

Prologue

Le génie du médium



Genius loci, le génie du lieu. Tel était le nom que les Romains donnaient aux créatures surnaturelles qui protégeaient certains sites sacrés. Il y avait des génies des sources, des clairières, des carrefours, etc. Chacun s'incarnait de façon particulière, possédant des attributs distincts, des pouvoirs spécifiques : le génie du lieu, esprit local, se devait d'être à l'image du terrain qu'il avait pour mission de garder. Il était l'émanation de son lieu et donc aussi un peu, son reflet.

Il y a beau temps que les créatures surnaturelles – lutins, djinns ou démons – ont déserté notre réalité. Pour autant, l'idée d'un génie du lieu s'est conservée, en se laïcisant pourrait-on dire, en s'esthétisant. Et l'art continue pour une part de maintenir cet héritage immémorial. Le génie du lieu renvoie à présent à l'atmosphère très spéciale qui parfois s'échappe de certains endroits, et que l'artiste sensible tentera de rendre. Ce ne seront plus les légendes et les offrandes qui prouveront la présence de ces *geni loci*, mais les œuvres d'art qui s'évertueront à ménager un espace d'apparition pour l'ambiance si subtile de ces endroits. L'art des jardins est une façon d'aménager un lieu pour exhumer son génie propre ; la peinture de paysages ambitionne de le magnifier en saisissant son image ; le *Land Art* crée des œuvres qui restituent le mystère du lieu dans lequel elles s'installent, en lui donnant forme, en retrouvant la forme archaïque qui ne demandait qu'à sourdre. Le génie du lieu n'est plus personnifié ni magique, mais il reste comme effet de présence, comme aura – et c'est aujourd'hui l'artiste qui travaille à l'invoquer dans et à travers ses œuvres.

Ne pourrait-on imaginer sur ce modèle, l'existence de *génies des médiums* ? Et d'abord, qu'entendre par « médium » ? En quelques mots pour fixer les esprits, disons que le médium qualifie un ensemble de matériaux et de techniques de travail associées, par lequel un message artistique arrive à prendre corps dans une œuvre. Le médium est la partie immergée, amont, de l'art tel qu'il est reçu par le regardeur. La peinture a son médium, comme la sculpture ou la littérature. Du moins, si nous n'y regardons pas de trop près, car les frontières des médiums ont tendance à se brouiller comme les arts à s'effranger et les techniques à s'hybrider...

Genius médii qualifierait alors l'ensemble des qualités et des limitations qui caractérise le médium d'un art, à la fois gardien de sa définition et réserve pour son expansion. Et l'œuvre d'art pourrait alors être considérée comme un moyen pour le génie du médium de se révéler au regardeur. Toute l'histoire de l'art moderne se retrouve ici, depuis la peinture épurée

du primat de son sujet, jusqu'au déferlement des avant-gardes et de leurs programmes-manifestes. Des œuvres qui ont eu à cœur non pas d'évoquer leur art (d'en parler), mais d'invoquer leur génie spécifique (de le démontrer).

In-voquer le génie du médium dans son œuvre. Deux écueils doivent être débusqués dans la formule pour éviter toute méprise. D'abord, il ne faudrait pas voir là une réduction du geste de l'artiste à une suite d'expérimentations matériologiques ou formelles, simples exercices de style. Il s'agira bien plutôt d'interroger les ressources de son médium dans le cadre d'une production de sens. Selon cette conception artistique, l'œuvre doit réaliser cette suture miraculeuse entre deux enjeux distincts : tenue de dire quelque chose du monde ou de l'homme, elle est aussi attendue comme exemplification ou monstration de son médium. Ensuite, embûche symétrique, il ne faudrait pas lire cela comme une entreprise théorique visant à fixer l'intension d'un médium, lui donner une définition (entreprise vaine ridiculisée par le modernisme) – mais bien plutôt le concevoir comme une approche essentiellement pratique et créatrice, cherchant à accroître l'extension de son médium, à ajouter de nouvelles variétés à son domaine (quitte à le faire exploser). In-voquer le génie du médium dans son œuvre, c'est donc tenter de créer une œuvre pleine (de sens) et une œuvre géniale (auto-transparaissante). *Tristram Shandy* de Sterne, *La Maison de feuilles* de Danielewski, Godard, Pirandello, *Persona* de Bergman, Turner, *Le Pierrot lunaire* de Schoenberg, *Les Aventures* de Ligeti, *Le Clavier bien tempéré* de Bach, *La Cage* de Vaughn-James : voilà quelques titres qui étayeraient cette conception de l'art.

Et dire d'une œuvre qu'elle est « géniale » – si on accepte de sauver, voire de donner une dignité esthétique à un adjectif devenu imbécile par son usage répété et mass-médiatique – ce n'est pas dire que son auteur est un génie (qui oserait encore accepter pareils lauriers?), mais seulement dire qu'il a réussi, *in opere*, à donner forme et corps au génie de son médium, en lui aménageant un lieu d'apparition et d'expression.

Et du génie à la BD, il y a loin... ou bien il n'y a qu'un pas.

« Fort de ma technique, à partir des ressources propres de mon médium, quelle histoire puis-je raconter qui tirerait son âme et déroulerait son fil grâce aux capacités spécifiques de cet art, et tel qu'aucun autre ne saurait seulement en donner une idée ? » – Voilà la question que pose chaque album de Marc-Antoine Mathieu. Inventer une histoire intraduisible, c'est-à-dire intransférable dans tout autre médium tant elle y perdrait, tant elle s'y perdrait, tant sa magie s'y gâcherait. Proposer au lecteur une expérience qu'il ne pourrait rencontrer nulle part ailleurs, ou tellement appauvrie que son plaisir s'y gâterait. Faire une œuvre d'invocation, dans laquelle le génie de la BD s'inviterait.



[0] Le Processus (1993), page 43.

Prima facie, Mathieu se présente comme un formaliste, et des plus pointus. Il sait venir chahuter chaque élément constitutif de son médium pour en interroger la pertinence, la validité, la nécessité. « Voyons si en refusant tel présupposé, quelque chose de neuf ne va pas advenir ? une nouvelle dimension ne va pas apparaître ? ». Le formalisme est un art de la déconstruction, et il concerne la BD tout aussi bien. Qu'est-ce qu'un album de bande dessinée ? Une suite de cases dessinées, enchaînées de gauche à droite, sur des pages de papier, réunies au sein d'un livre qui se parcourt dans le même sens, et reliées par une couverture qui en forme l'écrin protecteur. Le formaliste remettra tout en question : pourquoi des cases ? pourquoi cet enchaînement ? pourquoi ce sens de lecture ? La fidélité de Mathieu au *papier*, support classique de son médium, indique son axe de travail et le point autour duquel tout s'organise : pourquoi une planche dessinée ? pourquoi une page de papier ? pourquoi une couverture ? pourquoi un livre ? pourquoi

des couleurs ?... Et si... Et si subitement l'un de ces éléments faillait ? Et si, tout à trac, on remettait en cause une convention aujourd'hui invisible à force d'évidence, mais qui n'en est pas moins contingente ? Et si on réinventait le médium ? Ou plutôt : et si on découvrait une nouvelle dimension créative du médium en le libérant d'une contrainte ? D'ailleurs, une telle libération sera bien plus astreignante que son acceptation inconsciente. La liberté s'endosse, ou plutôt la révolte s'assume. Chaque remise en cause est une reprise sur le métier. Il faudra créer, en dénonçant tel déterminisme arbitraire. Mieux : il faudra inventer une histoire en exploitant telle faille du médium [IMAGE 0].

Car Mathieu est un conteur. Il n'oublie pas que l'art de la BD est aussi un art de la narration. Et les expériences formalistes ne peuvent s'en dispenser. Elles doivent au contraire la relancer. Les contraintes formelles deviendront des moteurs de l'histoire qui se jouera dans l'espace tout à fait unique que l'objet édité ouvre. Quand Perec écrit *La Disparition*, il n'accouche pas seulement d'une formidable prouesse technique ; il raconte l'histoire d'une disparition, et précisément de la disparition de cela même qui a disparu dans son arsenal scripturaire. Alors, quand Mathieu dessine une bande dessinée à double sens, il ne peut le faire qu'en écrivant une histoire sur le sens et le double ; quand il introduit, en apothéose, quelques touches de couleurs sur une planche dessinée, il provoque au sein de son petit monde noir et blanc une apocalypse qui dessille les yeux de ses personnages ; etc. Le formalisme est prouesse sans âme s'il se désintéresse de tout message, il n'est qu'un tour de force. Il devient au contraire geste nécessaire s'il active son message ; alors il force l'étonnement. C'est parce que la BD sait faire cela qu'elle est un art. C'est parce que certains de ses artisans la hissent à ces hauteurs qu'ils sont des artistes.

Mathieu se révèle un inventeur d'univers. Au fil de ses albums, il bâtit une œuvre. Au gré des aventures de son principal héros, Acquefacques, il explore des pans nouveaux du monde qui est le sien – et inextricablement, les exploitations de son médium sont les explorations du monde qu'il façonne, qu'il contient, et qu'il invente à tout coup. Un petit monde sous notre loupe, perturbé comme il se doit par notre observation, et qui se reconforme par l'intrusion de son demiurge. L'auteur, tout puissant, en tordant son outil de travail, a introduit une fracture au creux même de l'univers qui en procède. Une terre unique et sans pareil : dans cet univers, il n'y a pas de ciel et il n'y a pas de couleurs ; dans ces vies, il n'y a pas de femmes et il n'y a pas d'affects ; dans cette société, il n'y a pas de loisirs et il n'y a pas de liens ; dans cette physique, il y a une méta-logique, des mots et des possibles. C'est en cela qu'on ne peut sans doute pas parler d'un monde qui s'ouvrirait devant

nous : il nous est par trop étranger, il est trop éloigné de nos désirs et de nos expériences communes. Ce serait plutôt un para-monde qui se construit par blocs-albums, non pas copie ou simulacre de notre réalité, mais supplément, utopie, trouvant sa place à côté, ailleurs.

Et quand il délaisse son prisonnier des rêves, à quoi s'attaque-t-il ? A Dieu lui-même, à l'art de peindre, de dessiner ou d'exposer, au trajet de la lumière ! La quête de sens se poursuit ici sur d'autres terres qui sont chaque fois ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait autres. Le rêve obsédant est pénétrant : il s'immisce dans chaque projet, il déroule comme une trame unique et qui sert de marqueur, de marque de fabrique. Mathieu ? C'est celui qui enferme des rêves noir et blanc, vastes points d'interrogations philosophiques, dans des pages dessinées et parfois déchiquetées. Ou bien c'est celui qui ouvre des possibles en accueillant des altérations de son médium pour en faire les aberrations de son univers onirique...

Qu'est-ce qu'une histoire ? Qu'est-ce qu'une bonne histoire ? Qu'est-ce qu'une bonne histoire de BD ? A ceux qui tiennent à y trouver les éléments les plus banals (dessins fouillés, couleurs léchées, scénario avec rebondissements et chute, héros empathiques vivant des aventures quotidiennes ou hautes en couleur), Mathieu n'a rien à dire. Il ne pourra que décevoir. Peut-être lui reconnaîtra-t-on une originalité, une idée inédite, une petite forme. Pour ceux dont la sensibilité a été passée au crible du théâtre de l'absurde, du nouveau roman, de l'oulipopo, du modernisme, de la psychanalyse et de la *French Theory*, de Gödel et d'Heisenberg, de Franz Kafka et de Gilbert Garcin – pour ceux-là, il y a dans le travail de Mathieu une pensée à l'œuvre. Une façon personnelle, dans un médium qui n'y est pas habitué, de penser les mondes et les mots, les lois physiques et la logique, les architectures et les logomachies, l'espace et la causalité. Un moyen pour venir réinterroger notre réel et nos certitudes kanto-newtoniennes. Une grande forme.