Zeitschrift: Genava : revue d'histoire de l'art et d'archéologie

Herausgeber: Musée d'art et d'histoire de Genève

Band: 32 (1984)

Artikel: Histoire de Monsieur Cryptogame (1845) : une bande dessinée de Rodolphe Töpffer pour le grand public

Autor: Kunzle, David

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-728677

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 01.10.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Histoire de Monsieur Cryptogame (1845): une bande dessinée de Rodolphe Töpffer pour le grand public

Par David Kunzle

Redécouvrir Rodolphe Töpffer en tant qu'artiste est important à double titre: il est, d'une part, le père de la bande dessinée moderne et, par là même, le précurseur de l'art cinématographique, et, d'autre part, le premier théoricien du griffonnage et d'un nouveau système de physiognomonie [1]. Ces deux aspects justifieraient à eux seuls l'examen des histoires caricaturales de Töpffer et tout spécialement de la plus connue, l'*Histoire de Monsieur Cryptogame*. De plus, l'étude de la genèse de cet ouvrage en particulier met en évidence deux articulations centrales pour l'histoire du journal illustré et de l'imprimerie en général durant le dix-neuvième siècle: le passage du dessin original à sa version imprimée et l'utilisation de deux procédés nouveaux et distincts, la lithographie et la gravure sur bois, qui impliquaient des styles, des attitudes et des audiences différents.

Les « romans en estampes » de Töpffer, selon sa propre désignation, sont, en général, passés par trois étapes successives. Tout d'abord ils ont été conçus et rapidement griffonnés comme un amusement pour les élèves de son école genevoise. Plus tard, quelque peu remaniés pour le public, ils ont paru sous la forme d'éditions à petits tirages relativement chers, selon la méthode de « l'autographie » propre à l'artiste. Dans une troisième étape, ils furent copiés maladroitement et sans autorisation dans d'autres pays (en France, en Angleterre et aux Etats-Unis) pour une plus large audience, en utilisant soit la lithographie traditionnelle soit la xylographie. *Monsieur Cryptogame*, parmi toutes les histoires en images de Töpffer, fut l'objet d'une série de transformations particulièrement complexes, essentiellement dues à la décision prise par l'artiste à l'extrême fin de sa vie d'autoriser une version gravée sur bois avant d'en avoir achevé lui-même une version lithographique.

Notre étude donne le compte rendu des négociations — basé pour une grande part sur une correspondance inédite conservée à la Bibliothèque publique et universitaire de Genève — entre Töpffer, son éditeur Dubochet et son interprète Cham [2], qui montre avec quel zèle, mais sans succès, Töpffer tenta de préserver l'originalité de son trait malgré les exigences irréductibles de la gravure sur bois. Il nous apparaît cependant que ces contraintes étaient dues non pas tant à la technique utilisée qu'à la conception qu'avait Cham de son audience: ce n'était sans doute ni son incapacité à copier fidèlement sur bois le trait de Töpffer ni l'inaptitude des graveurs à tailler exactement son propre trait dans le bois, mais bien plutôt l'idée que Cham se faisait d'un public accoutumé à son propre style, qui provoquèrent l'émoussement du trait délicat de Töpffer et la vulgarisation de son humour. L'artiste genevois, qui dédaignait en général la copie, interdit donc à Cham de le copier exactement, tout en lui donnant constamment des directives contradictoires par rapport à sa liberté d'improviser, dans le dessein de préserver à tout prix une certaine spontanéité qui, en réalité, était le propre de Töpffer et non de Cham. Le moment choisi pour cette collaboration n'était guère propice car Cham, après avoir été au début de sa carrière un imitateur fervent de Töpffer, venait d'abandonner ce style linéaire et sec, peu adapté à l'illustration sur bois, pour élaborer des procédés originaux: l'un était particulièrement bien adapté à la gravure sur bois et l'autre, dérivé de Daumier, à la lithographie. Paradoxalement, Töpffer, qui avait tenu à choisir Cham, eut été mieux servi par un artiste à la tâche qui se serait contenté de copier avec exactitude, sans interprétation aucune. Cham blâmait les graveurs, leur imputant la responsabilité de l'échec (relatif) alors que c'était bien lui qui avait établi les règles fondamentales de la transposition.

Cryptogame fut lancé grâce à *L'Illustration*, le premier magazine français d'actualité totalement illustré, s'adressant à un large public, essentiellement familial et bourgeois qui, composé de 20.000 lecteurs, était cinquante fois plus grand que celui touché par Töpffer avec ses albums édités d'une manière indépendante.

La version de *Cryptogame* publiée dans *L'Illustration* peut dans un premier temps être considérée comme une vulgarisation de l'œuvre de Töpffer, où l'ironie délicate du trait et de l'idée est rendue dans un dialecte populaire propre au grand public. Mais il est également possible de regarder à l'inverse le graphisme de Töpffer comme informel, rustique ou provincial, typiquement genevois, une sorte de patois que *L'Illustration* a voulu transformer, généraliser, pour le rendre plus sonore, plus urbain, plus correct, au sens parisien du terme, le destinant à un public plus vaste et plus cosmopolite. L'élocution spontanée, rapide et bavarde des croquis originaux était préservée en grande partie dans l'utilisation de la méthode autographique qui permettait à Töpffer d'écrire les légendes de la même manière que les dessins, à la main. Le style propre aux croquis, transposé en gravure sur bois, fut systématisé: soumis à un dessin plus solide, plus forma-

lisé, permettant une reproduction presque infinie et donc une très large diffusion. Ce qui signifiait aussi qu'il fallait prendre moins de risques: l'éditeur soumit *Cryptogame* à une censure légère, mais significative. Les abonnés d'un journal, découvrant par hasard cette étrange histoire, devaient être traités différemment que s'ils l'avaient achetée délibérément en album. Avec l'accroissement du public s'amplifiait le caractère imprévisible des réactions des lecteurs, qui étaient susceptibles soit d'indifférence, soit d'excessive sensibilité aux impropriétés éventuelles du récit. Sachant que la séduction de ses dessins venait d'un genre particulier d'humour, Töpffer préfaçait ses albums comiques ainsi: « Va, petit livre et choisis ton monde... ». Mais l'insertion dans un journal populaire ne permettait guère ce choix.

Ce n'était pas simplement une transition de l'informel au formel, du privé au public, mais aussi de la province à la métropole: Töpffer lui-même constatait que « nous les Provinciaux », à Genève, n'avons encore jamais vu un bois original à graver. Cette technique d'impression appartenant à l'ère industrielle était aussi inconnue à Genève en 1845 que le chemin de fer — ce nouveau moyen de transport qui d'ailleurs favorisait la diffusion des imprimés. La Suisse ne possédait pas de journaux illustrés comme l'Angleterre, la France ou l'Allemagne. L'Angleterre, la première, eut l'idée d'incorporer des dessins dans ses journaux à large audience: le *Punch* avait été lancé en 1841; il fut rapidement suivi par l'*Illustrated London News*. A Paris, *L'Illustration*, fondée au début de l'année 1843, alliait les dessins d'actualité de l'*Illustrated London News* aux croquis humoristiques du *Punch*. Le magazine français fut rapidement suivi, en juillet 1843, par l'*Illustrirte Zeitung* de Leipzig. *L'Illustration* connut un succès immédiat, dont les principales raisons ont déjà été étudiées ainsi que le rôle idéologique que joua ce nouveau genre de journal comme pilier de la bourgeoisie montante [3]. L'alliance de caricatures et de dessins d'actualité dans les années quarante constitua un grand attrait populaire et correspondait à un désir d'inclure les classes inférieures — y compris les enfants — plutôt exclus par la suite. La collaboration de Töpffer à ce magazine en 1845 est significative de cette tendance popularisante des premières années du journal; après la révolution de 1848, la caricature, comme rubrique régulière, de même que l'iconographie des classes ouvrières, furent peu à peu abandonnées par *L'Illustration* au profit de la consolidation de la bourgeoisie dans sa respectabilité.

Mais deux options fondamentales font de *Cryptogame* une caricature d'un genre original: d'une part sa forme libre, absurde et relativement indépendante de l'actualité sur laquelle *L'Illustration* insistait d'ordinaire tout particulièrement dans ses caricatures, d'autre part sa forme de « roman feuilleton illustré » dont les épisodes, répartis sur onze semaines, se suivent presque sans interruption. La disposition des caricatures pour laquelle Cham lui-même venait récemment de faire œuvre de pionnier et qui fut immédiatement adoptée par *L'Illustration* et d'autres journaux illustrés parisiens était très différente: il s'agissait d'une variété de dessins humoristiques autour d'un thème d'actualité commun. En raison de ces deux particularités, soit l'absurdité sans relation directe avec l'actualité et la narration en série, l'exemple de *Cryptogame* était difficile à répéter; seul Töpffer aurait pu le faire s'il n'était mort peu après. *Cryptogame* fut non seulement la première bande dessinée à atteindre le grand public, mais elle fut aussi la première à établir une continuité narrative d'épisode en épisode, avec un seul héros et sur un thème unique, pratique caractéristique du XXe siècle plutôt que du XIXe siècle.

Il convient de noter, brièvement, d'autres transformations importantes de *Cryptogame*: son passage de feuilleton de journal en album indépendant, en utilisant les mêmes gravures sur bois — qui servirent aussi aux éditions anglaises et américaines —, et la tentative avortée de Töpffer de retrouver l'intégrité de ses dessins en les lithographiant lui-même. Nous omettons volontairement l'histoire de *Cryptogame* après la mort de Töpffer, sa traduction dans plusieurs langues européennes, sa publication sous la forme de livre pour enfants où il atteignit le rang des classiques, en particulier aux Pays-Bas.

En 1844, Rodolphe Töpffer (1799-1846) n'était plus seulement directeur d'un lycée pour garçons à Genève, ni un simple professeur à l'Académie de cette ville. Ces fonctions lui permettaient certes de vivre; mais, depuis que, en 1841, l'illustre Sainte-Beuve l'avait présenté au monde francophone, il était connu comme écrivain de romans sentimentaux et de récits de voyage. Sa réputation secondaire, comme caricaturiste, avait toujours été un peu sujette à caution et en quelque sorte en conflit avec ses autres rôles. Ses premiers «romans en estampes», esquissés vers 1830, inspirèrent l'enthousiasme de ses amis intimes genevois et suscitèrent l'admiration de Goethe et de son cercle de Weimar, dont les opinions furent connues du public choisi qui lisait *Kunst und Alterthum* (1832). Mais il était difficile pour Töpffer d'associer son nom de pédagogue réputé et de moraliste littéraire à ces « folies » comme il les appelait, et ce ne fut que plusieurs années plus tard qu'il se décida à publier, sous un pseudo-anonymat, ses albums parus successivement en 1835, 1837 et 1840.

Quand il les fit découvrir enfin à ses quelques centaines de lecteurs, il rencontra un succès à la fois littéraire et financier. Sa décision de lancer *Cryptogame*, dernier de ses romans en estampes encore inédit, dans le vaste monde de langue française atteint par *L'Illustration* représentait pour Töpffer le dernier test de l'acceptation par le grand public d'un genre de caricature qu'il avait de fait inventé. L'*Histoire de Monsieur Cryptogame*, et son *Essai de Physiognomonie* qu'il écrivit immédiatement après pour servir de support théorique au genre dans son ensemble, forment à eux deux le testament public et artistique de Töpffer.

Dès 1843 Töpffer était en pourparlers actifs avec son cousin et éditeur, Dubochet [4], à propos d'une édition de luxe des *Voyages en zigzag*, que celui-ci publia en fascicules depuis le premier juin, avec plus de trois cents illustrations. Töpffer était certainement heureux du résultat, bien qu'il se permit, dans une lettre envoyée en septembre [5], quelques critiques sur la qualité de l'impression.

L'année suivante, ce fut la parution des *Nouvelles Genevoises*, en novembre, auxquelles Töpffer avait apporté quelques changements mineurs; puis il fut question de *Rosa et Gertrude*, son dernier roman, que l'éditeur voulait publier en feuilleton dans *L'Illustration*.

Soudainement Töpffer décida que *Rosa et Gertrude* n'était pas fait pour le journal et ne se prêtait pas à la forme du feuilleton [6], et fit, dans une lettre expédiée en urgence en novembre 1844, et sans attendre la réponse à sa lettre précédente, une contre-proposition importante[7].

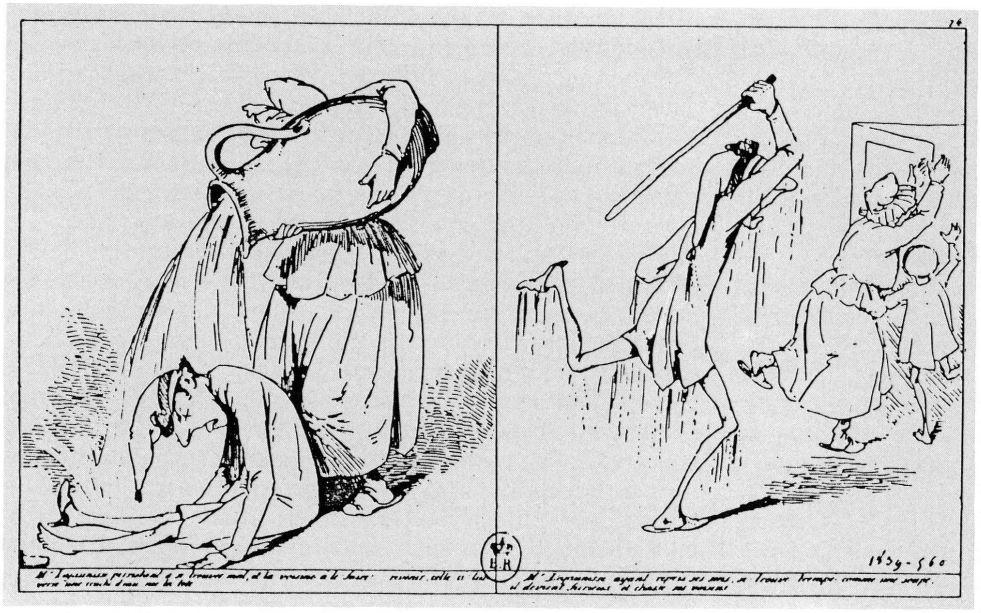
Il offrait désormais, et avec une visible émotion, quelque chose de complètement différent de son roman sentimental *Rosa et Gertrude*: un roman comique en estampes, tout à fait nouveau. Il en avait commencé un précédemment mais, à cause de sa colère envers les radicaux genevois et les troubles politiques qu'ils suscitaient alors, le projet s'était révélé «à rebours» de ce qu'il fallait pour *L'Illustration*, en devenant une histoire trop localisée et bien trop polémique (elle fut publiée en 1845 sous le titre *Histoire d'Albert*).

Il avait pourtant trouvé dans *Albert* assez d'élan créateur pour un genre qu'il n'avait pas renouvelé pendant sept ans: il en résulta une autre histoire dont (ajoute-t-il à la fin de sa lettre) « hormis de la scène 27 à 53, il n'en existait pas brin il y a huit jours à cette heure ». Töpffer fait ici allusion aux pages qu'il avait lithographiées auparavant: en réalité la majeure partie de l'histoire et des compositions dérive d'une version exécutée en 1830 que nous étudierons plus loin. Il la décrit comme étant « bien bouffonne dans son extravagance et conduite assez rondement, surtout propre, par le genre des fictions, à se populariser heureusement parmi le monde des gens qui se prêtent à rire de l'impossible rendu comique et vraisemblable suffisamment ». Töpffer avait déjà étudié certaines questions d'ordre pratique, notamment les coupures de chaque épisode (en réalité peu d'entre elles ont pu être réalisées) et le nombre de parutions (onze ou douze). Il insistait sur l'avantage commercial d'une histoire à épisodes pour un journal, car les lecteurs seraient incités à rechercher les numéros antérieurs s'ils découvraient l'histoire en cours de publication et à s'abonner aux prochains pour les recevoir régulièrement; il soulignait également l'intérêt de ses « histoires en images » pour les familles et les enfants qui formaient la majeure partie des lecteurs de *L'Illustration* et lui valaient son audience.

Töpffer était tellement enthousiasmé par son idée qu'il considéra le consentement de Dubochet comme accordé d'avance et, à la fin de sa lettre, il décida de ne pas attendre davantage et d'y joindre l'envoi de ses dessins. Il mit deux conditions à l'exécution de ce projet. Premièrement, « il faudrait qu'elle fut confiée non pas tant à un habile dessinateur — car Dieu préserve qu'on aille refroidir par de la correction hors de place ce qui doit être servi chaud et salé — qu'à un crayon bouffon, docile aussi, et capable de respecter mes betises de dessin, mes hyperboles d'expression et de mouvement, comme de ne s'enchaîner pas aux procédés rafraîchissants du calque et de la copie seulement servile et glacée. A vrai dire, *c'est le crayon de Monsieur Cham*, fils de Noé, que je croirais le plus apte à la chose, s'il voulait se faire assez humble pour travailler d'après moi ». Töpffer aurait offert de dessiner lui-même sur les bois si ce n'était le mauvais état de ses yeux qui lui rendait impossible toute exécution exacte d'un dessin: « Pour aller un peu, il faut que je brûle le papier ». C'est probablement l'altération de sa vue à cette époque qui explique la vigueur de sa sollicitation: manquant de la force nécessaire pour lithographier *Cryptogame*, pour lequel il gardait une affection spéciale puisque c'était, non seulement un de ses premiers essais dans le genre, mais aussi celui qui avait été si chaleureusement accueilli par Goethe quinze ans auparavant, il s'était résigné à le livrer au bon vouloir du graveur sur bois. Une proposition faite au début de cette même année pour xylographier l'*Histoire de Monsieur Jabot*, le premier album publié par Töpffer, n'avait pas abouti, les premières épreuves ayant été jugées, apparemment, peu satisfaisantes [8].

La seconde revendication concernait la division en parts égales du profit financier tiré de la publication en album. Grâce à ses succès préalables (« mes cinq autres histoires m'ont rapporté deux fois ce que tous mes livres ensemble »), Töpffer prédit avec confiance « une très jolie pêchette » pour *Mr. Cryptogame*, une œuvre bien meilleure que *Monsieur Vieux-Bois*, dont deux éditions avaient paru en 1837 et en 1839.

L'extraordinaire pression que Töpffer veut exercer sur Dubochet s'affirme encore davantage dans sa lettre suivante, non datée [9], écrite sous l'effet d'une sorte d'excitation, immédiatement après la précédente, quand il reçut la réponse de Dubochet à une lettre antérieure. Il se moque de sa propre impatience: « J'aimerais Cham: il faut abso, abso, abso, abso, absolument un crayon hardi et bouffon (...). Répon, Répon, Répondez-moi, et tout de suite nous nous mettrons à l'œuvre avec la perspective de faire plus tard une cueillette. Mais il faut un crayon bouffon ». Après avoir brièvement parlé du besoin de réduire la proportion des figures, et de grouper les scènes perpendiculaires sur un seul bois, il continue: « Et si Mr Cham ne peut pas ou ne veut pas, indiquez moi quelque autre dessinateur à l'anglaise, je veux dire bouffon, Cruikshank, humoriste, qui voit dans mes figures une idée et non pas des membres, de telle sorte qu'il sacrifie habituellement les membres à l'idée, jamais l'idée aux membres qui après tout n'intéressent per-



1. Cham. M. de Lajaunisse. 1839.

sonne ». Il ajoute dans un post-scriptum: « il faudrait ouvrir l'année avec *Cryptogame*... Quand vous m'aurez rassuré par des échantillons [de bois] je vous ferai la note pour l'annoncer et introduire. Ne perdez rien, je n'ai point de double, va sans dire, de ce manuscrit-là. Le livre sera remis aussi à la messagerie. C'est tout ou rien, surtout que gravé à la fois spirituellement et populairement ou non !!!».

En acceptant de publier *Cryptogame*, qui occuperait les deux pages entières réservées aux caricatures, pendant trois mois, jusqu'à un total de vingt-deux pages, Dubochet savait qu'il s'engageait dans une aventure susceptible, en cas d'échec, de nuire sérieusement à sa nouvelle revue. C'était aussi un investissement doublement coûteux: non seulement il devait payer Töpffer comme s'il avait dessiné les bois lui-même, mais Cham aussi à son prix habituel, car sa copie des dessins de Töpffer lui prendrait autant de temps que s'il avait eu à inventer les compositions lui-même. (Cham était particulièrement prolifique).

Mais Dubochet reconnut dans les dessins de Töpffer une occasion de stimuler les ventes de sa revue qui n'existait que depuis dix-huit mois et n'était pas encore stable financièrement. (Ses problèmes d'argent liquide l'obligèrent même à retarder de quelques mois le paiement de mille francs dû à Töpffer pour *Cryptogame*). Sa compétition avec un autre éditeur, Charpentier, l'inquiétait, pris dans des difficultés professionnelles il avait même songé à un certain moment, à se retirer complètement des affaires.

Ce ne fut pas difficile de mettre Cham sous contrat, le jeune caricaturiste qui remplissait depuis un an les pages de *L'Illustration*. Acceptant sa proposition «à baise-main », Dubochet assura Töpffer que le « docile » Cham «s'est prêté de très bonne grâce» à un travail qu'il aurait pu considérer comme n'étant pas digne de lui [10]. Il voulait plaire à tous, y compris à son père, le comte de Noé. (Celui-ci, qui ne tenait pas à préserver de façon traditionnelle son rang social, encouragea son fils à poursuivre une carrière plutôt mal considérée et conserva avec fierté chacune de ses caricatures). Dubochet prévint Töpffer qu'il était hors de question de conserver les légendes dans la forme élégante et manuscrite utilisée pour les albums autographiés. Il fallait que celles-ci fussent imprimées pour économiser du temps et de l'espace.

Töpffer suivit immédiatement le conseil de Dubochet et écrivit directement à Cham. Il le fit dans les termes les plus courtois et les plus flatteurs, avec des suggestions très nombreuses et détaillées, tout en s'excusant abondamment. Son admiration pour le travail du jeune homme tant dans *L'Illustration* (à laquelle naturellement la famille de l'artiste était abonnée), que dans le *Charivari* que Töpffer avait probablement eu l'occasion de voir, était tout à fait sincère. Car, malgré toutes les différences de leurs styles respectifs, Cham et Töpffer partageaient un certain sens burlesque de l'humour. Töpffer avait dû lire le compte rendu des *Impressions de voyage de Monsieur Boniface* de Cham, premier album dans un style indépendant par rapport à Töpffer, et première contribution effective au journal.

Mais Töpffer ne semblait pas être au courant de la série de petits albums faits par Cham entre 1839 et 1842, directement sous son influence thématique et stylistique, qui

marquèrent en fait le début public du jeune artiste. Aucune référence ne figure dans la correspondance de Töpffer; quant à Cham il y fait brièvement allusion et d'une manière générique, tout en s'excusant, dans la lettre que nous citerons plus loin, mais ne propose pas de les envoyer au maître (fig. 1). Tous deux avaient leurs propres raisons de se sentir ambivalents à l'égard de ces imitations, œuvres originales à leur manière, mais manifestement plus brutes. Elles avaient été mises sur le marché comme faisant partie de la série dite « Jabot » de Philipon-Aubert, constituées à l'origine des éditions pirates de *Jabot*, *Crépin* et *Vieux-Bois*.

C'est à cause d'elles que Töpffer avait appris à craindre un certain type de copie littérale qu'il dénonça dans un article comme « tristement fidèle et scrupuleusement alourdie... honorablement ennuyeuse ». L'effet de son trait « paraît niais là où il avait semblé drôle, et bête là où il paraissait amusant ». Dans les croquis originaux « l'agrément réside dans la spontanéité du faire, dans la liberté expressive du trait, dans une sorte de négligence folle ou d'incorrection comique » [12].

Résolu à donner à Cham, dans le même esprit, des instructions exactes et détaillées, Töpffer essaya aussi, avec tact, d'apparaître non pas comme un créateur reconnu, mais dilettante pour le dessin, qui considérerait un jeune professionnel plein d'avenir comme le simple exécutant de ses commandes. Il commence donc sa lettre en utilisant une analogie tirée de son expérience pédagogique quotidienne: « On a beau n'en pas savoir autant que l'habile instituteur auquel on confie ses enfans, cela n'empêche pas qu'on ne veuille lui en remontrer; moi qui suis instituteur je sais cela et je vais mettre en pratique à votre égard l'importunité dont j'ai été qu'en (?) métier souvent victime.

« La difficulté du travail dont vous voulez bien vous charger c'est d'y être vous et d'y être moi dans l'ensemble, d'où suit l'écueil de rester entre les deux, c'est pourquoi je voudrais définir les points où vous me paraissez devoir être lié, dans le but de vous laisser libre sur tous les autres.

Ces points sont à mon gré

(1) avant tout le caractère des têtes principales; pour ce qui est de leur expression tout est préférable à la froideur, je veux dire qu'un peu autre être serait mieux que plus exacte mais moins vive.

(2) la bêtise bouffonne du dessin, dans ce qui est par exemple baleine, côte de baleine, vilains turcs gelés ou dégelés, courant digestif, Cryptogame à la broche etc.: tout cela plus vraisemblable de détails serait moins drôle en même tems. Mais je vous serais obligé par contre de rajuster les mains absurdes qui n'ont pas toujours le pouce du bon côté, et rien ne sera gâté si, la composition respectée, mes bricks ont l'air plus bricks.

(3) *La rareté et la sobriété des accessoires*, parce que ceci importe toujours à la clarté de l'idée principale qui doit être saisie d'un regard par les moins intelligens: c'est tout le secret de ces petites histoires. Vous pourrez toujours, si cela vous convient, traiter en ton tel de mes habits qui sont détachés en clair, ceux des missionnaires par exemple, mais justement en faisant concourir cette ressource à tirer en avant ce qui est principal. Sur le reste, Monsieur, donnez-vous carrière et rien ne me serait plus agréable que de voir se substituer à mon trait grossier votre trait à la fois plaisant, heurté et délicat, que la gravure sur bois rend ensuite si bien. Permettez-moi de citer ici tels de vos croquis de l'Illustration qui me semblent à divers égards réaliser precisément ce que je désirerais le plus pour l'estimable M. Cryptogame » [13].

Il fit suivre ce passage de références à pas moins de onze dessins précis, tirés de trois séries différentes, publiées par Cham dans des numéros récents de *L'Illustration*, qu'il appréciait pour les qualités mentionnées dans sa lettre citée ci-dessus, insistant sur l'effet comique et l'aspect ludique aux dépens du paysage et d'autres détails accessoires.

Töpffer autorisait pourtant l'adjonction d'ombres portées plus marquées et d'un fond plus sombre pour souligner un contour, ce qui en fait, était fort rare. Il indiqua quelques préférences quant aux dimensions des vignettes qui pouvaient être un peu réduites et l'encadrement qui devait être laissé « libre et tremblotant, pour qu'il soit dans le goût du reste ». Mais, après avoir été obligé de céder sur la question des légendes, Töpffer dut aussi sacrifier ses cadres dessinés à la main qui furent remplacés par des traits rigides tirés à la règle; cette exigence correspondait aussi à une nécessité technique.

Il résume enfin, sur le même ton semi-flatteur et semi-péremptoire: « En revoyant ces excellentes plaisanteries de votre crayon, Monsieur, je rougis un peu d'oser vous adresser ces quasi-conseils, et je vous prie de les excuser. Et si, au surplus, vous aviez la bonté de m'adresser un ou deux bois de Cryptogame dessinés que je vous renverrais tout de suite avec mes observations, ce serait au fait le plus court pour vous et le plus agréable pour moi. Pour résumer et sauf restrictions par lesquelles j'ai commencé, interprétez, ne copiez pas ».

Un raccourci plus franc eût été: « Soyez libre, mais avec ma liberté pas la vôtre ».

Deux semaines plus tard, le 18 décembre [14], Töpffer écrit de nouveau à Dubochet, et très longuement. Il commence d'abord par critiquer sévèrement les illustrations des *Nouvelles Genevoises*, dont il venait à peine de recevoir les premiers exemplaires, blâmant les mauvaises copies sur bois de ses originaux et le tirage peu net et noirci de l'impression. « Somme toute, ce n'est pas à la hauteur des [Voyages en] Zigzag ». Cela compromettait singulièrement le nouveau projet qui devait être remis au même atelier de gravure (Best, Lenoir, Hotelin et Regnier).

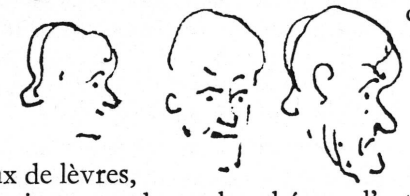
Töpffer s'estima par contre bien plus satisfait des bois de Cham dont il venait de recevoir des exemples, doutant toutefois (comme Cham) que le graveur soit capable d'en faire «la reproduction exacte et équivalente». Il répéta à Dubochet le même genre d'exhortation en apparence contradictoire qu'il avait faite à Cham, pressant ses copistes de rendre avec précision « le caractère et l'expres-

2. *L'Illustration*, vol. IV, 25 janvier 1845, pp. 332-333, scènes 2, 3, 11 et 12.

sion des têtes» avec en même temps «le plus de liberté possible dans le trait» (fig. 2).

Toutefois, une observation attentive des bois de Cham le fit douter que celui-ci serait capable de sauvegarder l'identité physiognomique du héros sous des aspects si divers. Cham avait déjà acquis l'expérience nécessaire dans la réalisation de ses propres albums lithographiques, retraçant les aventures d'un héros unique; pourtant, le manque relatif de continuité dans le visage de Cryptogame, qui apparaît dès les premiers épisodes, pourrait être dû aussi bien à Cham lui-même qu'aux graveurs.

Töpffer insista pour qu'il donne à son héros, dès le début, le type physiognomique exact avec une forme particulière de nez: « Mais qu'il s'attache à donner à Mr. Cryptogame toujours le même caractère de tête allongé, mais de menton, pas



trop vieux de lèvres, et le nez plutôt pointu quoique grand, que bombé vers l'extremité. Quand il aura bien les trois figures principales en main, le reste n'est rien et il procèdera avec le plus de liberté encore. Sur la planche que vous m'envoyez, le 1er et les 2 derniers Cryptogame laissent quelquechose à désirer et le nez en particulier s'avarie en devenant trop au lieu de , mais le second est de la tête aux pieds parfait, sans compter qu'il est grand de taille et les autres pas assez. Quant au chapeau, je ne sais pas s'il n'aurait pas convenu de le tenir blanc, mais peu importe. Je remercie encore une fois M. de Noé de la besogne à laquelle il s'assujettit avec autant de complaisance que de talent, et je l'invite, une fois les choses caractéristiques, essentielles sur le bois, à prendre son laisser aller à lui ».

Il s'ensuit des indications détaillées dans lesquelles Töpffer indique comment et où faire des abréviations, et demande de ne rien ajouter aux décors existants, toujours dans les mêmes termes contradictoires utilisés auparavant, répétant encore combien Cham devait se sentir libre et fidèle vis-à-vis de lui-même autant que vis-à-vis de son modèle.

N'ayant jamais eu entre ses mains un bois à graver, Töpffer n'avait pas prévu un problème majeur: Cham n'avait pas copié les compositions à l'envers comme il est d'usage, ce qui nuisait beaucoup au mouvement de l'histoire, dans son ensemble (voir plus loin p. 155). Töpffer croyait peut-être que la gravure sur bois comportait une double inversion, comme celle de son propre procédé autographique.

L'intérêt tout particulier que Töpffer portait à *Cryptogame* et son impatience à voir résoudre sa destinée apparaissent à nouveau dans la lettre suivante, écrite le 6 janvier 1845, quand l'artiste ordinairement si poli, demande d'un ton péremptoire inhabituel qu'on réponde immédiatement à sa proposition émise déjà deux fois dans ses lettres précédentes sur les conditions dans lesquelles paraîtrait l'album qui suivrait la publication de l'histoire dans le journal. Les libraires de Genève le pressaient déjà de questions. « En même tems dites-moi à peu près vers quelle époque Mr. Cryptogame débutera dans l'Illustration, et s'il vous paraît que Mr. Cham se tient bien de la ligne du 1er bois que j'ai vu, avec des traits un peu plus fins. — En voilà-t-il des questions! Mille pardons, cher Cousin, je sens que je vous assomme et je vous assomme néanmoins. Certes ce n'est pas un joli procédé». A la fin de la lettre Töpffer promet d'envoyer par l'intermédiaire d'un de ses anciens élèves trois exemplaires de l'*Histoire d'Albert*, à peine sortie de presse, dont « deux pour vous, un pour Monsieur Cham ».

Ce cadeau incita Cham à répondre à Töpffer dans des termes non moins courtois [15]: « J'aurais répondu plus tôt à votre très aimable lettre, si Mr. Cryptogame avait bien voulu m'en donner le temps — mais qui prend vos œuvres ne les quitte qu'à regrets — J'ai donc consacré ce dernier mois à essayer d'interpréter vos charmants dessins — la tâche est difficile, l'esprit est une chose insaisissable, *surtout* quand il est très fin. Vous verrez du reste les premières pages prochainement. Je serais bien flatté si vous vouliez bien me faire vos observations.

« J'ai été bien agréablement surpris en recevant ce charmant album que vous avez bien voulu m'envoyer. Je vous en remercie bien sincèrement, c'est un precieux cadeau pour moi — J'y puiserai d'excellentes leçons. C'est à vos premiers albums — Jabot, Crépin, et Vieux-Bois que je dois la carrière que je me propose de suivre. Ils me donnèrent l'idée d'une méchante bamboche [bagatelle] qui fut mon premier pas dans l'art noble de la caricature [référence aux albums cités ci-dessus]. Si plus tard je me trouve à même de faire de la peinture, si je mets à exécution mes grands projets artistiques, tout l'honneur en sera à Mrs. Jabot, Crépin et Vieux-Bois. Vous voyez qu'ils ont eu une certaine influence dans ce pays-ci.

« Mr. Dubochet m'a promis que la gravure de vos dessins serait tres soignée. Je veillerai de mon côté à ce qu'elle le soit. C'est je crois le premier album olographe [autographe] que vous nous ayez envoyé. Car Mrs. Jabot, Crépin et Vieux-Bois ne sont — m'a-t-on dit — que de faibles copies faites d'après les albums Génevois originaux [les copies d'Aubert]. C'est pourquoi je tiens plus que jamais à copier vos dessins le plus exactement possible. Vous pouvez être convaincu que j'y mettrai tous mes soins. Je considère la chose comme une étude sérieuse de la vraie et bonne caricature: la gaîté sans trivialité, l'absurde sous un côté probable ».

Cette lettre laisse à penser qu'il est peu probable que Dubochet ait transmis à Cham les critiques de Töpffer sur les premiers bois. C'était sans doute déjà trop tard, il n'était plus possible de les refaire, les bois devaient partir immédiatement à l'imprimerie.

L'*Histoire d'Albert*, offerte à Cham par Töpffer, fut bientôt suivie d'un autre cadeau, son traité sur l'art de la caricature, l'*Essai de Physiognomonie*, à peine sorti de presse lui aussi. Cham le lut avec attention, promettant (dans sa lettre suivante à Töpffer [16]) de le relire chaque fois qu'il entreprendrait un nouveau travail. Apparemment, ce cadeau avait été accompagné d'une demande de Töpffer que Cham envoie une œuvre en échange; celui-ci évita habilement de répondre à cette requête avec un compliment bien tourné: « Ce que j'ai fait de mieux et de vraiment spirituel n'est pas de moi — c'est *Mr. Cryptogame* que j'ai terminé ces jours-ci ». La lettre fut écrite après la parution du premier épisode de Cryptogame, et Cham témoigne brièvement de sa déception concernant la mauvaise qualité de la gravure. Il était toutefois content de la réaction du public, et compare adroitement l'intrigue en forme de labyrinthe fantasque et le foisonnement de personnages du maître, aux traits semblables mais interminablement prolongés et trop sérieusement élaborés du *Juif errant* d'Eugène Sue, qui venait de rapporter une somme considérable au journal dans lequel il avait paru en feuilleton. Une parodie exhaustive de ce dernier ouvrage faisait en même temps la fortune financière (d'une manière moindre il est vrai) du *Charivari* et la fortune critique de Cham, son illustrateur. Il promit à Töpffer de le lui envoyer dès que la version reliée sortirait.

Le premier épisode de *Cryptogame* apparut sous l'anonymat habituel (« par l'auteur de *M. Vieux-Bois, Mr. Jabot, M. Crépin* et du *docteur Festus*) (fig. 3) dans *L'Illustration* du 25 janvier 1845, sur deux pages entières, face à face, position privilégiée qu'il gardera dans chacun des dix numéros suivants. Deux jours avant le troisième épisode, et après avoir sauté une semaine, Dubochet écrivit à Töpffer pour lui faire part du succès public de leur entreprise [17]: « On rit rondement ». L'interruption d'une semaine (il y en aura une autre entre la septième et la huitième semaine) s'expliquait «parce que le graveur, servi de très près par le dessinateur, était obligé de trop se hâter». Après avoir enfin accepté les propositions de Töpffer pour l'édition en album de *Cryptogame* (surtout en ce qui concerne le partage égal des profits provenant des éditions françaises et étrangères) Dubochet annonça un problème qu'il aurait dû prévoir bien avant — à moins qu'il ne l'ait délibérément remis pour pouvoir présenter sa solution comme un fait accompli. Ainsi deux jours (!) avant la parution de l'épisode en question — « ce qui demande

réponse prompte », ajoute-t-il sans franchise — il fit remarquer à Töpffer que « les vertueux gouvernements italiens » feraient saisir le journal dans leur pays s'ils permettaient à un abbé et à deux missionnaires de paraître en compagnie de Monsieur Cryptogame: « Dernièrement nous avons été saisis à Rome parce que nous nous étions permis quelque moinée ridicule ». Il suggéra de changer l'abbé en « docteur » ou en savant ou en n'importe quoi (dans l'épisode suivant il est désigné simplement comme un « Monsieur ») et les missionnaires en un maire et son adjoint en route pour l'Algérie: « ils ont aussi le droit de marier ». L'ex-abbé, en dépit de son habit d'abbé, ironiquement plus reconnaissable, c'est-à-dire plus foncé sur la gravure que sur le manuscrit, resta anonyme en tant que « l'ami » de Cryptogame, jusqu'au sixième épisode (18 mars) où, pendu par un pied en haut du mât d'un bateau algérien, il est maladroitement décrit comme « l'ami de M. Cryptogame, qu'on a su depuis être un docteur ». Entre-temps, depuis le quatrième épisode datant du 22 février, les missionnaires de Töpffer étaient devenus un maire et son adjoint, tout ceci probablement sans son autorisation (nous ne connaissons aucune trace d'une réponse de Töpffer à ce moment-là).

Le 16 avril, trois jours avant le onzième et dernier épisode, Dubochet annonce la réussite de l'entreprise: « Il a un succès fou auprès des petits et des grands, pourtant il a été contesté par quelques-uns ». L'éditeur avait reçu un certain nombre de lettres, quelques-unes signées, d'autres anonymes, quelques-unes flatteuses, d'autres plus ou moins critiques. L'une de ces dernières avait trait à un problème spécifique au format du feuilleton hebdomadaire qui explique pourquoi la bande dessinée périodique du dix-neuvième siècle tend à être bien plus courte, se confinant le plus souvent à deux ou quatre numéros au maximum. Le correspondant de Dubochet avait écrit: « les plus courtes folies sont les meilleures, et M. Cryptogame avec toute sa spirituelle bouffonnerie cesserait bientôt de plaire si cela durait encore longtemps ». « Je parie », commenta Dubochet, « que cet homme n'aurait pas tenu ce langage si le Cryptogame eût été réuni en album au lieu de paraître par pièces et morceaux, de semaine en semaine, pendant près de trois mois. Avec notre mode forcée de publication il y a peut-être de l'inconvénient à faire durer aussi longtemps une croquade de ce genre; il n'y en a aucun dans une autre forme ».

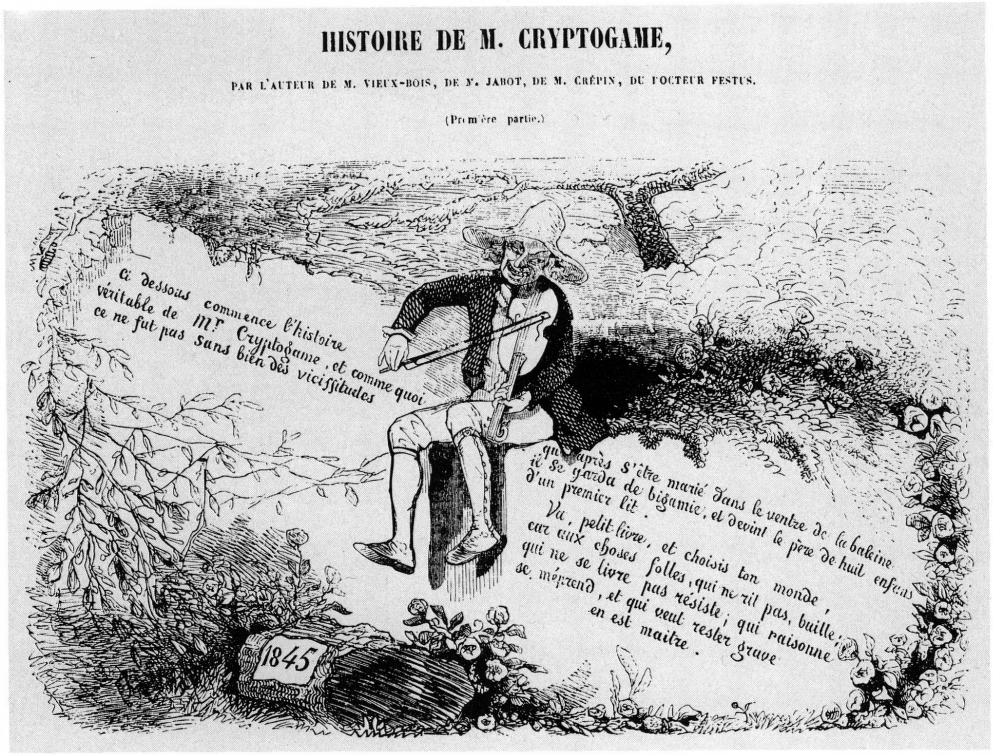
Après avoir ainsi dégagé de la critique de cet étranger une réserve quant au mode de présentation, Dubochet passa à une critique qualitative « toute personnelle » comparant Cryptogame aux autres œuvres du genre, et notant son manque relatif de satire sérieuse. C'est pourtant cette caractéristique qui favorisait l'accueil que lui réservait le grand public bourgeois.

« Cryptogame avec son intarissable verve humoristique, avec son adorable gaîté, n'est qu'une bouffonnerie. Il n'est pas comme ses devanciers, Mr. Jabot, M. Crépin, le docteur Festus, le développement d'une idée, une forme de la critique ou de la satire. A ce point de vue il leur est inférieur. Les autres ont toute sa verve et toute sa gaîté et de plus un certain fond sérieux qui se cache assez pour ne pas atténuer la joye du lecteur mais qui donne à l'œuvre un caractère plus corsé et un but d'utilité. Faites ce que vous voudrez de cette remarque. A tout prendre Mr. Cryptogame est à mon avis une de nos bonnes idées; il a rendu service à *L'Illustration*» [18]. Dubochet termine ce passage en espérant un successeur à Monsieur Cryptogame que *L'Illustration* serait prête à accueillir.

Dubochet revient enfin au sujet de l'édition en album promettant de refaire les quelques bois que Töpffer avaient désignés et de rétablir le « docteur et les missionnaires ». Il aurait dû écrire « l'abbé et les missionnaires », et Töpffer, tout de suite après avoir reçu la lettre et le numéro de *L'Illustration* contenant le dernier épisode de *Cryptogame*, exprima sa détermination à recouvrer les identités originales, à apporter des corrections au texte des légendes (« la moindre faute transforme une drôlerie en grosse platitude» [19], aux cadres en «filets» (il fait ici allusion à la restauration des rectangles « tremblotants » de ses albums autographes, contre les simples divisions verticales de la version *Illustration* — encore en vain) et à se mettre d'accord sur certains détails de la couverture. Sur la question « abbé » et « missionnaires », Dubochet ne céda pas, insistant sur la sécularisation des personnages: « Soumettez vous à ce petit sacrifice qui n'altère en rien l'esprit de l'œuvre », ajoutant aux raisons qu'il avait déjà données qu'une moquerie de personnages catholiques par un auteur protestant serait très mal vue [20]. L'idée d'un abbé qui désire se marier est « une énormité avec laquelle il vaut mieux ne pas rire ». On arriva ainsi à un compromis: l'abbé deviendrait docteur mais les deux missionnaires, « qui après tout étaient protestants », comme Töpffer le fit remarquer, resteraient missionnaires [21].

En apprenant que Töpffer avait eu de nouveaux ennuis de santé, Cham lui écrit pour lui exprimer ses regrets, et joint sa voix à celle de Dubochet dans l'espoir que le Genevois se rendrait à Paris, qui non seulement avait de très bons médecins, mais, en plus, était moins agité politiquement que Genève. Après lui avoir fait part de nouvelles — grossièrement exagérées — de meurtres et d'atrocités dus à l'activité radicale à Genève, Cham en vient à l'édition de l'album de Cryptogame, et lui demande quels dessins devraient être refaits «soit par ma faute ou par celle du graveur car il a une large part dans la mauvaise exécution de quelques-unes des planches » [22]. Cham, en échange du cadeau que lui avait remis précédemment Töpffer, envoie deux livres qu'il venait d'illustrer.

Töpffer lui-même, assurément déçu par la totalité des planches pour *Cryptogame*, se contente d'informer Dubochet [23] qu'il laisse à Cham le choix de décider ce qui doit être refait. Töpffer avait escompté que l'album serait prêt peu après la parution du dernier épisode dans *L'Illustration*, comme cela était habituel avec les feuilletons, et le 26 mai il écrit à Dubochet de lui envoyer des exemplaires à Vichy où il soignait une santé qui se détériorait rapidement.



3. Page de titre. *L'Illustration*, vol. IV, 25 janvier 1845, p. 332 et *Album* de 1846.

Vers la fin juin Dubochet fit un voyage à Londres d'où il revint « dégoûté » comme il en fait part à son cousin, le premier juillet. Il préparait toujours « l'entrée en campagne » de *Cryptogame*; l'album n'était pas prêt car Cham n'avait pas encore refait les dessins défectueux. Il serait donc obligé de retarder la parution jusqu'à ce que l'impression soit parfaite et toutes les légendes soigneusement corrigées. Il avait cependant laissé chez un éditeur anglais, David Bogue, un ensemble de copies des bois de *Cryptogame* « clichetées ». Le but était de prévenir la piraterie étrangère (*Vieux Bois* et *Jabot* avaient déjà fait l'objet d'éditions pirates anglaises et américaines), car cette version autorisée de l'édition anglaise ne promettait qu'un maigre profit et couvrirait à peine les dépenses.

Le 30 juillet, Dubochet déclara que *Cryptogame* était sous presse, mais il ne manifestait aucune hâte, voulant désormais attendre la nouvelle année (1846), cet album pouvant faire un beau cadeau pour les enfants. L'édition anglaise, entre temps, était déjà parue [24].

Mais en août il y avait encore des détails de couverture, et de frontispice à régler: le problème résidait dans la reproduction de la préface caractéristique de Töpffer que celui-ci considérait comme sa seule véritable signature d'auteur. Il s'opposait d'ailleurs toujours à ce que Dubochet ajoute sous le titre « dessiné par Cham d'après R.T.». Elle devait être écrite de la main de l'auteur, en encre typographique que Töpffer ne savait comment obtenir. Tout cela embarrassa et irrita l'artiste bien « impatient de voir Cryptogame lancé». Le problème se révéla en réalité insurmontable et la première page de l'album parut exactement sous la même forme que dans *L'Illustration*, avec le texte-préface à mi-chemin entre la calligraphie et le manuscrit, mais non autographe (fig. 3). Töpffer demanda l'envoi de dix ou douze copies de l'édition anglaise. Au même moment, la perspective d'une édition allemande se présenta, mais les éditeurs allemands ne voulurent pas s'adresser à Dubochet, comme l'avait proposé Töpffer, préférant traiter directement avec un auteur facile « à gruger ». Dubochet dut être désolé de recevoir cette lettre [25] écrite de la main d'Adèle, la fille de Töpffer (à qui l'artiste dédia et légua le manuscrit de *Crytogame*). Le père était en effet trop affaibli pour tenir un crayon; il exprimait sa crainte de ne pas quitter Vichy vivant (il mourra de leucémie un an plus tard).

Le grand succès de *Cryptogame*, joint à ses expériences désastreuses avec les médecins des célèbres bains, où la dégustation forcée des eaux ne faisait qu'aggraver l'état de sa rate, l'avait incité en mai à concevoir une autre bande dessinée, «une histoire médicale folle, toute poussée même». Il pensait peut-être reprendre un scénario antérieur dont l'ébauche des légendes survit sous le titre du « Docteur Saitout ». Il ne l'avait pas encore dessinée à cause de sa vue et de l'état général de sa santé: « aucun moyen que je fasse le moindre bonhomme sur le papier» [26]. Dubochet saisit avidement l'allusion à une autre « bambochade ». Son public lui réclamait d'autres bandes dessi-

4. Version manuscrite de 1844, scènes 101, 102. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

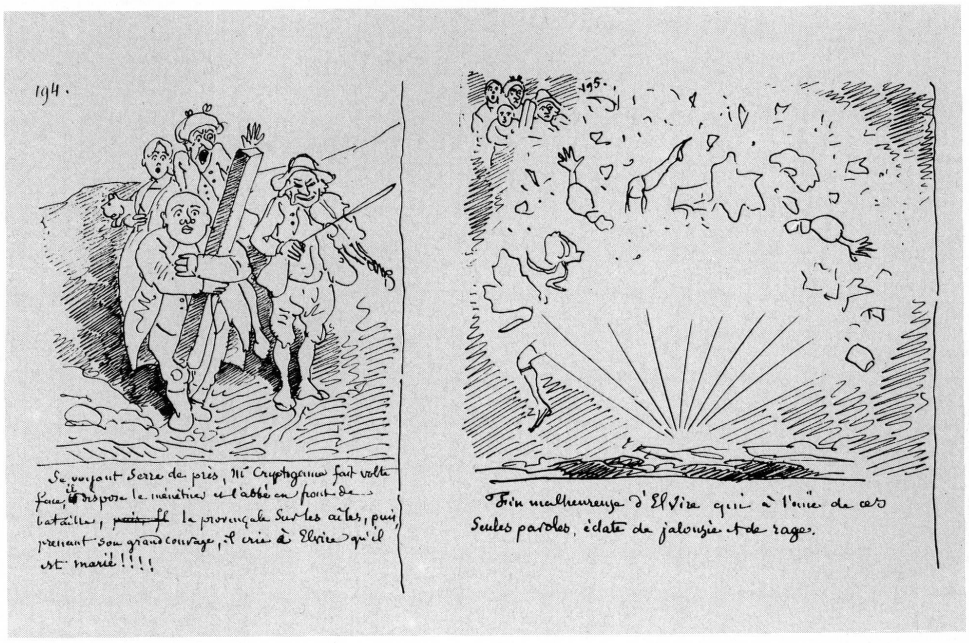
nées comme *Cryptogame*; il en avait donc commandé une à un nouveau venu, mais amateur de peu de talent dont on avait prédit qu'il ne ferait pas plus de deux ou trois semaines au mieux [27]. «Vous avez créé le genre et vous n'avez pas encore vu le dernier de vos imitateurs». Le meilleur de ces « imitateurs » restait bien entendu Cham, dont la bande dessinée suivante pour *L'Illustration*, «*Les aventures anciennes et nouvelles d'un chasseur connu*», ne parut qu'en septembre 1845 et anonymement. Craignant d'importuner un homme très malade, comme il avait déjà dû le faire précédemment pour négocier les derniers détails de l'album *Cryptogame*, Dubochet encouragea cependant, avec ménagement, Töpffer à poursuivre sa satire médicale: « Vichy doit être considérablement peuplé, les grands de la terre comme les humbles mortels y abondent de toutes parts. Vous aurez eu là un vaste champ d'observation, et vous y aurez dessiné d'après nature plus d'un épisode de Mr. Hydrophile» [28]. En vain, car Töpffer, dont les traitements médicaux avaient aggravé l'état, n'avait plus la force d'en faire une satire.

Monsieur Cryptogame: les versions manuscrites de 1830 et 1844

Sans songer à une publication ultérieure, Töpffer, en juillet 1830, commença un album par une série de dessins rapidement esquissés, de visages drôlatiques et de combinaisons d'humains et d'animaux. Sur la partie inférieure de la page, il dessina trois personnages différenciés par l'apparence, le nom et l'âge: le premier représentait « M. Criptogame à l'age de 35 ans » [29]. Manifestement, Töpffer essayait diverses possibilités pour le héros de son histoire. Les quarante-deux pages suivantes de l'album retracent les aventures de Cryptogame en 225 scènes, réparties en quatre à six images serrées sur deux rangs par page; une fois le dessin terminé, les légendes, griffonnées plus ou moins lisiblement, sont introduites là où l'espace disponible est le plus grand, le plus souvent au sommet de l'image, au contraire de leur emplacement habituel dans la bande dessinée. Le manuscrit de 1830, plus que la version destinée à la publication, conserve la trace de l'improvisation. En même temps, l'absence de repentirs évidents dans les dessins individuels [30] et plus encore dans la séquence des scènes, en dépit d'un certain nombre de modifications dans le texte des légendes, est une preuve de continuité et de maîtrise dans l'élan imaginatif et conceptuel.

Monsieur Cryptogame, en 1830, est un amoureux des tulipes; en 1844, des papillons: ce changement implique un passage de la botanique, catégorie des sciences naturelles pour laquelle Genève, en la personne d'Augustin Pyrame de Candolle en particulier, avait une réputation dans l'Europe entière, à une branche de l'entomologie associée au dilettantisme innocent et à un hobby de gentleman. Le papillon était par tradition un symbole de vanité et de l'existence éphémère. Dans *Cryptogame*, il est le symbole du détachement de ce monde, d'une passion asociale. Notre héros chasse les papillons avec une passion qui n'a d'égale que celle avec laquelle sa fiancée Elvire le poursuit.

Transformer le contemplateur de tulipes en un chasseur de papillons permet à Töpffer de conférer plus d'anima-



5. Version manuscrite de 1844, scènes 184, 195. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

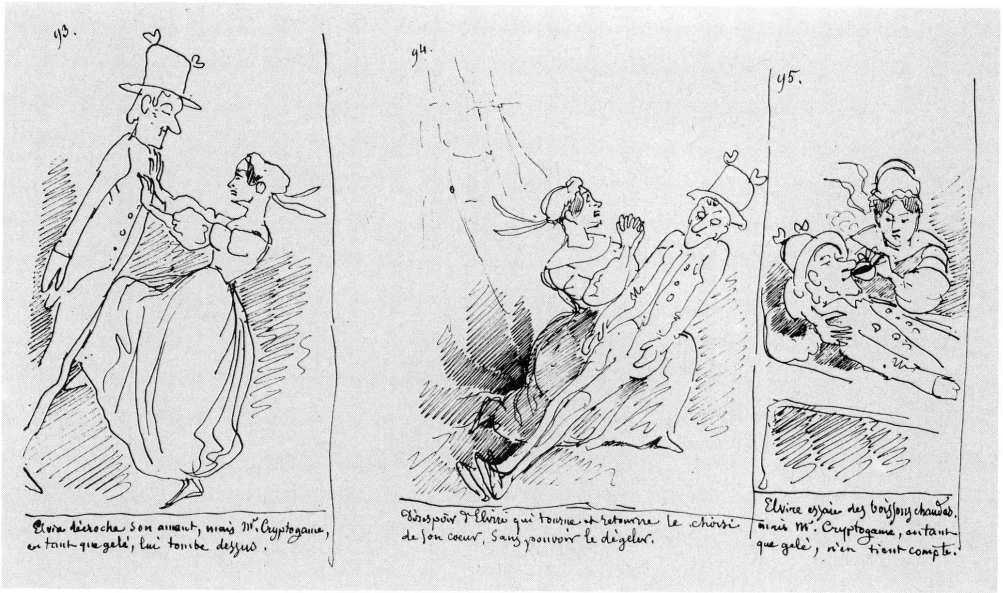
tion au début de son histoire et d'y ajouter plusieurs incidents: dans son désir impétueux d'éviter pour ainsi dire le filet d'Elvire, Cryptogame attrape dans le sien une dame et un agent de police passant dans la rue (scène 32); où encore, tout en réfléchissant lugubrement au piège dans lequel il est tombé en signant un contrat de mariage, « il se refusa à répondre aux agaceries d'une superbe amphitrite » (scène 66).

Les changements apportés par Töpffer en 1844 donnèrent une plus grande cohérence et un plus grand dynamisme à l'histoire. Cela est particulièrement visible dans le portrait d'Elvire: bien que déjà caractérisée en 1830 comme une terrible énergie motrice, véritable dynamo qui entraîne l'histoire et littéralement les autres personnages dans son tourbillon, elle acquiert, par l'introduction de nouveaux incidents importants, une stature proprement héroïco-comique. Dotée d'une force surhumaine, elle fait valser par sa barbe le Turc qui l'avait saisie, voulant la kidnapper pour l'incorporer à son harem, et le jette à la mer (fig. 4). Un peu plus tard, elle est capturée quand même pour ce harem, et dans sa peur de se voir ravir, elle imite avec un courage proprement biblique le comportement de Judith feignant de se soumettre à Holopherne, pour mieux lui plonger un couteau dans le sein, avant de s'enfuir.

En 1830 elle avait adopté la tactique moins héroïque de frapper le Dey dans l'œil avec une pierre. Vers la fin de l'histoire, sur le brick napolitain qui les ramène tous sains et saufs après qu'ils ont échappé aux Turcs, Elvire prend à nouveau l'initiative de manière dramatique: quand Cryptogame se fait débarquer clandestinement avec la femme qu'il a épousée en secret, elle escalade le mât, en tombe, est miraculeusement sauvée par le gréement, renverse le timonier, saisit la barre et, quand enfin le bateau sombre, elle nage jusqu'à la côte pour être avec celui quelle aime. Flanqué de ses alliés, Cryptogame adopte une position de défense de style militaire, pour mieux faire face à cet ouragan de rage et de jalousie qui s'abat sur lui lorsqu'il lui crie qu'il est déjà marié. Finalement elle éclate dans une explosion — fin burlesque mais, à sa manière, tragique et héroïque (fig. 5).

Ces scènes sont des additions majeures. D'autres changements mineurs rendent plus sensible l'agilité mentale d'Elvire, distincte de son énergie physique. Il y a aussi un plus grand raffinement du comique dans ses rapports avec Cryptogame, en accord avec son apparence physique plus féminine et plus posée, lorsqu'elle n'est pas transfigurée par la rage (elle est d'aspect plus robuste en 1830). Il y a moins de confrontation directe, plus d'évasion comique: au lieu de commander péremptoirement à son amant de l'épouser, comme en 1830, elle lui demande en rougissant de fixer la date. Cryptogame, avec une distraction tout à fait pratique, suggère jeudi et demande pourquoi faire (Furie d'Elvire, scène 24).

La réaction de Cryptogame augmente proportionnellement aux attaques toujours plus massives et fulgurantes de sa fiancée, mais d'une façon plus comique que dramatique. Töpffer prolonge considérablement la résistance de fer qu'oppose Cryptogame aux divers expédients qu'emploie Elvire pour dégeler son amant à bord du bateau dans un climat polaire; toutes ses supplications ardentes, toutes les boissons chaudes, toutes les frictions pectorales



6. Version manuscrite de 1844, scènes 93 à 95. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

et même le « rôtissage » sur le feu le laissent littéralement froid (fig. 6). Quand ils s'enfuient séparément d'Alger et qu'Elvire retrouve Cryptogame en haut d'un arbre, en 1830 il croit de son devoir de continuer sa fuite avec la redoutée Elvire sur son dos; tandis qu'en 1844, il lui suggère de continuer seule, préférant l'esclavage possible chez le Turc à l'esclavage certain avec elle.

L'intrigue prend un tour particulier quand Cryptogame s'efforce activement de transmettre Elvire à son compagnon l'abbé. Il est maintenant doublement effrayé: par la perspective de devenir bigame (situation qui ne se présente pas dans la version de 1830) aussi bien que par Elvire même. Dans l'épisode qui provoqua, pour la version publiée, le changement d'identité de l'abbé en docteur, Cryptogame encourage son compagnon à faire la cour à Elvire, et cela semble si bien réussir qu'il parvient à leur proposer le mariage (scènes 112-118). Mais toute cette affaire se complique car Elvire avait son propre motif d'encourager l'abbé, manœuvre classique et à contre-courant du projet de son amant: elle espère rendre Cryptogame jaloux et ainsi raviver sa flamme.

La décision de Töpffer, en 1844, d'introduire, beaucoup plus tôt dans le déroulement de l'histoire, la rivale d'Elvire, la belle Provençale, ainsi que son mariage secret et immédiat avec le héros, ajoutent à la crédibilité de la fuite de Cryptogame loin d'Elvire. Dans la version de 1830, le ventre de la baleine sert de cadre à la rencontre du héros avec l'abbé; certains éléments de diversion s'y trouvent: une malle pleine de linge, des poissons et des rats. En 1844, dans ce même lieu, Cryptogame rencontre et épouse la belle Provençale, et Töpffer intègre le complément nuptial nécessaire: missionnaires et ménestrel. Il donne ainsi une dimension mythique: le héros trouve enfin l'amour vrai dans un monde subterrestre; après sa grande épreuve il renaît, fidèle au symbolisme biblique de Jonas ressuscité du ventre de la baleine qui l'avait avalé. Les noces servent non seulement de nœud narratif convenant à ce local mythique, mais aussi motivent la sortie: le mouvement des danseurs trouble la digestion de la baleine qui les recrache (fig. 7). Pourtant Cryptogame et l'abbé restent en arrière pour être délivrés par des moyens plus conventionnels et moins miraculeux: des baleiniers norvégiens ramenant la baleine à terre sont ébahis de voir « deux particuliers très-bien mis » sortir de sa gueule ouverte. L'effet est bien plus comique que dans la version de 1830, où Cryptogame et l'abbé sont récupérés par le crochet du baleinier.

La forme insolite prise par la rencontre de Cryptogame dans le ventre de la baleine avec la belle Provençale implique que toutes les scènes de séduction, qui, en 1830, étaient traitées d'une manière tout à fait conventionnelle — déclaration d'amour, musique douce, jeux et danses —, sont désormais comiquement adaptées aux circonstances particulières: « Monsieur Cryptogame propose à la belle Provençale de partager avec lui le domicile de sa fausse côte, et tout le reste n'est que doux transport et long enivrement » [31], — enivrement d'autant plus remarquable que les amants s'enlacent d'un bras et passent l'autre autour d'une côte, chacun étant coincé contre le flanc de la baleine (fig. 7).

Le dénouement de la version de 1844 est d'une extrême violence qui correspond à celle du caractère d'Elvire et au rythme de sa poursuite: le voyage de noces de Cryptogame, retardé par d'autres aventures, vient à peine de commencer lorsqu'il est interrompu par Elvire. Son « auto-explosion », l'éliminant de l'histoire, aurait dû

laisser le champ libre pour une félicité éternelle et parfaite qui, pourtant, par un dernier revirement de l'intrigue, se révèle de bien courte durée: la belle Provençale avoue, tardivement, qu'elle a déjà huit enfants d'un premier mariage. La dernière page laisse le lecteur sur une vision réaliste, comique mais banale: un Cryptogame « suffisamment heureux », avec ses traditionnels papillons épinglés sur son chapeau, accepte son destin d'un air morne: après avoir échappé au feu d'Elvire il trouve une marmaille tumultueuse.

Le long épisode situé en Algérie (scènes 133-165/170) fut probablement inspiré par l'invasion française de ce pays. Töpffer termine l'histoire le 20 juillet 1830, cinq semaines après le débarquement des troupes françaises, le 14 juin 1830 [32].

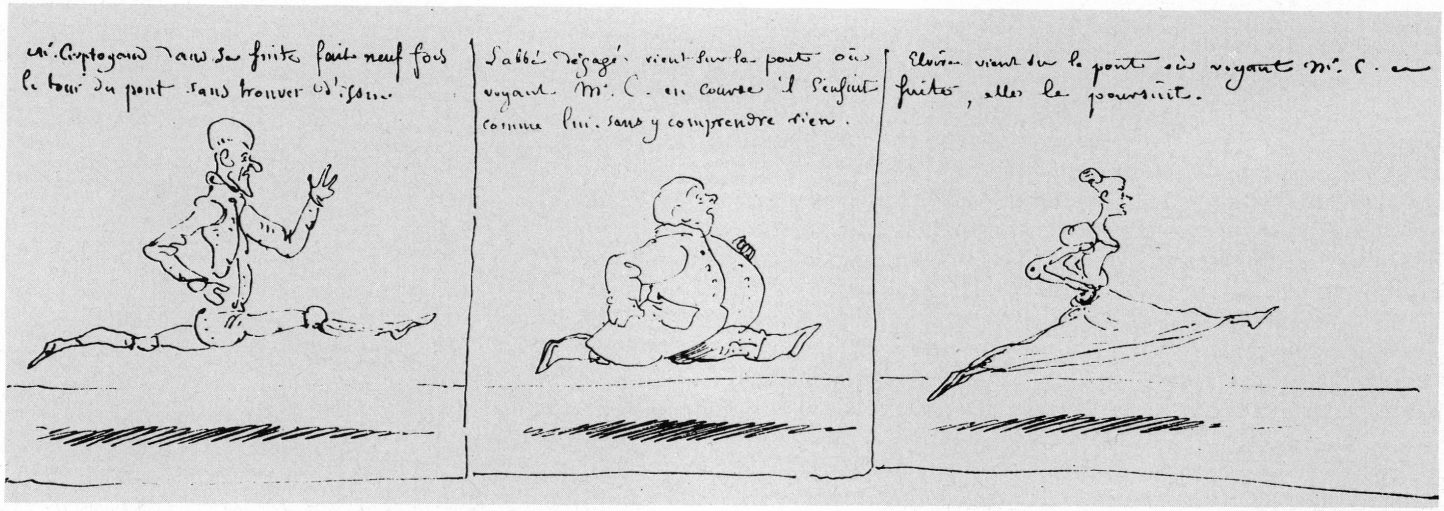
Les Algériens étaient connus pour leur piraterie, leur cruauté légendaire envers les leurs comme envers les captifs chrétiens, leur polygamie et leurs harems; tous ces comportements étaient considérés, généralement et depuis longtemps, comme une justification d'opérations punitives. L'arrogance du Dey, qui avait osé frapper au visage, avec un chasse-mouche, le consul de France, créa un incident fameux qui fut un des prétextes décisifs pour entreprendre l'invasion. Sans faire allusion à des incidents particuliers, Töpffer met en scène le stéréotype de l'Arabe stupide et tyrannique, dans la scène de pendaison des savants de la cour sur un caprice du Dey, dans le massacre par les Arabes de l'équipe entière du baleiner norvégien et dans l'asservissement de Cryptogame et de ses compagnons. Il convient de noter cependant que Cryptogame comme jardinier, l'abbé comme tuteur, et Elvire comme femme de harem ne semblent pas subir de sévices corporels.

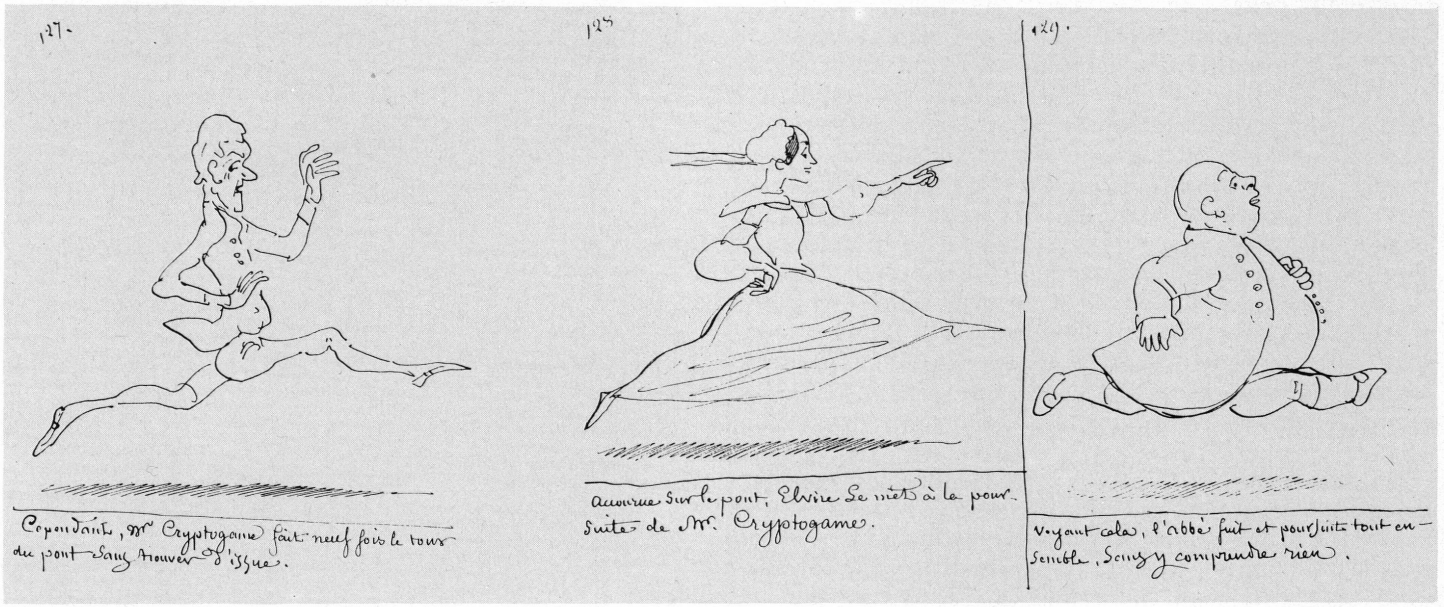
Comme pour les histoires précédentes qui restèrent inédites pendant des années, le climat politique et culturel s'était intensifié depuis la première ébauche de *Cryptogame*. La guerre permanente pour établir le contrôle français et la résistance héroïque d'Abd-el-Kader faisaient de l'Algérie et de l'Afrique du Nord le centre de l'attention politique. Il suffit de feuilleter les pages de *L'Illustration* pour comprendre à quel point la question de l'Algérie préoccupait les Français en général, obligeant ce magazine, à partir du quatrième volume (septembre 1844 à février 1845), à créer une rubrique séparée dans l'index intitulée « Scènes d'Algérie ». En 1844, l'agitation augmente avec l'expédition de Biskaray, le bombardement de Mogador, la victoire de Bugeaud à Isly et le traité de paix qui suivit tous ces événements furent le sujet de manchettes de *L'Illustration*. Simultanément un énorme incendie, moins catastrophique, il est vrai, que celui imaginé par Töpffer pour la ville d'Alger, détruisit une partie de la capitale de l'Empire ottoman, Constantinople (*L'Illustration*, 2 novembre 1844). L'Algérie fut l'un des sujets les plus en vue durant les mois de parution de *Cryptogame*, atteignant son paroxysme, par une coïncidence remarquable, dans le numéro même qui contenait le premier épisode situé en Algérie par Töpffer (15 mars). Cette

7. Version manuscrite de 1844, scène 67. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

livraison comprenait également un article très important sur le tableau d'Horace Vernet «La Prise de la Smala d'Abd-el-Kader». Cette immense composition panoramique avait fait sensation au Salon cette année-là et fut reproduite sur une double page du magazine.

Mise à part l'actualité militaire de l'Algérie, Töpffer fit appel à la tradition établie au début du siècle et lors des campagnes de Napoléon en Egypte, en utilisant des thèmes orientalistes qui s'étaient, depuis, fortement répandus dans les arts. Dans les années 1830, Delacroix, Ingres et Chassériau avaient consacré au thème du harem d'importants tableaux. L'opéra de Rossini, *L'Italienne à Alger (L'Italiana in Algeria)*, avait été joué à Genève avec grand succès. On a suggéré que Töpffer avait vu cet opéra et qu'il en avait fait une parodie dans *Cryptogame*; le nom d'Elvire, quant à lui, est emprunté à l'opéra de Mozart, *Don Giovanni* où Donna Elvira représente le type de la femme jalouse et trahie [33].





Cependant, M. Cryptogame fait neuf fois le tour du pont sans trouver d'issue.

Accourue sur le pont, Elvire se met à la poursuite de M. Cryptogame.

Voyant cela, le docteur fuit et poursuit tout ensemble sans y comprendre rien

L'idée que Töpffer se faisait des batailles politiques intérieures en Afrique du Nord était nourrie par son expérience des désordres civils de Genève en 1841-1843. En 1844, il ajoute une scène montrant le terrible chaos provoqué par la méthode avec laquelle les janissaires choisissaient leur nouveau Dey, y voyant certainement un parallèle avec ce qu'il considérait comme l'anarchie déclenchée par les agitations électorales des radicaux genevois (fig. 12). Trop occupés à se battre entre eux pour remarquer l'incendie qui vient de se déclarer, les Algériens sont poussés dans l'océan par les flammes et des lions en débandade (dans la version de 1830 il s'agit simplement de chameaux). Cryptogame et ses amis, se précipitant aussi dans l'océan, sont heureusement maintenus à flot par la poutre attachée à la jambe de l'abbé, véritable responsable de l'incendie. Ils auront la satisfaction d'ignorer les cris de leurs oppresseurs algériens demandant du secours, et de voir le monde arabe se noyer tandis qu'eux, les héros chrétiens, sont sauvés.

L'auteur était manifestement très content de son intermède algérien, car il ne modifiera rien, même pas les détails des compositions. Il s'applique, cependant, à améliorer la poursuite contagieuse à bord du bateau, un épisode qui avait particulièrement frappé Goethe et ses amis à Weimar. L'énergie d'Elvire commence presque littéralement au point mort, puisque, lorsqu'elle s'évanouit après une crise de rage démesurée, l'abbé et Cryptogame, la croyant morte, s'apprêtaient à la jeter par-dessus bord: elle va provoquer une réaction en chaîne; ranimée brusquement, Elvire fait fuir Cryptogame et le poursuit. En 1830, Töpffer dessina logiquement Cryptogame fuyant le premier, puis l'abbé « comme lui, sans y comprendre rien » et enfin Elvire. Révisant le manuscrit en 1844, l'auteur remarqua que, visuellement, cette juxtaposition pouvait suggérer une séquence où Cryptogame, placé derrière, poursuivait les autres personnages. Il décida d'exploiter cet effet accidentel, en renversant la position de l'abbé et d'Elvire. Ainsi Cryptogame apparaît directement derrière Elvire comme si lui, le poursuivi, était devenu à son insu le poursuivant, faisant « neuf fois le tour du pont», emporté dans un cercle de poursuites contagieuses, qui entraîne rapidement toute la population du bateau (scènes 127-131). La version de *L'Illustration*, en renversant les dessins, malheureusement, neutralise et normalise cet effet comique: Monsieur Cryptogame court à gauche poursuivi par Elvire poursuivie par l'abbé (fig. 8). Tout ce qui est mobile à bord entre dans le tourbillon, bon gré mal gré, dans une hiérarchie décroissante de taille et d'importance [34].

8a. Version manuscrite de 1830, scènes 124 à 126. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-177.

8b. Version manuscrite de 1844, scènes 127 à 129. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

8c. *L'Illustration*, vol. V, 15 mars 1845, p. 44, scènes 5 à 7.

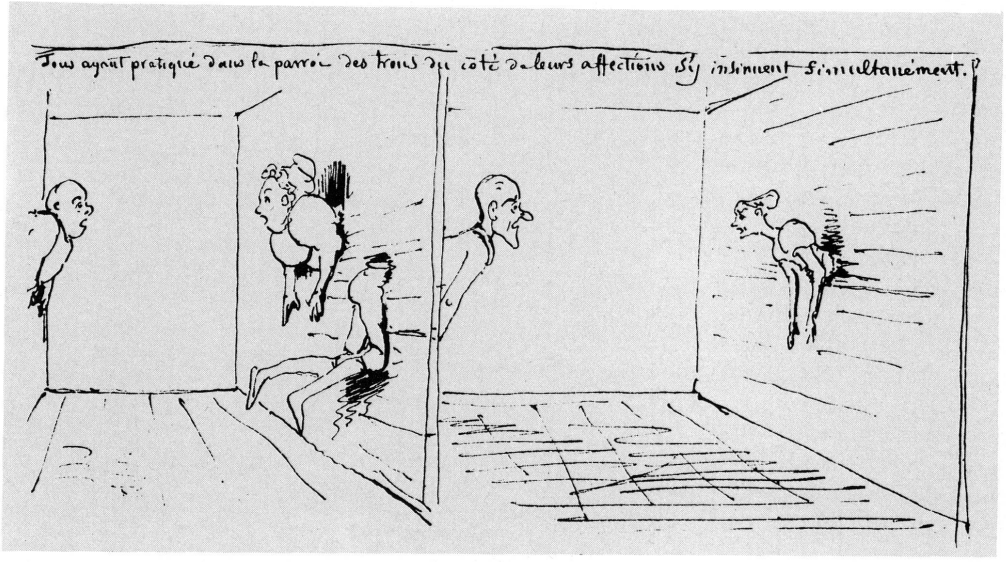
9. Version manuscrite de 1830, scène 63. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-177.

En dehors de ces additions et de ces changements (dont nous omettons quelques autres moins importants), Töpffer effectua, d'une part, une réduction majeure, et d'autre part, supprima toute une séquence.

La première concerne les rats qui, dans la version de 1830, n'infestent pas moins de vingt-cinq scènes (entre 35-84) et en particulier à l'intérieur et à l'extérieur de la baleine où ils défendent leur territoire contre l'intrusion des humains, et où ils sont finalement mangés par notre héros affamé (fig. 9). Ce sujet avait assurément amusé les élèves du pensionnat Töpffer, mais risquait d'offusquer les lecteurs plus sensibles de *L'Illustration*. En 1844, les rats apparaissent plus rarement.

La motivation de la coupure majeure dans la version de 1830 est bien plus difficile à expliquer. Les passages en question (scènes 168 à 225) incarnent la farce töpfférienne dans sa forme la plus pure et la plus primitive: la réaction en chaîne et l'accumulation d'effets mus par une bizarre logique interne. La belle Provençale ne fait, nous nous en souvenons, qu'une entrée très tardive en 1830 (scène 168), tout de suite après la signature par Cryptogame de la « 4e promesse d'amour ardent suivi de mariage au prochain débarquement, et de mariage suivi d'amour ardent».

Les déclarations de Cryptogame à Elvire sur l'entrepont, et à la belle Provençale sur le pont, conduisent à des altercations bruyantes auxquelles l'abbé participe sans le vouloir, et pour lesquelles il est arrêté et mis en prison



10. Version manuscrite de 1830, scène 186. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-177.

(police et prisons, ces institutions indispensables à la bande dessinée du dix-neuvième siècle, se trouvent même à bord des bateaux). Après l'interpellation de l'abbé, de la belle Provençale pour avoir tenté de défendre verbalement l'abbé, de Cryptogame pour avoir essayé de soutenir la belle Provençale et d'Elvire pour en avoir fait de même à l'égard de Cryptogame, tous quatre sont jetés en prison. Le hasard veut que chacun ait pour voisin de cellule la personne qui l'intéresse le plus — arrangement qui a un parfum à la Beckett —: tous pratiquent alors un trou dans le mur afin d'établir la communication. Töpffer, en un singulier dessin, montre en coupe les deux cellules médianes, celles de Cryptogame et de la belle Provençale. On voit alors la moitié antérieure de l'abbé qui scrute la moitié antérieure de la belle Provençale qui le considère avec étonnement, apparemment inconsciente de la présence de la moitié postérieure de Cryptogame à ses côtés, tandis que la moitié antérieure du héros observe — horreur des horreurs — Elvire, émergeant, elle aussi à moitié du trou exécuté dans le mur (fig. 10). Non moins drôles, et évoquant le comique du cinéma muet, sont les efforts subséquents de Cryptogame pour échapper à Elvire: en creusant un trou dans la paroi adjacente qui s'avère être en fait la coque du bateau, il provoque l'inondation des cellules.

Situation amusante que celle de l'abbé, qui, voyant l'eau commencer à envahir sa cellule, se jette, comme un enfant, à la nage sur le sol encore sec. Lors de la montée de l'eau, la poutre toujours attachée à sa jambe fait surface et le laisse renversé sur la tête, position qu'il gardera jusqu'à ce que l'eau baisse. Tout cela, avec d'autres scènes fondées sur ce comique de position, fut inexplicablement omis. Töpffer pensait-il que cette farce superbement agencée serait simplement trop triviale pour un public plus large ? Ou bien a-t-il senti le besoin de supprimer l'enchevêtrement de l'intrigue et de « débarquer » tout ce monde au profit d'un dénouement qui manquait totalement dans cette première ébauche ? Le manuscrit de 1830 laisse Elvire et la belle Provençale face à face, nourrissant d'horribles doutes réciproques. Ce n'était aucunement une conclusion, mais plutôt un nouveau départ; et avec cette scène, isolée d'ailleurs au début d'une nouvelle page de l'album, l'histoire restait curieusement en suspens.

Du manuscrit de 1844 à «L'Illustration» de 1845

Les vignettes de Cryptogame furent réparties sur vingt-deux pages de *L'Illustration*, plusieurs d'entre elles, quelque peu réduites de chaque côté, mais toutefois sans sacrifier de partie importante. La perte la plus considérable imposée par le changement de format consista dans la suppression d'une grande marge et de l'espace ouvert entre les scènes, visibles une rangée à la fois seulement, ce qui différenciait la version de 1844 de celle bien plus dense et présentée sur deux files, du manuscrit de 1830. *L'Illustration* publia l'histoire en trois rangées par page, disposition qui entravait l'impulsion vers l'avant que favorisait le format de l'album, et nivelait le rythme que Töpffer avait cherché à varier par le passage d'un ralentissement (ritardando) — en réservant parfois une page entière à la vision panoramique d'une seule scène intense ou d'une césure — à une accélération (accelerando) alignant toute une série de scènes multiples et étroites d'apparence semblable. Notons que Töpffer s'était donné, inconsciemment sans doute, plus d'espace au fur et à mesure qu'il avançait dans l'histoire, agrandissant légèrement l'échelle des dessins et tendant à omettre les traits

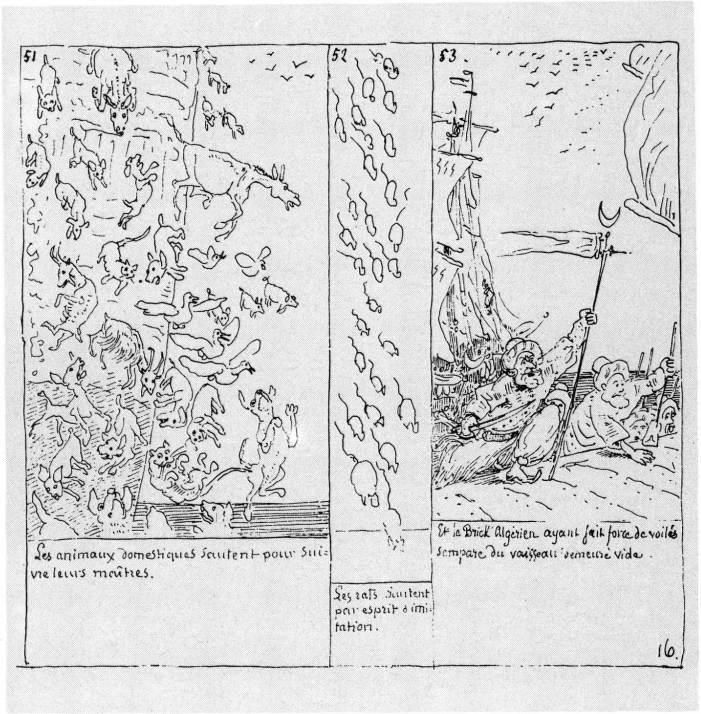
de l'encadrement, comme pour donner une respiration plus longue, plus profonde, à la progression narrative.

Dans *L'Illustration*, les traits verticaux tirés à la règle, qui séparent les scènes, rompent aussi le rythme à la manière d'un chef d'orchestre qui maintiendrait la mesure en tapant sur son pupitre avec une régularité constante; à l'opposé, les séparations tremblotantes et tortueuses de Töpffer, avec leurs boucles occasionnelles permettant des extensions imprévues du dessin ou de la légende, suggèrent à merveille la continuité organique du temps. Même quand ces lignes verticales sont un peu régularisées et complétées dans le haut et dans le bas, les cadres de Töpffer gardent des parcours capricieux et des variations dans la hauteur provoquant l'échelonnement des légendes. Essayer d'imiter typographiquement ce système d'idiosyncrasie dans les encadrements de Töpffer aurait présenté des difficultés techniques insurmontables, et aurait d'ailleurs paru étrange dans un journal; mais l'œuvre de Töpffer y perdit beaucoup.

Une autre caractéristique de l'improvisation töpférienne consiste à commencer le dessin de chaque figure par la tête et de travailler son personnage de haut en bas sans trop se soucier de l'espace disponible. L'artiste représentait parfois une figure debout avec la tête au même niveau que celle d'un personnage assis, ce que Cham dut modifier, de sorte que la hauteur des scènes représentées offre de légères mais nombreuses variations, accentuées encore par le déplacement des légendes auparavant insérées dans chaque dessin, avec leurs différences de taille. Cette démarche insouciante et fantasque donnait aussi l'impression que l'action tendait à diriger l'auteur plutôt que le contraire: dans la scène où les rats abandonnent le bateau qui coule par exemple (fig. 11), Töpffer aurait pu arrêter de dessiner ces bêtes (qui ressemblent plus à des ombres de rats qu'aux affreux rongeurs de Cham) avant le dernier qui provoque un abaissement soudain de la base du cadre et de la légende. Comme si le nombre et le poids réels, en même temps qu'imprévisibles des rats, avaient fait éclater les limites du cadre.

Cham modifia très peu le contenu et obéit aux injonctions de Töpffer qui lui demandait d'ajouter le moins possible aux accessoires et au paysage. Il concrétisa légèrement le costume, ajoutant certains détails tels que des boutons sur les guêtres de Cryptogame, corrigeant la longueur des rubans sur le bonnet d'Elvire — en 1844 Töpffer avait remis lui-même la robe à la mode du jour, encore de style Empire dans la version de 1830 — (Töpffer reprendra quelques-unes des adjonctions de Cham dans sa version lithographique comme nous le verrons plus loin). Les décors et les meubles sont aussi plus concrets. Cham ne chercha à apporter de réelles améliorations qu'en renforçant la couleur locale dans quelques-unes des scènes algériennes, ajoutant un croissant de lune sur un turban ou remplaçant une épée droite par un yatagan bien recourbé.

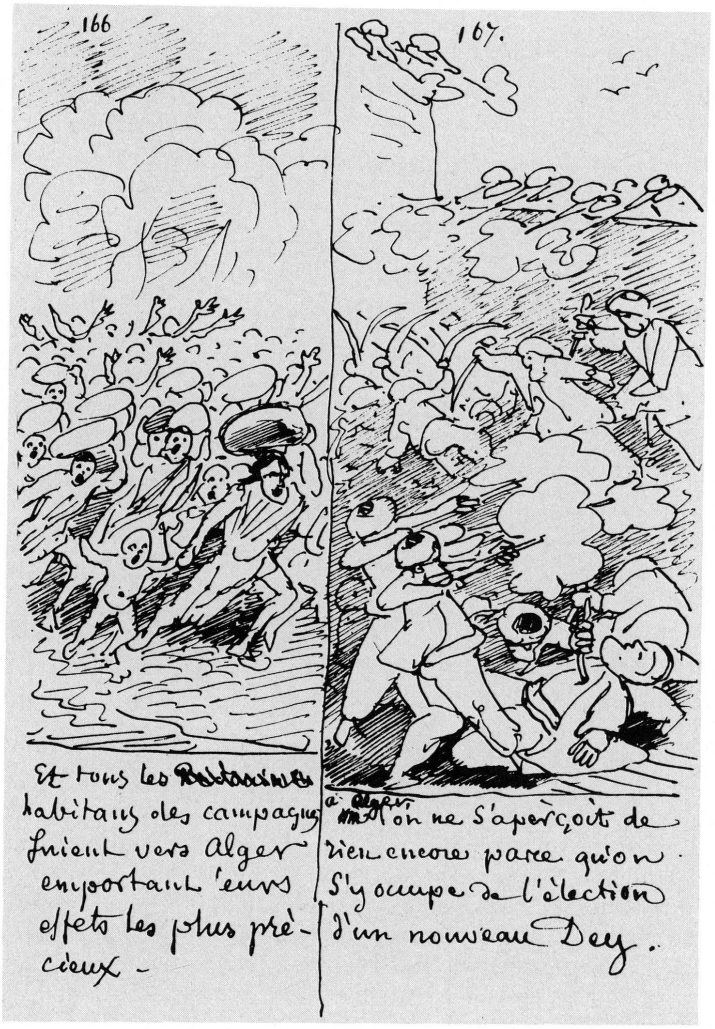
Dans une scène seulement, il se permet de refondre entièrement la composition afin d'en souligner la vérité



11. Version lithographiée de 1844, scènes 51 à 53.

historique et pour faire valoir aussi sa plus grande familiarité avec les coutumes arabes. Là où Töpffer représente une bande de paysans algériens en fuite comme une masse confuse de figures prises de panique (fig. 12), Cham la réduit à quelques personnages relativement statiques et à l'ethnie caractérisée: une femme voilée portant une grande cruche sur la tête, un homme brun à barbe noire, un enfant presque nu. Cham personnalise également la scène suivante figurant un combat de rue, en ajoutant un détail curieux dans le turban défait d'un arabe prostré.

Le défaut le plus grave et le moins excusable de la version publiée par *L'Illustration* est que Cham, pour sa copie, a omis d'inverser les dessins, opération indispensable pour ce procédé d'impression. Il en résulte un inconvénient d'autant plus grave que Töpffer a conçu un récit rapide, plein de figures fuyantes qui, dans *L'Illustration*, courent de droite à gauche, ou en arrière, au lieu de courir en avant et dans le sens de la lecture de l'histoire. (Le procédé autographique de Töpffer impliquait un double renversement de telle sorte que les dessins et les légendes apparaissaient sur la feuille imprimée dans le sens original.) L'absence de renversement n'est appliquée qu'à la composition dans son ensemble. Cham avait rétabli le sens original pour les personnages isolés lorsqu'il était nécessaire de préserver les actions spécifiques d'un droitier pour écrire ou jouer du violon, par exemple. Il avait suffisamment d'expérience pour le faire automatiquement, mais une exception (scène 110) témoigne d'une négligence momentanée ou d'une hâte particulière [35].



12a. Version manuscrite de 1844, scènes 166, 167. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

12b. *L'Illustration*, vol. V, 5 avril 1845, p. 93, scènes 166-167.

Le grand public considérait les gravures sur bois comme des compositions comprenant des ombres, des volumes, une certaine richesse d'effet; le manuscrit de Töpffer, bien qu'apte à la reproduction lithographique, apparaîtrait trop sec, trop primitif. Cham se décida donc à redonner de la matière aux fonds trop clairs de Töpffer en ajoutant des ombres et des contre-hachures plus soutenues, en augmentant les modelés intérieurs, en dessinant des contours anatomiquement et académiquement plus complets. Töpffer, ayant qualifié ironiquement son propre trait de « grossier » et exprimé son désir de le voir remplacé par celui plus « délicat » de Cham (cf. plus haut), a vu son trait d'une délicatesse extrême remplacé par l'exactitude « grossière » (c'est-à-dire conventionnelle) propre aux journaux populaires. Mais l'échec de Cham et de ses exécutants n'était que relatif: leur ouvrage, bien qu'il ne soit pas « chaud et salé » comme Töpffer l'espérait, n'était pas non plus « servile, refroidi et glacé » comme il le craignait.

Ainsi que Töpffer l'avait prévu, le manque relatif de souplesse et de spontanéité de la version de *L'Illustration* était particulièrement sensible dans les visages. La négligence dans le tracé des mains en forme de radis, et des pieds en forme de boule, paraissait moins grave (l'Elvire de Cham en particulier gagne même un peu de grâce). Mais Töpffer avait laissé ici et là des vides dans les traits du visage dont il expliquera la fonction esthétique et psychologique dans son *Essai de Physiognomonie*. Ces vides permettaient des expressions bien plus libres que le lecteur pouvait nuancer à sa guise. Le code physiognomonique abrégé de Töpffer autorisait aussi une variété et une mobilité d'expression plus grandes et facilitait une conti-

nuité dans la caractérisation de la tête lorsqu'il dessinait très rapidement.

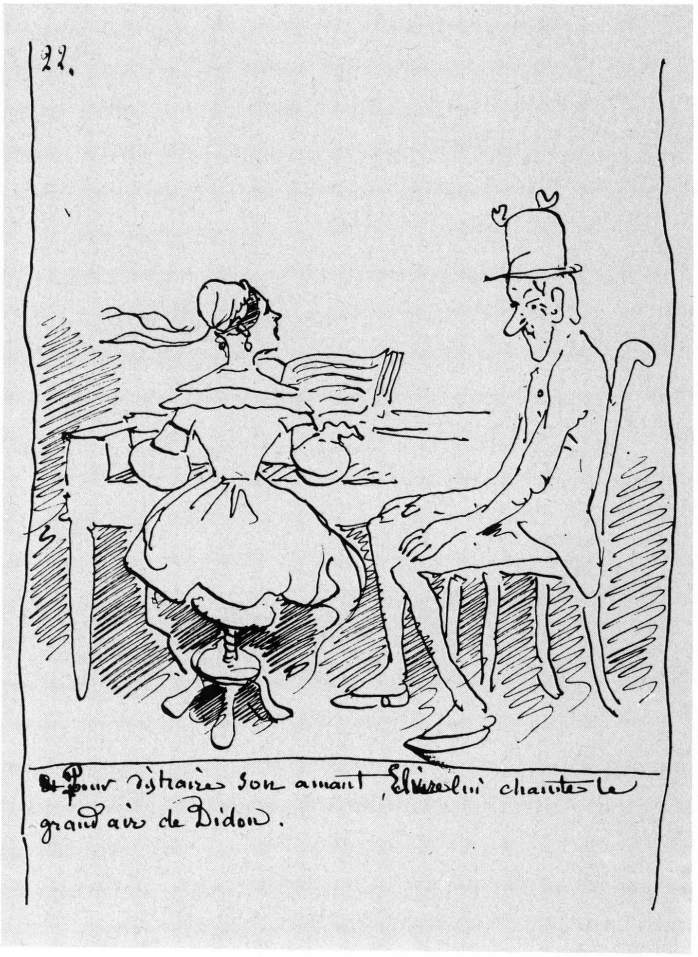
Cham se souciait, plus que Töpffer, de se faire comprendre de son public; aussi avait-il tendance à transformer les expressions vagues, ambiguës ou neutres en des prototypes plus conventionnels affectant le désespoir ou la détresse, donnant ainsi plus de permanence aux caractères et atténuant les contradictions psychologiques inhérentes à leur situation. Cette tendance, toujours latente, apparaît clairement dans certaines expressions telles que celle de Cryptogame écoutant Elvire chanter le grand air de Didon en s'accompagnant au piano (scène 22). Le changement découlant de l'application du système physiognomonique, bien plus élaboré et conscient en 1844, ressort nettement à travers la comparaison des deux versions manuscrites (fig. 13 a et b): d'une simple expression mélancolique du visage, alliée à une attitude conventionnelle et passive, on passe à ce qui apparaît à première vue comme un mélange mystérieux de points et de fioritures, mais peut être interprété, au vu de la situation, comme une expression d'assombrissement, mêlée à un sourd désir d'échapper. L'adjonction d'un chapeau indique un changement évident dans l'état d'esprit de Cryptogame. D'autres différences, apparemment minimes, deviennent signifiantes: le visage de trois quarts, tourné très légèrement vers le spectateur; le sourcil rectifié et raccourci; l'œil réduit à un point minuscule et la bouche transformée en un trait fragmentaire. Ces réductions, en même temps qu'un important changement dans la pose du personnage dont l'attitude de passivité (jambes allongées en avant, haut du corps penché en arrière, bras croisés) se transforme en une posture de « vigilance voilée » (jambes repliées sous la chaise, mais non parallèles, dos plus droit, mains serrées sur les genoux), annoncent déjà la future évasion de Cryptogame. Cham, de son côté, reprend les expressions propres à Töpffer dans la version de 1830 (qu'il ne connaissait pas): air maussade stéréotypé, ligne de la bouche rallongée, droite et inclinée vers le bas; il modifie, par contre, la position des jambes de Cryptogame en les dessinant parallèlement, perdant ainsi l'attitude originale « assise-debout » ou « prête à se lever » (fig. 13 c-d).

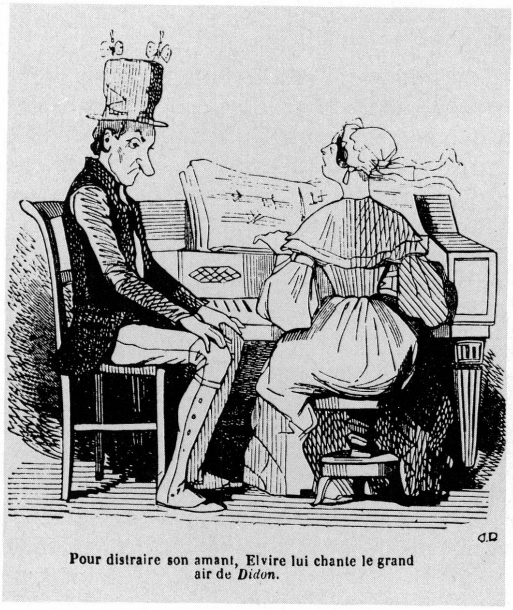
D'autres exemples démontrent la manière dont Cham a rendu les expressions de Cryptogame plus conventionnelles, plus littérales, plus dures; il ne mettait pas en doute les capacités techniques du graveur, mais il estimait que le public ne comprendrait pas les intentions de Töpffer. Au lieu d'avoir un air bénignement conspirateur et furtif quand il part secrètement, la nuit, pour Marseille (fig. 14 a et b, Cryptogame prend, dans *L'Illustration*, un air renfrogné et brutal dû à l'ombre épaisse jeté sur ses yeux par son chapeau et au trou noir de sa bouche ouverte; au lieu d'avoir l'air perplexe et hésitant quand il résiste — certainement avec difficulté — à la provocation d'un superbe papillon (fig. 15 a et b), il semble simplement fâché.

De tels changements tendent à amoindrir la complexité psychologique du caractère du héros. L'abbé, une des

13a. Version manuscrite de 1830, scène 8. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-177.

13b. Version manuscrite de 1844, scène 22. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.





13c. Version lithographiée de 1844, scène 22.

13d. *L'Illustration*, vol. IV, 1er février 1845, p. 348, scène 22.

figures secondaires les plus importantes, souffre aussi de cette transposition, mais différemment. Töpffer prête à ce personnage un comportement et une apparence fondamentalement stupides; il est incapable de comprendre quoi que ce soit ou de réagir intelligemment à ce qui lui arrive [36]. Il est profondément borné et son expression habituelle est celle de l'ahurissement. Cham se sent obligé de rendre plus rationnelles les attitudes de ce personnage selon les circonstances. Quand le « courant digestif » de la baleine lui amène les deux missionnaires, le ménestrel et la belle Provençale, Cryptogame a l'air à la fois surpris et content, charmé par l'arrivée d'une femme que la légende qualifie de « beauté extraordinaire »: il s'agit d'un effet comique, car ses traits sont défigurés par la peur de se noyer (fig. 16 a et b).

L'abbé de Töpffer, quant à lui, manifeste une certaine imbécillité que Cham mue en un étonnement presque identique à celui de la belle Provençale à demi noyée. Quand Cham décida de redessiner ce bois, avant tout pour supprimer une confusion parmi les « figures flottantes sur la vague digestive», il réalisa que l'expression bouleversée de l'abbé s'opposait à celle plutôt contente de Cryptogame; il la modifia donc pour l'accorder à celle de son héros (fig. 16 c). Dans la scène suivante (fig. 17 a et b), Cham a de nouveau rationalisé Töpffer, remplaçant le regard égaré de l'abbé par une profonde détresse, les sourcils froncés et les yeux plissés. Pour Cham, puisque la légende et les gestes des deux missionnaires qui entourent l'abbé sur son perchoir formé par la côte de la baleine parlent de leurs efforts à le convertir, celui-ci devait apparaître résistant ou effrayé. Curieusement, Cham choisit de réduire la gesticulation des missionnaires, en cachant complètement les bras de l'un: cette déformation par rapport à l'original ne semble pas se justifier pourtant par la nécessité d'une compression de l'ensemble du dessin. Malheureusement, Cham venait d'exécuter son premier dessin sur le bois, lorsque le décret éditorial changea, comme nous l'avons déjà vu, l'abbé en docteur et les missionnaires en un maire et son député; le docteur-abbé conserve son air fâché, inexplicable par la nouvelle légende qui se réfère désormais à un simple récit d'aventures non spécifiées. Dans l'album original de 1845, l'identité des missionnaires et le sens original de ce petit incident avaient été rétablis.

Considérons enfin un changement apporté par Cham, aux caractères distinctifs et à l'emphase d'un personnage; il s'agit d'une légère amélioration esthétique, Cham ignorant les motivations très personnelles de Töpffer. Le ménestrel accompagnant Cryptogame et la belle Provençale à leur « bal de noces » se tient, dans le dessin de Töpffer, debout et très nettement au premier plan; il s'agit d'une figure puissante à la tête d'une grandeur disproportionnée et aux contours vibrants rappelant Daumier. Cham le place plus en arrière de la composition,

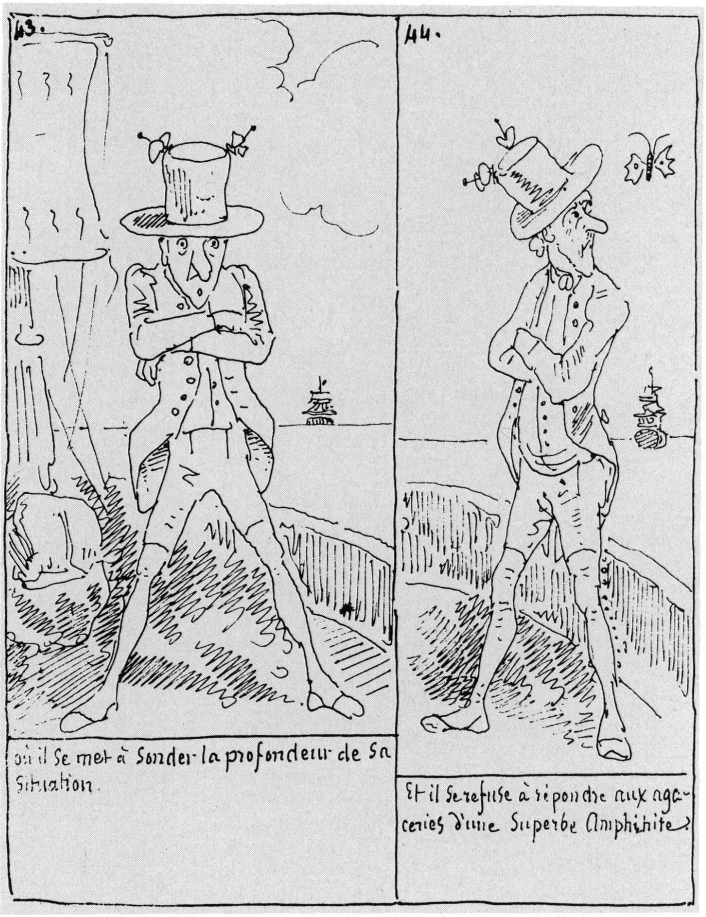
14a. Version lithographiée de 1844, scène 27.

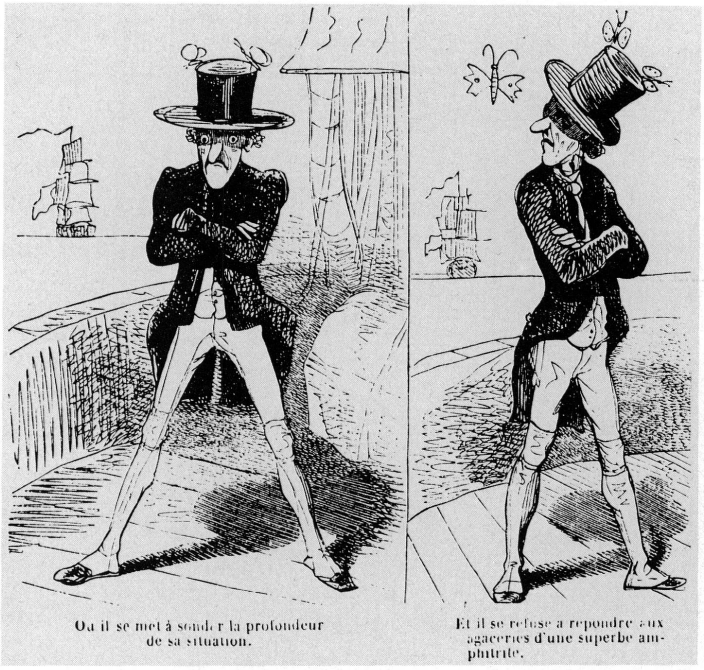
14b. *L'Illustration*, vol. IV, 1er février 1845, p. 348, scène 27.

à une échelle très réduite et atténue son air passionné et un peu sauvage (fig. 18 a et b).

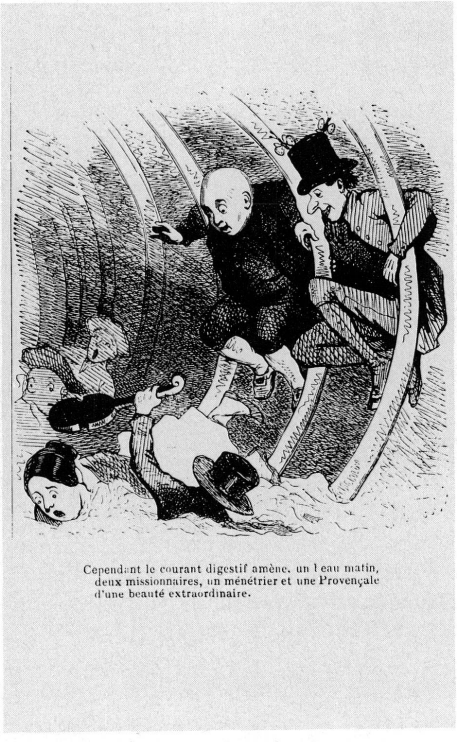
Ici, et à un degré moindre dans la scène précédente, — également corrigée par Cham — la rhétorique particulière de son apparence s'explique par une fierté personnelle d'auteur. Nous nous souvenons que Töpffer prétendait, à l'extérieur, à l'anonymat et se présentait simplement comme l'auteur de *M. Vieux-Bois, Jabot, Crépin* et *Festus:* pourtant sa présence d'auteur se révèle sous la forme de ce ménestrel vagabond. Celui-ci apparaît d'abord dans la page de préface de Cryptogame pour annoncer l'œuvre (fig. 3); il accompagne ensuite partout le héros et son nouvel amour, cela jusqu'au dernier tableau où il continue à jouer malgré le chahut des enfants braillards. Le ménestrel vagabond clôt enfin l'histoire dans un toast et un envoi de dernière page.

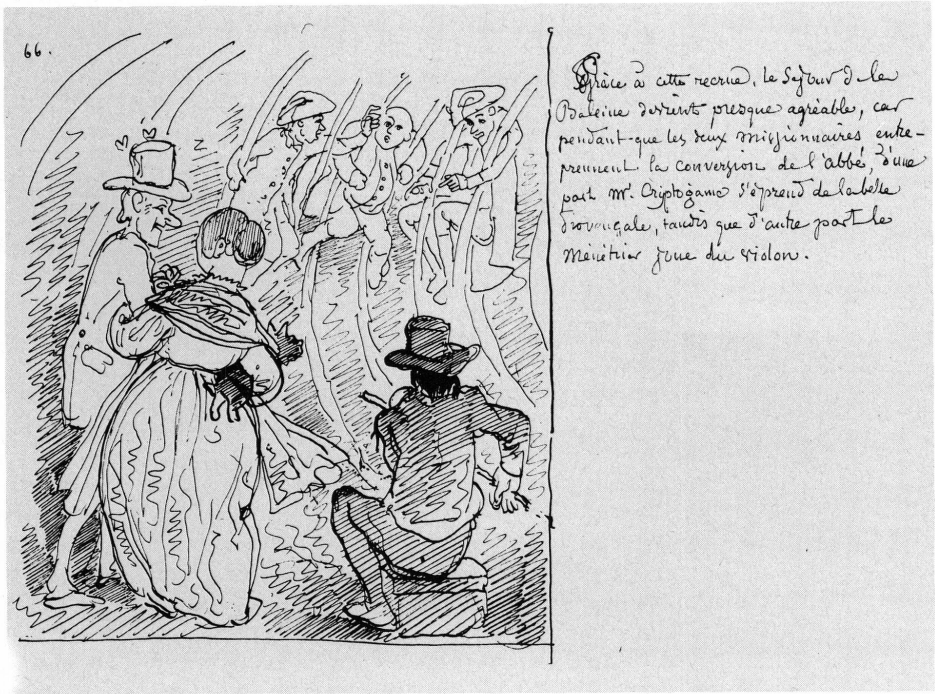
Le procédé de rationalisation auquel, dans *L'Illustration*, fut soumis le graphisme de Töpffer, au nom d'une large audience, se reflète aussi dans la transposition du texte pour l'édition anglaise de Bogue. Tout en essayant de rester le plus près possible de la version originale française et y réussissant souvent, le traducteur s'est heurté à bien des idiosyncrasies de Töpffer, tels ses euphémismes parodiquement poétiques, ses circonlocutions, ses répétitions à refrain, ses hyperboles et ses ironies conceptuelles et verbales. On peut citer en guise d'exemple un changement qui affecta une légende tout entière: Töpffer raconte comment « le Dey, dans sa justice, fait pendre





15a. Version lithographiée de 1844, scènes 43 et 44.
15b. *L'Illustration*, vol. IV, 15 février 1845, p. 380, scènes 43-44.
16a. Version manuscrite de 1844, scène 65. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.
16b. *L'Illustration*, vol. IV, 22 février 1845, p. 396, scène 65.
16c. *Album* 1846, redessiné par Cham, p. 17c.





17a. Version manuscrite de 1844, scène 66.
Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

Grâce à cette recrue, le séjour de la baleine devient presque agréable : car, pendant que les deux missionnaires entreprennent la conversion de l'ami de M. Cryptogame, d'une part M. Cryptogame s'éprend de la belle Provençale, tandis que, d'autre part, le ménétrier joue du violon.

17b. *L'Illustration*, vol. IV, 22 février 1845, p. 396, scène 66.

18a. Version manuscrite de 1844, scène 73.
Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

Et aussitôt la cérémonie terminée, M. Cryptogame engage le ménétrier, et donne un grand bal de noces à sa belle Provençale.

18b. *L'Illustration*, vol. IV, 22 février 1845, p. 396, scène 71.

19. Version manuscrite de 1844, scène 142. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

tous ses savans pour n'avoir pas dit les choses telles qu'elles sont, mais, dans sa clémence, il fait grâce de la vie aux femmes et aux enfans », ce que l'édition anglaise banalise et affaiblit ainsi: « The Dey unnaturally hangs the muftis, from respect to the proverb, which says 'No man is a prophet in his own country' » (p. 76). Bogue pensait peut-être à ses jeunes lecteurs qui auraient pu être choqués par le ton désinvolte avec lequel Töpffer parlait du meurtre des femmes et des enfants. Cette hypothèse justifie l'effort d'épuration apporté par le traducteur à la légende de la scène où Elvire est saisie et emmenée au harem. Afin d'éviter la suggestion d'un viol imminent que Töpffer sous-entend dans son dessin et dans le texte français, la légende anglaise indique que ce sont les trois héros, équitablement, qui subissent une capture violente. Le dessin de Töpffer montre en revanche (fig. 19) à quel point il fait appel à un certain niveau de cynisme prétendument adulte: non seulement Cryptogame et l'abbé sont laissés libres d'observer, passivement, l'enlèvement d'Elvire hurlante, par deux robustes Arabes, non seulement ils ne font aucun effort pour intervenir, mais en outre, Cryptogame s'en va un sourire aux lèvres, sans pitié, trop heureux de cette solution qui vient résoudre ses problèmes.

Le projet autographié de Töpffer de 1845

Avant d'expédier le manuscrit de *Cryptogame* à Paris, Töpffer en avait commencé la transposition sous forme lithographique. Sans doute avait-il eu l'intention de publier lui-même cette nouvelle version lorsqu'il réalisa qu'il pourrait atteindre un public plus nombreux dans *L'Illustration*.

Il inséra donc les lithographies déjà exécutées: celles-ci curieusement, ne commençaient pas par le début de l'histoire, mais allaient de la page 9 à la page 16 (scènes 27 à 53). Elles remplaçaient probablement des dessins que Töpffer élimina.

Il existe pourtant des lithographies pour les huit premières pages (scènes 1 à 26), non contenues dans l'album manuscrit, mais reproduites comme faisant partie de la version « définitive » de Töpffer dans les éditions modernes. (Celles-ci reprennent, après la scène 53, les dessins originaux). Ces lithographies révèlent des variations considérables dans leur conception et leur composition et sont l'indice, semble-t-il, d'une tentative nouvelle d'autographie commencée après la publication de la version de *L'Illustration*. Töpffer avait une nouvelle fois songé à éditer lui-même *Cryptogame*, non seulement écrit de sa propre main, mais en y adjoignant aussi des variantes. La détérioration de sa santé et bientôt sa mort empêchèrent cependant la réalisation de ce projet.

Il eût été difficile pour Töpffer de lancer son propre album lithographié en même temps que l'édition gravée sur bois de Dubochet-Cham, qui aurait dû sortir en album peu après la fin de sa parution en feuilleton dans *L'Illustration*, en été 1845. Dans une lettre datée du 2 août, Töpffer exprime à Dubochet son impatience de voir l'album publié et son désir de récupérer ses dessins dont il avait besoin comme références pour compléter sa version lithographiée. Le retard, qui ne pouvait guère se justifier par la nécessité de redessiner et de retailler certains bois et de recomposer quelques légendes, semblait prendre, dans l'esprit de l'artiste maintenant proche de la mort, une tournure dramatique [37]. L'album ne parut, en fait, qu'en octobre 1846, après sa mort.

Dans ces circonstances, il est facile d'imaginer Töpffer désireux de produire sa propre version de *Cryptogame*, de manière indépendante, ainsi que tous ses autres albums. Il ne récupéra ses dessins que vers le 25 avril 1846 (cf. lettre à Dubochet). En attendant (avant le 14 octobre 1845), il avait vendu à Kessmann, libraire-éditeur installé à Stuttgart avec succursale à Genève, les droits pour l'édition allemande de toutes ses autres histoires [38]. Pensait-il ajouter sa nouvelle version de *Cryptogame* à cette édition qui était par ailleurs complète et avait toutes les apparences d'être entièrement de sa main ? La date « 1845 » qu'il apposa sur la première page vient confirmer cette hypothèse.

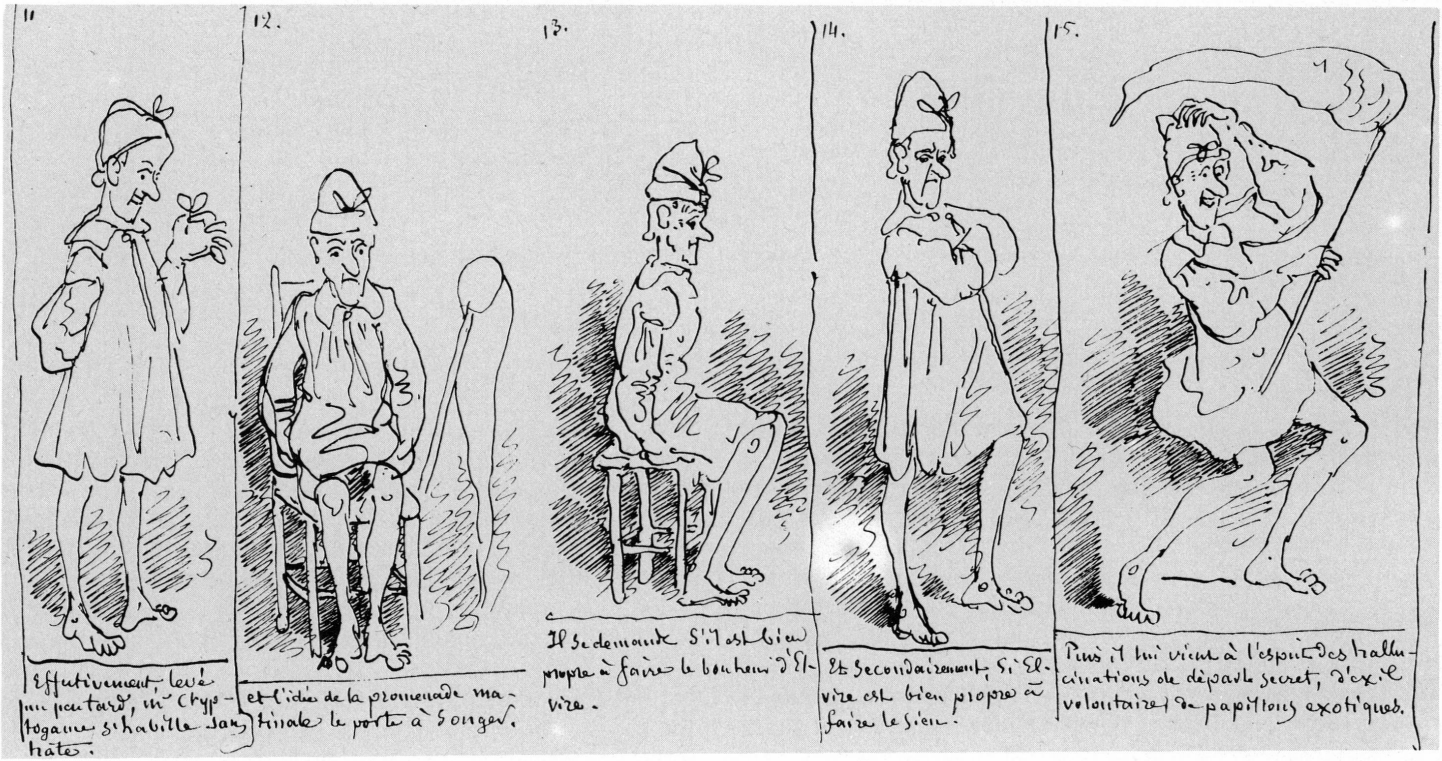
Les changements apportés aux vingt-six premières scènes de *Cryptogame* correspondent, en ce qu'ils représentent un développement des compositions, à l'idée élargie

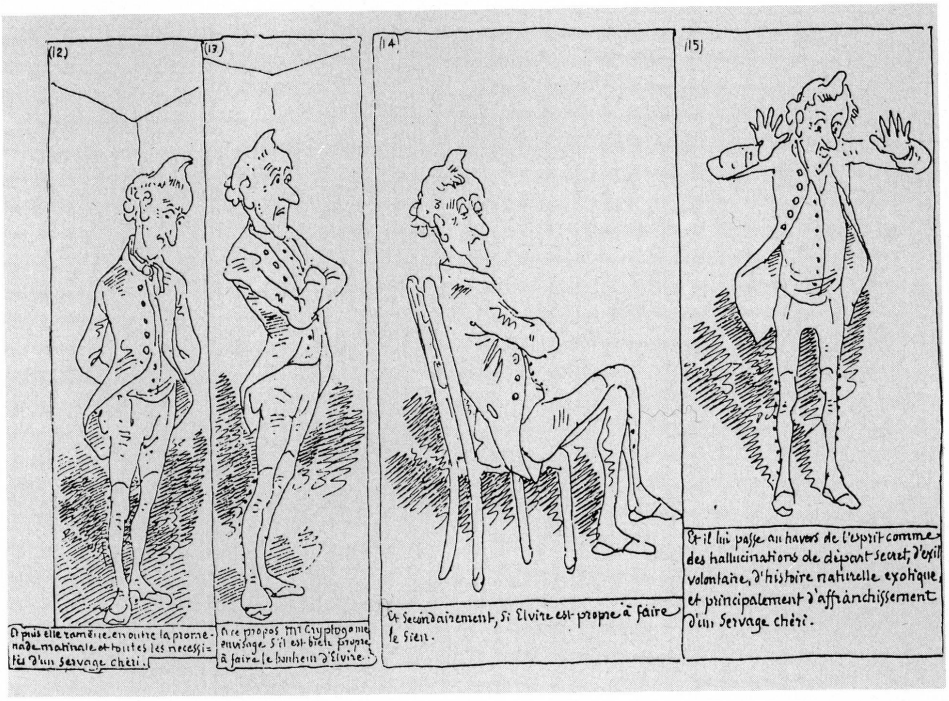
20a. Version manuscrit de 1844, scène 5. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

20b. Version lithographiée de 1845, scène 5.

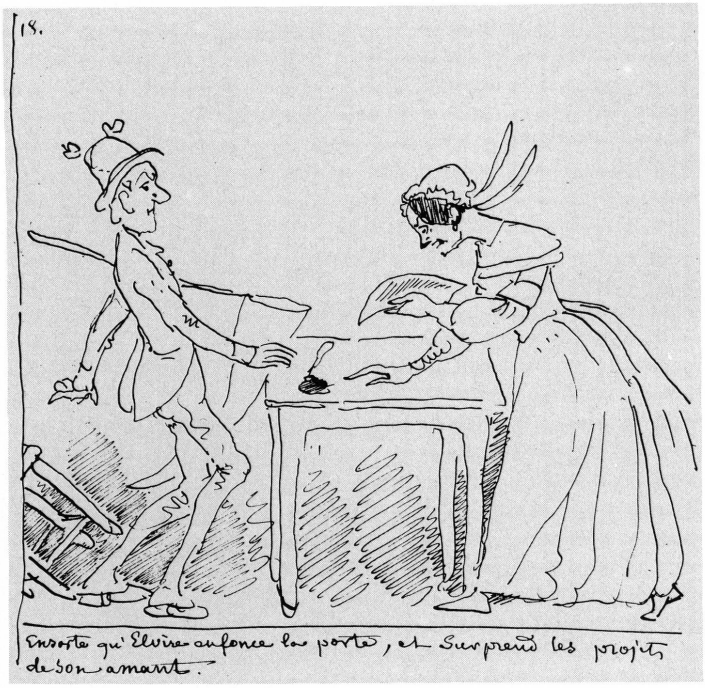
que Töpffer se faisait désormais de son public. Il en résulte une seule amélioration graphique sensible: l'artiste a donné libre cours à la fois au rêve de Cryptogame — un pays rempli de papillons — et à celui d'Elvire — des promenades sylvestres marquant l'union avec son amant (fig. 20 a et b). Il a aussi trouvé un moyen d'accentuer légèrement entre eux le parallélisme des contrastes. Cependant, tous les changements qui affectent d'une manière ou d'une autre la plupart des scènes semblent avoir été faits pour eux-mêmes, comme si l'auteur ne savait pas ce qu'il voulait améliorer et comment, mais souhaitant avant tout, suivant les stratégies consacrées des graveurs professionnels orientés vers le marché, mettre au point un deuxième état destiné à la vente comme une production distincte. Un indice de cette tendance est visible dans le retour à la première orthographe du nom du héros, Criptogame, abandonnée dans la onzième scène, et la modification, tout aussi dépourvue de sens, de l'âge du héros et de l'héroïne, augmenté de deux ans (il est maintenant âgé de 37 ans et elle de 38). Il semble aussi désormais affublé d'une perruque vieillotte, ou tout au moins avoir une coiffure bouffante et frisée sur la nuque.

Au fond, M. Cryptogame est plus naturaliste encore que vraiment passionné.





23. Version lithographiée de 1845 (?), scène 12 à 15.



◁

21a. Version manuscrite de 1844, scène 8. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

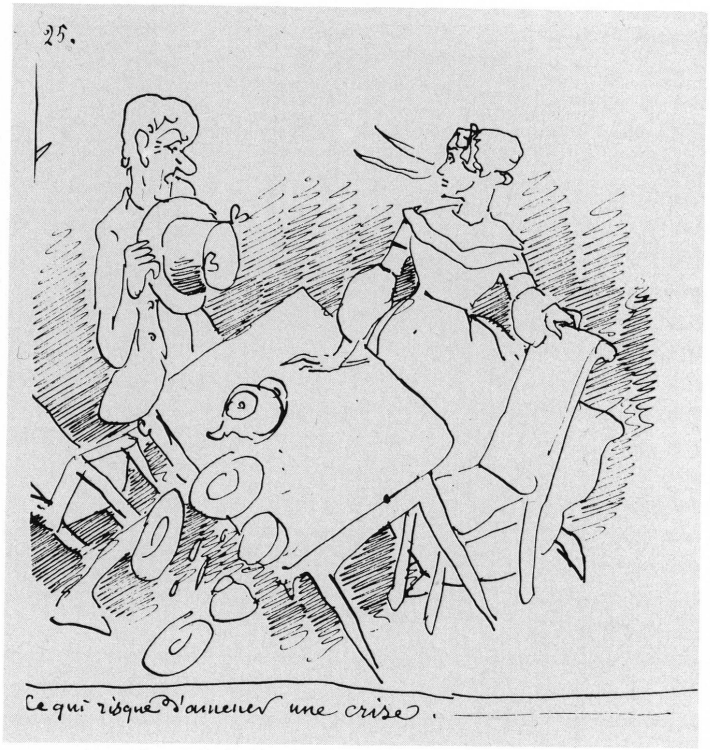
21b. Version lithographiée de 1845, scène 8.

21c. *L'Illustration*, vol. IV, 25 janvier 1845, p. 333, scène 8.

22. Version manuscrite de 1844, scènes 11 à 15. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

24a. Version manuscrite de 1844, scène 18. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

24b. Version lithographiée de 1845, scène 18.



25a. Version manuscrite de 1844, scène 25. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

25b. Version lithographiée de 1845 (?), scène 25.

Dans la scène 8, craignant peut-être d'être accusé d'impudicité pour avoir vêtu Elvire d'une chemise de nuit très lâche laissant voir une épaule, Töpffer la drape dans une sorte de peignoir court qui lui couvre les épaules (fig. 21 a et b). Il avait peut-être remarqué que Cham s'était cru obligé de rabaisser jusqu'aux chevilles la jupe d'Elvire, remontée par le vent dans la scène où elle se jette par-dessus bord (scène 48); pourtant de façon contradictoire, dans la scène où Elvire s'habille, le traitement plus réaliste de Cham dénude plus nettement les épaules (fig. 21 c). C'est aussi sans doute par pudeur que, dans les quatre ou cinq scènes où Cryptogame réfléchit à son dilemme (fig. 22), le héros est représenté tout habillé et non dans cette chemise de nuit qui, plutôt courte et laissant voir ses genoux osseux et ses mollets maigres, lui donnait un aspect comiquement vulnérable. Absente de la version de 1830, cette séquence est un montage töpfférien typique de poses contrastées, ici au nombre de cinq (réduit à quatre dans la version lithographique): debout de profil, examinant avec contentement un papillon; assis, de face, sur une chaise et les mains sous les fesses (doutes); exactement la même position mais de profil (encore des doutes); debout, de trois quarts (perplexité); enfin plongeant en avant avec son filet à papillons, l'air extatique (hallucination et décision de s'enfuir). Dans la version lithographique (fig. 23), ce rythme fut réduit: deux stations debout semblables, différenciées seulement par la position des bras dans le dos, croisés devant, assis comme précédemment; enfin l'hallucination, les bras levés dans une attitude conventionnelle de choc. La décision de s'enfuir s'exprime maintenant uniquement dans les légendes, et non par le langage du corps. Cette série d'attitudes, la gamme et le type d'expressions faciales qui les accompagnent, sont d'une qualité tellement médiocre que l'on peut en déduire que Töpffer a dû les lithographier dans un de ces moments, de plus en plus fréquents vers la fin de sa vie, de grandes souffrances accompagnées de perte du contrôle manuel et visuel. D'autres change-

ments apparaissent regrettables: la réaction éloquente de Cryptogame, consterné quand Elvire le découvre écrivant sa lettre d'adieu, se transforme en une fuite sous la table d'effet plutôt vulgaire (fig. 24 a et b), suivie de l'évanouissement d'Elvire tout aussi banal. L'épisode, où cette dame d'allure vive renverse le service à thé et la table (fig. 25 a et b), dont l'intensité dramatique est amplifiée par une ressemblance avec la Harlot d'Hogarth dans une même situation (Töpffer connaissait certainement cette scène), a été simplement éliminé en faveur d'Elvire poursuivant Cryptogame à travers la pièce. Töpffer supprime enfin un dessin très drôle et bien conçu où Elvire coince son amant contre le mur avec son filet à papillons, le transformant ainsi en proie et elle en chasseur (fig. 26) [39]. Dans toutes les images, les visages ont perdu leur acuité psychologique et sont devenues mous.

Les graveurs

Nous avons démontré que ce n'était pas par incapacité technique que les gravures n'avaient pas traduit fidèlement les dessins de Töpffer. Nous en voulons pour preuve que, immédiatement après la parution de *Cryptogame* dans *L'Illustration*, ces mêmes graveurs reproduisent très exactement le griffonnage capricieux de Töpffer avec ses «discontinuités monstrueuses», dans les illustrations accompagnant un long compte rendu louangeux de l'*Essai de Physiognomonie* [40].

C'était en effet une des qualités essentielles de la gravure sur bois au dix-neuvième siècle que d'être à même de reproduire des traits aussi fins que ceux de la gravure sur cuivre, sans pour autant qu'ils ne cèdent sous une pression intense et constante. Cette caractéristique fit le succès de cette technique pour les illustrations des journaux et des livres. Hyatt Mayor utilise une métaphore frappante pour expliquer le pouvoir du bois à graver, taillé à contre-fil afin de laisser des « black lines that will not break down, though knife-thin, because the fibers row up as strong as the pickets in a fence » [41]. Les graveurs parisiens des années quarante étaient capables de reproduire la « crackling exactitude » des dessins de Menzel pour la *Geschichte des Friedrich des Grossen* de Kugler, ainsi que les idiosyncrasies de Daumier: « no matter who the cutter was — Birouste at his best, an anonymous hack at the worst — the mark of Daumier's draughtsmanship is instantly apparent » [42].

Cryptogame est signé à deux reprises des initiales de la la maison Regnier, Hotelin, Best et Lenoir, mais il est notoire que ces quatre maîtres employaient des assistants [43] dont le travail, dans le cas de *Cryptogame*, ne fut malheureusement pas coordonné. Ce manque de cohésion apparaît le plus nettement dans le visage du héros, qui aurait dû être gravé chaque fois par la même main. Mais la pratique en vigueur dans les ateliers était de partager, par nécessité, les bois appartenant à un même projet entre plusieurs artisans. Les dessins de Töpffer, dont la philosophie esthétique et sociale s'opposait à l'idée de « progrès » industriel et technologique, surtout dans leur application aux arts, furent victimes de la maladie que Ruskin et Morris qualifieront d'endémique aux métiers sous le capitalisme industriel: rapidité, division du travail et aliénation de l'artiste et de son travail par la machine. Il est important de noter que ni Dubochet ni Cham ne nomment les graveurs par leur nom; ils ne savaient probablement pas quels artisans avaient été chargés de cette tâche et avaient encore moins l'occasion de les rencontrer. Les graveurs de *L'Illustration*, mal payés, peinaient pendant de longues heures, souvent la nuit, dans des pièces tristes qui contrastaient avec les bureaux luxueux des directeurs (cette juxtaposition des deux classes sociales et des deux conditions de travail figura dans *L'Illustration* elle-même à cette époque) [44], ils étaient le prolétariat de la production de la gravure. Les doléances que Töpffer et Cham présentaient sont typiques de l'attitude de l'artiste du dix-neuvième qui, jusqu'à la découverte de la photogravure, dédaignait les simples artisans jugés incapables d'imiter le graphisme du génie.

26. Version manuscrite de 1844, scène 20. Genève, Musée d'art et d'histoire, Inv. 1910-178.

Nous tenons à remercier M. Philippe Monnier, conservateur du département des Manuscrits de la Bibliothèque publique et universitaire de Genève, qui nous a aimablement autorisé à publier ces documents inédits.

La traduction du texte original, rédigé en anglais, a été mise en forme et revue par Renée Loche, Danielle Buyssens et l'auteur.

[1] Cf. Ernst GOMBRICH, *Art and Illusion*, London, pp. 336-342. Pour des renseignements biographiques de base sur Töpffer (comme écrivain plutôt qu'artiste), il convient toujours de consulter Auguste BLONDEL, *Rodolphe Töpffer*, Paris, 1886, et l'Abbé RELAVE, *La vie et les œuvres de Töpffer*, Paris, 1886.

[2] Voir: David KUNZLE, *Cham, le caricaturiste populaire*, dans: *Gazette des Beaux-Arts*, décembre 1980, pp. 213-224.

[3] D. KUNZLE, *L'Illustration, Journal universel, 1843-1853*, dans: *Nouvelles de l'Estampe*, n° 43, janvier-février 1979, pp. 8-19.

[4] Sur ces liens de parenté, cf. Jacques et Monique DROIN-BRIDEL, *Le journal intime de Rodolphe Töpffer à Paris en 1820*, dans: *Genava*, n.s., t. XIV, 1968, p. 275, note 146. La jeunesse de Jean-Jacques Dubochet fut toute empreinte de radicalisme. A Paris, dans les années 1820, il fut actif parmi la Société des Carbonari, avec Lafayette et Benjamin Constant; il fut exilé en Alsace, condamné à mort et faillit être exécuté. Dubochet fut un des fondateurs du *National*, journal libéral et d'autres publications populaires, parmi lesquelles *L'Illustration* est la plus remarquable. Lors de la Révolution de 1848 il vendit cette revue pour devenir secrétaire général de la Compagnie du Gaz dirigée par son oncle et fit campagne pour généraliser l'usage du gaz dans l'éclairage. Il reçut le titre d'Officier de la Légion d'Honneur en 1867. Voir: SAINTE-BEUVE, *Correspondance générale*, éd. J. Bonnerot, Paris, 1938, t. 3, p. 383 et notices nécrologiques dans *L'Illustration*, 19 septembre 1868, et la *Bibliothèque Universelle et Revue suisse*, t. XXXIII, 1868, pp. 472-473.

[5] Cf. Léopold GAUTIER, *Un bouquet de lettres de Rodolphe Töpffer*, Lausanne, 1974, n° 46, p. 133.

[6] Après le dernier épisode de *Cryptogame*, Töpffer céda, à contre-cœur, et le roman commença à paraître le 2 août 1845.

[7] Cf. Léopold GAUTIER, *op. cit.*, n° 47, pp. 134-139, datée du 17 novembre 1844.

[8] La seule preuve existante de cette transaction est la phrase suivante extraite d'une lettre de Dubochet datée du 10 mai 1844 (BPU, Ms. Supplément, 1256 b) qui traite du besoin de trouver des graveurs pour les illustrations des *Nouvelles Genevoises* qui ne soient pas trop « Johanotisés » (c'est-à-dire à la manière de Tony Johannot): « J'ai reçu l'épreuve [du bois] de Jabot et je la confronterai [avec mon dessin] au Ier abord et quelque parfait que soit le travail, je trouve la chose un peu refroidie en sorte que pour le moment je demeure en doute. Après le 2e essai je prendrai un parti. Ces essais c'est de l'argent que je vous dois». Cette dernière phrase suggère que l'idée était de Töpffer plutôt que de Dubochet et que Töpffer aurait offert de financer le projet.

[9] BPU. Ms. suppl. 1646, p. 109, placée après la lettre du 17 novembre 1844. Dans toutes les citations tirées de manuscrits inédits, nous avons modernisé la ponctuation et écrit les abréviations en toutes lettres.

[10] Lettre non datée, fol. 216, placée entre les lettres du 28 octobre et du 19 décembre 1844.

[11] Lettre du 30 novembre 1844, Documents Originaux Töpffer, 1979/43.

[12] *Bibliothèque Universelle*, avril 1839, pp. 342-343, transcrit par BLONDEL, *op. cit.*, p. 383.

Notons que selon Felix Ribeyre (*Cham, sa Vie et son Œuvre*, 1884, pp. 99-100), Töpffer connaissait bien les premiers albums de Cham, et l'en félicita dans une lettre; mais Ribeyre peut se méprendre ici, comme sur les rapports de Töpffer et Cham concernant *Cryptogame*: «il [Töpffer, soi-disant paralysé] demanda à Cham de mettre la dernière main à... *Cryptogame*».

[13] Pris dans les numéros récents: *Les Cnasses*, 14 septembre 1844, pp. 25-26: *A propos des Vendanges*, 12 octobre 1844, pp. 88-89; et *Géométrie pittoresque*, 2 novembre 1844, pp. 136-137.

[14] Ms. Suppl. 1644, fol. 110-111.

[15] Ms. suppl. 1646, fol. 30-31.

[16] Fol. 32-33. Il devait y avoir un compte rendu, ou plutôt un sommaire explicatif de l'*Essai* sur deux pages de *L'Illustration*, le 17 mai 1845, pp.182-183.

[17] Ms. suppl. 1644, 13 février 1845, Ms. fol. 218, 220 (lettre du 16 avril 1845).

[18] 16 août 1845, fol. 221.

[19] 23 août, fol. 131.

[20] Lettre du 12 août, fol. 229.

[21] Lettre du 23 août. Sachant combien la question était importante pour l'auteur, Dubochet aurait dû expliquer le problème à l'éditeur anglais David Bogue, et les changements qu'il s'était senti obligé de faire pour une audience catholique française. Un public anglais et protestant n'aurait certainement eu aucune objection à voir un abbé dans le rôle que lui réservait Töpffer. Il apparaît cependant, dans l'édition de Bogue, d'abord non défini socialement « a gentleman in black » qui, plus tard, sans raison « turns out to be » un « docteur en médecine » (p. 32) qui devient soudainement docteur en droit (LL. D) et mathématicien. Dans l'édition anglaise les missionnaires sont transformés en « prêtres de Maynooth », une ville d'Irlande célèbre pour son séminaire catholique.

[22] Lettre de Cham à Töpffer, non datée. Ms. suppl. 1846, fol. 34.

[23] 21 avril.

[24] Publié sous le titre *The Veritable History of. Mr. Bachelor Butterfly*, sans nom d'auteur, par D. Bogue (l'éditeur d'une version pirate de *Jabot*) à partir de copies fidèles de l'original. Une édition américaine de 1846 porte le titre *The Strange Adventures of Bachelor Butterfly setting forth how his Passion for natural history wholly eradicated the tender Passion implanted in his breast, and induced him to discard the chosen of his heart — also, detailing his Dire Misfortunes and Hair-Breadth both by Sea and Land, and his Singular Marriage to a « Beauty from Cork » who proves to be an extremely interesting widow with eight small children — then his domestic Bliss*», 64 planches, New York, Wilson and Co., 1846 (copie à la New York Public Library, 3 MDY). Voir: David KUNZLE, *Mr. Lambkim. Cruikshanks's strike for independence*, dans: George CRUIKSHANK, *La Révolution*, ed. Robert L. Patten, Princeton Library Chronicle, VXXXV, 1-2, 1973-74, pp. 169-187.

[25] 2 ou 3 août, Ms suppl. 1644, fol. 128-129.

[26] Ms. suppl. 1644, lettre du 26 mai, fol. 124.

[27] Lettre du 1er juillet, fol. 226. Dubochet fait allusion à une bande dessinée dont l'action se situe entièrement en Algérie, comme la seconde partie de *Cryptogame*, « Les aventures de Scipion l'Africain », par Benjamin Roubaud, qui ne dura que deux épisodes et ne comprenait que trois pages (*L'Illustration*, 21 juin 1845, pp. 268-269 et 5 juillet, p. 301).

[28] 30 juillet, fol. 227 r.

[29] Le nom, dérivé du grec, veut dire « secrètement marié ». Le mariage secret du héros, cependant, n'a pas lieu avant la version de 1844, au moment où le « Criptogame » de la version de 1830 devient « Cryptogame », orthographe étymologiquement plus grecque. Le manuscrit original de l'album est conservé au Musée d'art et d'histoire de Genève; une édition en fac-similé a été publiée dans *Trois histoires en images* de Töpffer, préface de Manuela BUSINO-MASCHIETTO, Paris, Club des Libraires de France, 1962. La meilleure édition et la plus accessible de la version revisée de 1845 est probablement celle de la collection Pierre HORAY des *Histoires en images de Töpffer*, Paris, 1975, qui combine les lithographies de Töpffer de 1845 avec les dessins de 1844.

[30] Le seul changement visible se trouve dans la scène 67 où Cryptogame semble avoir deux mains droites courbées autour de la côte de la baleine.

[31] Cette phrase, après la virgule, a été éliminée par le traducteur anglais comme étant une extravagance conceptuelle.

[32] Il avait déjà inséré des scènes algériennes dans une petite comédie inédite qu'il écrivit pour son pensionnat en 1829. Les Aventures de M. Coquemolle. Folie en trois actes publiée dans Rodolphe TÖPFFER. Théâtre. Société des Etudes töpfériennes, Genève, 1981.

[33] Cf. Gisela CORLEIS, *Die Bildergeschichten des Genfer Zeichners Rodolphe Töpffer*, Dissertation, Munich, 1973, pp. 250 et 252. L'auteur considère que l'horreur de Cryptogame devant sa découverte que l'étranger qu'il vient d'aborder sur le bateau est Elvire qui fuit, parodie une scène semblable avec donna Elvira.

[34] Il ajoute, en 1844, entre les Maures et la basse-cour, de gros animaux domestiques (un âne et des bœufs), qui viennent se joindre aux chiens figurant seuls dans le dessin correspondant de 1830. L'équipage du baleinier norvégien a disparu quelques scènes auparavant, massacré par les Turcs. Dans cette version, Töpffer sépare aussi la volaille des rats auxquels il consacre une scène particulière avec celle des ustensiles et des meubles volants (scène 134).

[35] Les copies anglaise et française de *Jabot* renversent la totalité de la composition et non seulement la figure isolée dont les gestes doivent être spécifiques à un droitier. Cependant, la règle n'est pas rigoureuse et immuable: il est curieux de noter que si Jabot dégaine son pistolet de la main droite, dans la scène suivante (32), il verse le vin de la gauche. Dans la toute première scène, Töpffer montre Cryptogame chassant les papillons tenant le filet de la main gauche; c'est en réalité pour conserver une vue frontale d'une figure de trois quarts courant de gauche à droite. Cet effet est immédiatement « corrigé » par Cham qui ne se préoccupe guère de la direction vers laquelle court le personnage.

[36] Les légendes répètent le refrain « l'abbé n'y comprend rien » que le traducteur anglais banalise en « *much to his surprise* » et autres variantes du même genre.

[37] Töpffer revint à Genève aussi malade que précédemment; il avait abandonné ses charges pédagogiques dès le printemps 1845 et la dernière année fut une longue agonie jusqu'à sa mort le 8 juin 1846. C'est peut-être aussi à cette époque que Töpffer songe à une histoire en prose qui combinerait « le meilleur Criptogame » avec l'histoire de Monsieur Vieux-Bois (voir la note dans Ms. suppl. 1256 d, avec des brouillons pour diverses versions des premières pages).

[38] Ceci fut publié en 1846 par B. Hermann de Leipzig avec une préface de F. Theodor Vischer, et des copies lithographiques de W. Bode. Une édition allemande intitulée *Fahrten und Abenteuer des Herrn Steckelbein*, destinée aux enfants, avec des vers traduits d'après une édition hollandaise abrégée et dont les légendes diffèrent très sensiblement de celles de Töpffer, fut publiée par Brockhaus à Leipzig en 1847. Dans l'édition hollandaise et dans toutes celles qui se basent sur elle, Elvire devient Ursula, la sœur de Cryptogame, qui fait l'impossible afin d'empêcher sa passion pour les papillons. Cette édition intitulée *De Reizen en Avonturen van mijnheer Prikkebeen*, avec des vers de J. Gouverneur, est devenue un classique de la littérature enfantine hollandaise.

[39] L'analogie apparaît dans la légende de cette scène dans l'édition anglaise de *Cryptogame* (p. 7).

[40] *L'Illustration*, t. 5, 1845, pp. 182-183.

[41] Hyan MAYOR, *Prints and People, a Social History of Printed Pictures*, 1971, n.p. à la fig. 633.

[42] Howard VINCENT, *Daumier and his World*, Evanston, 1968, p. 80.

[43] Henri BERALDI, *Les graveurs du XIXe siècle*, 1835, II, s.v. Best.

[44] Reproduction dans: David KUNZLE, *L'Illustration, op. cit.*, fig. 9a.

Crédit photographique:

José Godoy, Genève: fig. 2, 3, 8c, 12b, 13d, 14b, 15b, 16b, 17b, 18b, 21c.
François Martin, Genève: fig. 16c.
Musée d'art et d'histoire, Yves Siza, Genève: fig. 4 à 7, 8a, 8b, 9 à 11, 12a, 13a, 13b, 14a, 15a, 16a, 17a, 18a, 19, 20a, 21a, 21b, 22, 23, 24a, 25a, 26.