

## Faire de la science à partir de la bande dessinée (2) ?

Ou comment l'intelligence de la bande dessinée peut nourrir des propositions théoriques sur des questions liées à la communication, à la logistique et au numérique.

### Résumé

L'auteur de ces lignes travaille sur ce qu'il appelle l'intelligence de la bande dessinée. Prendre réellement au sérieux cette intelligence c'est aussi supposer qu'elle peut constituer un terrain pertinent où les sciences sociales peuvent découvrir, de facto, des postures théoriques exprimées en termes narratifs, et les traduire en termes d'outils théoriques conceptuels. Ce que j'ai montré dans plusieurs travaux parus dans des revues à comité de lecture ou des communications de colloques et dont je voudrais présenter la synthèse ici autour des questions de la communication interpersonnelle, de la logistique de transport physique et informationnel ou du numérique.

Mots-clés [Bande dessinée ; intelligence ; Palo Alto ; logistique, numérique]

### Abstract

The author of these lines works on what he calls the intelligence of comics. To take this intelligence seriously is also to suppose that it can constitute a relevant ground where the social sciences can discover, de facto, theoretical postures expressed in narrative terms, and translate them into conceptual theoretical tools. This is what I have shown in several works published in peer-reviewed journals or conference papers, and which I would like to summarize here around the issues of interpersonal communication, physical and informational transport logistics, or digital communication.

Key-words [Comics ; intelligence ; Palo Alto ; logistics ; digital]



J'ai proposé en 2019 à Drawing Science un premier éventail de trois manières de s'appuyer sur ce que j'appelle l'intelligence de la bande dessinée (Robert 2018) pour élaborer des propositions théoriques dans le champ des sciences sociales. Il s'agissait de montrer qu'il est possible de convoquer la BD pour produire autre chose qu'un geste de vulgarisation qui utilise le réel savoir-faire didactique et pédagogique de la BD pour faire passer un savoir qui lui est en quelque sorte extérieur. En ce sens, elle n'est pas la source du savoir, seulement un vecteur efficient de sa communication. Ce que j'essaie de faire vise à quelque peu décaler la position même et de la BD et du chercheur. La BD devient à proprement parler le terreau de l'intelligence d'un phénomène que l'on peut modéliser sous forme de savoir de science sociale, sur cette base même. Mais c'est bien la BD qui, dans la puissance intellectuelle de sa mise en scène et de sa mise en image, ouvre de nouvelles perspectives intellectuelles. Autrement dit, la BD n'est pas seulement au service de la mise à disposition d'un savoir préexistant, mais devient le lieu même où une approche scientifique peut se faire. Elle ne vulgarise pas le laboratoire, elle est le laboratoire. C'est alors au chercheur de sciences sociales d'assumer un renversement ou plutôt une mise en équivalence qui lui permet, dans une posture de respect de l'intelligence de la BD, de réécrire ce qu'elle dit à travers ses modalités sémiotiques propres, en un discours de sciences sociales qui va raisonner en termes d'outils conceptuels (concepts, typologie etc.).

Je voudrais poursuivre ici cette présentation en mobilisant de nouveaux travaux qui ont tous déjà été évalués en double aveugle, soit pour publication, soit comme communication à un colloque. Autrement dit, on retrouvera dans les articles listés en bibliographie en fin de présentation les éléments de cadrage théorique, de méthodologie et de bibliographie que je ne peux détailler ici-même. Cette proposition est donc, en quelque sorte, celle d'une méta-analyse transversale qui synthétise des travaux menés, publiés ou présentés par ailleurs. Il s'agit moins de revenir sur le fonds de ses travaux que de les mettre en perspective afin de montrer qu'ils renvoient tous à un geste singulier qui permet d'élaborer des postures originales et productives intellectuellement en sciences sociales à partir de la richesse cognitive de la bande dessinée. Je voudrais privilégier trois exemples.

Je voudrais poursuivre ici cette présentation en mobilisant de nouveaux travaux qui ont tous déjà été évalués en double aveugle, soit pour publication, soit comme communication à un colloque. Autrement dit, on retrouvera dans les articles listés en bibliographie en fin de présentation les éléments de cadrage théorique, de méthodologie et de bibliographie que je ne peux détailler ici-même. Cette proposition est donc, en quelque sorte, celle d'une méta-analyse transversale qui synthétise des travaux menés, publiés ou présentés par ailleurs. Il s'agit moins de revenir sur le fonds de ses travaux que de les mettre en perspective afin de montrer qu'ils renvoient tous à un geste singulier qui permet d'élaborer des postures originales et productives intellectuellement en sciences sociales à partir de la richesse cognitive de la bande dessinée. Je voudrais privilégier trois exemples.

- La bande dessinée nous offre ainsi une intelligence complexe de la communication interpersonnelle qui peut être du niveau de celle de l'école de Palo Alto. En effet, il est tout à fait remarquable que R. Goscinny et A. Uderzo aient, dans une synthèse magistrale, mis en scène les grands concepts de cette école en deux planches seulement (Robert 2021b). On pourrait penser qu'il s'agit d'une surinterprétation, pourtant tout est là, indépendamment de Palo Alto. Il est même possible de croiser l'analyse avec celle de la sémiotique narrative et discursive pour confirmer, sous l'angle du récit cette fois, que tout y est. Ce qui permet également de montrer qu'il est possible d'effectuer une analyse graphique singulière à la BD de ces deux planches qui converge pleinement avec les analyses de ces deux écoles aux concepts puissants.

- La bande dessinée propose également une intelligence subtile de la logistique (de transport physique et informationnel) qui peut aller jusqu'à marquer une contemporanéité comme chez Tintin, dont aucun album n'est sorti depuis 45 ans (depuis 1976) alors que ses aventures restent étonnement mobiles, rapides, et, en définitive, en phase avec notre époque. Comme si Hergé avait

en quelque sorte anticipé ce qui est devenu une présence massive et un usage presque excessif des différents moyens de transport dans la société (Robert 2021a). Or, cette logistique, physique ou informationnelle, devient également un véritable vecteur narratif, elle transporte littéralement l'histoire. Qui plus est-il est possible que la BD mette en scène une image de l'objet, une construction graphique de l'objet logistique qui le donne à voir comme inévitablement incomplet, comme ce que j'ai proposé d'appeler un QUO-BD –un quasi-objet bédéique (Robert 2021c).

- Enfin, la bande dessinée est interpellée par le numérique ; on a pu ainsi chercher à comprendre les formes numériques de la bande dessinée (Robert 2016) ; en ce sens, le numérique questionne la BD à partir de son régime de matérialité propre, qui permet d'offrir de nouvelles réponses, plus dynamiques, que celles que proposait la BD sous régime de matérialité papier. Ainsi, la BD papier s'inscrit-elle sur un support a priori muet auquel elle va s'attacher, par le biais de solutions sémiotiques graphiques, à rendre la parole et la possibilité de devenir une bande sonore par des bulles et tout un jeu idéographique de restitution du son. Le régime de matérialité du numérique offre une toute autre solution : celle de la sonorisation de la BD...mais, à être nouvelle, convient-elle forcément ? A partir de ce point, ne faut-il pas également essayer de comprendre comment la BD, à son tour, interroge le numérique ? Car cet espace, qui est apparemment l'espace de tous les possibles, exige peut-être, pour qu'il soit maîtrisé et non qu'il nous maîtrise, d'être volontairement limité dans ses possibilités, véritablement bridé pour se rabattre sur ce que faire de la bande dessinée veut dire (Robert 2021d). Ce qui ne signifie pas la reproduction sur numérique des planches du papier dans une version dite homothétique, ce que l'on fait sans grand apport (pensons à Iznéo), mais que la BD, à partir de sa culture papier, de son héritage, en vienne à faire des choix dans ce qu'elle accepte ou récuse du numérique. Ainsi, avec le turbomédia, par exemple, elle peut accepter de valoriser la case au détriment de la planche, une case très dynamique qui est elle-même transgressée par des éléments graphiques plus petits (bulles, sons etc.) que le système manipule tout en restant dans une gestion graphique des questions de fond : le mouvement ne devient pas celui de l'animation, ni la sonorisation. En même temps le mode de fonctionnement narratif n'est plus tout à fait le même : la 1<sup>o</sup> case peut être suivie de la 4<sup>o</sup>, puis par la 2<sup>o</sup> et la 3<sup>o</sup> avant de former un espace-écran. Où, donc, la BD nous offre un exemple intéressant d'une veille technique dont l'intelligence narrative bride le numérique par ses choix, sans le renier pour autant ni le réduire à un support passif.

Ces trois exemples montrent qu'il est possible, à condition d'être à l'écoute de manière fine de ce que fait et dit la BD, de s'appuyer sur la BD pour penser autrement ou de manière plus efficace des questions qui sont abordées par des théories existantes ou émergentes. Dans le premier cas, il s'agit moins de montrer que la BD illustre la théorie, que l'équivalence discursive entre ce que dit la théorie et ce que met en scène la BD sur un mode narratif (mais modélisé par la BD elle-même<sup>1</sup>). Dans le deuxième cas, il s'agit de montrer que la BD possède, en soi, une théorie pratique de la logistique physique et informationnelle étonnamment moderne, qui anticipe des approches théoriques ultérieures qui restent encore d'avant-garde aujourd'hui. Enfin, le troisième cas souligne l'aptitude de la BD à interpeller et, parfois, à utiliser le numérique en le bridant : elle se révèle alors un excellent exemple d'une saine réappropriation du numérique, par des choix qui le mettent à son service.

Bref, j'espère pouvoir montrer, à nouveau, que la BD n'est pas seulement –ce qui est déjà très bien en soi- un outil de vulgarisation ou de pédagogie, mais le lieu même où s'élabore une vision, une pensée, une intelligence des choses que les sciences sociales gagnent, à mon sens, à écouter avec humilité, car il est extrêmement riche.

---

<sup>1</sup> Sur la BD comme outil de modélisation Cf. Robert 2018.

## Bibliographie

- Robert, Pascal. (2018). *La bande dessinée, une intelligence subversive*. Presses de l'Enssib.
- Robert, Pascal. (2016). *Bande dessinée et numérique*, Cnrs éditions, Collection les Essentiels, 2016.
- Robert, Pascal. (2021). « Les aventures de Tintin : une affaire de logistique », *Tintin au XXI<sup>e</sup>s*, Editions Georg.
- Robert, Pascal. (2021 b). « Elle te plait pas ma sœur ? Astérix, Palo Alto et A. J. Greimas, ou l'intelligence synthétique de la bande dessinée », *Communication et Langages* n°207.
- Robert, Pascal. (2021 c). « La voiture rouge ou l'essence de la bande dessinée », *Sociétés et représentations*, Editions de La Sorbonne, n°51.
- Robert, Pascal. (2021 d). « La bande dessinée met le Turbo... bande dessinée, régime de matérialité papier et régime de matérialité numérique. » *Formes narratives et supports médiatiques transferts, reconfigurations et transition numérique dans la bande dessinée*, Université de Lausanne 21-23 octobre 2021.