

Faire de la science à partir de la bande dessinée ? Ou comment l'intelligence de la bande dessinée peut nourrir des propositions théoriques en SIC, en sémiotique et en sociologie de la technique.

Pascal Robert
Laboratoire Elico, Université de Lyon
pascal.bobert@enssib.fr

Résumé

La bande dessinée n'est pas qu'un outil au service de différents types d'actes de vulgarisation. Il est aussi possible de produire de la science, en sciences sociales en tout cas, à partir de la bande dessinée elle-même. La bande dessinée n'est, dès lors, ni une illustration, ni une application, ni une traduction, mais le terreau même sur lequel une proposition théorique va se construire. C'est ce que j'essaie de faire depuis quelques années dans mon travail de recherche sur la bande dessinée –ou plutôt sur et avec la bande dessinée donc. Cette communication montrera quatre exemples d'ancrage dans la bande dessinée de propositions théoriques dans les champs des SIC, de la sociologie des techniques et de la sémiotique issus de mes travaux récents.

Mots-clés : bande dessinée, SIC, sociologie, sémiotique, théories

La bande dessinée peut être un outil de vulgarisation, pris en main par des auteurs qui se spécialisent dans cette approche (sur un mode plus ou moins didactique ou humoristique, en sciences dures ou sociales[1]), ou bien parce qu'un enseignant (ou tout autre passeur de connaissances) l'utilise dans un projet pédagogique comme un outil de mise en scène susceptible de faciliter la saisie de la science (dans sa démarche et/ou ses résultats[2]). On peut également découvrir et analyser comment la bande dessinée donne à voir la science et la technique dans ses propres récits[3]. Je voudrais rendre compte, dans cette communication, d'une quatrième voie, qui est celle que j'explore, de manière en quelque sorte expérimentale, dans mes travaux. Je propose, en effet, dans certains de mes livres ou articles une démarche qui utilise ce que j'appelle l'intelligence de la bande dessinée (Robert 2018a), comme terreau à l'élaboration de propositions théoriques en sciences de l'information et de la communication, en sémiotique et en sociologie des techniques. Une telle perspective n'a pas, à ma connaissance, été mise en oeuvre jusque là[4]. Je voudrais ici présenter moins la thèse que je défends sur le fond, que la démarche épistémologique qui la sous-tend à travers quatre exemples.

J'ai publié en 2017 un livre intitulé *De l'incommunication au miroir de la bande dessinée*. Il ne s'agissait pas de plaquer une posture théorique sur la bande dessinée, mais, tout au contraire, de partir de la richesse de la bande dessinée elle-même (en l'occurrence de l'album *La Zizanie* de Goscinny et Uderzo (Dargaud)) pour élaborer une typologie qui a pu, dans un deuxième temps, être appliquée à d'autres bandes dessinées. La bande dessinée n'est en rien ici une illustration des mécanismes relationnels mis en évidence, elle est en revanche le lieu même de la première modélisation de ces mécanismes, que la théorie ne fait que reprendre à son compte et modéliser à son tour de manière textuelle et sur un mode un peu plus abstrait. Ainsi les paradoxes identifiés et leurs logiques de conjuration repérées ne sont pas le fruit d'une réflexion ad hoc, d'une construction logique a priori, puis de leur application à la bande dessinée. Tout au contraire, c'est la lecture attentive de *La Zizanie* qui m'a amené à construire la typologie des cas qu'elle présente, puis, dans un second temps à en vérifier la complétude en reprenant, en effet, les cas logiques. Le test a été concluant : tous les cas logiques sont dans la bande

dessinée. Mais non seulement la bande dessinée permet d'élaborer une théorie de l'émergence des situations d'incommunication, mais elle permet, qui plus est, d'en comprendre les modalités pratiques de conjuration. Autrement dit, la démarche méthodologique elle-même, à savoir l'élaboration d'une typologie précise des types d'incommunication ainsi que de leurs modalités de conjuration, doit tout à la Zizanie. La théorie est complète, dès sa mise en scène par la bande dessinée. Le théoricien se saisit alors de la typologie, la transcrit dans son langage modélisateur à lui, puis il la teste, en en faisant tourner l'hypothèse sur un corpus étendu de bandes dessinées franco-belges[5] afin de vérifier si ça marche. Ce qui est le cas.

J'ai retrouvé et posé le même type de relation entre bande dessinée et théorie dans mon article consacré à ce que j'ai appelé L'ironie de l'objet. Il me permet, en m'appuyant toujours sur l'intelligence de la bande dessinée, de mettre en évidence une proposition de sociologie des techniques qui, me semble-t-il, n'avait pas été véritablement identifiée par le domaine comme telle, à savoir ce comportement que je qualifie d'ironique (car c'est d'un retour déstabilisant dont il s'agit) de l'objet[6]. Car on a beaucoup travaillé sur l'usage ou les usages de la technique ou des techniques (sociologie de l'usage). On a beaucoup disserté sur la question de la construction sociale de la technique (à l'instar de la sociologie de Latour et Callon par exemple). Mais on a rarement prêté attention à cette petite logique subversive par laquelle les objets semblent se révolter, faire retour, se rebeller, nous surprendre, nous piéger etc. Comportement de l'objet qui, de facto, fait en quelque sorte usage de l'homme, dans une sorte de renversement ironique : la porte tambour s'emballa et projeta le Capitaine Haddock sur le trottoir (Ref)...certes, l'objet ne devient pas réellement autonome, mais il semble qu'il possède, dans la mise en œuvre de ses propriétés, du jeu, ce qui lui permet de se retourner contre l'homme qui est censé en faire usage. Haddock est un spécialiste de ces retours, tout comme Gaston : pensons à ce bilboquet automatisé qui en vient à assommer Gaston, avant de se détruire lui-même (Ref).

La bande dessinée est également un lieu privilégié pour mieux penser ce que dessiner veut dire. Assez étrangement le dessin reste, en effet, l'un des impensés majeurs de la bande dessinée et un geste, un « objet », singulièrement difficile à appréhender pour les sciences sociales. Dans un article récent (Robert 2019), j'ai fait quelques propositions qui s'enracinent dans la bande dessinée elle-même, pour essayer de penser ce que j'ai appelé le « trait d'humour », où comment la bande dessinée parvient à faire de l'humour à travers le dessin lui-même : ce n'est pas seulement le scénario qui est en jeu dans une mécanique du gag qui pourrait faire l'économie du visible, mais bien le dessin comme vecteur pratique du gag. Autrement dit, l'humour est aussi dans le dessin. Le dessin n'est pas qu'un outil de mise en scène de quelque chose qui existerait indépendamment de lui. Une part de l'humour, singulièrement chez Franquin, s'efface dès lors que l'on supprime le dessin. L'analyse du dessin m'a interrogé sur la méthode qui permettrait de l'objectiver un tant soit peu. Or, le dessin manuel, expression de la singularité d'un individu dans son style, résiste à son objectivation. Il m'a donc fallu déplacer le problème, deux fois. Une première fois en revenant à la dimension matérielle du dessin, qui est une logistique de la main dessinant à l'aide d'un outil sur un support. Une deuxième fois en réfléchissant à la place de l'écriture dans la rédaction d'un article. Car si la méthode semblait résister à son objectivation, c'est peut être qu'elle devait être en fait repliée au sein même de l'écriture. Ici, donc, l'exercice même de l'écriture, sa dynamique et le vocabulaire qu'elle convoque (à l'instar de ce que j'appelle une sémio-physique avec la figure du tourbillon), créent une sorte d'isomorphie avec la dynamique logistique du dessin, ce qui lui permet de prendre en charge la question de la méthode.

Enfin, dans un livre paru fin 2018, je reviens sur ce que c'est que de faire de la théorie de la bande dessinée en m'appuyant de manière privilégiée sur la bande dessinée elle-même, c'est à dire sur les propositions théoriques que certains auteurs de bande dessinée ont avancées dans leurs propres récits de bande dessinée sur la bande dessinée elle-même (à l'instar de Fred ou de Marc-Antoine Mathieu par exemple) : terreau d'une grande richesse qui oriente et guide ma propre proposition théorique de sémiotique de la bande dessinée. Loin de plaquer une posture théorique sur la bande dessinée, je pars de la bande dessinée dans sa propre capacité à se mettre en scène, s'explorer, se construire

et se théoriser en pratique, pour élaborer ma propre posture théorique. Tout part de la bande dessinée et y revient. La théorie n'est, d'une certaine manière, qu'une émanation de la bande dessinée elle-même. Loin d'une sémiotique qui prétend modéliser a priori son objet, ma démarche milite pour une sémiotique (en phase avec le tournant sémiotique de Paolo Fabbri) qui s'intéresse d'abord à cet objet, le prend au sérieux, comme je prends au sérieux son aptitude à proposer de l'intérieur sa propre sémiotique de lui-même. Sémiotique qui, après avoir été retravaillée, est au fondement des propositions que j'avance.

Incommunication, technique et sémiotiques m'occupent depuis longtemps, hors de la bande dessinée. C'est donc tout naturellement que j'ai importé dans mes lectures de bandes dessinées ces préoccupations. Ce qui a abouti, non pas à une interprétation de la bande dessinée à l'aune de ces catégories, mais bien à nouer un dialogue entre les deux, car je tenais à respecter ce que j'appelle l'intelligence de la bande dessinée. C'est pourquoi ces quatre exemples montrent, me semble-t-il, qu'il est possible, en sciences sociales, d'utiliser la bande dessinée (qui fonctionne comme une pré-modélisation du social) comme un lieu dont la richesse intellectuelle peut alimenter le processus de modélisation scientifique de ces disciplines. Ce qui permet de faire avancer les modalités de la connaissance dans ces disciplines et de mieux comprendre comment fonctionne la bande dessinée, dans une sorte d'effet de bouclage.

[1] A l'instar des travaux de Marion Mouton (Cf. Robert 2015) ou de la collection Sociorama (Casterman) qui rend compte d'enquêtes sociologiques sous forme de bandes dessinées. Au sein d'une littérature abondante on notera sur les sciences « dures », Damour, T et Burniat, M. Le mystère du monde quantique, Dargaud, 2017 ; Vilani, C, et Baudoin, E, Les rêveurs lunaires, Gallimard, 2015.

[2] Comme l'auteur de ces lignes a été longtemps amené à le faire (Cf. Robert 2011).

[3] Comme je l'ai fait à Drawing Science 2016 sur le Fritz Haber de D. Vandermeulen (Delcourt), voir aussi, parmi d'autres, sur la monnaie, Dacheux, Eric (Dir.), La planche et le billet, Connaissances et savoirs, 2018.

[4] Des approches théoriques de sciences humaines ont bien utilisé la bande dessinée, mais à titre d'illustration, que ce soit Yves Winkin (La nouvelle communication, Le seuil, 1981, p91) ou Olson (L'univers de l'écrit, Retz, 1998, p115). D'autres, en revanche, utilisent la bande dessinée comme un mode d'écriture à propos de la bande dessinée (à l'instar du travail de P. Nocérino (« Ce que la bande dessinée nous apprend de l'écriture sociologique », Sociologie et Sociétés, vol. 48, n°2, 2016, p. 181-190).

[5] Bandes dessinées dont l'auteur est un lecteur régulier depuis longtemps, avec lesquelles il est familiarisé (et cette familiarisation fait partie intégrante de la méthode), et dont il savait qu'elles proposaient de véritables situations d'incommunication (et parfois de sa conjuration) qu'il fallait requalifier à l'aide de la typologie.

[6] La question de la technique, sous l'angle de ses enjeux socio-politiques, m'intéresse depuis longtemps (ma thèse (1994) porte sur l'informatisation de la société). Une lecture assidue de la bande dessinée franco-belge, inévitablement sous-tendue par cette question, m'a amené à prêter une attention particulière à la place de la technique dans la bande dessinée. J'ai d'abord remarqué cette ironie de l'objet dans Tintin, puis j'en ai testé l'hypothèse sur Gaston, dont la relation à la technique avait déjà été soulignée par B. Latour (Petites leçons de sociologie des techniques, Le seuil, 1993, chapitre 1), ensuite sur le Philémon (Dargaud) de Fred, dont le monde relève d'une physique très différente du notre, qui affecte le comportement des objets, ainsi que sur les Cités obscures de Peeters et Schuiten qui possèdent, avec cet étrange cube réseautique de la Fièvre d'Urbicande (Casterman), un objet puissant aux propriétés singulières.

Bibliographie

- Robert, Pascal (2019, à paraître). Traits d'humour, ou l'ironie du trait chez Franquin, Montaigne et Blain. Sociétés et représentations, Paris, France, Presses Universitaires de la Sorbonne.
- Robert, Pascal (2018a). La Bande dessinée, une intelligence subversive, Villeurbanne, Presses de l'Essib.
- Robert Pascal (2017a). De l'incommunication au miroir de la bande dessinée, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal.
- Robert, Pascal (2018b). La première guerre mondiale au miroir de la bande dessinée, le rôle du décor-actant dans la mise en scène de la guerre chez Jacques Tardi et David Vandermeulen. Communication et Langages, PUF, 195.
- Robert, Pascal (2017b). De l'ironie de l'objet dans la bande dessinée franco-belge. Alliage, 78.
- Robert, Pascal (2015). Professeure Moustache contre les médias. Comicalités, Culture graphique : créations et représentations, [http:// comicalites.revues.org/2111](http://comicalites.revues.org/2111) ; doi : 10.4000/comicalites.2111.
- Robert, Pascal (2011). Palo Alto au miroir d'Astérix, l'enseignement de la théorie de Palo Alto assisté par la bande dessinée. Dans Dacheux, Eric et Le Pontois, Sandrine (dir), La bande dessinée, un miroir du lien social : bande dessinée et solidarités, Paris , France, L'Harmattan