

Approche artistique et écriture de Scénario d'une Bande dessinée (Bd)

Stéphane Grès

Enseignant-Chercheur (CNAM/UTC)

100, Rue Claude Decaen

75012 PARIS

s.gres@magic.fr



Résumé

L'objet de cette contribution est d'aborder le thème de l'évolution sous un angle « créatif et artistique » à travers un projet de conception de scénario d'une Bande dessinée de Science-fiction sur le thème de l'évolution. A la source se trouve l'idée de montrer l'évolution comme une sorte de processus s'inscrivant (pour le lecteur-auteur / l'auteur-lecteur) entre (au moins) trois pôles rendus visible et explicite : l'homme, la nature et la technologie. Le récit est construit de manière à faire sens autour du thème à l'aide d'une sémiotique particulière (image, couleurs, texte, composition narrative). Notre présupposé de construction est que l'évolution nous agit (et/ou agit), nous interpelle en tant qu'être humain en développement continu. Notre tentative vise à faire re-connaître ces changements d'états individuels et collectifs dans une série de rapports permanents/changeant au cours du récit. Il s'agit d'une approche avant tout intuitive, cherchant à montrer comment le scénariste amateur combine des éléments pour construire du sens, et propose un chemin vers la compréhension d'une certaine vision éthique de l'évolution (re-connaissance du rapport co-constitutif entre le un et le plusieurs). Nous chercherons à montrer la structure sous jacente du scénario qui est fondée sur une approche systémique et holistique.

Mots clés

Evolution, création de scénario, Bd, systémique, homme, nature et technologie, esprit

Abstract

This paper tackles the topic of the Life evolution process with a creative and artistic angle. It presents a scenario of a Science fiction comics. the idea is to show "Evolution" like a process (for the reader-author/the author-reader) deployed between (at least) three poles made visible and explicit: Man, nature and technology. The story is built to make sense around the topic, using a particular semiotics language (image, colours, text, narrative composition). Our presupposed of construction, is that evolution acts us, challenges us as human being in continuous development. Our aim is to make recognisable these changes of individual and collective states during the story. It is an intuitive approach. We will show how the scenarist combines elements to build a path toward the comprehension of an ethical vision of evolution (recognition of the Co-constitutive relationship between unity and diversity). We will show the structure of the scenario, which is founded, on a systemic and holistic approach.

Keyword

Evolution, design of scenario, comics, systemic, Man, nature and technologies, mind

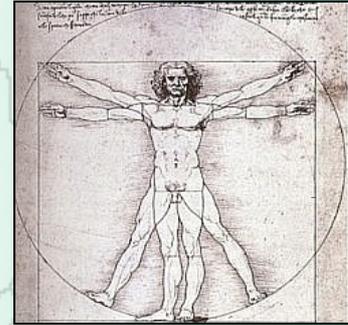
1. Préambule

Nous avons intégré quelques dessins et illustrations pour rendre signe du cheminement de pensée suivi (en particulier des images qui nous ont inspirées). Cet article est en effet le prolongement d'une réflexion initialisée en 2002 sous le titre « *Evolution d'un Bd sur l'évolution* ». Notre communication concerne le processus de conception d'une Bd¹ sur le thème de l'évolution de l'homme dans son environnement. Il s'agit d'une approche intuitive voire naïve réalisée par un auteur avant tout amateur². A l'origine de ce projet : **Un désir interne d'exprimer une idée.**

« *La vraie nature de l'esprit, qui est d'être une idée, et l'idée de quelque chose...du vrai rapport avec le corps, qui est précisément l'objet de cette idée* »[1].

(Motifs géométriques) ○ □ △ ●

Figure 1 : *L'homme de Vitruve (env. 1490), Léonard de Vinci (Italie)*



Mais au-delà de ce désir interne, si l'on observe l'objet Bd en soi, il n'est ni un livre, ni un film et **il n'existe que par et pour un ensemble de lecteurs** dont la propriété est qu'ils ne sont pour l'instant **ni classés, ni catégorisés** autrement que par ordre alphabétique (par Auteur). La Bd est aujourd'hui qualifiée de média populaire et elle est peu reconnue par le système médiatique en place. Pour illustrer cette non-reconnaissance, nous pouvons remarquer que le « **temps médiatique** » consacré à cet Art n'est pas en rapport avec le nombre de lecteurs. (Un indice visible ou extérieur c'est par exemple : L'évaluation du nombre de lecteurs mis en rapport avec le temps dédié à cette forme d'expression sur l'espace audiovisuel actuel).

Ces éléments externes ont renforcés mon désir interne du fait que l'impulsion créatrice [2] allait pouvoir garder une **expression relativement libre en structure et en contenu** par rapport à d'autres médias.

*

2. Le thème de l'évolution

Dans un premier temps (Un premier pas ?), le thème choisi visait à traiter de la question suivante : Qu'est ce que l'évolution ? mais dans un second pas avec (après) **ré-flexion**, l'auteur amateur a trouvé plus adéquat de proposer à son lecteur un parcours activant chez lui (en lui) et par lui une reconnaissance d'un processus de transformation qui l'anime...



Figure n°2 : *Sculpture des pieds du Bouddha à Bodh-gayâ (Inde du Nord)*

¹ Bd=Bande dessinée

² Dictionnaire Trésor de la langue Française (env.1600) : Amateur = "Celui qui a de l'amour (pour)" : Par la puissance au prothoplasmateur, Seul, sans pareil, d'umain genre *Amateur*, Au trosne assis d'excellence éternelle (LA VIGNE, *Honn. dames H.*, c.1500, 101).

L'idée est que **l'évolution est un processus qui nous anime, qui relie des éléments, des êtres entre eux (*)** dans une dualité-stabilité, un changement impliquant des niveaux d'organisations reconnus (comme étant) de plus en plus complexes



Le troisième pas à faire reconnaître au lecteur repose sur l'espace ou les phénomènes se reproduisent en permanence. Le projet de l'auteur est bien de faire reconnaître le lien indéfinissable entre le Un (l'esprit-non-composé) et le plusieurs (corps-composé). Lien qui est 1 entre au moins deux, et un non-entre deux...(7-1-dicible).

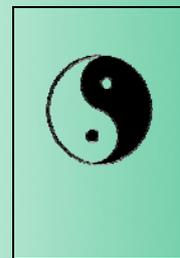


Figure n°3 : Symbole Ying-Yang (Chine ancienne)

Reconnaître cet entre (qui n'en est (peut être) pas un) est une entreprise fort délicate qui repose sur une série d'indices que le lecteur recompose lui-même pour créer du sens [3]. Pour concrétiser cette idée, la rendre plus visible par le lecteur, l'auteur a simplement posé **qu'il existe a-priori, un processus de la vie** qui fabrique au cours du récit (...un chemin) du plus ou du moins Humain. Il s'agit donc **d'un récit orienté par une intention** ou d'une histoire qui va dans le sens de plus d'Humanité (Processus d'Homínisation / Ethique) [4]. Créer ou faire émerger un sens orienté dans l'interaction auteur/lecteur est bien l'objet de ce récit (un cheminement pour accueillir l'idée et l'esprit de l'idée...).

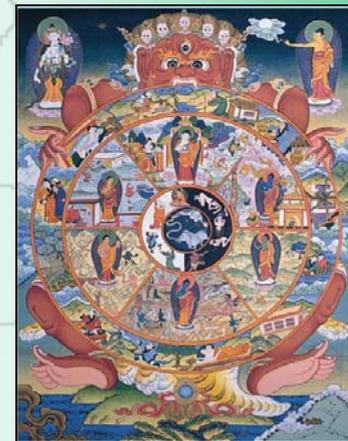


Figure n°4 : La roue de la vie (Tibet)

* *

3. A la source de l'idée transmissible de l'évolution

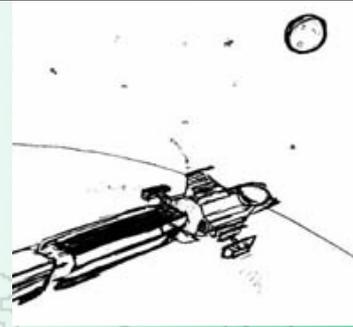
Plus concrètement, à la source se trouve l'idée de montrer « l'évolution » comme un processus s'inscrivant (pour le lecteur-auteur / l'auteur-lecteur) entre (au moins) trois pôles rendus visible et explicite : **l'Homme, la Nature et la Technologie**. Le choix de ces trois grandes catégories a été réalisé en raison de leurs aspects reconnaissables à notre époque par le plus grand nombre (du plus jeune au plus vieux et réciproquement).



La nature

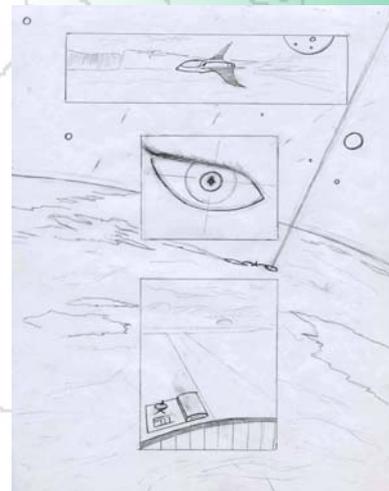
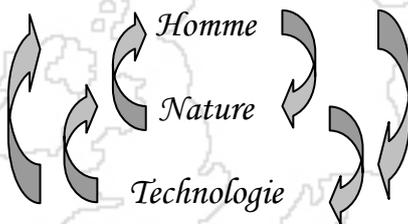


L'Homme



La technologie

Pour être transmissible, le récit cherche à traduire les passages entre l'homme, la nature et la technologie. Une série de transitions est rendue visible par des formes dessinées qui cherchent à *traduire le lien qui est aussi un échange...*



Avant le passage à la planche à dessin (un micro-monde à 2 dimensions), beaucoup de directions différentes ont été explorées, à l'image du vivant qui teste des formes en couplage avec l'environnement [5]. D'emblée, il semblait nécessaire d'observer **l'évolution des visions du monde dans différentes disciplines de l'art et de la science** pour stabiliser et incarner le scénario.



L'idée de mettre en perspective ces différentes visions a très vite généré une quantité d'information qui **devenait inutilisable pratiquement étant donné la finitude du support [6] et il a été nécessaire d'opérer une simplification** (ou un sacrifice) **en oubliant** plus ou moins consciemment (...ça, le je ne le sais pas) beaucoup d'aspects de l'évolution des idées de l'humain sur différents plans au cours de l'histoire.

Ce qui reste se pose comme **une sorte de mythe** [7], un (grand) récit qui comporte le lieu d'où l'on vient, les comportements à adopter en référence à un personnage mythique fondateur. Celui-ci permet à chacun de se positionner lorsque se déroule un conflit ou une situation imprévue.

Le récit donne **des indices pour reconnaître un mouvement d'ensemble** qui se déploie au travers d'un environnement, d'une forme de vie et de situations. Celui-ci existe aussi entre les aspects humains, techniques et topologique. Le mythe identifie, nomme et représente des émotions pour dire quelque chose sur nous même, il fait sentir un mouvement dans une sorte de dualité.



4. La conception du scénario

Nous allons montrer seulement quelques aspects du processus de conception du scénario. Le mode d'expression passe par la forme du dessin, la couleur, les objets choisis, les angles de vues. Le processus de l'évolution se déploie au fur et à mesure du récit au travers d'une série d'événement indices. Ceux-ci sont rendus visibles à l'aide d'échos, de reflets, à l'image de la lumière du soleil, qui donne à voir à nos yeux la Lune de nuit. Bien que la conception tienne plutôt de la recette de cuisine, il est néanmoins possible de déceler **quelques notions et attracteurs [7] et des axes autour desquels l'histoire se déploie.**

Les notions

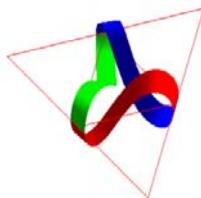
A l'origine d'une notion, se trouve une intention. Elle va s'inscrire dans une forme de vie, puis dans un organe qui va lui-même être à la source d'une transformation de l'environnement. Celui-ci sera le théâtre d'autres possibilités de penser, d'agir.

| <i>Perception - Organe et processus</i> | <i>Les Trois « Espèces »</i> | <i>Les espèces dans leurs environnements</i> |
|--|--|--|
| <i>L'œil</i> <i>La main</i> <i>L'oreille</i> <i>L'odorat</i> <i>La cognition</i> | <i>L'Homme</i> <i>La nature</i> <i>La technologie</i> <i>Les hybrides</i> | <i>L'eau</i> <i>La terre</i> <i>L'air</i> <i>L'espace</i> |

Les attracteurs

Ils sont des puits ou des sommets, agrégeant ou désagrégeant la matière visible. Ce qui nous porte, c'est de montrer que **l'interdépendance est au centre du processus de la vie**. Une autre idée sous jacente : comprendre la relation entre la réalité ultime (ou absolue) et la réalité du point de vue des phénomènes perceptibles à notre échelle.

Le processus causal
Une cause génère un effet, c'est à dire un événement à telle étape/moment du récit (rythmes)
La trame est le développement de l'intrigue à travers un jeu de personnages



Les événements
Ils révèlent les passages, les cycles de transformation sur différents plans (perception, espèces et environnement) et le déploiement de l'histoire

Les axes

Le récit se déploie autour des axes, mais ce ne sont pas des axes au sens mécanique...ils peuvent ne pas être une ligne droite, ils sont des portes, des fils-guide qui forment le tissu d'une certaine réalité à apercevoir.

- Un axe perceptif médié, par exemple la créature homme voit la terre au travers d'un satellite. Ou l'aigle voit la nature du sommet d'une montagne.
- Un axe transformation ou cycle qui montre par exemple la transformation de l'eau (glace, neige, eau,...). Cet axe porte aussi des indices de mouvements entre ordre et désordre.
- Un axe d'échelle pouvant se déployer du micro au macro au travers des environnements (spatiaux interne ou externe) ou des espèces, par exemple de l'insecte à l'éléphant.



Conclusion...provisoire

Les objets et les situations sont porteurs de signification, mais le guide reste le parcours à épreuves. Celles-ci marquent les transitions, des seuils de conscience à franchir. Il semble nécessaire d'exprimer une sorte de rythme [9],...une combinaison très subtile d'éléments.....Du côté de l'auteur, il est bien question d'un dosage tout comme un peintre qui combine ses couleurs...il s'agit dans un premier mouvement du temps (humain...subjectif) propre, de sensations et d'émotions corporelles à accueillir et à laisser s'exprimer librement.



Bibliographie

- [1] Gilles Deleuze. *Spinoza. Philosophie pratique*, Éditions de Minuit, Paris, 1981
- [2] Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Folio essais, 1995
- [3] Christine Hardy. *Networks of meaning: A bridge between mind and matter*, Westport, CT: Praeger. 1998
- [4] Kalou Rimpoché, *Le Dharma*, Edition Kunchab, 199X
- [5] Charles Lenay, *Darwin*, Edition belles lettres
- [6] Bruno Bachimont, *Herméneutique matérielle et artéfacture : des machines qui pensent aux machines qui donnent à penser*. Thèse CREA/Polytechnique ,1996
- [7] Jean-Claude Carrière, *Récits mythiques*, CD audio : L'histoire racontée de vive voix
- [8] James Gleick, *La Théorie du chaos : Vers une nouvelle science*, Paris, Flammarion, 1991
- [9] A. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole II : La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1964