



### *Varia 3*

- **Thierry Groensteen**

#### De l'art séquentiel à l'art ludique

« La définition de la bande dessinée et la question de ses origines sont deux sujets qui semblent voués à être éternellement remis sur le métier par les chercheurs. Ils sont étroitement corrélés, bien entendu<sup>1</sup>, même s'il est possible d'en débattre séparément.

(Tout se passe comme si la bande dessinée était éternellement en mal de définition. À cet égard, j'observe non sans perplexité qu'une proportion importante de travaux universitaires dédiés au « neuvième art » se croient encore tenus de commencer par en proposer une définition, comme s'il était impossible de faire l'économie de ce préalable. Imagine-t-on les thèses et mémoires soutenus en Lettres débiter rituellement par une définition de la littérature ?)

Cependant, ces dernières années, un certain consensus semblait avoir émergé pour reconnaître en Rodolphe Töpffer l'artiste qui a fait exister la bande dessinée comme média moderne, en l'arrachant à la longue histoire des récits historiés en tous genres pour l'ancrer dans un domaine propre. Et, dans le même

---

<sup>1</sup> Comme je le montre dans mon article « Définitions », à paraître en octobre 2012 en première partie de l'ouvrage *L'Art de la bande dessinée*, chez Citadelles & Mazenod.

temps, à la suite de Will Eisner et de Scott McCloud<sup>2</sup>, pour voir dans la séquentialité le principe fondateur de la bande dessinée.

Dans plusieurs écrits récents, mon collègue et ami Thierry Smolderen<sup>3</sup> a cependant questionné avec quelque vigueur ce double postulat. Après avoir livré fin 2009 le fruit de dix années de recherches dans un livre grand format abondamment illustré, *Naissances de la bande dessinée (Les Impressions nouvelles)*, il est revenu sur des questions de méthodologie et sur l'apport töpfférien, d'abord dans deux articles de la revue *SIGNs* puis dans une contribution au volume *La Bande dessinée, une médiaculture*<sup>4</sup>. C'est à ces derniers textes que le présent article se propose de répondre ; dans la dernière partie, j'élargirai le propos à ce qui ressemble à une nouvelle recontextualisation de la bande dessinée.

### **Pourquoi Töpffer ?**

Smolderen ne nie pas que le rôle de Töpffer ait été essentiel. Mais il entend montrer que c'est par un mauvais biais que l'on a jusqu'ici proclamé son importance. La lecture communément partagée des « histoires en estampes » du Genevois serait erronée. Les spécialistes auraient le tort de les envisager, non dans le contexte qui les a vu naître, mais à partir d'une définition a posteriori de la bande dessinée comme art séquentiel, que Töpffer illustrerait à la perfection. Ce point de vue rétrospectif aboutirait à un contresens. Et Smolderen de pointer cette contradiction : « Si la Tapisserie de Bayeux correspond déjà à la définition de l'art séquentiel, (...) comment peut-on, dans ce cas, considérer Töpffer comme son inventeur ? »<sup>5</sup>.

Dans les textes en question, Smolderen mentionne occasionnellement le nom de David Kunzle, celui de Scott McCloud ou le mien, mais il ne dit pas

---

<sup>2</sup> Voir W. Eisner, *La Bande dessinée, art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1997, et S. McCloud, *L'Art invisible*, Paris, Vertige Graphic, 1999.

<sup>3</sup> Nous enseignons tous deux à l'École européenne supérieure de l'Image, à Angoulême.

<sup>4</sup> Voir « *A Chapter on methodology* », dans *SIGNs, Studies in Graphic Narratives*, supp. 2/01, 2010, « *Töpffer reloaded* », dans *SIGNs*, n°2, 2011, pp. 53-62, et « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie », dans E. Maigret et M. Stefanelli (dir.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, pp. 71-90

<sup>5</sup> « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie », art. cit., pp. 81-82.

expressément qui sa critique vise. Ses cibles sont systématiquement désignées par des formules vagues du type « McCloud et les autres », « les historiens » ou « la plupart des spécialistes ». Je sais bien, toutefois, pour avoir abondamment échangé avec lui sur le sujet, oralement et par emails, que, au premier plan des ouvrages qu'il entend contredire – avec celui de McCloud (qui n'est pas historien) – figure celui que j'ai publié en 1994 avec Benoît Peeters sous le titre *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* (éd. Hermann). Cela ressort plus nettement dans « *A Chapter on methodology* » où Smolderen souligne que c'est bien notre « *influential book* » qui a imposé Töpffer comme « *the original inventor of the sequential art form* ».

L'erreur méthodologique qui nous est imputée est donc, selon les termes de l'auteur, d'avoir « remonté la flèche du temps », c'est-à-dire lu Töpffer depuis un point de vue anachronique, et de lui prêter des conceptions qui ne pouvaient être les siennes. Mais, outre le désaccord que je marquerai plus loin avec la relecture de l'œuvre töpfférienne qu'il nous propose, je dois commencer par noter que je ne reconnais pas tout à fait notre livre dans la présentation que Smolderen en fait.

Si notre *Töpffer* a été influent, ce n'est pas tellement en tant qu'il aurait imposé une certaine vision des histoires en estampes, dans le cadre plus général d'une certaine idée (ou « définition ») de la bande dessinée, c'est surtout en ceci qu'il a fait prendre conscience de l'importance de Töpffer comme auteur *et* comme théoricien.

La vulgate qui, tant en France qu'au plan international, était alors dominante, voyait dans le *Yellow Kid* d'Outcault l'acte de naissance de la bande dessinée et reléguait Töpffer dans une sorte de pré- ou protohistoire du médium, pour mémoire. Il y avait très peu de voix discordantes sur cette question. On retiendra surtout, dans l'espace francophone, celle de Francis Lacassin qui, dans son livre-manifeste *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, écrivait dès 1971 que « l'œuvre de Töpffer réunit avec trois quarts de siècle d'avance les caractéristiques de la bande dessinée moderne » et consacrait douze pages à

l'auteur de *Mr Jabot*. Mais Lacassin se contentait de donner deux citations des écrits théoriques de Töpffer, sans insister sur leur importance.

A l'inverse, le livre que Peeters et moi avons conçu ensemble se voulait avant tout une collection de ces textes, pour la première fois « réunis et présentés » en volume, y compris la correspondance si éclairante échangée entre Töpffer et Cham, que nous copiâmes d'après les lettres autographes, jusque-là inédites

Ayant, par ailleurs, fait partie du comité organisateur de la célébration du cent-cinquantième de la mort de Töpffer, j'avais pu constater qu'en Suisse même, Töpffer était avant tout célébré comme écrivain. On le saluait aussi comme un aimable dessinateur mais ses bandes dessinées étaient considérées comme un à-côté de son œuvre, presque comme quantité négligeable. A mes yeux, il était au contraire évident que, s'il n'y avait pas les histoires en estampes, Töpffer ne serait qu'un auteur d'importance régionale, un jalon sympathique de l'histoire des Lettres romandes, alors que son rôle déterminant dans l'émergence de la bande dessinée pouvait et devait lui valoir une renommée mondiale. *L'Invention de la bande dessinée* visait donc bien à réévaluer l'importance de cette œuvre, à la fois vis-à-vis du monde de la bande dessinée et vis-à-vis de ceux-là mêmes qui étaient les gardiens officiels du temple töpfférien.

Sans nier cette dimension militante, il me semble devoir souligner que le titre de l'ouvrage était *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*. « L'invention » et non pas « l'inventeur », ce qui eût été plus restrictif et démonstratif. Il s'agissait de reproblématiser la question de la naissance de la bande dessinée, en se focalisant sur l'apport éminent du Genevois ; mais nullement de prétendre que Töpffer avait inventé la bande dessinée tout seul, *ex nihilo*. Nous avons, au contraire, cherché à inscrire le « moment töpfférien » dans une continuité historique. Quinze pages (pp. 65-80) étaient consacrées à une discussion des formes antérieures de récits en images, lointaines (le Moyen-Age) ou proches (Hogarth et la caricature anglaise), et de plus longs développements à la postérité de Töpffer (pp. 114 à 142).

Je ne crois pas non plus que ce fût en référence à une « conception sous-jacente de la bande dessinée » que le moment töpfférien nous semblait déterminant dans le processus d'invention de la bande dessinée. En ce qui me concerne, en tout cas.

Je ne veux pas parler ici au nom de Benoît Peeters. Je n'avais pas encore, en 1994, de vues théoriques très claires sur la bande dessinée. Je n'exprimerais celles-ci que cinq ans plus tard, dans mon essai *Système de la bande dessinée*<sup>6</sup>. A l'époque où j'écrivais sur Töpffer, ce système commençait seulement à se mettre en place ; ce n'est pas lui qui a informé ma lecture des histoires en estampes, c'est au contraire l'analyse de celles-ci qui m'a aidé à préciser et à structurer certaines de mes intuitions, qui n'ont été formalisées qu'ultérieurement.

Il se trouve que, quoiqu'étant un traité d'inspiration sémiotique, *Système de la bande dessinée* se refusait précisément à donner une définition complète, articulée de la bande dessinée. Au lieu de cela, je me contentais de reconnaître un « principe fondateur », celui de la solidarité iconique. Je n'utilisais pas le terme de séquentialité, et prenais soin, au contraire, de distinguer trois types d'images solidaires, selon qu'elles composent une suite, une série ou une séquence. J'ai, depuis, complété l'édifice en ajoutant à ces trois régimes, ou degrés, de la solidarité iconique, quatre modalités : la complémentarité spatiale, la perpétuation, le rythme et la configuration<sup>7</sup>. Autant de notions qui relèvent d'une approche de la bande dessinée comme média séquentiel, je n'en disconviens pas, mais qui déploient considérablement le concept de séquence, au lieu de fétichiser le terme et de calcifier la chose<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, « Formes sémiotiques », 1999 ; l'ouvrage a été prolongé et complété en 2011 par *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*, paru dans la même collection.

<sup>7</sup> Voir *Bande dessinée et narration, Op. cit.*, pp. 33-34.

<sup>8</sup> L'un des directeurs de l'ouvrage *La Bande dessinée : une médiaculture*, Eric Maigret, affirme, quant à lui, dans son texte d'introduction, que des auteurs comme Peeters et moi-même aurions, à partir de la quête d'un point de départ [de l'histoire de la bande dessinée] précis, cherché à « définir un quasi-invariant » (p. 7). Qu'il me soit permis de dire que l'ensemble de mes écrits, dans lesquels je n'ai eu de cesse de cartographier toutes les possibilités qu'offre le champ de la bande dessinée, y compris ses formes marginales (bandes dessinées poétiques, infra-narratives, abstraites, minimalistes, réflexives, oubapiennes...), démentent cette affirmation caricaturale.

Au reste, et c'est ici le point le plus important, ce n'est pas du tout en vertu de la conformité du modèle narratif töpfférien avec un quelconque schéma théorique que je mesure aujourd'hui l'importance de Töpffer, et Thierry Smolderen le sait bien. Ce qui est à mes yeux capital, c'est le fait que la bande dessinée a reçu avec Töpffer, pour la première fois, une revendication de paternité, un nom (la littérature en estampes), partant, une existence sociale, une identité culturelle, une conscience de soi. Un phénomène n'existe pas aussi longtemps qu'il n'est pas repéré comme tel et nommé. Töpffer a établi la bande dessinée comme une nouvelle forme de littérature, au service de l'invention fictionnelle, et il l'a introduite en librairie. Il l'a érigée en média autonome. Ce sont autant de gestes inauguraux déterminants, que personne n'avait accomplis avant lui<sup>9</sup>.

Le regard que je porte aujourd'hui sur Töpffer (et qui, de fait, complète et nuance quelque peu ce que j'ai pu écrire il y a bientôt vingt ans) ne relève donc pas au premier chef de ce point de vue « essentialiste » que dénoncent à la fois Smolderen et Maigret.

Il reste que, au point de vue méthodologique, je ne crois pas que l'approche « relativiste » qui est la leur (Smolderen parlant d'une multiplicité de définitions émanant de groupes sociaux très différents, Maigret plaidant pour une description en termes d'usages, de dispositifs et de flux mouvants, constamment réagencés) soit praticable dans les faits, autrement que comme posture idéologique. Ainsi que je l'ai écrit, « en dépit des apparences, l'option relativiste ne permet pas, elle non plus, d'échapper à la nécessité d'une définition, fût-elle minimale. En effet, pour pouvoir reconnaître en des objets très différents des "états" d'un même média, on doit disposer de critères établissant cette appartenance. Il existe donc, forcément, un "noyau invariant", un dénominateur

---

<sup>9</sup> Je développe ce point dans mon texte « Définitions », à paraître (art. cit.). Toutefois, une première version de ce texte, aujourd'hui retirée, a figuré pendant des années sur mon site, sous le titre : « Définition et origine. Des rapports entre la sémiologie de la bande dessinée et son étude historique ».

commun implicite qui permet d'identifier la bande dessinée à travers chacune de ses métamorphoses historiques ou culturelles »<sup>10</sup>.

La sociologie et les *Cultural Studies*, d'un côté, et, de l'autre, la sémiotique correspondent certes à des approches méthodologiques différentes. Mais, sur le point qui nous concerne ici, la principale différence entre les essentialistes et les relativistes est que les premiers s'exposent au risque de nommer ce « noyau » alors que les seconds ne s'y réfèrent que de manière intuitive.

### **Quel Töpffer ?**

Thierry Smolderen pense, au surplus, que la notion d'art séquentiel condense précisément ce que Töpffer voulait dénoncer. Selon lui, les bandes dessinées de Töpffer constituaient une charge ironique contre le concept même d'art séquentiel. Et cette charge visait très précisément à contredire les conceptions développées par Lessing dans son *Laocoon*. Ce dernier, comme l'on sait, introduisait en 1766 « une distinction rationnelle entre les arts, en les catégorisant du point de vue de l'espace et du temps ».

S'agissant de la poésie, Lessing la conçoit comme d'essence temporelle et la voue, en conséquence, à la description d'une action progressive ; il dénonce, comme contre nature, la poésie descriptive ou allégorique. A l'inverse de la peinture, la poésie serait donc pour Lessing, essentiellement, un « art séquentiel ». Töpffer, nous dit Smolderen, s'opposait radicalement à cette conception, lui qui restait profondément attaché à la culture de l'*Ut Pictura Poesis*. Pour Töpffer, l'œuvre, qu'elle fût littéraire ou plastique, relevait d'un art de la simultanéité.

L'« inventeur » de la bande dessinée aurait donc construit en toute connaissance de cause ce langage dans l'unique but de démontrer, par l'absurde, l'impasse intellectuelle que représentaient à ses yeux les idées de Lessing.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*

L'argumentation de Smolderen, telle que je viens de la résumer<sup>11</sup>, repose sur toute une série de glissements sémantiques hasardeux. Les signes d'équivalence qu'il pose entre les notions d'action progressive, de séquentialité (terme qui n'existe ni chez Lessing – lequel parle seulement de consécuitivité et de successivité – ni chez Töpffer), puis de *ligne droite* et enfin de *tunnel* mériteraient, à tout le moins, d'être discutés. Tout cela aboutit à une description de la planche horizontale typique des albums de Töpffer, constituée d'une seule bande, comme tunnel mécanique, chemin de fer rigide de l'action progressive, incarnation d'une pensée froide, rationnelle et académique, produit du matérialisme, de la civilisation industrielle, de la rhétorique du progrès, et finalement de tout ce que Töpffer exérait. En résumé, Töpffer ne fut nullement un promoteur de l'art séquentiel, il n'entretenait pas à l'égard de la bande dessinée de rapport « bienveillant », c'était même tout le contraire.

J'observe, en premier lieu, que cette remise en perspective de l'œuvre töpfférienne ne touche, somme toute, qu'à un point mineur. Après tout, les sentiments que Töpffer lui-même entretenait à l'égard de ses albums d'histoires en estampes ne changent strictement rien à leur qualité ni à leurs aspects objectivement innovants, pas plus qu'ils n'affectent l'histoire de leur réception et leur influence historique.

Si la thèse défendue par Smolderen est intellectuellement stimulante, comme toutes les propositions paradoxales et à contre-courant de l'opinion dominante, elle me laisse pourtant, je dois l'avouer, profondément sceptique.

Passons sur le fait que Töpffer ne mentionne Lessing dans aucun de ses écrits. A cet argument, Smolderen rétorque qu'« il avait certainement de bonnes raisons "stratégiques" de ne pas attaquer frontalement un penseur aussi généralement admiré », ce qui est bien possible, après tout.

Mais il suffit de lire les albums du Genevois pour ressentir une véritable jubilation, dont on a bien du mal à imaginer qu'elle puisse relever d'une volonté démonstrative et polémique ; elle procède plutôt, comme l'auteur lui-même le

---

<sup>11</sup> Voir en particulier son texte « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie », art. cit., pp. 82-86. L'auteur déclare préparer un essai entièrement consacré à l'étude des rapports entre l'œuvre de Töpffer et les théories de Lessing.



notait, des « plus fous caprices » d'un esprit de fantaisie remarquable. Quant à leur message, là encore, rapportons-nous en aux propos de l'auteur : « deux ou trois [de ces livres] seulement s'attaquent à des travers, ou taquinent des extravagances »<sup>12</sup>...

Nous avons des témoignages d'anciens étudiants de la pension Töpffer qui, alors qu'ils étaient à l'étude sous la surveillance de leur maître, et que ce dernier en profitait pour travailler à ses histoires en estampes, l'ont vu plus d'une fois partir dans de grands éclats de rire, réjoui de ses propres trouvailles. Ce n'est pas là l'état d'esprit de quelqu'un qui se contraint à utiliser un langage qu'il réprouve, mais au contraire celui d'un artiste qui a trouvé sa « bonne forme » et s'y adonne avec bonheur.

En outre, si Töpffer avait « inventé » la bande dessinée moderne pour illustrer une impasse intellectuelle, il est vraisemblable qu'il se serait contenté de marquer le point en réalisant une histoire et une seule, et qu'il se serait arrangé pour rendre son propos plus explicite, soit dans l'album même, soit dans la présentation et le commentaire publiés séparément (*Notice sur Mr Jabot*). Au lieu de quoi il a publié sept albums (nombre qui aurait été porté à huit si le manuscrit de *Mr Tric-Trac* ne lui avait pas été volé, et qui aurait été encore plus élevé s'il avait eu le temps et une vue suffisante pour mener à bien les autres projets au sujet desquels il nous reste quelques feuillets dessinés ou des notes préparatoires). Ce faisant, il négligeait son œuvre d'écrivain, qui aurait sans doute compté plus de nouvelles, de romans et d'écrits divers s'il ne s'était voué avec autant de constance et d'enthousiasme à accumuler les histoires en estampes, genre où, selon ses propres termes, « il y a prodigieusement à moissonner ».

« Dans une lettre à César-Henri Montvert, datée du 16 mars 1831, Töpffer se définit d'ailleurs comme « pédagogue de son métier, dessinateur par goût, auteur par occasion », ce qui fait assez clairement entendre que son œuvre de dessinateur lui tenait particulièrement à cœur.

Quand il lui arrive de parler de ses albums comme de « folies », ce n'est pas pour les déprécier. Non seulement il y entre de la coquetterie, non seulement

---

<sup>12</sup> *Essai de physiognomie*, chapitre troisième.

c'est une posture tactique visant à désarmer les pédants et les « bégueules » en devançant leurs critiques, mais le terme, il me semble, ne vise pas tant la forme des albums que leur contenu : des personnages ridicules, menés par une idée fixe, des péripéties bouffonnes. Cela ne disqualifie en rien la littérature en estampes comme telle. Si Töpffer se plaint que les contrefaçons médiocres d'Aubert risquent de « tuer le genre », c'est bien qu'il rêve pour lui d'un avenir et qu'il ne supporte pas de voir cette forme nouvelle aussitôt dégradée. Et le terme même de folie prend même une connotation tout à fait positive quand c'est un de ses correspondants qui le lui retourne :

[M. Vieux-Bois] a quelque chose de si inopiné, il déconcerte et dépasse tellement toute prévision, sa folie est si franche et sa jovialité de si bon aloi (...) que, partout où le besoin de donner au fardeau de la vie la secousse du rire [se fait sentir], M. Vieux-Bois est assuré de l'accueil le plus empressé (lettre d'Alexandre Vinet à Töpffer, le 28 juin 1837).

Non vraiment, il m'est impossible d'adhérer à cette conception d'un Töpffer masochiste, investissant autant d'énergie dans une forme en laquelle il n'aurait pas eu foi. Et même s'il était avéré que Töpffer professait des idées opposées à celles de Lessing, je ne croirais pas, pour autant, que son œuvre de dessinateur relevait tout entière d'une démonstration par l'absurde.

### **Une redistribution des cartes**

Si, à ce qu'il semble, la question de savoir si la bande dessinée doit ou non être définie comme un art séquentiel fait encore et toujours débat, c'est sans doute que la notion de séquentialité appelle des précisions, particulièrement sur le point de savoir si elle peut être rabattue sur celle de narrativité. Je me suis, pour ma part, suffisamment exprimé sur le sujet dans *Système de la bande dessinée 1 et 2* pour ne pas y revenir ici.

Mais il est bien possible que cette notion même d'*art séquentiel*, qui est ce que la vulgate a retenu de McCloud, soit prochainement concurrencée, voire détrônée, par une autre appellation. En tout cas, la bande dessinée tombe désormais sous le coup de la notion d'*art ludique*, introduite par les galeristes

Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier dans un ouvrage récent<sup>13</sup>. Evidemment, leur livre ne vise pas à proposer une nouvelle définition de la bande dessinée, mais bien à faire émerger, au sein des arts graphiques, un « véritable courant artistique contemporain » dont la bande dessinée, nous dit-on, est partie prenante. Cependant l'appellation proposée nous interpelle, dans la mesure où elle invite à envisager le média par un tout autre bout, et le reconfigure selon une tout autre problématique.

Les représentants de l'art ludique qui ont droit à une présentation détaillée dans le livre de Kriegk et Launier sont, entre autres, Peter de Sève, Sylvain Chomet, Geof Darrow, Joann Sfar (au titre d'Autochenille Production), Hayao Miyazaki et le Chinois Benjamin. La galerie Arludik a aussi travaillé avec Tim Burton, Jacques Tardi, Giger, Liberatore ou encore Jirô Taniguchi. Nombre de ces dessinateurs ont surtout travaillé à des réalisations collectives, concevant l'univers visuel de films à grand spectacle (*Star Wars*, la série des *Alien*), de longs métrages d'animation (*Shrek*, *L'Âge de glace*) ou de jeux vidéo (*Tomb Raider*). La pratique de la bande dessinée et celle de l'illustration apparaissent, au contraire, comme plus solitaires.

Le commun dénominateur à ces artistes, c'est que tous dessinent. Kriegk et Launier veulent montrer qu'à la base des grands divertissements populaires contemporains, il y a toujours le dessin.

Dans *Naissances de la bande dessinée*, Thierry Smolderen notait que la bande dessinée s'était forgée, historiquement, « dans le laboratoire du dessin humoristique au contact de la société, de ses médias, de ses images et de ses technologies »<sup>14</sup>. D'ailleurs la presse du XIXe n'opérait pas de distinction nette entre ce qui relevait du cartoon, de l'illustration, du rébus, de la bande dessinée, toutes ces formes participant alors d'une même culture de l'image encore peu différenciée.

Kriegk et Launier tentent de faire émerger, dans l'industrie contemporaine de l'entertainment, et à l'heure où éditeurs et producteurs partagent la même foi

---

<sup>13</sup> J.-S. Kriegk et J.-J. Launier, *Art ludique*, Paris, Sonatine, 2011. Les auteurs ont créé la galerie Arludik à Paris, en 2003.

<sup>14</sup> *Naissances de la bande dessinée*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009, p. 7.

dans le cross-média, un autre amalgame, un autre « complexe » de domaines d'expression, une autre configuration : cinéma, jeux vidéo, mangas, bande dessinée et illustration<sup>15</sup>.

En montrant que la genèse des films à grand spectacle et des jeux vidéo passe nécessairement par le dessin, ils réinstaurent ce dernier, peut-être sans le savoir, dans un statut qui était le sien autrefois. Giorgio Vasari, le grand historien de l'art de la Renaissance, voyait dans le dessin le père des trois grands arts de son temps, soit la peinture, la sculpture et l'architecture. Il écrivait : « Celui qui maîtrise la ligne atteindra la perfection en chacun de ces arts, par la pratique et la réflexion ». A cette époque, le dessin était considéré comme « l'organe de la pensée à l'œuvre ». Et la scission des arts considérés comme majeurs et des arts réputés mineurs était déjà consacrée : les trois domaines de la création que Vasari désignait comme les *arte del disegno* coiffaient tous les autres, ils représentaient l'aristocratie de l'art.

Dans le contexte de l'« art ludique », le dessin retrouve une sorte de statut fondamental, il est de nouveau à la base de réalisations artistiques diverses. Seulement – dans la mesure où cette distinction a encore un sens – on rangerait plutôt les réalisations en question du côté des arts mineurs. Il s'agit d'ailleurs d'une position revendiquée comme telle (non sans ambiguïtés et contorsions du discours, dans le détail desquelles je ne souhaite pas entrer ici). Car la notion d'art ludique, dans son intitulé même, assume sans complexe le fait que, dans la culture du divertissement qui est désormais la nôtre, c'est le second terme qui est important : il ne saurait être question de se cultiver ou de s'élever l'âme, mais seulement de se procurer du plaisir, du fun, de l'évasion – ou même, pourquoi pas, de s'abandonner à une forme de « folie » post-töpfférienne. Par ailleurs, elle laisse entendre insidieusement que l'art traditionnel, celui qui relève de la « Grande

---

<sup>15</sup> Cette configuration rappelle celle déjà proposée en 2008 par l'Art Gallery de Vancouver, à l'occasion de son ambitieuse exposition *Krazy !*, dont le catalogue porte en sous-titre : *the delirious worlds of anime + comics + video games + art*. Les organisateurs entendaient ainsi rendre compte, dans une optique interdisciplinaire, de la « culture visuelle contemporaine », et n'hésitaient pas à proclamer (en quatrième de couverture) que les disciplines ainsi fédérées correspondaient aux formes d'art qui allaient dominer le nouveau siècle (voir *Krazy !*, Vancouver Art Gallery / University of California Press, 2008).

Culture », de la culture « sérieuse », est forcément ennuyeux. Car s'il existe un art ludique, c'est nécessairement qu'il y en a un autre qui, lui, ne l'est pas.

Les auteurs de bande dessinée n'ont, à mon avis, pas grand-chose à gagner à cet amalgame. En effet, dans cette perspective, ils ne sont plus du tout considérés comme des auteurs, justement, mais comme de simples « fabricants d'images ».

Une même « définition » peut-elle à la fois convenir pour des bandes dessinées d'auteur, expressions d'une individualité, souvent faiblement diffusées et affichant désormais, à travers la catégorie du roman graphique, des prétentions à constituer une littérature, et pour une bande dessinée de divertissement conçue comme un art « collectif et collaboratif »<sup>16</sup>, voué à la diffusion de masse ? S'agit-il de tendances de la création occupant les deux extrémités d'un large spectre ? Ou seulement d'arguments tactiques échangés dans une bataille d'image et, en somme, d'une question de positionnement culturel ?

Les promoteurs du concept d'art ludique font mine de redistribuer les cartes, mais ils retombent finalement sur une terra tout à fait *cognita* :

L'art ludique, écrivent-ils, raconte toujours une histoire. Quel que soit le support qui exprime cette histoire, il associe le verbe et l'image. C'est "l'art séquentiel" imaginé par Will Eisner : les images s'enchaînent pour former une séquence écrite par un scénariste. Cette formule imaginée pour la bande dessinée s'applique aussi au cinéma et au jeu vidéo<sup>17</sup>.

Pour les raisons que j'ai dites, les mots d'*art ludique* ne peuvent pas être vus uniquement comme des habits neufs pour habiller une idée ancienne. Pourtant, il semble bien qu'au travers de cette catégorie nouvelle, l'empire de la séquentialité continue de s'étendre.

---

<sup>16</sup> *Art ludique, Op. cit.*, p. 105.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 107.