une fixité (évidence perceptive) à la peinture. L'ombre est ce qui vient avec la couleur ; la lumière également ; il n'y a pas plus d'étalon chromatique sur la surface peinte (pas de localité) qu'il n'y a de zéro rhétorique dans le discours. Mais surtout : la peinture vient avec la peinture dans sa totalité.

Le paradigme vasarien qui oppose peinture et teinture donne à la couleur la valeur d'un *après* du dessin, ceci bien au-delà de la technique : c'est une postériorité métaphysique puisée dans la métaphore platonicienne du maquillage par laquelle il disqualifie la couleur. La figure à plat suppose, elle, une fonctionnalité attributive à la couleur qui, rapprochant illusoirement de l'idée, écarte des formes toute historicité matérielle et ses conséquences fâcheuses : la location vient déjouer l'espace vide de pensée par l'espace plein des attributs, c'est-à-dire la relation entre écriture et présence.

Durant les périodes où elle est condamnée pour toutes sortes de raisons morales, l'imitation est tenue à l'écart par le procès des moyens plastiques et par leur régulation fonctionnelle : fonction liturgique, fonction symbolique. D'une certaine manière : assujettissement au code. La pensée locative tient du code. Ancrage dans le



diagramme. Dire qu'il y a un retour au code, c'est dire que le bleu est, qu'il se donne pour le bleu dans une universalité anecdotisant toute opération créatrice, tout changement. C'est cela, la création désagrégée dans le code.

Prises dans la gaine des illusionnismes minimaux nécessaires à la peinture du haut Moyen Âge, exclues des mondes liés par le fond des espaces de la perspective, les couleurs se tiendront conformément au retrait de la matière, assagies et réparties par le codage. Pour qui se demanderait ce que signifie l'étrange expression « sage comme une image », on peut répondre que cet assagissement passe par le traitement radical du problème de la couleur dans son abolition comme changement.

La location fait du dessin la digue d'éventuels débordements de la couleur ; elle s'y contient par le trait comme le sont, par les filets rehaussés de métal qui les ourlent, les cuvettes colorées des émaux du Limousin. Mais poser une couleur oblige au geste technique de poser une couleur, toujours et dans tous les régimes imaginables de l'image, même carolingien-

ne. Cette application à une durée, un dispositif, un mode préparatoire, des désirs, des anticipations, que leur articulation met en contradiction avec le mot d'ordre qui prétend réguler les singularités. C'est-à-dire qu'il faut voir contre soi-même si l'on traite ainsi la couleur comme une teinture, par exemple, qu'il faut dépeicturaliser sa peinture, se rendre aveugle techniquement. Cette comparaison entre peinture et teinture n'est pas forcée par Vasari : elle est au cœur des condamnations historiques de la couleur, champ de bataille jonché de corps théoriques et de régimes moraux.

L'étrange permanence de cette conception locative de la couleur dans la bande dessinée trouvera un argument technique et économique pour faire de l'aplatissement l'idéal de sa mise en couleur : les questions techniques régulent toutes les autres parce que la technique est la seule réponse métaphysique du XXe siècle. Mais ce fragile argumentaire empiriste habille une lourde et archaïque ossature morale qui en guide tous les mouvements ; la séparation historique du traitement du

noir dans l'édition de nos bandes est une conséquence d'un choix moral - celui d'avancer le dessin - et non la condition objective d'un choix technique. Les orientations techniques répondent aux modélisations conceptuelles et morales qui guident toute invention.

dans Pré Carré n°11, deuxième partie de notre morale de la couleur : *L'instant, la place*

1 http://www.le-terrier.net/mg/la_peinture_comme_monde.pdf

2 « Ma qui non molto si richiede sapere quali prima fussero inventori dell'arte o pittori, poi che non come Plinio recitiamo storie, ma di nuovo fabbrichiamo un'arte di pittura, della quale in questa età, quale io vegga, nulla si truova scritto »
in, *De Pictura* traduction LLDM

3 Plutarque sur la cuisine de Philon dans *Les symposiaques*, livre VIII question V - un texte de Pastoreau aborde ce point dans les détails : *Jésus Teinturier* disponible ici

Le site de Pré Carré (precarre.rezo.net) propose tous les textes classiques de référence en pdf dans la rubrique Archives.

28

Qu'est-ce que la bande dessinée ?

Si nous ne nous étions pas donné pour chantier de n'écriture que sur les bandes dessinées, il aurait fallu un volume complet de *Pré Carré* pour aborder la question tragicomique de l'avant-garde la plus systématiquement retardataire sur tout, confuse au-delà de toute raison, d'une bêtise que le moins exigeant des théoriciens repère en un seul chapitre mégalo-mane de l'étrange créature Isou ou de n'importe lequel de ses serviteurs zélés, **le Lettrisme** ; pathétique et attendrissant mouvement auquel il ne faut pas retirer, tout de même, la production intensive de petites machines mal foutues et parfois involontairement lumineuses, dont la beauté réside sans doute dans l'écart qui réside entre la vanité sans limite de leur ambition et la touchante misère de leur réalisation. Rien n'égalait cependant en incongruité le travail dit théorique des lettristes ; voici quelques extraits de *Le lettrisme dans le roman et les arts plastiques, devant le pop art et la bande dessinée*, de Maurice Lemaître (1967).

« Nous, lettristes, avons été les premiers, dès 1947, à aimer la bande dessinée comme le **pressentiment d'un moyen de communication plus large que l'écriture ordinaire**, et à la défendre contre les critiques artistiques et littéraires très arriérés de l'époque, qui la considéraient comme un domaine tout juste bon pour les enfants et les adultes infantiles. Nous avons donc salué avec plaisir l'arrivée de nouveaux camarades, comme Claude Moliterni ou Gérard Gassiot-Talbot, dont les études et l'action concrète augmentaient la justification, en contribuant à l'élargir, de notre intérêt solitaire d'autrefois. Si, pour ce qui est de la bande dessinée, **nous passons maintenant au pamphlet**,

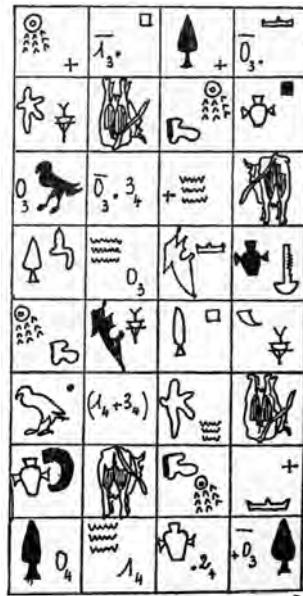
c'est que certains ont voulu, maladroitement, faire de la simple « histoire en images » une totalité, plastique notamment, qu'elle n'était pas et n'avait jamais été. La violence de notre rectification doit être la preuve même que nous sommes les compagnons sincères, mais intransigeants, de tous ceux, peintres, romanciers ou spécialistes des bandes dessinées, qui se préoccupent, comme nous aujourd'hui, de dépasser le graphisme courant par une écriture intégrale.
[...] Notre mouvement accorde une extrême importance à l'**homologation** des découvertes, et par conséquent au **nom** de leur créateur, ainsi qu'à la **date** de leur apparition.

Nous considérons en effet que négliger, brouiller ou fausser l'homologation d'une création, c'est détruire d'une manière réactionnaire la source, la connaissance de l'impulsion authentique qui, autant que la connaissance de ses fruits, de ses leçons, de son enseignement implicite ou explicite, peut nous permettre d'obtenir l'augmentation incessante du bonheur, la poursuite de l'évolution vers un Paradis possible.

[...] Avant de citer certaines des phrases prophétiques que l'on trouve dans *Les Journaux des Dieux**, à propos des bandes dessinées, par exemple, et qui ne sont qu'un des innombrables coups de projecteur lancés sur le monde passé et futur de l'écriture, il faut bien préciser ce que découvrait l'hypergraphie. Comme le note Isou lui-même dans un article récent de la *revue O*, notre nouvelle voie plastico-romanesque se présentait essentiellement comme une poly-écriture. Elle intégrait dès le départ les milliers d'alphabets acquis (latins, arabes, cyrilliques, chinois, etc.), les hiéroglyphes, les pictogrammes, rébus, charades, mots croisés, etc., tout le trésor immémorial des procédés de communication visuelle, et voulait en inventer une infinité d'autres. La bande dessinée, au contraire, n'était jamais qu'une bi-écriture (écriture latine d'une part, ou mono-alphabétique, et dessins tout à fait minables par rapport à l'histoire entière de la représentation figurative, qui va des pictogrammes primitifs des grottes jusqu'à Picasso, en passant par les Mayas, les Égyptiens, Giotto, Rubens, Ingres, Manet, Cézanne, Matisse, etc.).

Par conséquent, si je cite maintenant le passage du livre d'Isou consacré aux bandes dessinées, c'est simplement pour montrer que même là, à ce niveau très inférieur de la **bi-écriture des comic's**, par rapport à la **polyécriture de l'hypergraphie**, il avait presque tout embrassé au départ.

« Sous l'optique de cet essai, écrivait Isou en 1950, n'importe quel « comic's » était déjà le pressentiment vulgaire d'un art



métagraphique futur. De même, les dizaines d'alphabets utilitaires étrangers ou anthropologiques, comme l'arsenal des jeux d'esprit du dimanche. Mais il fallait ce **Manifeste** pour que ces **comic's** sachent qu'ils forment un art. M. Jourdain faisait de la prose sans le savoir. Mais on est La Rochefoucauld lorsqu'on le sait.

On dit de Rousseau qu'il a introduit, dans l'œuvre d'art, le sentimentalisme vulgaire des servantes et du bas peuple. Mais il a éternisé cette somme d'éléments, il l'a élevée à la mémoire, en créant avec elle le **romantisme**.

De même avec la **métagraphie**. Elle est avant tout un élargissement de l'écriture, résultant de l'épuisement de la prose en tant que source d'émotions artistiques. Il fallait avoir eu affaire au **Lettrisme** pour arriver ici.

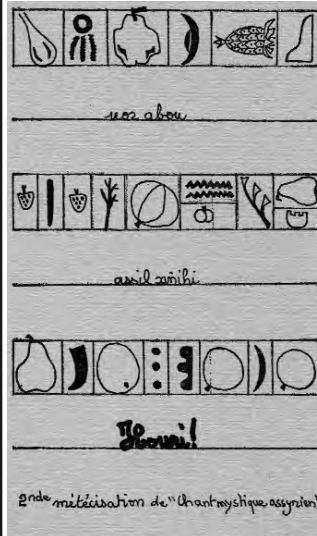
[...] Dans **les comic's**, seule intéresse l'aventure stupide qu'on raconte ; le but, extrinsèque à la technique héritée, est seul important pour ces arriérés que sont les lecteurs des magazines. La signification de l'aventure est telle dans le **comic's** que la **forme** n'existe pas. Je veux dire qu'il n'y a pas une préoccupation de **technique** en soi. Aucun désir d'atteindre les étendues pictographiques et de varier les phrases

pour intégrer toutes les possibilités de la nouvelle richesse. Regarder n'importe quel « illustré ». Toujours des **visages d'hommes** et encore des visages d'hommes et au-dessous le texte qui raconte l'intrigue. Dans la phrase isouienne, on remarque incessamment toute une série d'objets. Le nombre cesse de s'élargir, en attirant des **choses** nouvelles. On s'efforce d'épuiser les « objets à dessiner » et ensuite de chercher leurs inédites perspectives. On peut dire, de même, des efforts d'agencement inédit des périodes **pictoprosiques**.

On voit très bien que le **comic's** est la dégénérescence du **cinéma**. Il est né sans doute du besoin de donner des **films statiques**, du « cinéma dans un fauteuil » aux amateurs de « movies ». Il continue ainsi les **bouquins** à illustration (textes et dessins séparés).

Ici, pour la première fois, on élève cette « mixture », devenue **forme en soi** au rang d'un art (**cinéma**) ou des arts (**texte-peinture**).

Qui s'est intéressé jusqu'à présent, du point de vue culturel, aux **comic's** ? L'unique article que j'ai lu, là-dessus, s'intitulait **La psychopathologie des comic's** (dans *Les Temps Modernes*). Selon l'auteur, ils sont faits pour les arriérés, et autres individus aux complexes (primaires) ;



leur intérêt est de l'ordre du chewing-gum, de la pin-up girl, du gin et du film de gangsters. Nous élevons, pour la première fois, cette forme anonyme, vulgaire, mais terrible, au rang de l'art et nous l'assimilons à la prose des messieurs sérieux et réfléchis ; nous l'introduisons dans le roman, donc dans le déterminisme culturel.

(On verra tout de suite pourquoi dorénavant la métagraphie influencera le **cinéma** et non plus, le cinéma, le bas **comic's**, comme jusqu'à ce jour).

On crée une **technique** esthétique de ce qui était une nécessité brutale et créline exactement comme, **par la prose**, on a élevé, la langue commune, à l'art. **La métagraphie est à l'élément de recherche du comic's, la valorisation réductrice de la caricature intégrée à la prose et au roman, c'est-à-dire à l'art.**

[...] La même année, mon camarade Gabriel Pomerand, dans *Saint-Ghetto des Prêts* et moi-même, publions deux œuvres de même esthétique, qui pénètrent plus avant dans la voie nouvelle. Dans la mienne, intitulée **Canailles**, on trouve pour la première fois dans l'histoire du roman, ainsi que l'a fort bien souligné Gérard Gassiot-Talabot, une introduction comme « collage - d'éléments de bandes dessinées antérieures (encore nommées à cette époque **magazines, illustrés pour enfants**) dans une narration post-joycienne.

Il n'y eut pratiquement pas d'écho à ces parutions, chez les critiques, qui n'avaient même pas encore digéré Joyce et pour qui Sartre était un grand romancier. Le seul article un peu long fut commandé sur mon insistance, par un ami de l'époque, Louis Pauwels, alors rédacteur en chef de **Combat**, à Geneviève Bonnefoi, collaboratrice du critique arriéré Maurice Nadeau. Le titre de ce texte est significatif de la bêtise et de l'aveuglement de son auteur. Il était : « Isidore Isou : un cas littéraire ou pathologique ? ».

[...] De 1950 à 1960, pendant dix ans, les artistes lettristes et hypergraphes ont

poursuivi seuls leurs recherches dans la nouvelle direction, à la fois romanesque et picturale, et ils ont fait de nombreuses expositions d'œuvres, dans l'indifférence ou la moquerie générale, attitudes d'incompréhension continuellement combattues par eux, quelquefois reconverties. Puis deux phénomènes se sont produits, sous la triple influence de nos œuvres, de l'épuisement de l'abstrait (que nous avions annoncé avant les autres) et des attaques constantes que nous faisons dans la presse ou dans nos propres publications : **l'apparition du « pop-art »** et la **formation du « Club des Bandes dessinées »**.

Un jour, des historiens honnêtes et bien informés retrouveront les traces des influences et diront comment, par exemple, Lemaître en visite en Suède explique l'hypergraphie à un Fahlström encore surréaliste (comme en font foi les articles de Fahlström lui-même sur le lettrisme et l'hypergraphie dans la presse suédoise) et comment on retrouve cet artiste habitant chez Rauschenberg à New York à l'orée du « pop-art » ; comment Lacassin et Resnais, qui accueillent avec des sarcasmes l'intervention de Lemaître à la première assemblée générale du Club des Bandes Dessinées, n'en transforment pas moins peu après le nom de leur association en celui, pompier mais plus ambiteux, de « Centre des Littératures d'Expression Graphique ».

De toute façon, le « pop-art » était très loin de l'hypergraphie. D'abord, il **copiait des fragments de comic's**, abandonnant ainsi dès le départ l'aspect le plus valable de la bande dessinée, sa **multiplication notative, par la succession narrative temporelle**.

[...]
Quant au rôle de la bande dessinée elle-même dans la culture, il est très minime. C'est une valeur folklorique adjacente, un **hybride**, d'une importance aussi réduite que la peinture des fous par rapport au surréalisme ou que les décorations des esquimaux devant l'art abstrait. Elle possède une place analogue à la danse du ventre par rapport à la danse classique, à la chansonnette populaire en regard de la

poésie. Il s'agit là d'un en-soi organique, sans évolution intrinsèque et que seuls des « penseurs » primaires à la Lacassin ont pu prétendre transformer en un domaine total.

Il faut bien se rendre compte que les bandes dessinées, en 1950, n'étaient étudiées que dans les essais sur le dessin humoristique, la caricature ou l'imagerie populaire. Et d'ailleurs, il n'y a même pas, actuellement, d'histoire de la bande dessinée comme il y a une histoire de la poésie ou de la danse, avec une classification style par style, primitif, classique, romantique, etc. L'un parle de Gustave Doré, Wilhelm Busch et Christophe comme ancêtres, l'autre de Hoffman, Töpfer, Nadar et Schrödter, mais les frontières sont imprécises, les critères complètement chaotiques. Et le plus ridicule est qu'en cherchant bien, les soi-disant historiens des comic's ont finalement trouvé des ballons, des cases ou des dessins narratifs avec légendes depuis les origines de la transcription visuelle, dès l'invention de l'écriture. C'est qu'en fait, il n'y a **pas d'art** de la bande dessinée. Il y a un fonds, en quelque sorte ethnique, de multiples procédés « narratifs » ou « scripturaires », qui grossit depuis qu'il y a des hommes qui écrivent. Et Nous, les hypergraphes, nous avons été certes des premiers à aimer et à défendre la bande, mais nous n'avons pas triché avec elle. Nous ne l'avons considérée que comme un élément proche sur un autre plan, de la même manière que Liszt et les musiciens romantiques s'intéressaient à la musique tzigane, ou Bizet au folklore ibérique.

D'ailleurs, dans le passé, les auteurs de bandes dessinées, non seulement n'ont pas envisagé la **totalité hypergraphique**, mais ils ne se sont même pas attaqués à la **totalité des moyens de la bande dessinée elle-même**.

Il y a des artistes qui refusent l'une ou l'autre des sous-techniques possibles des comic's.

Hogarth, par exemple, le Messonnier de la bande, a dit que le texte (des ballons) **le gênait** ! Et quand, à l'occasion de l'exposition du Musée des Arts Décoratifs, on lit

des phrases du genre de :
« Le petit format de l'image, qui prévaut depuis les années quarante, a obligé de réduire les ballons et les dialogues. **Tels quels, ils encombrant l'image** et entravent l'action », ou comme : « Ce problème (du ballon) est particulièrement difficile pour les dessinateurs de style classique les plus talentueux (sic), **le ballon ruinant la composition de l'image**, on se rend compte combien, vingt ans après l'apport lettriste et hypergraphique, les dessinateurs de bandes dessinées et les critiques qui veulent en faire de grands artistes, sont éloignés en fait d'une véritable fusion des moyens de communication visuels, que l'hypergraphie seule a représenté dès son début. Toute leur ambition va dans le même sens que celle de leurs homologues « pop » : **retourner à la figuration simple**, c'est-à-dire à la nourriture plastique la plus éculée aujourd'hui.

Si la bande dessinée change, elle ne pourra bien entendu que se scléroser encore plus, ou rejoindre la poly-écriture hypergraphique, comme elle avait déjà rejoint, sur le plan du dessin, les découvertes qui sont intervenues à **l'extérieur d'elle-même**, tels l'expressionnisme ou le cubisme, par exemple.

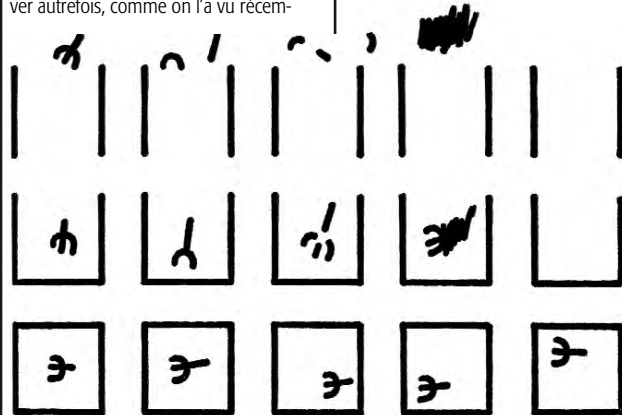
D'autant que si l'on considère son évolution récente (surtout en France, parce que nous y sommes et que nos œuvres y sont accessibles aux dessinateurs), on s'aperçoit qu'elle va effectivement dans le sens de notre ensemble de communication. Jamais, par exemple, on n'aurait pu trouver autrefois, comme on l'a vu récem-

ment dans le magazine pour enfants **Spirou**, des ballons remplis d'une écriture **incompréhensible**, ou des photos accompagnées de diverses écritures dans des phylactères, tels qu'on peut les voir dans une bande inédite de **L'Anthologie de Planète**, s'il n'y avait eu l'exemple bien antérieur des **alphabets inventés** et des **toiles à collages multiples**, que les lettristes exposaient dans tous les salons.

La bande dessinée est encore loin de l'hypergraphie intégrale, qui embrasse mille formes et des thèmes infinis. L'infantilisme de ses amateurs se révèle d'ailleurs par la soi-disant « avance » qu'ils disent lui avoir fait gagner récemment. Le « progrès » ne s'est un peu accompli (peut-être) que dans les thèmes, et presque pas dans les formes.

Violence, sexe, violence, sexe ! Alors qu'il y a tant d'autres thèmes à traiter dans la littérature, même à « figuration » ! La bande dessinée reste toujours, quoi qu'on en dise et en dépit de quelques timides exceptions, au niveau de la ceinture, qu'il y soit accroché un coit ou un membre. Elle demeure au niveau du cinéma de série Z, que ces demeures de l'art encensent presque exclusivement.

Les plus décents dans cette escroquerie intellectuelle à la bande dessinée, furent encore les dessinateurs américains, qui apparemment tout de même étonnés, lors du vernissage de l'exposition **Bande dessinée et Figuration narrative**, de la vénération un peu disproportionnée que l'on portait en France à leur sympathique artisanat. >>>



L'ŒIL BIEN EN FACE par Julien Meunier

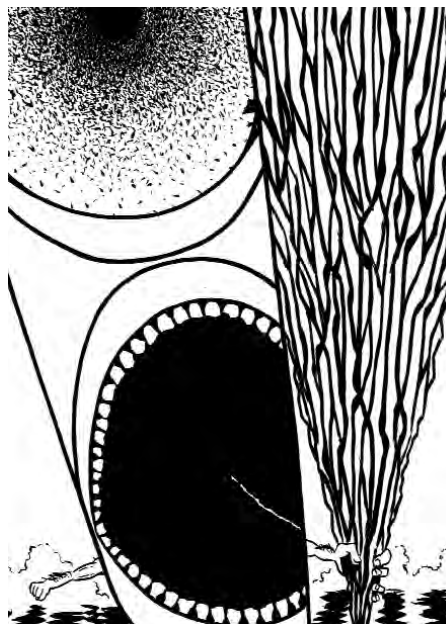
à propos de *Polyphème* de J. & E. LeGlatin,
édition Adverse, 2017.

Dans le *Pré Carré* n°9, François Poudevigne écrit sur le travail de J. & E. LeGlatin, et plus précisément sur ce qui concerne les pages de *Caporal & Commandant*. Il y développe l'idée importante qu'un manque est au cœur de leur œuvre. « Le manque m'apparaît d'avantage comme un processus qui dessine en creux tout un monde duquel précisément il se retire, et au sein duquel il creuse en se retirant tout un réseau de galeries souterraines qui sont autant de voies à explorer ». Ce qui manque, ce sont toutes les normes ou les habitudes du récit qui fondent et bornent « le tissu rassurant du déjà-lu ».

Ce qui me semble important, c'est que les LeGlatin établissent alors un renvoi continu à ce manque, dans un dialogue avec ce qui est retranché ou mis hors-champ. Des personnages sans psychologie, une narration sans péripétie, un récit sans continuité...

Travailler le manque, c'est ici travailler avec ce manque, y revenir sans cesse, de sorte que le vide devienne le fondement d'une structure et d'un mouvement. C'est une tension dans un avec/contre dont l'équilibre se rejoue sans cesse et trouve des formes de coexistence chaque fois différentes.

Ce qui manque, c'est tout ce que les auteurs questionnent. Des personnages malgré/contre/à partir du principe de personnage, un récit malgré/contre/à partir du principe de récit. Leurs pages sont ainsi continuellement habitées par ce dont elles se sont vidées. *Caporal & Commandant* est une œuvre organisée comme un trou, une absence de matière entourée par cette même matière, mise à distance (« un monde duquel il se retire »), maintenue dans un ailleurs, mais qui hante chaque page. C'est la ville au loin, promesse

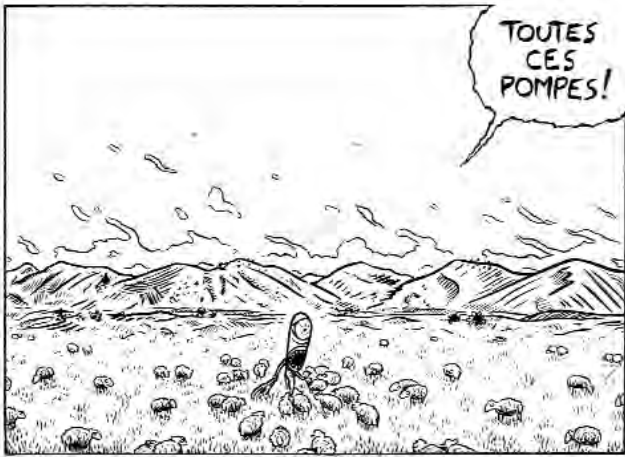


d'un événement, d'une histoire qui n'arrivera pas, ou ce sont les fascicules manquants de la pochette *Crapule* qui fabriquent le manque autour d'une complétude qui n'existe pas. C'est un plein qui existe par le vide qu'il entoure, c'est un vide qui féconde le plein qu'il vient trouser.

D'une certaine manière, j'y vois aussi une position possible pour la création. Organiser le trou, arpenter ses contours, c'est aussi tordre le cou à une littéralité des choses qui occupent l'œuvre, une littéralité qui risquerait de tout dévitaliser. Ce serait un chemin contre la banalité d'une énonciation directe ou l'appauvrissement d'une tension dès lors qu'on la formule. Ou alors tout autant un moyen de faire exister ce qui sinon disparaîtrait dans le seul saisissement. Ouvrir un espace de fantasmé, de pensée ou de lutte à l'endroit de la sidération, créer des zones de frottements plutôt qu'un point de désintégration. Le trou, ce serait l'évidence profonde des choses, le sens nu, fondamental, mais qui pris frontalement serait à la fois trop intense et trop banal pour être entendu. Une sorte de soleil noir qu'il faudrait aborder par sa marge ou du coin de l'œil, le travailler à partir de zones plus sophistiquées, là où l'on peut fabriquer du récit, une organisation, une structure, un plein qui dirait le trou de manière entendable. Puisqu'on ne regarde pas le soleil directement au risque de perdre la vue, il s'agirait alors de donner

une forme à ce qui effracte et le transformer en un détour, un revoilement, un déplacement, une recherche de friction à partir desquels devient possible une subjectivation. Travailler le trou c'est tourner autour, faire de la périphérie le noyau tout en le maintenant dans le hors-champ, et ce faisant, faire apparaître un rythme et un mouvement propre. J'ai eu l'impression d'observer la progressive précision de ce mouvement au fil des livres, dans une forme de plus en plus affirmée, jusqu'aux livres *Crapule* dans lesquels François Poudevigne voit une sorte de radicalisation.

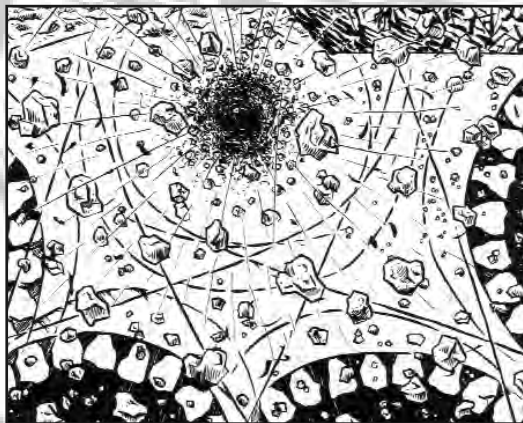
On peut alors aborder *Polyphème*, le dernier livre de J. & E. LeGlatin, avec d'emblée cette question en tête : Où en sont-ils avec le manque ?



Polyphème est un livre tiré du drame satyrique *Le Cyclope*, écrit par Euripide. Il en reprend le texte, qui raconte comment Ulysse échappe au cyclope Polyphème par la ruse, mais en n'en gardant que les lignes prononcées par Polyphème. Le reste du texte d'Euripide a été supprimé. Le livre des frères LeGlatin met donc en scène le cyclope, seul sur son île avec ses brebis et ses vaches, dans une sorte de monologue, ou plutôt un dialogue dont les interlocuteurs ont été escamotés.

Dès les premières cases une forme de continuité avec leurs précédents travaux s'installe, où l'on voit au loin une ville, décor familier des récits de *Caporal & Commandant*, en flammes. Et dès ce début, se met en place tout un ensemble de soustractions propres à créer ce vide et ce manque auxquels ma lecture est désormais attentive.

Ce qui disparaît en premier est le visage. Dans la première case, on voit celui d'un homme, qui dès le début le couvre d'un masque, un œil unique grand ouvert, et une bouche ouverte elle aussi, sertie de dents. Par cet artifice c'est aussi l'homme qui disparaît, il ne sera plus que Le Cyclope Polyphème. Là



encore, le personnage se trouve vidé de toute psychologie et de toute histoire. C'est un corps masqué, et une parole, et c'est tout. Pas vraiment un humain, pas vraiment un monstre, qui vient de nulle part et ne va nulle part, un personnage en ce qu'il est une présence au centre d'un récit. Puis c'est le monde qui s'évanouit dans les flammes de la ville au loin, avant d'être remplacé par le décor quasi désertique de l'île du cyclope, apparue telle une scène de théâtre dans un jeu de cases s'ouvrant comme des volets. Le monde en tant que lieu presque abstrait d'une action, pas plus.

Et surtout, ce sont les interlocuteurs de Polyphème qui manquent, laissant ses questions sans réponses et transformant ses dialogues en adresses tournées vers le vide. La parole se trouve alors elle aussi vidée, en premier lieu de sa fonction de communication. Polyphème prononce des phrases qui sont trouées. Il est désormais seul avec sa parole rendue étrange et dont le sens échappe parfois, elle se dérobe puis se recompose comme ouverte aux quatre vents, libérée de toute utilité.

Dès lors, le trou creusé méthodiquement vient de nouveau hanter ma lecture. Les oripeaux de ce qui ailleurs va de soi se transforment ici en questions permanentes : qu'est-ce qu'un personnage, qu'est-ce qu'un récit, qu'est-ce que le monde dès lors que leur existence dans ces pages s'est concentrée en une présence incertaine ?

Et puis un moment du livre vient préciser les choses.

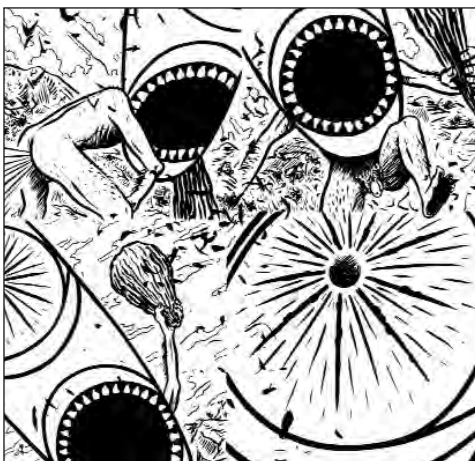
Dans les récits antiques, Ulysse et ses compagnons sont retenus prisonniers par Polyphème qui a l'intention de les dévorer bientôt. Ulysse fait boire le cyclope jusqu'à ce qu'il s'endorme, puis dans son sommeil lui creve l'œil et s'échappe avec ses camarades. Plus tôt, lorsque Polyphème avait demandé son nom au roi d'Ithaque, celui-ci lui avait affirmé s'appeler « personne ». De sorte que quand le cyclope rendu aveugle se réveille de douleur et que ses congénères lui demandent qui lui a fait ça, il leur répond « Personne a crevé mon œil ». Les autres le pensent alors fou et le laissent à son malheur. Mais ce que change le récit des frères LeGlatin, c'est qu'effectivement personne n'est là, et qu'ef-

fectivement personne ne lui a crevé l'œil. Ce qui est travaillé par tout le livre et qui devient pour moi à ce moment très clair, c'est qu'Ulysse ne manque pas à ce récit, Ulysse n'a jamais existé. De fait il n'y a pas de hors-champ, tout est là, ce qui n'y est pas n'existe pas.

Ainsi l'île qui semblait faire office de représentation du monde se détache rapidement de sa connotation théâtrale de départ. On comprend qu'il n'y a rien d'autre que cette île. Lorsqu'il entre en scène, Polyphème laisse derrière lui l'idée qu'un ailleurs puisse exister. Aucune promesse ne charge l'horizon, pas de coulisse, ni cour ni jardin, pas de théâtre. Le monde est un cyclope sur une falaise, on n'en sortira pas, et ce que l'on en voit est l'entière de ce qui peut être vu (dès le départ, « cessez donc de contempler la terre ! », parce qu'il n'y a rien à contempler, juste un lieu où être). Polyphème rit des dieux et doute de leur existence. Il rit du ridicule des mythes, se moque de toute spiritualité et affirme la primauté de ce qui est. Les faits, ce que l'on voit, ce que l'on touche, une grotte pour s'abriter, des animaux pour se nourrir (d'ailleurs pas de mystique ou de sentiment autour des animaux, ils sont présents et c'est bien suffisant, eux non plus ne recèlent aucun mystère).

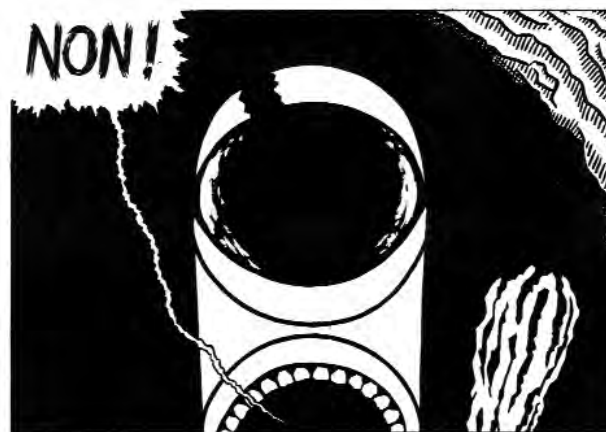
De même, la convention quasi théâtrale de départ nous montre un homme (acteur) enfile un masque et nous demande dès lors de le regarder comme étant Polyphème. Cette convention se délite à mesure que le masque devient une *figure*, le vrai visage de Polyphème qui ne cache plus rien. Là non plus pas de coulisse, rien d'autre que ce qui est là, bien en vue.

Et le texte d'Euripide disparaît lui aussi. Il cesse pour moi d'être une référence vers laquelle renvoie le livre pour devenir autre chose. Si Euripide a bien écrit ces phrases, il n'est pas l'auteur de ce texte-là, de cet ensemble au sens nouveau et mouvant qui existe dans l'affirmation de son autonomie et sa complétude. La parole de Polyphème ne vient pas d'Euripide, elle lui appartient ici et maintenant, Le livre *Polyphème* a anéanti le hors-champ et le manque. Les frères LeGlatin ont fini de tourner autour du trou, de le maintenir dans la périphérie. Ici, il s'agit de regarder le so-



leil noir bien en face. Le cadre n'est plus un cache qui suggère l'ailleurs, il est ce qui englobe, il se suffit à lui-même. L'imaginaire, le fantasme, la zone d'ombre, ce qui serait plus grand que ce que l'œil embrasse, tout est concentré à l'intérieur du cadre, tout en plein dedans, en pleine lumière. On ne travaille plus dans les marges, il ne s'agit pas de fabriquer une forme autour du trou, mais de travailler le trou directement, la forme en tant qu'effraction continue. Fin du détour, fin du dialogue et de l'ancrage dans le hors-champ, largage des amarres. *Polyphème* se risque alors à une sorte de littéralité.

La littéralité, c'est par exemple effectivement mettre le trou au centre et en multiplier la figure jusqu'au vertige. Le gouffre noir est partout, à chaque page. C'est la grotte sombre et sans fond qui se confond avec la bouche immense, qui rime avec l'œil, astre noir incandescent. C'est par exemple formuler le face à face avec le trou par la récurrence des moments où l'on est face à l'œil qui nous fait face, où on le regarde nous regarder. La littéralité ça peut être aussi cette représentation frontale de la parole de Polyphème naissant du vide. Souvent dans ces pages, les phylactères émergent du noir, du trou de la grotte du cyclope, ou de la bouche de son masque dont la masse noire occupe toute la case. C'est



entre elles, se croisent et correspondent. Elles contiennent en elles et en même temps ce qu'elles représentent, les conditions de cette représentation et leur mise en crise. À un moment, une brisure dans le masque nous apparaît sous la forme d'une queue de phylactère qui ouvre sur le ciel. À la case suivante, le débris du masque est au sol. La bulle « Je me suis heurté, brisé la tête ! » semble être prononcée par le morceau de masque. Une fêlure sur ce bout de bois



rime avec la queue de cette bulle. Rien que dans ces deux cases, le déplacement et le jeu autour des conventions et des signes créent un mouvement du regard et du sens vertigineux. Et tout tient, on ne chute pas, parce que tout est solide, et on le savait depuis le début, depuis la première double page qui ouvre le livre et pose le dessin comme à la fois une force d'organisation plastique et son propre dépassement. Les flammes en arrière-plan sont alors flammes rageuses, tresses chaotiques et débordement du cadre. Et elles sont très belles.

On peut peut-être dire la beauté de ce livre à partir de ça, à partir de cette incinération de départ. François Poudevigne parle d'effondrement du récit à propos de *Caporal & Commandant*. J. & E. LeGlatin le dérèglent, le déplacent, le déconstruisent... Dans *Polyphème*, désormais le récit brûle, il est en constante destruction/incinération, mais toujours là, des braises bien rouges. Le tracé clair et les pages lumineuses font la guerre aux poncifs sur la lisibilité de la ligne claire en bande dessinée, le personnage désosse l'idée de

personnage, *Polyphème* attaque et ravive la bande dessinée de l'intérieur.

Le cadre, la structure, la narration, la linéarité sont tous en combustion, et c'est à partir de ce foyer que les frères LeGlatin puisent la forme de leur livre. Cette forme, c'est celle du cyclope, une forme incandescente, blasphématoire, libre, joyeuse et rageuse. Son œil crevé rappelle celui d'*Un Chien Andalou*, un geste radical pour changer le regard¹.

Je ne l'écris que maintenant mais c'est important, Polyphème crie tout le long. Il est un principe de colère, comme une charge et une décharge continue qui me met en joie. Il arpente son île dans l'affirmation de sa liberté, il a détruit la civilisation et incendié le compromis, c'est un barbare dont la puissance d'existence ne se plie à aucune loi. Il rit de son œil aveugle, il danse, frappe, bâfre et pète avec bonheur. Son poing levé contre les dieux remplit une demi-page : « Ceux qui ont établi les lois ? Qu'ils soient maudits ! », et plus loin : « Moi je m'adonne tout à la joie ! ». Cette joie est aussi la mienne lorsque s'enchaînent alors plusieurs cases de destruction à la massue. Un œil géant halluciné, une massue infinie en raz-de-marée, et la matière fracassée qui vole en éclats. Je crois que ce qui me réjouit, c'est que lorsque sa violence et sa colère mettent tout à sac, son île, les dieux ou ma position de lecteur, Polyphème me venge de la narrativité, du storytelling, de la parole du moi, des machines de l'efficacité et du règne de la communication. Il est ce qui peut s'inventer une fois qu'on en est débarrassé. Il est ce qui s'invente dans le moment même où l'on s'en débarrasse.

Lorsque malgré tout quelque chose d'un destin s'abat sur lui, Polyphème s'avance une dernière fois dans le trou, qui s'avère être un passage vers autre chose. Alors dans la dernière case, un ailleurs s'ouvre de nouveau.

Plonger dans le vide, c'est aussi trouver une issue, une échappée à l'endroit même où on hésitait à regarder.

(1) De ce point de vue, rien d'étonnant à ce que ce livre soit édité par les éditions Adverse, dont la belle cohérence du catalogue n'a de cesse de creuser cette idée.

Loïc LARGIER
Propos photographie,
 autour de
Les écrans,
 Jacques Ristorcelli
 et 1890,
 Francesco Ripoli

Les écrans :

Sous-titré 11 mars 2011, Japon et portant en exergue un texte de Jean Baudrillard sur la perte de l'histoire, puisque toujours prise dans le flux tendu et incessant de l'information, *Les écrans* de Jacques Ristorcelli s'ouvre sur l'annonce de son projet et sa mise en doute immédiate. C'est-à-dire raconter un événement précis — ici le tsunami qui frappa le Japon et la catastrophe nucléaire qui s'en suivit — tout en sachant cela impossible. Autrement dit, nécessairement une forme de tentative, un essai. Pourtant, rajoute Baudrillard dans ce texte, si l'histoire nous échappe principalement à cause « de l'information qui s'empare trop vite de ce qui se passe », « cela passe de plus en plus par l'image et non plus par le texte », la diluant, l'histoire, dans « un espace qui n'est plus tout à fait le nôtre ».

On pourrait revoir aujourd'hui cette intuition, plus de vingt ans après, à l'aune

des chaînes d'information en continu et de ce qu'elles font, à son détriment s'entend, à l'image. En multipliant de plus en plus les encarts textuels elles lui déclinent toute responsabilité, ne lui accordant qu'une place matérielle de second plan, de fond sur lequel vient s'incruster le texte, les textes. Ce qui n'est peut-être pas sans lien avec ce qui nous occupe ici.

1890 :

Prologue : un homme décroche un cadre de mur, en extrait la photographie prise à l'intérieur. Une partie manque. Le cadre mural qui isole l'image au mur, le cadrage photographique qui isole une scène, le morceau ôté — c'est lui-même un carré donc un cadre — au cœur de la photographie. Décadrer du mur un cadrage en lui-même décadré et c'est tout un jeu, triple, d'empilement gigogne des espaces qui produit/proclame l'évènement déjà venu. Mais, véritablement troué en sa surface, il est ruiné du même coup, puisque l'absence du plus petit élément le rend *a-signifiant*, si ce n'est dans sa disparition même.

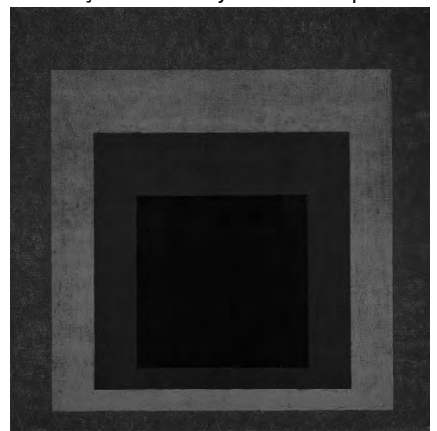
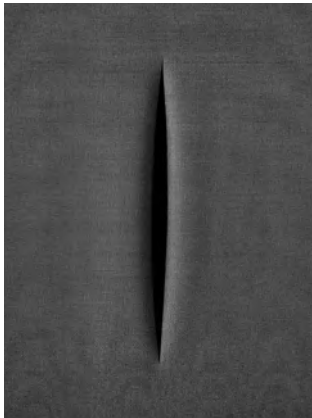
Devenue transparente, l'image photographique n'occulte plus le réel. Elle n'en bouche plus la vue du monde, la laissant, bien au contraire, passer au travers elle, *transparente* en son sein. Elle est devenue illisible pour cause d'invisibilité, ainsi de l'évènement soutenu. Les preuves de celui-ci ont disparues dans le même mouvement qu'était

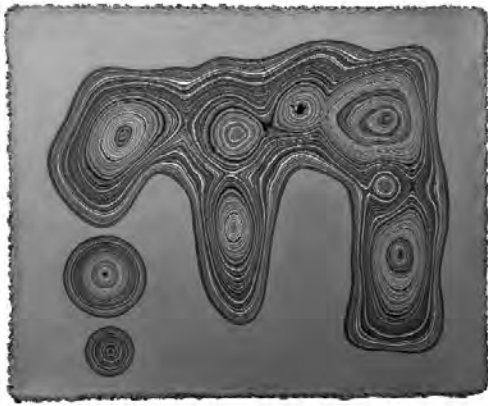
supprimée une part de l'épreuve photographique. L'évènement qu'elle tenait n'a plus eu lieu n'ayant plus de lieu.

Les écrans :

L'évènement au départ de ce livre c'est le tsunami qui touche le Japon en mars 2011 ainsi que la catastrophe nucléaire lui répondant vécue à distance par l'auteur, c'est-à-dire seulement par le biais des informations nécessairement éparses du fait des divers et nombreux canaux de diffusion. Une position, lointaine, qui implique d'emblée une incomplétude dans la réception des informations venant de là-bas comme passées au tamis de sa mise au récit. Une position de distance et surtout, donc, tenue à distance.

Car ce qui s'énonce au jour le jour et qui, au travers les quantités de voies et voix et points de vue — ce qui se dit se voit, se vit aussi — parviennent jusqu'ici maintiendra toujours incomplet le compte-rendu, le récit de la situation. Déjà parce que soumis à ce qui nous parvient mais aussi à ce qu'on nous en laisse parvenir. Un événement c'est toujours et ce que l'on en raconte et la manière dont on le raconte, c'est-à-dire façon dont un *je* rend compte col-





lectivement. L'évènement *donné* irréfutable bien qu'indéchiffrable.

La distance que posent les médias d'information — distance entre nous et l'évènement qu'eux occupent — s'identifie, bien que sur un mode culpabilisateur (nous signifiant continuellement notre absence des lieux qu'ils couvrent, supposément à notre place), à la distance des nouvelles reçues par un proche de l'auteur et qui sont une des voix présentes dans le livre. Mais ici la distance est de pudeur et de rigueur, celle, bien plus fine donc réduisant d'autant la distance, de l'intime. Elle ne vise pas tant à dire un état de la catastrophe que l'état des corps la subissant.

En faisant se multiplier les points de vue et surtout multipliant les régimes d'énonciation, l'évènement (mais devrait-on dire plutôt la couverture médiatique de l'évènement) ne produit jamais de récit rétrospectif — à voir aussi comment tout *anniversaire* d'un évènement historique marquant essaie *désespérément* de nous le faire revivre. S'il énonce à un moment les causes, la durée n'est pas dite. Il est toujours une narration avançant dans le temps de son énonciation. L'évènement fait évè-

nement dans son déroulé narratif même. Construire un récit de l'évènement serait en fait construire le récit de son actualisation continue au moment-même des faits. L'évènement serait affaire de vision.

1890 :

C'est la photographie, une certaine photographie qui, dans *1890*, fait évènement. Sa destruction, par prélèvement d'un carré qui est en fait un visage, une défiguration, effectuée afin que ledit évènement n'ait pas eu lieu, conduit l'intrigue. Parce que sans cette partie manquante rien n'atteste matériellement de la réalisation de l'évènement. Autrement dit un manque dans la mémoire, un trou de mémoire.

Ce que cet évènement photographique met en jeu, la rencontre entre un bandit italien et Buffalo Bill alors en tournée avec sa troupe en Italie, n'aurait que peu d'intérêt s'il ne s'agissait de la première photographie de ce bandit. Manière pour les autorités de détruire la légende déjà en route oralement. Ou quand tirer le portrait — et dans ce cas-là ce tir/tire est redoublé par l'arrachage du visage

photographié — et le masque mortuaire sont peu ou prou la même chose rejouée par la technique.

Détruire ce cliché c'est donc faire disparaître cet évènement en le vidant de l'intérieur, en l'évidant de son contenu. Reste sur la photographie maintenant un creux, un manque. L'absence du visage n'invisibilise pas tant son porteur, bien qu'inconnu — entendu comme *irreconnaissable* —, qu'il ne lui rend au contraire sa présence, la signifiant à l'extrême.

Finalement, le trou faisant évènement dans l'évènement, il re-présente : présence d'une absence dès lors montrée ainsi que présence de l'absent révélé.

Les écrans :

Impossibilité de dire l'évènement depuis un point de vue extérieur, les sources ne pouvant nous y donner accès seulement de manière éparse et lacunaire. Mais sa figuration, sa mise en corps, en chair : en image.

1890 :

Impossibilité de l'évènement même puisque la preuve qui le rendait tangible





manque. Mais on peut raconter cette perte, cette trouée, la rendre sensible.

Les écrans :

Un certain usage de la bande dessinée.

1890 :

Un usage certain de la bande dessinée.

Les écrans :

L'évènement dans les écrans se dit en creux. On pourrait même dire qu'il agit, par transposition de ces figures éminemment littéraires à la question du dessiné, par métonymie, métaphore ou encore périphrase. La terre qui tremble est une femme qui se soulève, sort de son trou. L'évènement s'image par dessin. Il s'énonce de biais, par détour et détournement. Il n'est pas tant indicible, en ce qu'il serait difficile voire impossible à dire, impossible de le décrire le plus précisément possible, qu'au contraire dicible à l'extrême.

On ne pourra jamais *que* le dire et surtout dans ses débordements les plus flagrants : une figuration.

Cela procède par le dessin. Un dessin qui avancerait pas à pas. Une procession. Il opère selon une stratégie qui rappel-

lerait celle du stop-motion ou encore les images d'Eadweard Muybridge. Comme une décomposition des mouvements qui est aussi un rythme de lecture des images. Une avancée (ou plutôt un déplacement, un vecteur) du coup par coup, de la case à la case au mouvement fixé. En apparence,

rien que de très normal pour une bande dessinée. Aussi il faut insister sur cette fixation du mouvement. Fixation en un point précis d'un déplacement des objets dans les pages, entre les pages. Spatial et temporel. Surtout pas une fixité, donc pas un arrêt mais une pause, un ralenti dans la chute. Schématiquement, *Les écrans* se lit comme suit : un élément A paraît dans le champ d'une case.

Il se rapproche : le plan grossit.

Encore : plus gros plan.

Encore une fois s'approchant l'élément A croise un élément B.

A disparaît laissant B suivre le même schéma et ainsi de C, D,...

Chacun de ces éléments est une figure du mouvement. Un mouvement dans la case comme une plongée en elle et aussi un mouvement de l'image. Objets de transition, ces figures qui parcourent les cases sont des entraînements du regard exposant à une métamorphose des formes. Telle bouée de sauvetage que l'on suit devenant un esquif se brisant sur les récifs. Cela produit un double mouvement du regard. Flux des images traversées en lecteur, déplacement latéralisé ; puis comme regardeur,

spectateur, un déplacement en profondeur. Une surface plate bien que profonde. Ou une surface profondément plate. Aussi par cette forme de scansion, c'est un certain rythme du récit qui est produit, un tombé de l'image, son entierement à chaque case renouvelé.

Bien entendu du texte aussi. Paroles éclatées, issues de multiples sources (au nombre de trois) dont la fixité — elles restent du début à la fin au nombre de trois, intervenant chacune à tour de rôle épisodiquement — des énonçants nous assigne. Leur immobilité nous fige : lecteur devenu spectateur.

1890 :

Il y a des surfaces qui sont de projection et en même temps de séparation : des écrans. Ainsi d'une transparence. Que l'on traverse du regard le sachant traversant. À la clarté du récit s'énonçant dans 1890, Ripoli compose avec toute une série de gestes dessinés venant rendre sensible cette notion écranique.





Question de rendu. Ici le dessin agit dans une manière noire, fumeuse, charbonneuse et dense. Ce qu'il permet de faire jouer, c'est une réduction de l'écart entre des documents d'origines techniques diverses — surtout la photographie — et le dessin en bande.

Ce faisant c'est à une intégration de ces espaces graphiques qu'il se livre, leur offrant l'opportunité d'être vus en tant que tels dans le récit sans que leur valeur documentaire ne les déplace. De matière documentaire à matériau graphique, l'espace est faible entre les deux mais permet de produire un récit que les indices, les preuves affleurant viennent ancrer dans une narration de l'ordre du véridique. Il y a la tentative de faire correspondre des degrés d'image différents par une mise à niveau de leur définition respective, c'est-à-dire un grain.

Mais toujours cela aussi *surjoue* le seuil, leur dissemblance première. Ce sont par exemple des photographies pleine case qui, reprises tout de suite après, re-dessinées, s'intègrent dans le flot narratif. Ni cachées, ni déguisées elles sont véritablement prises au piège du dessin, celui-ci venant combler les manques, les trous, les jours se faisant entre. Ce sont aussi des affiches de spectacles qui simplement jouent, à une échelle moindre, leur rôle premier. Il n'y aurait là qu'un certain art du collage ou du faire-semblant, du trompe-l'œil si le dessin ne venait continuellement poursuivre cette ouverture des superpositions graphiques. Une mise au plan qui alignerait dans la profondeur de la case les zones seuils, les cadres, les ouvertures invitant à s'y plonger ou s'y cogner. Cadrent les visages, les yeux; s'envisagent toujours comme des traversées, des ruptures d'un espace

l'autre. C'est un doigt qui perce une toile de jute collée sur la page pour y faire passer un œil. Ou encore un bras qui, passant par la fenêtre fracasse le visage de celui qui regardait. Encore une carte à jouer percée véritablement. Et aussi cette fumée de cigare, un morceau de calque déchiré. Les fenêtres et les fumées sont des espaces qui divisent les gestes graphiques de représentation. Ils opacifient autant qu'ils clarifient. Il y a tout un jeu du passage du regard au travers les espaces qui est représenté comme un geste. Passer physiquement au travers de l'image. Les cases non plus délimitées strictement sont des ouvertures — des tentures de rideaux tombant parfois — que l'on pénètre.

Les écrans :

Sur la dernière page deux photos. Collées. En fait je les découvre en relisant le livre une seconde fois, les ayant vraiment oubliées dans un premier temps. Il m'a donc fallu y revenir pour les voir. Elles sont passives. Deux vues de la même rue à un moment différent bien que rapproché : on y voit une personne s'éloignant dans la rue tandis qu'une autre apparaît dans le champ de prise de vue de la seconde. Elles indiquent un certain imaginaire du Japon.

Ce qu'elles font est difficile à dire. Elles ancrent ce livre, cette histoire, dans une certaine réalité puisque photographiable. Sans date il est impossible de dire si elles disent quelque chose de la catastrophe : une vie qui se poursuit inlassablement malgré tout, ou une vie d'avant que cela n'arrive. Elles posent problème en s'opposant très frontalement aux dessins, jouant une opposition photographie/dessin, image/imagination. Elles ne déroulent comme seule mouvement du regard qu'une plongée perspectiviste, suivant cette femme en bleu, *punctum*.

Car après tout, cela s'est passé.

1890 :

On l'a vu, cela commence par une photographie. Ici elle est le ferment de l'imagination. Trouée, ouverte à tous les débordements, il faut en poursuivre l'exploration, l'augmenter. C'est parce qu'elle est toujours fautive et qu'elle laisse passer au travers elle le monde. Ici la faute c'est la photographie même, d'où sa destruction. Elle agit comme la preuve visuelle qui consolide la légende. Quand bien même celle-ci serait fautive.



LES STATUES AMNÉSQUES

Aurélien LEIF

sur *Jeu de lumières*

de J. Muñoz et C. Sampayo

débité en tranches fines par Guillaume Chailleux

à Élie

« Les mexicains d'antan craignaient que le soleil ne sombre si les guerres s'arrêtaient. Je fais aussi la guerre, mais j'y suis dans le noir. C'est pourquoi j'ose penser que les jours sont éteints depuis que la pacification règne, et que la lumière en est le signe. »

La foulée des goûts



Une vieille lumière, une bien vieille lumière qui ne connaît pas le gris... La nuit se lève à peine sur la toute première page que nous voilà déjà piégés dans les distinctions brutes, noir blanc, lumière obscurité, comme une valse à deux temps qui ignorerait la nuance... Dès le départ, le problème est posé : noir n'est pas le contraire de blanc, la lumière est sans distinction et n'a pas de contraire — elle n'est pas opposable, elle est réversible, elle n'est pas un milieu, mais bien un processus. Mais comment en vient-on à faire de la lumière un simple redoublement, une bête constatation ? Il y a un

présupposé pratique, perceptif et conceptuel à la fois, qui régit sourdement notre rapport à la lumière : on présuppose toujours que la lumière ressortit à la forme théorique ou contemplative de la vie, qu'elle est milieu de révélation, monstration du constitué, apparaît du phénomène, plutôt qu'elle n'appartient à la *vita activa*, au monde de l'action et de l'activité. Il y a pourtant un décrochage paradoxal entre le monde de l'optique, et le monde du visible : aller au bout du concept de lumière implique de déterminer le moment où, invisible comme telle, on ne la saisit plus que comme activité esthétique, ou sensibilité du sensible. La lumière n'appelle pas tant une physique ou une métaphysique qu'une pragmatique capable d'en montrer la puissance de tracé, et la nature inchoative. Premier constat, devise impressionniste : la lumière trace, dessine — écrit. Poser le problème de l'espace graphique implique ainsi de déterminer ce qui y fait non-spatialement lumière : qu'est-ce qui en tant que lumière se résout en et à l'espace sans y appartenir ? En quoi la lumière trace-t-elle l'espace, plutôt qu'elle ne s'y inscrit ? L'espace graphique, c'est ce qu'on rabat toujours-déjà sur le couple scription/surface d'inscription pour en faire l'interface des deux, leur entr'expression muette, leur partage blanc et neutre. Le concept de « medium » appliqué à la bande dessinée ou à toute autre discipline est d'abord la conséquence de cette superposition de la scription et de la surface d'inscription censée produire l'écriture en elle-même au terme d'une étrange synthèse homogène et réglée. C'est qu'on transforme toujours le sensible en espace qualitativement neutre et quantitativement régulier dès qu'on en fait l'entre-deux du monde et de la conscience, du sujet et de l'en-soi, de l'œil et du visible : la séparation esthétique se joue là, et s'inaugure dans cet espace qui est celui de la représentation, là où les images tombent et meurent d'être assignées, d'emblée soumises aux reconnaissances figurales, objets d'une perception devenue mémoire des formes, devenue, surtout, incarnation des schèmes qui en sont la matrice. S'il y a un espace graphique qui se ré-





sout en positions et thèses, qui finit fatalement en espace figuratif, il y a pourtant un *spatium* plastique d'une tout autre nature, qui est d'abord un espace processuel, diégèse littérale du sensible et de ses métamorphoses, durée dont la lumière est la littéralité plutôt que la vérité...

On reconnaît la bonne critique à ce qu'elle fait sentir des œuvres, plutôt qu'à ce qu'elle leur fait dire. La lumière, mais l'esthétique en général, c'est ce qui échappe à la critique conçue comme repérage analytique. C'est ce qui en est par conséquent la pierre de touche. Quel est le drame de cette critique ? D'être sans esthétique. C'est pourquoi on ne peut poser la question de la lumière comme mode de dessin qu'à partir d'une critique tonale, modale, impressive, capable de littéraliser comme tels les processus sensibles qui font une œuvre. Si l'on va au bout du concept de lumière, il faut lui reconnaître une puissance génétique qui ne consiste pas seulement à révéler ou faire apparaître des formes préexistantes mais à les créer en même temps qu'elle les montre. La lumière n'est diégétique qu'à être déictique, mais elle n'est déictique qu'à être activité : ce qu'elle fait, elle le montre, mais elle ne montre rien sans le créer au moment même où elle le montre. Elle sculpte — sculpte la chose, ses monstres, et l'espace labyrinthique et obscur où elle saura non seulement surgir, mais surtout disparaître...

Dans *Jeu de lumières* Muñoz et Sampayo ne font pas de la lumière un sujet, un mode de contournement graphique ou le redoublement structural de l'un par l'autre : elle est écriture et dessin, inchoation de l'expérience elle-même, non pas révélation ou monstration du monde constitué mais tracé de ce monde. *Jeu de lumières* apparaît d'abord comme une œuvre de baroque moderne, avec ses labyrinthes statues et masques composant un jeu continu de déplacements sans terme et de renvois sans référent, une sorte de miroir brisé qui serait son propre reflet, dont la lumière serait la seule image. C'est un livre qui joue à cache-cache. Mais c'est aussi dès le départ un livre diagnostic :

le baroque y est comme aboli, étouffé, déceptivement rejoué par un baroque supérieur, un baroque romantique condamné à l'Histoire, et sous l'action duquel la chair du monde fond comme de la cire sous une lampe halogène. Quel est le problème, le problème esthétique ? Là où, dans le baroque, le monde était la Forme ouverte où convergeaient toutes formes dans le milieu diaphane de la représentation expressive, l'Histoire est devenue la nouvelle Forme rectrice enveloppant toutes les formes, la synthèse de toutes les synthèses qui ne produit plus de tout, mais seulement des stases intriquées, emboîtées et gigognes. Quand le baroque a été englobé par l'Histoire, il n'y a plus que des mémoires divergentes et antagonistes, que le récit historique axe et linéarise pour en refaire du continu, non plus un continuum sensible mais un continu d'énonciation. *Jeu de lumières* rencontre directement ce problème esthétique, cette impuissance expressive, et pose un tout nouvel enjeu en forme de diagnostic : recréer un Baroque par-delà sa capture historique, faire converger à nouveau les mémoires vers un temps d'amnésie plutôt que vers l'Histoire, dépasser les synthèses vers un tout esthétique et un percept pur qui soit fragment du temps — créer une image qui, ne pouvant plus être expression du monde, soit une pure impression sensible, un tout esthétique qui ne soit plus le tout de l'esthétique. Le problème n'est pas tant que nous ne croyions plus au monde — il semble au contraire que notre époque est celle du monde devenu nouveau pathos et nouvelle religion : le monde comme figure même de la pensée, horizon de toute perception et fonds de toute sensation, une sorte de mondanisme qui a pris la place noétique de l'humanisme ou de la théologie. C'est bien plutôt que nous ne sentons plus le monde, au moment même où nous y croyons le plus. Le problème plastique (plutôt que graphique) de *Jeu de lumières*, c'est donc de tracer un tout sensible, d'imprimer et sculpter un tout de lumière dans l'univers des formes et des figures, c'est de contracter le sensible dans sa lumière pour nous rendre capable de sentir et de voir par-delà l'His-

toire, et en-deçà du monde. Ce tout, ce sera l'hologramme comme nouvelle forme d'art et fragment de temps pur, lumière en tant que lumière s'élevant à une paradoxale forme d'éternité finie : l'hologramme, c'est littéralement le tout comme tracer de lui-même, et le tracer d'un tout qui n'en cesse plus de finir. Non plus la totalité du monde ou une synthèse historique, mais bien une contraction sensible qu'on perçoit pour elle-même, sans plus la référer à une forme englobante (monde) ou une linéarité de synthèse (Histoire). Produire des hologrammes, des tous sensibles, est un problème concret, c'est le problème même de l'art et de l'esthétique, c'est aussi un problème germinal du point de vue du dessin : que veut dire une œuvre baroque dans un monde où l'on ne croit plus à l'harmonie du monde, où seule l'Histoire se donne à voir, où même les images sont d'abord des coupes d'Histoire, archives diachroniques et mémoires référées ? C'est la lumière qui constitue l'étrange rédemption de l'esthétique, non plus en tant qu'elle montrerait le constitué, mais en temps qu'elle nous trace le monde d'avant toutes les constitutions, en tant qu'elle est tracé du devenir même : la lumière va se voir dotée d'un tout nouveau rôle, non plus montrer, mais tracer ce qu'elle montre en même temps qu'elle le montre. Très tranquillement, Munoz et Sampayo annoncent dès le titre qu'il y a non plus une multiplicité de lumières mais une plurivocité ou une pluralité modale de la lumière qui compose un seul jeu sensible, jeu du visible et des visions, jeu des mémoires partielles et des récits tronqués qu'il faudra dépasser dans une mémoire du monde et au-delà encore, vers une paradoxale mémoire du sensible qui est tout aussi bien mémoire de l'Amnésie...

La lumière, unique personnage de ce livre, seul acteur, scène en soi... Faire de la lumière une écriture et un dessin, en faire un mode de sculpture du sensible implique tout un travail sur les valeurs d'usage de l'image d'une part, et ses valences graphiques d'autre part. Cela concerne particulièrement le noir et blanc. La

valeur d'usage traditionnelle du noir et blanc ressortit au modèle eidologique¹ qui fonde la notion de *ligne claire* : noir et blanc y sont fonction du contour et de ses figurations-défigurations et se répartissent en clair-obscur selon une lumière distributive réfractée par degrés et diffractée par dégradés. Même la matière est alors constituée de contours, même les volumes sont des formes en trois dimensions sur lesquelles s'indexent le noir et blanc, répondant par là, jusqu'à la défiguration, à une forme d'illusion réaliste qui est d'abord un fantôme référentiel. Mais qu'en est-il du noir et blanc dans *Jeu de lumières*? Étrangement, c'est chez Aristote qu'on trouve peut-être les meilleures manières d'esquiver la forme, la plus grande attention aux téatologies informes et aux monstruations brutales. Aristote nommait *ekstasis* le passage du noir au blanc, le déport d'une essence formelle vers une contre-nature qu'elle ne recélait pas en puissance, et s'imposant à elle par un mouvement contrevenant à la physique : l'ekstasis est une monstruation du visible². *Jeu de lumières* répond plastiquement à cette logique extatique, c'est un extatisme de lumière où noir et blanc sont désattribués plutôt que substantiellement distribués, contractés plutôt que continués : c'est une photologie des formes et des extases qui joue sur des valences graphiques rendues visibles par le déport brutal du diégétique vers sa contre-nature, et qui vise moins à montrer qu'à faire sentir, à révéler qu'à esthésier. C'est bien du point de vue plastique et pas du point de vue graphique qu'il faut distinguer ces deux emplois du noir et blanc. Le noir et blanc extatique est effraction du tracé dans les formes ; ainsi le paysage nocturne vu est traité non pas par volumes en clair-obscur mais par plans séparés et étagés dont naît la profondeur ; et le ciel nocturne mémoré ou lu est blanc, mais les plans ne s'imposent plus verticalement, ils sortent du blanc par blocs qui constituent minimalement des plans. L'extatisme concerne graphiquement le noir et blanc mais diégétiquement tout ce qui se sent : tout devient monstre de soi-même, visages, souvenirs, mémoires, le temps lui-même





passant de l'hologramme noir de l'incipit à l'hologramme immaculé qui fait l'ultime acmé du livre. Mais cet extatisme est surtout fonction d'une anamnèse généralisée où la mémorialité dicte la contraction sensible : la lumière vaut comme ekstasis des natures mais se montre comme passage d'une mémoire.

L'intrigue plastique de *Jeu de lumières*, c'est l'incorporation progressive des mémoires les unes par les autres, la mémoire individuelle passant dans la mémoire collective, celle-ci se contractant dans la mémoire du monde, et cette dernière à son tour s'incorporant dans une mémoire esthétique, qui est une paradoxale mémoire d'amnésie, mémoire du sensible en tant que tel : c'est là que la lumière culmine, c'est là qu'elle montre le sensible en tant que sensible, dématérialisé, arraché à ses formes et même à ses figures, devenu pure sculpture de clarté, tout fini, événement esthétique.



Le livre, le prisme

Il n'y a d'abord qu'un débord sans provenance et des rebonds sans terme, des arcs involués dont la tension dessine une profondeur encore inattribuée, de larges blocs griffés comme des éclairs horizontaux qui s'étirent et se courbent, zigzags blancs et rinceaux dans la transversale noire d'un mouvement sans mobile. Dès la première page de *Jeu de lumières*, la figure n'est pas distinguée, séparée, tranchée ou contournée, mais émanée : la lumière n'y fonctionne pas selon une logique de distinction formelle mais d'émanation par nuances et contrastes qui culminent paradoxalement dans un brutal mouvement de coupe.

Lumière inindexée qui n'éclaire pas le monde mais le sculpte déjà comme un hologramme noir, un tout obscur retranché de la lumière. On n'imagine guère de commencement plus littéral que celui-là : il n'y a aucune instance derrière la lumière pour en dicter l'apparition, en ordonner l'existence. Tout s'y sculpte en même temps, la lumière, le lumineux, le rayon, l'obscur, son espace, et l'œil enfin... Cette page est un théâtre où la lumière entre seule sur une scène manquante, et en se contractant crée la scène, les rôles et les mémoires du texte : c'est le visible encore caché qui, en se créant un prisme, va par lui se rendre lisible, c'est la lumière qui, entrant dans le diégétique, s'y rendra déictique, mais déictique de ce qu'elle crée en le montrant. Tout est encore possible, rien n'est encore cadrable, ce n'est pas l'incipit d'une ligne narrative, c'est une genèse qui sort d'elle-même, une genèse *ab nihilo*, jeu de lumières dont émergent, en trois cases, trois points de prisme qui sont autant de *persona*. Munoz ne dessine pas la lumière mais la fait dessiner, de sorte qu'elle se montre elle-même dans ce qui n'est pas une réflexion, mais bien une contraction, non pas une réfraction ou une diffraction mais une contraction. C'est une lumière qui joue, un *Fiat Lux* un peu farce où la lumière a déjà plus d'un sens, et qui se déploie librement, pour elle-même et en son seul nom, avant d'entrer dans l'ordre des lisibilités figurales et des occurrences déchiffrables, avant de s'indexer sur le motif, celui d'une voiture roulant dans la nuit. La première page de *Jeu de lumières* est déjà une philosophie du dessin qui permettrait de distinguer non pas deux modèles, mais deux modes de dessin transversaux à différentes modélisations du tracé : le dessin eidologique, expressif par nature, et le dessin impressif, qui est plutôt dessin du flux et des conflits (W. James), dessin des mélanges et des crases informes dont les formes émergent : c'est le dessin qu'on dira crastique, dessin qui est contraction sensible du sensible, dessin littéral plutôt que figural. On a affaire ici à un type de dessin contractif, à une lumière de contraction : la lumière sculpte des linéaments plutôt qu'elle



ne révèle des limites prédéfinies, elle ne se réfléchit pas sur des corps-écrans, mais s'incorpore des masses obscures.

La diégèse vient toujours d'un geste, mais le geste est déictique d'un sentir qu'on croit impossible : les premières cases de *Jeu de lumières* font le geste graphique infiguré du livre que la narration ne fera que rendre lisible, celui de sculpter la lumière sans jamais l'attribuer ni l'originer, pour y faire émerger des figures qui sont ses possibilités sensibles et pas des entités narratives. *Jeu de lumières* implique bien une intrigue, des linéarités graphiques et narratives, mais la problématique du livre, sa dramaturgie réelle est d'ordre plastique et esthétique — drame posé dès la première page comme un horizon gris : comment recréer cette contraction de lumière, une fois que celle-ci est passée par la figure et ses linéarités ? *Jeu de lumières* est organisé non pas en miroir, mais comme un trou noir : la lumière se déploie à un bout pour sculpter les figures, et on la retrouve à l'autre bout, comme sculpture de lumière. C'est pourquoi tout ce livre est un prisme, emmêlement de triangles à plusieurs dimensions, triangle des personnages et des mémoires, triangle des arts et triangle des lumières, qui ne se répartissent pas tant autour d'un centre organisateur qu'ils ne s'intriquent et ne se mêlent comme les pans d'un cristal brisé devenu matière à sculpture.



Triangle des mémoires

Jeu de lumières est un livre qui fonctionne non pas comme un cercle de cercle, mais comme une constellation de triangles entrecoupés, prisme éclaté dont les fragments se recourent fragmentairement jusqu'à former un tout auto-

nome, un tout sensible, un hologramme qui surgit par-delà la forme-livre. Dans *Jeu de lumières*, tout va par trois, mais c'est toujours trois + 1, ou plus exactement, trois + le tout. Il y a trois *persona*, trois positions, trois types de mémoire, auxquelles correspondent trois types de lumière régissant à leur tour trois arts, lumière du théâtre, du cinéma, lumière hologrammatique, chacune impliquant en même temps non pas un type, mais un mode de dessin, non pas une typologie mais une *modologie* graphique. À chaque type de mémoire correspond ainsi un régime de temps et une tonalité sensible traduite par un mode graphique.

Plutôt qu'une juxtaposition du théâtre, du cinéma et du hologramme, *Jeu de lumières* est donc une contraction de trois mémoires qui s'expriment dans ces arts. Trois types de mémoire se mélangent, que ne distingue pas une différence de nature ou de degré mais une différence de régime. Il y a d'abord la mémoire incarnée, *mnémé*, support physique des souvenirs engrammés, mémoire individuelle qui fictionne le passé pour faire du souvenir un récit vivable et qui agit par deux déformations fictionnelles : re-foulement et fantasme. C'est la mémoire du représenté qui fait récit en sériant figurations et dénnotations, en les rendant visibles comme constats et cas³. C'est la mémoire-cinéma qui inscrit un récit sur un passé devenu écran et truque la réflexion par la fiction : sa lumière est projection, elle trace des contours, y soumet les formes, et c'est en contournant qu'elle déforme et re-fictionne. Cette mémoire est skiagraphique⁴ : en elle le contour dicte la forme.

La seconde mémoire est impersonnelle, non pas support ou surface, mais opération remontant à un connu enfoui au fond des choses et des psychés : c'est la mémoire anamnèse, puissance de l'immémorial qui ne représente pas des cas mais qui est re-présentation de l'original incarné par les cas. C'est la mémoire-théâtre deux fois dramatique dont la lumière est scénographique, aura et émanation : le contour est émané de la forme, la forme se diffuse comme contour et aura. C'est l'anamnèse narrative, dramatisation





et interprétation, expression et figuralité, qui incorpore la mémoire-récit fictive et figurative : mnémé est contractée dans l'anamnèse, le cinéma dans le théâtre, le contour dans l'aura. *Jeu de lumières* retrouve ainsi le *theatrum mundi* baroque, mais le théâtre y est contre-nature, ce n'est plus l'illusion comique et l'entr'expression des drames qui va jusqu'au cosmique, mais la falsification tragique et la co-déception générale : en guise d'original on ne trouve que des monstres, et sous la *persona* une grimace sans face comme un sourire sans chat. La diégèse sensible qui dicte l'anamnèse narrative c'est donc l'extase du monde en Histoire : elle est sa contre-nature, sa tétalogie, non pas sa défiguration, mais la monstruosité d'un monde paradoxalement représenté sans figure. Dans *Jeu de lumières*, les anamnèses sont maintenant soumises à la forme de l'Histoire, on ne se souvient pas d'une forme intemporelle ou d'un passé immémorial, on se souvient de l'Histoire, dans l'Histoire, par l'Histoire : il n'y a plus d'anamnèse qui soit mémoire du sensible ou mémoire de l'être. L'anamnèse est scindée : parce qu'on se souvient dans le milieu de l'Histoire, on ne saisit l'anhistorique (la forme, le trauma, le fait) qu'à travers ses occurrences dénotées. L'anamnèse ne saisit plus de Forme pure, elle la saisit dans un lignage, dans un cycle et une mémoire phylolo-



gique. Elle se fait par rebroussements brusques, retour du refoulé rejaillissant par flash, non pas linéairement mais labyrinthiquement. L'anamnèse écrit tout au présent, c'est le sens propre et le figural émanant comme faits du visible lu, c'est l'aura lumineuse émanée des corps par-delà le temps. C'est la mémoire-narration qui dicte le récit et ses visibilitées, mais qui comme

continuité lisible est déjà dictée par la diégèse. L'ultime mémoire est celle du monde, c'est Mnémosyne. Ce n'est plus la mémoire volontaire (mnémé) ni la réminiscence involontaire (anamnèse) mais une mémoration sans volonté, une mémoration avolitivie. Elle ne visibilise pas des cas ni ne lisibilise des faits, elle sensibilise des touts (holos), elle mémore le sensible non comme passé mais comme avenir : elle écrit, fait mémoire de l'avenir — c'est ce qu'on peut appeler une graphamnèse. Mnémosyne, c'est la mémoire comme diégèse, passage continu du sensible qui dicte la narration et par elle le récit. Si le cinéma est mode de lumière dans mnémé, si le théâtre est sa modalisation dans l'anamnèse, l'holographie sera sa modélisation dans mnémosyne.

Il y a donc trois mémoires, se contractant les unes dans les autres selon un enveloppement graduel : la mémoire individuelle se contracte dans l'anamnèse valant comme mémoire historique et incarnée, celle-ci se contractant à son tour dans la mémoire du monde. Et de la même manière, le cinéma est contracté dans le théâtre, et ce dernier par l'holographie, seule à même de constituer des touts. Tout le problème de *Jeu de lumières* consiste en ceci : produire un tout qui dépasse la mémoire individuelle des faits et la mémoire collective des situations, un tout qui soit d'abord un événement pur, un moment du devenir esthétique (non plus la mort comme fait, non plus la mort comme fatalité collective, mais la mort comme extase sensible, sortie de la vie hors d'elle-même ou la mort en tant que mort). Et de la même manière, il va falloir dépasser des lumières partielles pour aller vers la lumière en tant qu'elle-même, dépasser la lumière projetée et contourante du cinéma, la lumière scénographique et émanée du théâtre, dépasser même la lumière sculpturale de l'holographie pour s'acheminer vers une lumière qui soit plutôt pangraphie. Dans la lumière cinématographique de la première mémoire, le départage du clair et de l'obscur se fait sous la forme du rai (focale de lumière, et degrés de réfraction) ; dans la lumière théâtrale de l'anamnèse, ce départage se fait sous la forme de l'aura (diffusion de la lumière,



et diffraction par dégradés). Dans l'hologramme, on réintroduit une lumière sombre, une lumière noire, de sorte qu'on n'atteint pas l'eidos (la forme) de la lumière mais la lumière faite eidos à travers un volume qui l'exprime : ce n'est pas la lumière en-soi, c'est un soi de lumière et un soi de la lumière. C'est par le trait que la forme passe de l'espace plan au volume, alors que la lumière-rayon du cinéma demeurait superposée à la surface plate de l'écran (lumière à une dimension), et que la lumière théâtrale opérait dans l'aura la disjonction de la figure et du fond (lumière à deux dimensions). C'est seulement dans l'hologramme comme série de tracés mobiles que la forme atteint la troisième dimension du volume, et s'y dissipe. On y atteint la lumière pure mais seulement comme sculpturalité : la lumière en tant que telle y est visible mais invoyable, elle y est monstration montrée devenue pur apparaître. La lumière en tant que telle, on ne l'y voit ni ne l'y lit, on ne peut que la sentir diégetiquement : dans le cinéma, la lumière est visible dans des figures (skiagraphie), dans le théâtre elle est lisible dans des situations (scénographie), dans l'hologramme elle est sensible, mais c'est encore au crible d'une sculpture, et l'on n'y saisit la lumière qu'à travers autre chose qu'elle-même — le volume et la masse d'un événement vivant. Mnémosyne devra donc fendre la sphère de la représentation, dépasser l'holographie vers une forme supérieure de pangraphie, passer du soi-lumière à la lumière en tant que telle. Comment un tout-holos se contracte-t-il en graphie du tout (pan) ? Comment mémore-t-on la lumière ? Il va falloir, jusqu'à l'oubli, se souvenir plus loin, là où les mémoires tombent et où les lumières meurent.

Trinité de la mort

Au cœur de la lumière, il y a un mort. C'est Filippo qui gît, invisible, illisible, insensible, dans un nulle part sans mémoire. Il était là dès le début, dans les rinceaux blanchis et les éclairs sans fond, traçant sa mort à même rien. *Jeu de lumières* est une sorte d'enquête policière, mais



dont l'objet n'est pas tant le fait ou le souvenir que la mémoire elle-même devenue sa propre diégèse : la question que pose le livre n'est pas — qu'est-ce qui s'est passé — mais bien plutôt — comment en vient-on à se rappeler ce qui s'est passé tel qu'il s'est passé ? Comment en vient-on à le vivre en retard, comment la virtualité du présent s'actualise-t-elle en différé, comment incorpore-t-on le souvenir pour s'en faire un présent qui reste pourtant contemporain du passé ? Le problème du livre, ce n'est pas la mort ou le meurtre, pas plus leur impossible représentation qui ne fait que bégayer le vieux et fatigant pathos de l'ineffable ; le problème du livre, c'est l'image littérale de la mort, plutôt que sa vérité comme fait, signification, dénotation, ou condition. C'est que narrativement, le dénouement lui-même tient en peu de mots : nous sommes au cœur des années 30, sur un tournage, dans un train fonçant dans la nuit ; Haffner et Filippo y tournent une scène devant une porte ouverte où le paysage file en éclairs blancs et noirs — tout va très vite et tout se cristallise, amour, rivalité, le drame avale le script et Haffner change de rôle, met son masque tragique et pousse Filippo qui se fracasse sur un pylône, sang étoilé dans la nuit blanche. C'est le constat du récit, le fait de la narration, un tout de la diégèse. Haffner tue Filippo par jalousie, pour l'amour de Gloria. Et c'est pourtant cette mort qui sera celée et refoulée au terme d'un sinistre marché : les fascistes italiens fermeront les yeux sur cet assassinat si Haffner devient leur égérie. Alors Filippo meurt, mais sa mort n'est même pas une ombre tant qu'on ne l'aura pas vue, lue, sentie : il lui faudra mourir trois fois, mêler ses morts





aux mémoires pour devenir de la mort qui passe à tous les temps de tous les cas. Chaque mémoire va mettre cette mort dans sa lumière : mnémé la rend visible, l'anamnèse la rend lisible, mnémosyne la rend sensible, c'est-à-dire l'esthésie. Un livre n'est jamais l'intrigue du récit ni le drame narratif, mais diégèse du sensible qui contracte ce qu'on voit et ce qu'on lit dans une nouvelle manière de sentir, dans un sentir nouveau : *Jeu de lumières* est cette diégèse, c'est le mouvement de trois mémoires s'incorporant esthétiquement une mort. C'est pourquoi la mort de Filippo y sera trois fois rejouée, cinématographiquement, théâtralement, puis holographiquement. C'est comme une guerre, non pas une guerre des mémoires, mais des modes mémoires. La mort de Filippo est d'abord le fantasme de *mnémé*, souvenir deux fois cinématographique que le récit figure et dénote, constat pur, accident réécrit qu'on ne sait pas lire : c'est simplement, au loin, une mort passée. Sa mort est ensuite un souvenir rejoué et remémoré dans l'anamnèse, mort qui se donne à lire, au présent, comme drame vivant des corps. Le cinéma s'y contracte en sorte que le film même devient décor du drame et théâtre dans le théâtre : c'est la mort qui se passe. La troisième mort ne sera pas un jeu idéal de son fait mais la saisie sensible de son tout : elle est holographique, conjointant dans un même cadre les deux protagonistes, Haffner vivant et Filippo mort, qui sont tous deux hologrammes d'hologramme : Filippo ressuscite, mais cette résurrection est la mort même d'Haffner. Cinéma et drame s'y mélangent et l'on y sent le tout de la situation : de la mort passe.

La mort de Filippo devra être vue lue et sentie pour être enfin montrée et mémorée dans le monde, palpable comme un tourment et tangible comme une honte : elle cristallise tout, en une contraction finale des lumières et mémoires. La mort de Filippo ne se réfléchit pas dans la conscience d'Haffner, mais se contre-nature dans sa mort à lui. La preuve que le hologramme est un tout sensible plutôt qu'un fait représenté ou qu'une réminiscence montrée, c'est qu'il agit : la

mort holographique de Filippo provoque celle du Haffner réel et c'est, littéralement, la mort devenue lumière qui tue le meurtrier lui-même avec des décennies de retard. Étrange mélange de vie et de mort, d'image et d'aveuglement... La mort de Filippo dans la nuit noire du cinéma s'extasie dans la mort d'Haffner tramée de pure lumière holographique, la mort s'extasie dans la mort et y prolonge le cycle du monstrueux : Haffner tuant Filippo a aussi tué Gloria, comme par un contrecoup lointain, un ricochet du meurtre, une réfraction du crime. La mort s'est extasiée deux fois pour revenir au meurtrier, au monstre qu'elle l'a par trois fois fait devenir. C'est un cycle de justice, une justice du temps qui s'impose aux mémoires. Le juge, c'est Jean-Pierre : il est le petit-fils de Filippo, son anamnèse vivante et vengeresse sculptant le meurtre dans la lumière pour le montrer au monde. Jean-Pierre rétablit les lignages, met l'ordre dans les mémoires par une lumière qui montre et qui crée ce qu'elle montre : c'est la mort, qui crée la mort en la montrant. Une mort est vue, la mort est lue, la mort est sentie. Alors tout revit et s'effondre, la chute de Filippo se mêle à celle d'Haffner, l'une blanche et l'autre noire, ekstasis des deux morts qui n'a rien d'un miroir mais tout d'une réversion. C'est la crase finale dans l'holographie quand, mourant, Haffner voit tout en hologramme, et s'y fonde à son tour. Le paradoxe de l'hologramme, c'est qu'en détournant la lumière, en la sculptant, il ne montre des figures que pour nous faire d'abord sentir l'immatérialité sensible de la lumière, son corps : plus c'est sensible, plus c'est immatériel, voilà qui fait le paradoxe central de l'esthétique et de toute œuvre d'art.

Dans l'hologramme final, même la mémoire du monde est dépassée vers une étrange mémoire du sensible qui est tout aussi bien amnésie : la mémoire n'est plus répertoire de faits signifiés et dénotés, elle n'est plus rappel des drames, ni même le présent actualisé du monde. C'est l'oubli, fondu au devenir, l'oubli du constitué qui nous plonge dans le processus — l'esthétique en elle-même. L'ekstasis finale est celle du



livre même, et de la mémoire : non pas oublier de quelque chose, mais amnésie du constitué qui nous met directement en rapport avec un flux sensible sans passé ni avenir, un présent qui tient tout entier dans sa pointe et ne se charge d'aucun souvenir. On a dit plus haut que le baroque nous mettait en contact avec le monde comme totalité ouverte, et que l'Histoire nous rapportait à une synthèse de synthèse dans le milieu linéaire de la dialectique conçue comme récitation. L'acmé finale de *Jeu de lumières* nous met plutôt en contact avec l'esthèse, le fond sans fond de l'esthétique, son jaillissement statique et continué. La lumière sculptée qui constitue l'hologramme nous donnait accès au domaine de la perception pure, elle nous faisait percevoir immatériellement l'événement de la mort. Mais derrière cette lumière sculptée de l'hologramme, il y a la lumière en tant qu'elle sculpte, lumière qu'on ne voit pas, et qu'on ne peut que sentir, sentir à l'œuvre comme activité sourde invisible et bruisante qui répartit les masses, organise les contours, trace la mort à même le présent. C'est la lumière comme pangraphie, qui nous donne accès non pas à la perception pure, mais au sentir en tant que tel. C'est la lumière qu'on sent à l'œuvre non pas en tant qu'elle nous fait sentir quelque chose, mais en tant qu'elle nous fait sentir qu'on sent : elle esthésie le sensible, nous plonge dans cette esthèse qui ne tient qu'à son nuancement, contraste sur contraste et gris sur gris sur gris de la lumière sensible, enfin redevenue jeu...



(1) *Eidos* : forme idéale ou forme d'essence, contour formel et noématique inscrit directement dans l'être.

(2) *De l'âme*

(3) C'est ce type de mémoire que l'on confond, précisément, avec la diégèse : le concept de diégèse semble mal formé, ou de peu d'intérêt, tant qu'il ressortit d'abord à la linéarité du signifié, et présuppose que la continuité esthétique d'une œuvre se confond avec l'énonciation.

(4) Selon le couple grec skiagraphie/scénographie. La skiagraphie, c'est le tracé par contour, la scénographie, c'est tracer selon des rapports internes à une situation.



48

Retrouvez sur le site de *Pré Carré* — <http://precarre.rezo.net/> — les textes de référence avec lesquels nous avons travaillé, dans la rubrique *Archives*. Les grands textes classiques sont disponibles en binlingue sur le formidable site <http://remacle.org/>

