

**BANDE
DESTINÉE**

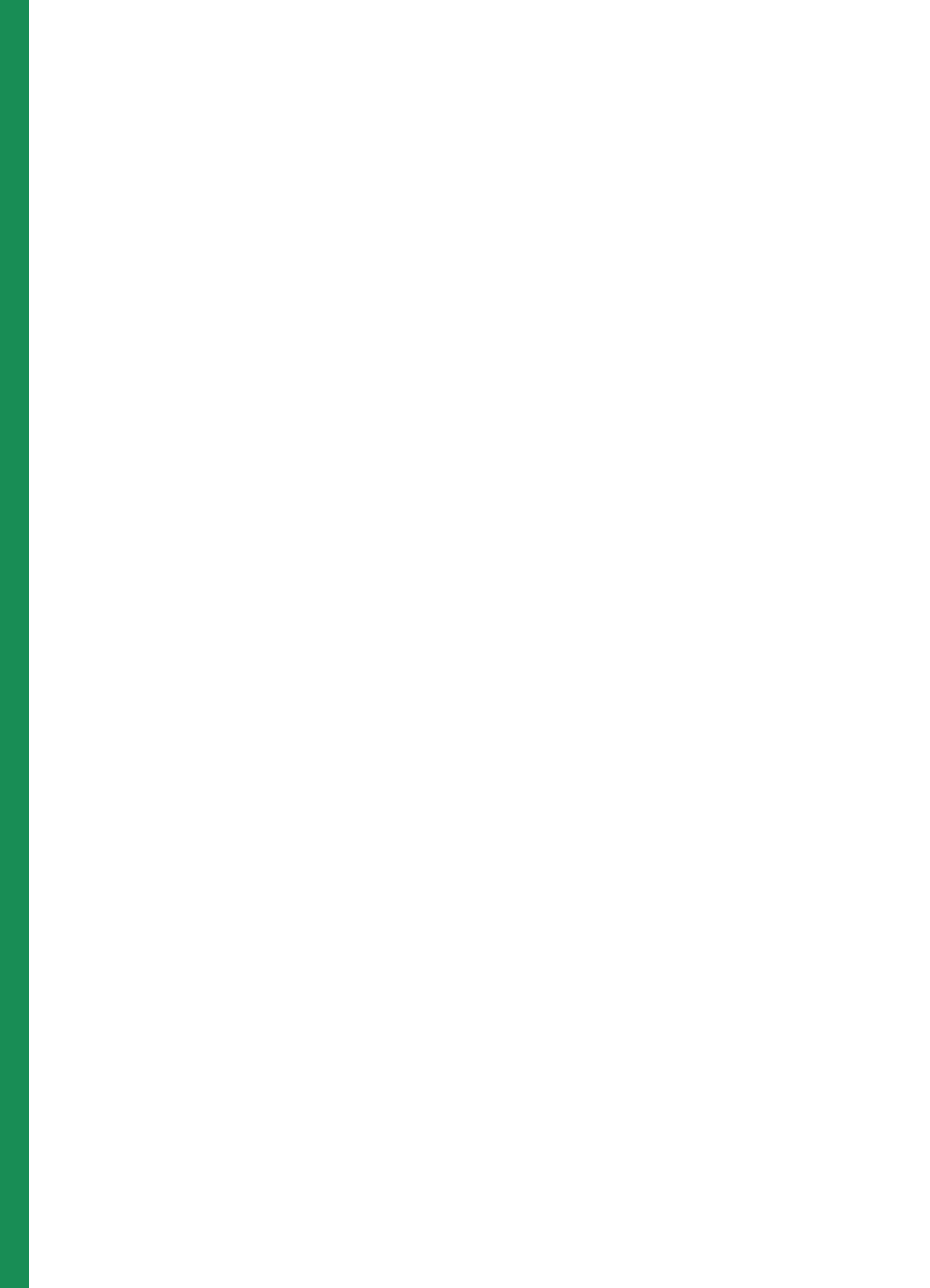
???



BANDE DESTINÉE

*Un regard sur le paysage de
la BD expérimentale*

Andy Grandillon



INTRODUCTION	5
1. L'INTROUVABLE DÉFINITION	11
2. ORIGINE DE LA BD EXPÉRIMENTALE	21
3. LA BD SOUS CONTRAINTE	45
VOLONTAIRE/LIBÉRATOIRE	
A. L'OuBaPo	47
B. La contrainte selon Chris Ware	54
C. Les «héritiers» de la contrainte	66
D. TNT en Amérique de	72
Jochen Gerner, l'inclassable	
4. CONCEPTUAL COMICS OU LES COCO	77
5. LA BD DANS L'ESPACE MUSÉAL	89
CONCLUSION	99
ANNEXE	103
BIBLIOGRAPHIE	111



INTRODUCTION

Pourquoi j'aime tant la bande dessinée ?

Quand j'étais enfant il n'y avait pas beaucoup de livres chez moi, pas plus de bandes dessinées. Pourtant très tôt, avant même de savoir lire et écrire, je dessinais des cases que je remplissais d'histoires et de personnages que j'inventais, parfois même en dessinant des formes que je faisais passer pour des alphabets de langues que j'aurais inventé.

Mais j'ai une hypothèse. Comme beaucoup d'enfants de ma génération et de mon milieu social peut-être, mon éducation s'est faite en grande partie par la télévision. Regarder des dessins animés a donc été pendant une grande partie de mon enfance ma principale occupation. Et je pense que je n'ai jamais fait de grandes distinctions entre les deux médiums. Premièrement parce que l'un est souvent générateur de l'autre, l'on porte à l'écran les bandes dessinées qui marchent, on fait une bande dessinée sur le dessin animé à succès. Aussi ce sont deux arts séquentiels, et peut-être qu'on ne fait pas une grande distinction entre ces différents arts quand on est enfant. Enfin les acteur·ices de ces médiums ont longuement luttés pour que leur art soit considéré en tant que tel et ne pas être cantonnés à son rôle de divertissement pour les enfants justement. Cela s'explique peut-être également par mon envie profonde de créer des histoires, développer des mondes et les raconter. Mais aussi et enfin par mon rapport au dessin. Mon premier et unique rapport au dessin a quasi-toujours été la bande dessinée. Le dessin était et est encore pour moi un outil pour raconter, décrire et développer un objet cohérent. La contrainte dans le dessin, dans le sens du jeu ou de la consigne est aussi très vite apparu. À l'école quand j'avais 7 ans, un exercice m'avait obsédé. À partir de traits ou formes

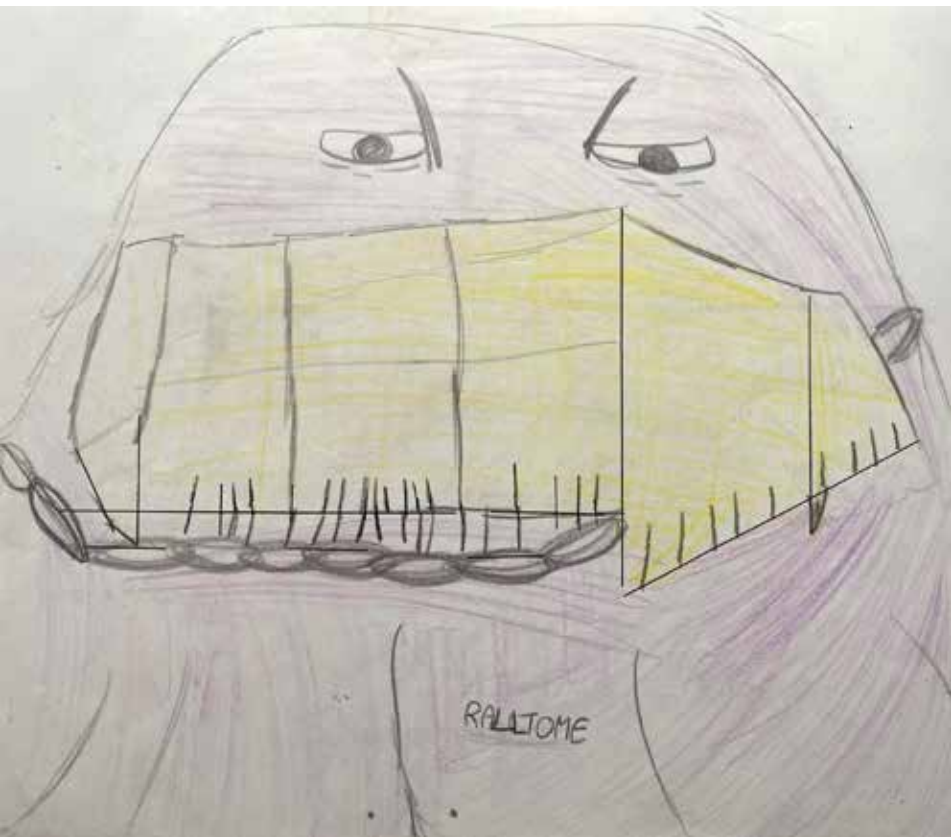
déjà existants sur une feuille, nous devons dessiner pour composer une image et faire disparaître ces formes dans la composition finale. J'avais tellement adoré cet exercice que parfois je loupais la récréation pour remplir ces feuilles sur mon temps de pause.

Si je m'attarde sur ces souvenirs d'enfance, c'est parce que j'essaie depuis un certain temps déjà de comprendre pourquoi ma pratique repose sur des contraintes, des règles du jeu que je m'impose pour produire, et en y réfléchissant un peu, j'ai le sentiment que tout était déjà devant mes yeux depuis le début.

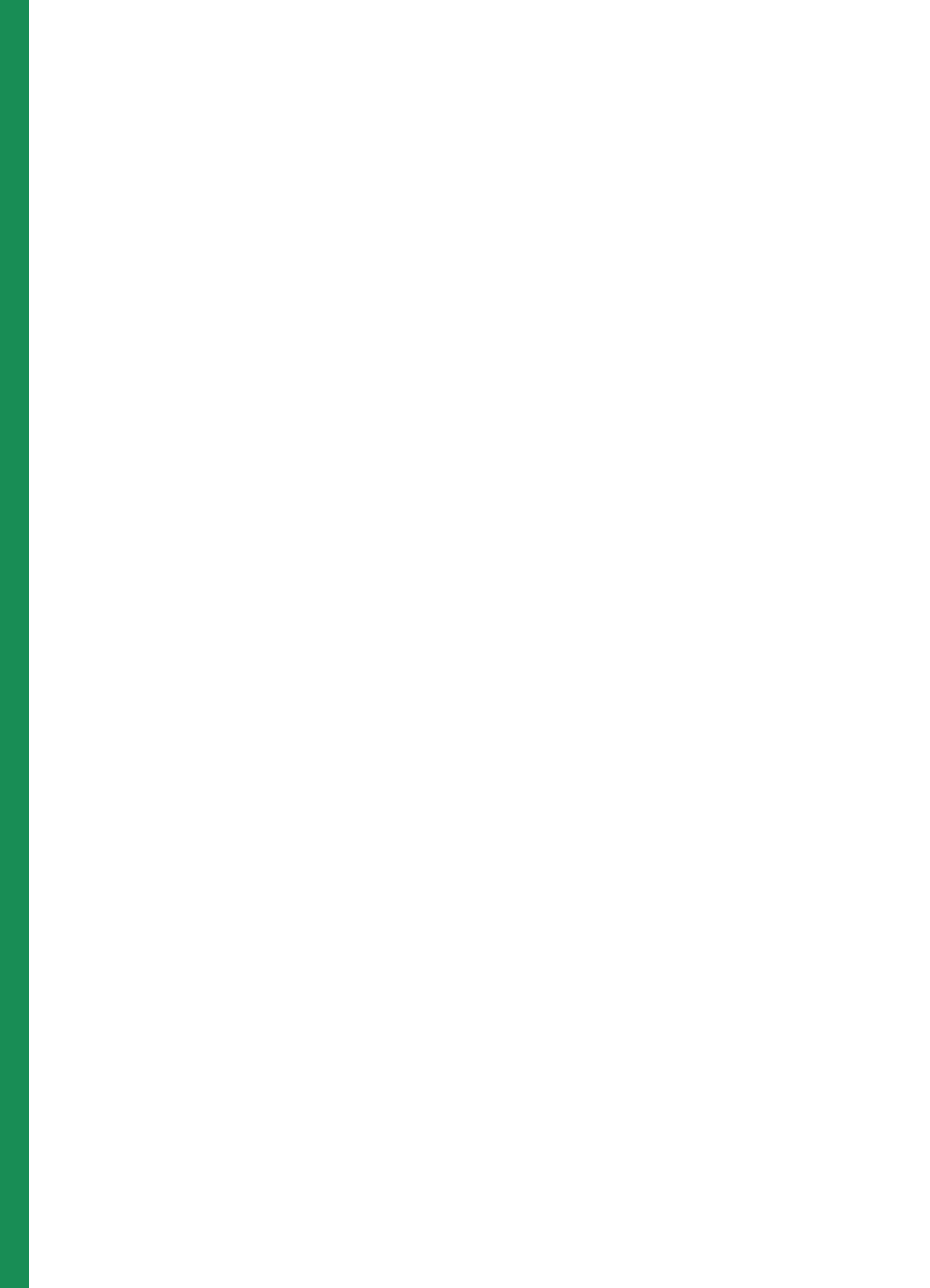
J'étais un enfant pour qui le cadre et les règles étaient importants, certainement pas celles que l'on m'imposait, celles-ci m'indisposaient, mais celles que je développais et choisissais pour y voir plus clair, sans ça j'étais perdu et apeuré. Je ne suis pas un adulte si différent, et les questionnements qui investissent mon travail aujourd'hui peuvent sans doute en témoigner. Si j'aime autant les contraintes que je m'impose, c'est aussi parce qu'à tout moment je peux m'en défaire, m'insurger contre ces restrictions, tricher à mes propres jeux.

Aujourd'hui je travaille et me questionne sur le médium BD, mais je ressens le besoin de comprendre mieux l'histoire et les enjeux de ce que je développe dans ma pratique, à savoir la bande dessinée expérimentale. La BD expérimentale me parle parce qu'elle refuse le format qu'on lui impose et crée de nouveaux horizons. J'aimerais donc ici m'attarder sur ce que l'on pourrait considérer comme les «avants-gardes» du médium, en revenant sur des œuvres qui sont pour moi des pièces majeurs de la bande dessinée expérimentale contemporaine, et de la bande dessinée en général. Pour cela j'aimerais comprendre avant toute

chose les origines de la BD expérimentale, la genèse de cette notion. Je vais donc commencer par rechercher une définition de la bande dessinée, et déjà, la tâche n'est pas si simple.



Dessin composé à partir de traits et formes imposés sur la feuille, réalisé vers 2004 par mes soins.



1. L'INTROUVABLE DÉFINITION¹

Tenter de définir un médium tel que la bande dessinée est une tâche complexe, heureusement de nombreux-ses personnes ont tenté-es de le faire avant moi. Pour cette première partie je vais donc vous partager mon cheminement pour trouver une définition de la bande dessinée qui me convient, pour ensuite développer une réflexion autour de la bande dessinée expérimentale et tenter d'en déterminer les contours par l'intermédiaire d'œuvres clés. Je vous propose de commencer par une sélection de multiples définitions de la BD, dans l'ordre qui suit la chronologie de mes recherches, et d'ensuite développer autour de chacune d'entre elles, pour tenter d'avoir une vision (peut-être) plus précise de ce qu'est la bande dessinée.

Quand on veut définir un terme, on se tourne la plupart du temps vers un dictionnaire, commençons donc par la description qu'en fait le Larousse :

« MODE DE NARRATION, UTILISANT UNE SUCCESSION D'IMAGES DESSINÉES, INCLUANT, À L'INTÉRIEUR DE BULLES, LES PAROLES, SENTIMENTS OU PENSÉES DES PROTAGONISTES. »²

Même si elle semble au premier abord une définition convenable, elle soulève déjà pour moi beaucoup de questions :

- Est-ce qu'une bande dessinée muette n'est pas une bande dessinée ?

Dans ce cas 73304-23-4153-6-96-8 (2008) de Thomas Ott, *Pinocchio* (2008) de Winshluss ou bien *Fabrica* (2009) de Nicolas Presl ne sont pas des BD ? Et même s'il s'agit sans doute plus de « Proto-BD » que de la bande

1. Titre tiré d'une sous-partie de l'introduction du livre de Thierry Groensteen (1999), *Système de la bande dessinée*, Presses universitaires de France.

2. Définition provenant du dictionnaire Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bande/7808>

dessinée à proprement parler, le travail de Frans Maereel, ses «*Romans sans paroles*», ou Otto Nückel et Lynd Ward et leurs «*Histoire en images*» (les trois faisaient sensiblement la même chose mais en parlaient différemment) ne sont pas de la BD ?

- Et s'il n'est pas permis d'affirmer que les images sont dessinées (au sens convenu du terme, mais nous en parlerons) ?

Alors *Menses ante Rosam* (2008) de Aurélie William Levieux dont les illustrations sont en réalité un travail de couture ou encore les projets de Jean Teulé, à la limite du roman-photo³ parfois, qui retravaille des photographies ne sont pas des BD ?

- Si elle ne contient pas de protagonistes ou de personnage ?

Alors *La Cage* de Martin Vaughn-James (2002), *Un peu de bois et d'acier* (2012) de Christophe Chabouté où le sujet principal est un banc inanimé ou encore *Il était une forme* (2021) de Gazhole et Cruschiform qui raconte l'histoire de formes géométriques, ne sont pas des BD ?

- Si elle n'a pas de cases ?

Alors la quasi-totalité des recueils de Marion Fayolle ou de Brecht Evens (qui n'ont d'ailleurs pas souvent de phylactères⁴ pour envelopper le texte qui est proposé, quand il y en a), ne sont pas des BD ?

- Si elle n'a pas de bulles mais des blocs de textes qui ne décrivent pas les sentiments ou pensées des person-

³. Souvent perçu comme distinct de la BD par son histoire, elle reste selon moi une catégorie du médium BD, où le dessin traditionnel est remplacé par des photographies.

⁴. Un phylactère, aussi appelé bulle, est un élément graphique permettant de placer le texte d'un dialogue ou d'un monologue d'un personnage dans une case de BD.

nages mais le contexte dans lequel iels évoluent ?

Est-ce que l'ensemble du travail de Rodolphe Töpffer, pourtant considéré comme l'un, voire le créateur de la bande dessinée⁵, n'est en réalité pas de la BD ?

Ou alors y aurait-il des exceptions ? Des formes hybrides ? Ou il suffirait d'avoir seulement une des conditions pour appartenir à ce médium ? Mais dans ce cas-là qu'est-ce qui nous empêche d'affirmer que les livres jeunesse sont des BD par exemple ? Et si j'enferme le texte de chaque page d'un roman dans des bulles, devient-il une bande dessinée ? Bon, cette définition ne paraît pas correspondre à la réalité du médium, il m'en faut une autre.

Pour poursuivre, il me semble normal de m'attarder sur les définitions des théoricien.ne.s et praticien.nes de la BD. En effet de nombreux.ses auteur.ices se sont essayé.es à l'exercice de définir cet art, je ne pourrai donc pas être exhaustif, mais je m'attarderai sur les plus connus et reconnus, à commencer par celle d'une figure singulière de l'histoire de la bande dessinée comme Will Eisner. Il décrit la BD comme :

« L'ART ET LA FORME LITTÉRAIRE QUI PROCÈDE
PAR ARRANGEMENT D'IMAGES ET DE MOTS
POUR NARRER UNE HISTOIRE OU
DRAMATISER UNE IDÉE »

[...]

« LA PRINCIPALE APPLICATION DE L'ART SÉ-
QUENTIEL AU SUPPORT PAPIER. »⁶

Il définit d'abord en 1985 les « arts séquentiels », qui sont les formes d'art qui utilisent des images dé-

5. Son travail est aussi considéré comme des *Histoires en image*, mais selon moi il s'agit seulement d'un terme qui a précédé celui de BD dans l'histoire de ce médium.

6. Définition provenant de Will Eisner (1999). La bande dessinée et l'art séquentiel (Trad. C. Arnaud). Vertige Graphic. (Œuvre originale publiée en 1985)

ployées dans un ordre spécifique dans le but de raconter ou de donner des informations (comme l'animation, le cinéma ou la bande dessinée). Cette notion va permettre de définir plus précisément la bande dessinée. Étant plus large comme description, elle laisse plus de place aux singularités que peut proposer le médium, mais on peut noter deux choses : déjà elle définit la BD comme une forme littéraire, et bien que je n'ai rien contre cette idée, elle sous tend tout de même qu'elle n'est pas son propre art mais une catégorie de la littérature, et qu'une BD est un objet qui se lit, hors j'y reviendrai plus tard mais c'est une idée discutable et discutée. Deuxièmement, même si il tentera d'intégrer les nouvelles technologies dans la réédition de *La bande dessinée, art séquentiel* de 1990, cette définition ne prend pas bien en compte le support numérique. Et à juste titre d'ailleurs, car Will Eisner, mort en 2005, période de l'émergence des Blogs BD, balbutiement probables de ce qu'est aujourd'hui la bande dessinée numérique, ne devait pas se douter de l'ampleur qu'allait prendre le numérique dans le monde de la bande dessinée actuelle. Comme avec l'émergence des Webtoons, bandes dessinées numérique venant initialement de Corée du Sud, qui par son accessibilité et son prix, voire souvent sa gratuité devient un support de plus en plus apprécié. En témoigne d'ailleurs le succès de certaines d'entre elles comme *Solo Leveling* (2018-2021) de Chu-Gong ou *Lore Olympus* (2018-Présent) de Rachel Smythe pour citer les plus populaires. Mais Scott McCloud et sa BD *L'art invisible* (1993) arrive à la rescousse pour inclure timidement le numérique dans la définition :

« IMAGES PICTURALES ET AUTRES, VOLONTAIREMENT JUXTAPOSÉES EN SÉQUENCES, DESTINÉES

À TRANSMETTRE DES INFORMATIONS ET/OU À PROVOQUER UNE RÉACTION ESTHÉTIQUE CHEZ LE LECTEUR. »⁷

Ici, bien que dans le fond assez peu différente de la définition précédente, McCloud met l'accent sur le fait que les images doivent être organisées de manière séquentielle pour créer du sens, ce qui la distingue de l'illustration ou de l'art pictural. Aussi dans cette définition le support n'est pas évoqué donc ne met pas de côté le numérique, et enfin elle admet la possibilité d'une bande dessinée abstraite ou non narrative, puisque qu'elle ne parle pas de narration à proprement parler. On peut noter aussi que Scott McCloud propose cette définition en réalisant une bande dessinée et emploie donc (sans doute pour la première fois dans l'histoire de la BD) le médium qu'il analyse, pour l'analyser. Un travail majeur dans l'histoire de la bande dessinée.

Chez les francophones on retrouve Thierry-Groensteen, qui dans les années 90 tente une nouvelle fois de trouver l'introuvable définition. Il nuance premièrement le terme de « juxtaposition » de McCloud, et propose l'idée que les images s'organisent dans un réseau et dialoguent entre elles, créant une narration non seulement linéaire, mais aussi basée sur l'interaction spatiale des éléments sur la page. Groensteen parle de « spatialité » dans la lecture des bandes dessinées, où les éléments visuels et textuels sont perçus de façon globale. D'ailleurs un autre aspect clé souvent cité est la notion de relation inter-iconique, décrite par Pierre Fresnault-Deruelle⁸. Selon cette approche, les images dans une bande dessinée interagissent non seulement avec le texte mais aussi entre elles.

7. Définition provenant de Scott McCloud (1999). *L'art invisible* (H. Dorgères, Trad.). Delcourt. (Œuvre originale publiée en 1993)

8. Notion développée dans l'article de Pierre Fresnault-Deruelle (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, n°24, p.7-23.

Chaque vignette influence la lecture des autres, créant des significations supplémentaires par contraste, répétition ou variation. Toujours dans cette volonté de définir cet art, Thierry Groensteen va reconnaître deux choses fondamentales à la bande dessinée, elle :

« A / EST FORCÉMENT (CONSTITUTIONNELLEMENT) UN ÉDIFICE SOPHISTIQUE ;
B / N'ACTUALISE QUE CERTAINES DES POTENTIALITÉS DU MÉDIUM, AU DÉTRIMENT D'AUTRES QUI SONT MINORÉES OU EXCLUES. »⁹

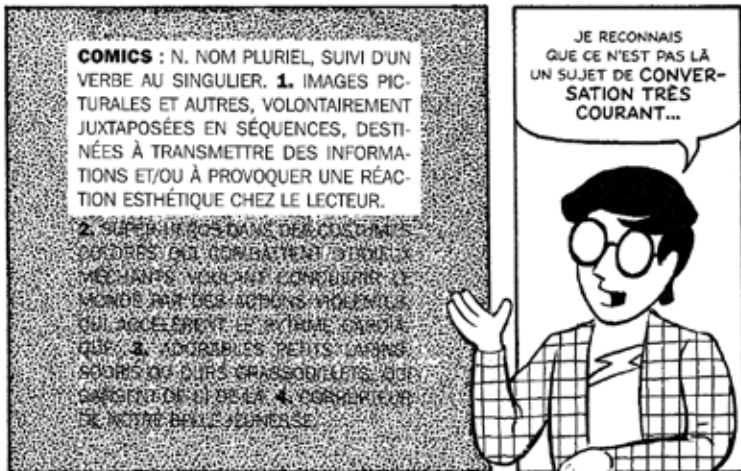
Dans *Système de la bande dessinée* (1999) il retrace les tentatives dans l'histoire de la BD de se définir. Il insiste sur cette difficulté à produire une définition valide, c'est-à-dire une « définition qui permette de discriminer de ce qui n'est pas elle mais qui n'écarte aucune manifestations historiques, y compris ses avatars marginaux ou expérimentaux » (p.17). Il souligne d'ailleurs que cette difficulté fut déjà évoquée dans les années 70 par Pierre Couperie :

« LA BANDE DESSINÉE SERAIT UN RÉCIT (MAIS ELLE N'EST PAS FORCÉMENT UN RÉCIT) CONSTITUÉ PAR DES IMAGES DUES À LA MAIN D'UN OU PLUSIEURS ARTISTES (IL S'AGIT D'ÉLIMINER CINÉMA ET ROMAN-PHOTO), IMAGES FIXES (À LA DIFFÉRENCE DU DESSIN ANIMÉ), MULTIPLES (AU CONTRAIRE DU CARTOON) ET JUXTAPOSÉES (À LA DIFFÉRENCE DE L'ILLUSTRATION ET DU ROMAN EN GRAVURES...). MAIS CETTE DÉFINITION S'APPLIQUE ENCORE TRÈS BIEN À LA COLONNE TRAJANE ET À LA TAPISSERIE DE BAYEUX »¹⁰

On y sent déjà à cette époque la volonté de situer la

⁹. Termes provenant de Thierry Groensteen (1999), *Système de la bande dessinée*, Presses universitaires de France, p.15.

¹⁰. Ibid, 9.



Scan de *L'art Invisible*, Scott McLoud, 1993, p. 17

bande dessinée dans une forme évolutive et hybride. D'ailleurs si on est tout à fait honnête, bon nombres de définitions plus récentes se nuance en employant des termes tel que « la plupart du temps » ou « le plus souvent », en témoigne la formulation de Wikipédia :

« UNE BANDE DESSINÉE EST UNE FORME D'EXPRESSION ARTISTIQUE, [...] UTILISANT UNE JUXTAPOSITION DE DESSINS (OU D'AUTRES TYPES D'IMAGES FIXES, MAIS PAS UNIQUEMENT PHOTOGRAPHIQUES), ARTICULÉS EN SÉQUENCES NARRATIVES ET LE PLUS SOUVENT ACCOMPAGNÉS DE TEXTES (NARRATIONS, DIALOGUES, ONOMATOPÉES) ».¹¹

Les théoricien·nes poursuivent cet exercice de définition, souvent dans une envie de préciser ce qui a déjà été développé, je pourrais d'ailleurs paraphraser en-

¹¹. Définition provenant de Wikipédia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_des-sin%C3%A9

core de nombreux·ses auteur·ices mais, il ne s'agit pas là du sujet que je souhaite traiter, je vais donc conclure cette partie. Au regard de ces nombreuses définitions, je suppose qu'il n'en existe pas une qui remplisse unanimement son rôle. J'en déduis en revanche que la bande dessinée n'a pas de fond, de forme ou de support fixe, comme tout les autres arts j'imagine. La bande dessinée repose sur un système complexe qui implique probablement qu'aucune définition ne peut inclure toutes les formes possibles de bande dessinée sans en exclure. C'est aussi cette impossibilité de la définir qui la rend légitime dans les champs de l'art, car une définition immuable d'un médium rendrait impossible l'expérimentation et par la même occasion lui soutirerait son essence même, car un art n'existe que par la volonté de ceux qui le pratique à entretenir ou repousser ses limites.

Je pense avoir signifié – de manière non exhaustive – la complexité de définir la bande dessinée lors de cette synthétique partie. Pour la suite de ce texte, partons aussi du principe que les lecteur·ices de bandes dessinées savent reconnaître une BD, faisons confiance au lectorat et sa capacité à déterminer ce qu'est cet objet. Je vais donc maintenant tenter de déterminer les contours de la bande dessinée expérimentale, ce qu'elle est et n'est pas, en commençant par une réflexion autour de son origine.

2.

***ORIGINE
DE LA BD
EXPÉRIMENTALE***

La « bande dessinée expérimentale » est un terme souvent utilisé pour parler d'un genre comme on parlerait de bande dessinée dramatique ou humoristique. Mais elle est plus qu'un genre, il s'agit pour moi d'une notion, qui pourrait être décrite comme un ensemble de bandes dessinées qui cherchent d'une façon ou d'une autre à repousser les limites du médium. Cette définition laisse tout de même de nombreuses zones d'ombres. Comme pour la définition de la bande dessinée, elle semble évoluer avec les interrogations qui la compose et les auteur·ices qui la développe. Je poursuivrai donc avec la description provisoire d'une « bande dessinée laboratoire » où l'on cherche à comprendre par l'expérimentation, consciemment ou non, les limites et les possibles du médium. Je pars d'ailleurs du principe que la notion d'expérimentale est mouvante et que donc ce qui fût considéré comme expérimentale ne l'ai peut-être plus. On peut aussi imaginer que ce qui ne fût pas considéré comme expérimentale, voire pas considéré comme faisant parti du médium à une époque peut le devenir avec un regard contemporain. D'ailleurs, si on observe les années 50 d'un point de vu transversale, sans ce concentrer sur l'art de la bande dessinée, c'est peut-être dans d'autres champs artistiques que se dressent des œuvres qui, bien que définit autrement que comme de la bande dessinée expérimentale sur le moment, peuvent sans doute être observés aujourd'hui comme tel. Je pense par exemple aux « romans hypergraphiques »¹² d'Isidore Isou, Roland Sabatier, ou encore Gabriel Pomerand, une branche du Lettrisme¹³, qui ne se concentraient plus sur la lettre imprimée mais sur la lettre écrite. L'organisation de ces lettres et de ces signes, donnent lieu à des planches souvent complexes, où lettres et dessins se confondent et où parfois naissent des séquences.

12. Genre littéraire qui se caractérise par l'expérimentation de la forme et de la structure du texte, jouant souvent avec les codes traditionnels de la narration.

13. Mouvement artistique et littéraire, cherchant à repousser les limites de la langue, du texte et de l'écriture, en déconstruisant les lettres et les mots.

Je pourrais supposer que ces œuvres étaient des BD expérimentales qui ne se savaient pas encore. Mais cette pratique était tellement éloignée des conceptions et considérations de la BD de l'époque, que je me contenterai de partir de l'idée que la bande dessinée expérimentale telle qu'on la conçoit aujourd'hui découle en grande partie de l'émergence de trois notions : le roman graphique, par la suite la bande dessinée underground, puis alternative et enfin l'émergence d'internet et du numérique.

Le roman graphique ou *graphic novel* émerge dans les années 60 dans les textes de Richard Kyle¹⁴, et va être utilisé pour légitimer la bande dessinée mais aussi pour l'éloigner du caractère enfantin associé à sa dénomination courante, notamment aux États-Unis, permettant de créer une rupture avec le terme de Comics. Cette revendication avait aussi pour but et espoir que le roman graphique et donc la bande dessinée soit placé sur les tables des librairies, à côté de la fiction littéraire car selon Thierry Groensteen :

« IL N'EXISTE PAS, À CETTE DATE, DE RAYON DÉDIÉ AUX BANDES DESSINÉES DANS LES LIBRAIRIES AMÉRICAINES. LE SUPPORT DE RÉFÉRENCE EST LA PRESSE — PRESSE QUOTIDIENNE POUR LES COMIC STRIPS, PÉRIODIQUES SPÉCIALISÉS QUE SONT LES COMIC BOOKS — ET LES RECUEILS DES STRIPS LES PLUS POPULAIRES (PEANUTS, BLONDIE OU MÊME DICK TRACY) SONT GÉNÉRALEMENT RANGÉS AU RAYON « HUMOUR ». »¹⁵

Mais ce terme va aussi permettre de séduire un public plus large et adulte. Là où jusqu'alors on parlait de

¹⁴. En 1964, plusieurs articles de Richard Kyle mentionnent le terme de *graphic novel*, mais il est difficile de déterminer le premier article dans lequel le terme apparaît.

¹⁵. Extrait tiré de son article roman *graphique* (2012), <https://www.citebd.org/neuvieme-art/roman-graphique>

BD en se référant aux standards imposés par des figures emblématiques et codifiés de la bande dessinée (*Tintin* de Hergé ou *Superman* de Jerry Siegel et Joe Shuster par exemple), le roman graphique propose une alternative où sujets sérieux et recherches graphiques et narratives peuvent exister librement. Le roman graphique peut être illustré par des auteur·ices comme Hugo Pratt et *La Ballade de la mer salée (Corro Maltese)* (1967-1969), sans doute l'un des premiers romans graphiques en Italie, voire en Europe, certainement le plus emblématique en tout cas, traitant de sujets plus complexes et profonds, avec un style graphique spontanée, en noir et blanc, ne s'adressant pas à un jeune public et avec une histoire bien plus longue que les strips¹⁶ ou histoires courtes auxquels on pouvait penser quand on parlait de bande dessinée. On retrouve même des bandes dessinées plus anciennes qui après coup ont été considérées comme des romans graphiques comme *L'Éternaute* (1957-1959) de Héctor Oesterheld, qui possède toutes les caractéristiques pour être nommé comme tel, avant que la notion soit conceptualisée, du moins posée à l'écrit. On pourrait même aller plus loin et parler de *Vie ? ou Théâtre ?* (1940-1942) de Charlotte Salomon, un travail autobiographique historique, qu'elle compose à la gouache pendant la guerre et qu'elle finira avant d'être déportée à Auschwitz et assassinée. Non seulement cette œuvre pourrait être considérée comme une bande dessinée, mais aussi comme l'un des tout premiers romans graphiques. Le roman graphique telle que Will Eisner le définit dans *Un pacte avec Dieu* (1978), désigne un récit en images débarrassé des contraintes formelles de la bande dessinée traditionnelle. Dans ce roman graphique il se débarrasse en grande partie des cases, de la couleur, parfois des bulles, la pagi-

16. Bande dessinée de quelques cases, le plus souvent disposées de manière horizontale.



Scan de *Ballade de la mer salée*, Corto Maltese, Hugo Pratt, 1967-1969, p.13.



Un pacte avec Dieu, Will Eisner, 1978

Source : <https://www.letournepage.com/livre/un-pacte-avec-dieu/>

nation est plus grande que les formats classiques de l'époque avec plus de 200 pages, là où les comics se cantonnaient à des formats plus classiques, souvent en série séparé en épisodes d'environ 20 pages, souvent sur du papier de mauvaise qualité, et même le format du livre, bien que restant dans le format classique américain (17x26 cm) est fatalement re-défini par sa largeur inhabituelle. Il va d'ailleurs avec ce livre populariser le roman graphique aux États-Unis. Par la suite le graphic novel cesse très vite d'obéir à une quelconque définition stable, les dimensions des livres varient, l'impression en noir et blanc n'est plus systématique, le genre non plus puisque les super-héros commencent aussi à investir le nouveau format, laissant la place à d'autres monuments du roman graphique américain comme *Maus* (1986) de Art Spiegelman ou pour revenir sur les super-héros, *The dark night returns* (1986) de Frank Miller ou *Watchmen* (1987) de Alan Moore. Bien qu'aujourd'hui le terme soit employé surtout comme un genre ou une catégorie de la BD, ou encore pour désigner tout ce qui n'est pas de la BD dite « populaire » ou traditionnelle, le roman graphique reste la première pierre à l'édifice de la bande dessinée expérimentale contemporaine, car c'est à ce moment-là que l'on commence à vouloir frontalement s'émanciper des normes établies et à repousser les limites du médium.

Je me permets une petite digression sur une idée dont les exemples employés juste avant peuvent rejoindre ce qui a été dit précédemment. Il me semble important de faire la distinction entre « bande dessinée expérimentale » et « bande dessinée qui expérimente ». Pour être plus clair, un.e auteur·ices peut « expérimenter » dans son travail sans forcément s'apparenter à de la

EVERYWHERE WE HAD TO RUN—SO LIKE JOGGERS—AND THEY RAN US TO THE SAUNA ...



IN THE SNOW THEY THREW TO US PRISONERS CLOTHINGS.



ONE GUY TRIED TO EXCHANGE.



I WAS A LUCKY ONE. EVERYTHING FITTED ME A LITTLE. ONLY THE SHIRT WAS TORN AND TOO BIG FOR ME ...





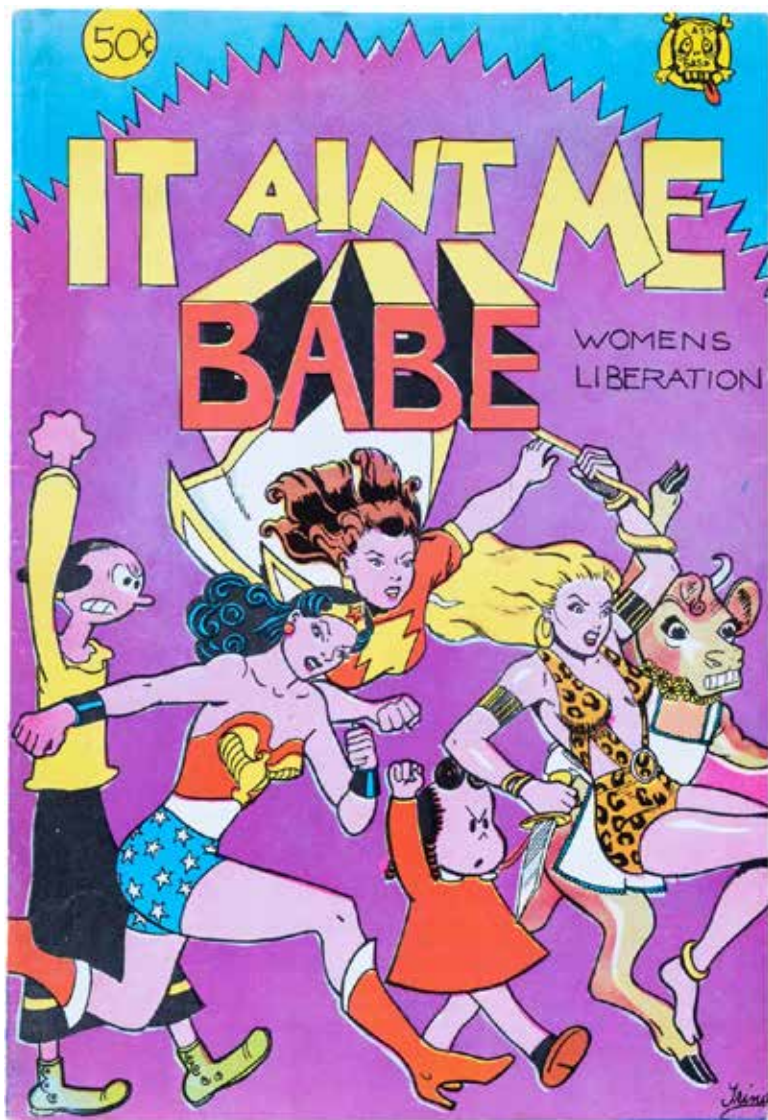
Watchmen, Alan Moore, 1986, chapitre 5, p.28,
 Source : <https://readallcomics.com/watchmen-05/>

BD expérimentale. Prenons l'exemple de *Watchmen* de Alan Moore cité juste avant, certes il réalise dans le chapitre 5 une narration construite comme un palindrome car la première page fait écho à la dernière, que ce soit sur le thème, la mise en page ou les personnages mis en image, mais cette démarche (bien que je la trouve révolutionnaire pour un comics de cette époque) reste trop timide et ne suffit pas à définir l'œuvre comme expérimentale, car le palindrome ici n'est pas employé comme outil pour questionner le médium, mais comme une prouesse narrative dans une seule partie d'une œuvre qui dans son ensemble reste construite classiquement, il se place donc à la limite de l'expérimentale sans l'embrasser totalement. J'estime cependant que pour *Les Terres creuses tome 3, Nogegon* (1990) de Luc et François Schuiten, la démarche palindromique est développé sur l'ensemble de l'album et porte l'histoire, chaque vignette ayant sa symétrie dans le cadrage, le tons et l'histoire. Je pense donc que cette bande dessinée est plus à même d'être considéré comme une bande dessinée expérimentale car elle propose une contrainte générative explicite. Les deux livres peuvent être considérés en revanches comme précurseurs des contraintes dans la bande dessinée américaine et franco-belge. J'aimerais préciser cependant que les deux exemples énoncés juste avant sont deux bandes dessinées correspondants aux nouveaux formats de l'époque, car bien que considéré comme des romans graphiques, le caractère expérimental de ce terme à cette époque n'est déjà plus tout à fait pertinent car il ne s'agit pas de roman graphique des années 60 mais de la fin des années 80, début des années 90. Il s'est écoulé presque 30 ans et le terme est donc installé et ne présente plus vraiment de revendications expérimentales.

À la même période que la conceptualisation des Graphic Novels, à savoir les années 60, la BD underground (américaine dans un premier temps, les *Underground comix*¹⁷) va aussi naître de cette volonté d'être à contre courant des grandes maisons d'édition et des standards narratifs et esthétiques imposés par celles-ci. Une volonté aussi d'aborder des thèmes considérés comme tabous ou provocateurs à l'époque (la politique, la sexualité, la drogue, l'antimilitarisme). On peut citer des auteur·ices emblématiques de cette période comme Robert Crumb mais aussi Trina Robbins qui, en plus de sa participation prolifique au mouvement, proposait un travail féministe et militant avec par exemple *It Ain't Me, Babe* (1970) qu'elle initia avec Willy Mendes et qui fût le premier comix à être dessiné et écrit collectivement et uniquement par des femmes. Ces *comix* sont distribués en dehors des circuits traditionnels, la plupart du temps auto-édités, renvoyant la plupart du temps au *fanzine*¹⁸, et sont notamment vendus dans les head shops, des magasins qui se développent avec la culture hippie, les rendant hors d'atteinte des foudres du *Comics Code Authority*. Aux états-unis, les auteur·ices de cette vague rejettent les restrictions de ce *Comics Code Authority*, qui encadre la production de comics américains depuis 1954 et censure fortement les contenus jugés moralement inappropriés. Mais la répression de la contre culture par les autorités, le succès naissant des ces jeunes auteur·ice.s et par la suite (à partir des années 70), l'assouplissement progressif du *CCA*, permettant d'aborder des sujets autrefois censurés, fera s'essouffler le mouvement underground, laissant place assez naturellement au mouvement alternatif et indépendant, avec des magazines comme *RAW* de Françoise Mouly

¹⁷ *Comix* désigne la bande dessinée underground américaine. Le « x » souligne l'aspect subversif et adulte du courant.

¹⁸ Publications indépendantes, réalisées par des amateurs, populaires dans le milieu underground notamment.

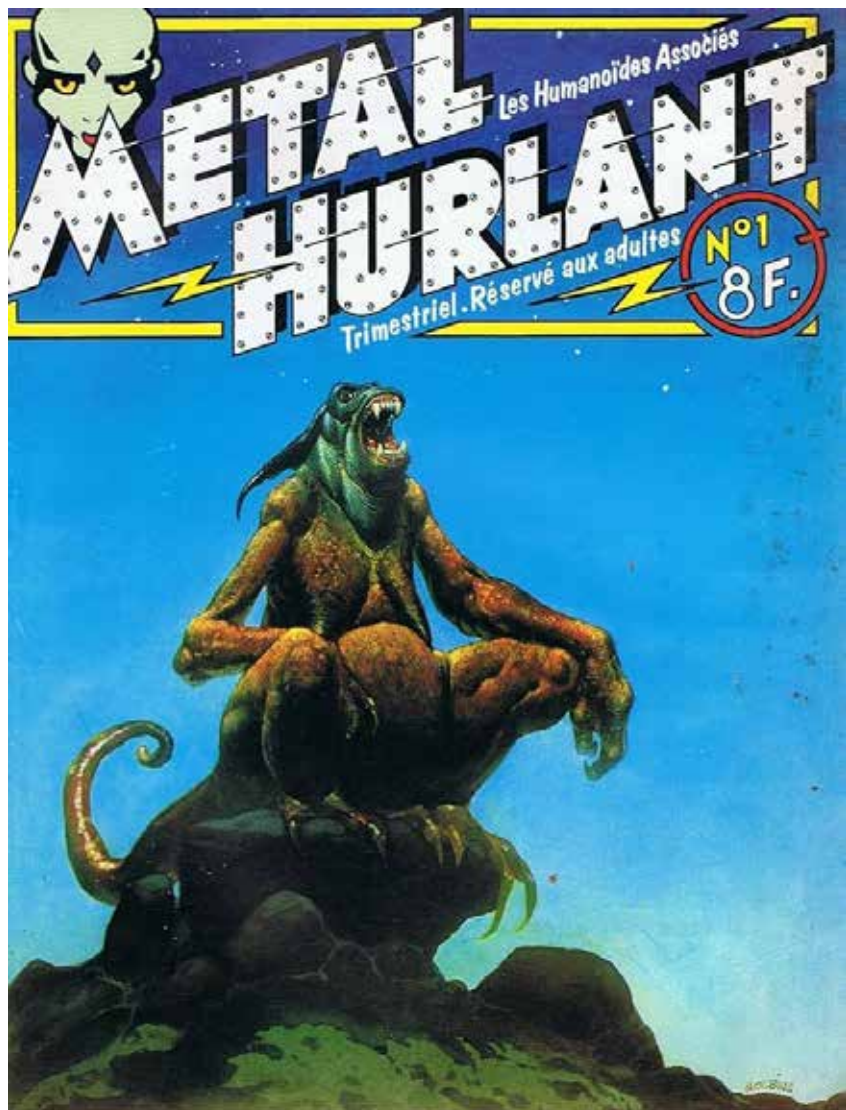


Couverture de *It Ain't Me, Babe*, Trina Robbins et Willy Mendes, 1970
Source : biblioctopus.com/pages/books/996/meredith-kurtzman-trina-robbins-et-al-nancy-kallish-willie-mendes/it-aint-me-babe-with-all-girl-thrills-the-first-two-underground-comix-drawn-and-written-entirely-by/soldItem=true

et Art Spiegelman, qui né de la volonté du couple Mouly-Spiegelman de lutter contre l'affaiblissement de la scène underground, craignant la disparition des comics pour adultes.

Mais le combat est sensiblement le même en France. À partir des années 50, les auteur·ices subissent les contraintes liés à la loi sur les publications destinées à la jeunesse (notamment l'article 14 qui interdisait la représentation de tout ce qui était perçu comme immoral, antisocial ou inapproprié pour un jeune public), donnant naissance à l'Office de contrôle des bandes dessinées. Elle contrôlait les bandes dessinées avant de sortir et limitait donc fortement les possibilités narratives et graphiques. Dans les années 60-70 les créateur·ices cherchent des moyens de contourner ce contrôle. C'est dans ce contexte que la bande dessinée underground et alternative francophone se dessine, avec des revues comme *Hara-Kiri* (1960-1989) et par la suite *Métal Hurlant* (1975-Présent), avec des figures emblématiques qui émergent comme Jean Giraud (Moebius), Philippe Druillet et Jean-Pierre Dionnet, ou bien encore la revue *L'Écho des savanes* (1972-2021) avec Claire Bretécher, Marcel Gotlib et Nikita Mandryka, visant un public plus adulte, de plus en plus souvent avec le temps hors des contraintes de l'Office.

Les années 80-90 marquent un tournant, avec l'essor d'une scène indépendante dans le monde de la bande dessinée. Elle va permettre à de nombreuses maisons d'éditions de ce développer, comme *Fantagraphics* aux États-Unis par exemple, et permettre l'émergence d'auteurs comme Daniel Clowes ou Chris Ware pour les États-Unis. En France, un phénomène similaire se produit avec des éditeurs comme *L'Association*, qui



Couverture de *Métal Hurlant*, Les Humanoïdes associés, 1975
Source : amazon.fr/Métal-Hurlant-Druillet-Moebius-conquérant/dp/B00DZ0WY2Y

CES SITUATIONS ABSURDES ÉTAIENT ASSEZ FRÉQUENTES. UN JOUR PAR EXEMPLE, JE DEVAIS ALLER VOIR MON DENTISTE, MAIS LES COURS FINIRENT PLUS TARD QUE PRÉVU.



SOUDAIN J'ENTENDIS UNE VOIX DANS UN HAUT-PARLEUR :



Persepolis, Marjane Satrapi, 2000

Source : <http://www.bubblebd.com/9emearth/bd/incontournables/persepolis-de-marjane-satrapi>

devient le représentant de la bande dessinée alternative en France, voire en Europe. Avec des auteur·ices comme David B., Lewis Trondheim ou encore Marjane Satrapi. Ce qui distingue cette nouvelle génération, c'est l'accent mis sur des récits introspectifs, souvent autobiographiques, ainsi qu'une attention à des styles graphiques et des formats variés, loin des canons esthétiques de la bande dessinée traditionnelle.

Ce parallélisme historique entre les États-Unis et la France, la Belgique voire l'Europe se poursuit aussi en Asie. Les plus gros acteurs de cette zone géographique sont le *manga* au Japon, le *manhwa* en Corée du Sud et le *manhua* en Chine, mais les deux derniers ayant une histoire beaucoup plus récente, je me concentrerai ici sur le Japon pour parler du manga alternatif. À partir des années 1960, un mouvement alternatif émerge en réponse à la production industrielle des grands éditeurs comme la *Shueisha*. L'une des premières formes que prend ce mouvement est le *Gekiga*, il s'agit de mangas abordant des sujets plus graves (violence, sexualité, problèmes politiques et sociétaux), censés correspondre aux préoccupations ou à la sensibilité des adultes. Nombre d'entre eux furent édités dans des magazines comme *Garo* (1964-2002) ou plus tard *Comic Baku* (1984-1987), qui dans les années 70-80 notamment vont devenir des espaces de liberté créative pour de nombreux artistes indépendant·es comme Jiro Taniguchi, Shigeru Mizuki, ou encore Yoshiharu Tsuge, connu pour son manga *L'Homme sans talent*, figure emblématique de l'*autofiction* (ou *Watakushi shosetsu* en japonais). Dans les années 90, de nouvelles revues comme *AX* par exemple prennent le relais, permettant à des artistes marginaux de continuer à s'exprimer. Des auteurs comme Taiyo Matsumoto avec



Couvertures de la revue *Garo*, Katsuichi Nagai, 1964

Source : <https://pen-online.com/fr/culture/garo-la-revue-de-lavant-garde-du-manga/>

ses styles graphiques variés, Inio Asano et ses récits où l'atrocité ne cri jamais gare, Junko Mizuno qui oppose brutalement dans son style un dessin enfantin et des thèmes sordide, ou même Miki Yamamoto et son manga *Sunny Sunny Ann!* (2012), sont devenus des figures importantes de cette scène alternative, apportant des récits plus introspectifs, psychologiques ou surréalistes. Malgré tout le Japon fait fasse comme les États-Unis et la France à des questions de censures. Elle a d'ailleurs évolué au fil des décennies, passant d'une censure politique stricte après la Seconde Guerre mondiale à une surveillance plus axée sur les questions de morale, de sexualité et de protection des mineurs, avec des organismes comme le Comité d'éthique pour la publication, qui naît d'ailleurs en réponse à l'apparition des *Gekigas*. Les lois et normes

entourant la pornographie, la violence et les représentations sexuelles continuent d'avoir un impact sur la production du manga, mais les artistes trouvent souvent des moyens pour contourner ou défier ces restrictions. Mais ces « désobéissances » se passent surtout sur le fond des histoires racontés et des sujets abordés, beaucoup moins sur la forme, que ce soit celle du livre ou de la narration. Il existe tout de mêmes certain·es auteur·ices qui commencent à exploser les notions de narrations et de formats comme Shintarô Kago et ses contraintes volontaires, rappelant des exercices oubaïens dans *Une collision accidentelle sur le chemin de l'école peut-elle donner lieu à un baiser ?* (2012) (Dont le titre est déjà presque un exercice de style) ou Yuichi Yokoyama qui questionne à chaque cases de ces livres la notion d'onomatopées et se confronte aux enjeux typographiques du manga.



Extrait de *La terre de glace*, Yuichi Yokoyama, 2018, Edition Matière
Source : https://www.liberation.fr/images/2018/07/09/yuichi-yokoyama-le-bruit-et-l-auteur_1665275/



Extrait de L'homme sans talent, Yoshiharu Tsuge, 1986

Source : <https://atrabile.org/catalogue/livres/lhomme-sans-talent/>



Extrait de *Amer Beton*, Taiyo Matsumoto, 1994, p.53
Source : <https://www.japscan.lol/lecture-en-ligne/amer-beton/volume-1/49.html>



À partir des années 2000, la bande dessinée alternative se diversifie et se globalise, aussi l'autopublication devient plus facile, notamment avec l'avènement d'internet, permettant à des artistes d'auto-éditer leurs travaux ou de les diffuser sous forme numérique. Des tentatives avaient déjà été initiées dans les années 80-90 avec les CD-Rom par exemples qui proposaient encore un lien avec le support physique comme avec *Sinkha* (1995) de Marco Patrito où l'on peut avancer dans une bande dessinée, augmentée par une bande son, de l'animation et des images de synthèses. Mais c'est vraiment à partir des années 2000 que la bande dessinée numérique s'installe et innove. J'ai parlé plus tôt de l'essor des Webtoons, qui pour les premières auraient pu d'ailleurs être considérés à l'époque comme des bandes dessinées expérimentales, mais il existe aussi d'autres formes sur ce support où la démarche expérimentale y est plus prononcée. Comme avec la *Collection RVB* qui propose une plateforme de bandes dessinées conçues pour le numérique et qui sont « interactives mais centrées sur la lecture, cliquables et navigables mais sans devenir des jeux »¹⁹. Elle propose aussi des enveloppes papiers contenant un code pour acheter une BD numérique, faisant ainsi le pont entre le papier et le virtuel. Cette interactivité est omniprésente dans les enjeux que propose le nu-

¹⁹. Description tirée de leur site internet, <https://collectionrvb.com/apropos>

²⁰. Pour y accéder : <https://www.anthonyrageul.net/les-limbes/>



Source : <https://www.lasourisquiraconte.com/blog/phallaina-plongee-au-coeur-dune-bd-rare/>

mérique, l'artiste Anthony Rageul propose d'ailleurs des bandes dessinées où il expérimente de nombreux modèles d'interaction, comme *Les Limbes* (2009)²⁰ qui invite les lecteur·ices à visiter un espace illustré en ayant des cases faisant office de curseur. Je pense également à des initiatives comme celles de Boulet qui propose de nombreuses expérimentations comme *Le Long Voyage* (2013) sur son site, une bande dessinée qui utilise le scroll vertical comme le format Webtoon (une sorte de rotulus²¹ numérique) mais avec comme contrainte de ne jamais faire de séparation par des cases et de raconter une chute interminable. Je peux aussi parler de *Phallaina* (2016) de Marietta Ren qui propose un scroll horizontal (cette fois-ci un volumen²² numérique), qui se voit prendre différentes formes d'ailleurs puisque sa version aboutit est numérique et augmenté par une ambiance sonore et une animation de certains éléments, mais il a aussi été imprimé et proposé en une installation dans l'espace public sur un rouleau qui forme une fresque de plus de 115 mètres de long, avec un dispositif sonore interactif. Ce projet à été défini comme une «*bande défilée*», et avait probablement pour but de définir une nouvelle forme de bande dessinée numérique, mais je considère plutôt ce terme comme un enjeu marketing plus qu'une volonté de définir une catégorie de la bande dessinée ex-

21. Initialement un rouleau de parchemin qui se déroule de haut en bas.

22. Feuilles de papyrus collées les unes aux autres et qui s'enroule sur lui-même. Se déroule de gauche à droite.

périmentale. On peut enfin parler des réseaux sociaux qui ont redéfini le rapport au strip BD et au mode de lecture. Cette idée débute avec les Blogs BD, qui je trouve correspondent à une sorte de second souffle de la BD underground, comme des fanzines numériques où les personnes peuvent s'exprimer librement et sans limites sur le terrain de jeu vierge de presque toutes formes d'autorité et de contrôle qu'est internet à cette époque. Puis la suite logique nous amène dernièrement aux BD que l'on peut trouver sur Instagram par exemple, et qui présentent par le mode de publication de nombreuses contraintes (le format carré et la limite de cases par posts notamment) mais qui offre des projets que l'on pourrait considérer comme expérimentaux comme avec *Jean Smart* de lemondebrule qui anime les personnages et décors de ses BD en croisant les médiums et en proposant ce qu'on pourrait appeler de la BD-animée voire Motion-Comics. Animation qui était déjà présente à de nombreuses reprises dans certains Webtoons qui proposait dès ses débuts certaines animations flashes, et signifiait au passage l'expansion du médium et la porosité entre les différents arts. En effet la bande dessinée numérique produit de nombreux cas limites, qui requestionnent les frontières entre la BD et d'autres médium comme le jeu vidéo et l'animation.

Ces évènements dans l'histoire de la bande dessinée mondiale ont permis selon moi l'émergence de la BD expérimentale actuelle. Je dirais même que ces notions avaient en leur sein, déjà à leurs époques ce que l'on pouvait considérer comme de la BD expérimentale. Mais on peut aussi soulever un point: la restriction et la censure ont poussé les auteur·ices à contourner et donc à réinventer les modalités du médium.

3.

***LA BD SOUS
CONTRAINTE
VOLONTAIRE/
LIBÉRATOIRE***

A. L'OUBAPO

La contrainte est devenue une notion capitale dans les expérimentations du médium, comme en témoigne l'OuBaPo en France et la notion de contrainte artistique volontaire développé aussi dans le reste du monde, qui est une contrainte artistique formelle, théorique ou encore plastique que l'on utilise comme un moteur créatif. Les praticiens oulipiens utilisent d'ailleurs l'oxymore « contrainte libératoire ». Mais pour développer cette notion et parler des espaces qu'elle a investi en France notamment, je dois revenir un peu en arrière et aborder le *Collège de 'Pataphysique*. Le *Collège de 'Pataphysique*, fondé en 1948, est la « société de recherches savantes et inutiles »²³ qui développe la *'Pataphysique*. Elle est définie par Alfred Jarry, écrivain et membre du groupe, comme « la science des solutions imaginaires qui accorde symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité », autrement dit, une « science » allant au-delà de la métaphysique, car elle s'intéresse aux exceptions et aux anomalies, plutôt qu'aux règles et aux lois universelles. Cette institution fonctionne de manière hiérarchique, avec des titres et des grades qui parodient ceux des institutions académiques traditionnelles, s'inspirant aussi des structures hiérarchiques et des rites de la franc-maçonnerie. Ce groupe publie de nombreuses éditions et notamment une revue appelée *Viridis Candela* (1950-Présent) (qui est d'ailleurs un sous-titre, car le titre de la revue change tous les 28 numéros), où sont explorés divers aspects de la *'Pataphysique*, par des textes qui peuvent prendre différentes formes comme l'essai philosophique absurde, la

23. Description tirée du site : https://fr.wikipedia.org/wiki/Coll%C3%A8ge_de_%27Pataphysique

poésie et même le dessin. Ces publications servent de références et de manifestes pour les pataphysiciens, réalisées dans un ton humoristique et souvent cryptique. C'est dans ce contexte que Raymond Queneau et François Le Lionnais vont dans les années 60, initier les groupes qu'on appelle les *Ouvroirs d'X Potentiels*, en commençant avec l'*OuLiPo* (Ouvroir de littérature Potentiel). Il s'agit d'un groupe de recherche dont les objectifs sont de découvrir de nouvelles potentialités du langage à travers des jeux d'écriture. C'est dans ce groupe de recherche que la notion de contrainte va être le plus développé, Raymond Queneau définissait d'ailleurs l'*Oulipo* comme des :

« RATS QUI CONSTRUISENT EUX-MÊMES LE LABYRINTHE DONT ILS SE PROPOSENT DE SORTIR. »

Pour préciser, dans *Bâtons, chiffres et lettres* (1950) il développait sur l'Ouvroir :

« LE CLASSIQUE QUI ÉCRIT SA TRAGÉDIE EN OBSERVANT UN CERTAIN NOMBRE DE RÈGLES QU'IL CONNAÎT EST PLUS LIBRE QUE LE POÈTE QUI ÉCRIT CE QUI LUI PASSE PAR LA TÊTE ET QUI EST L'ESCLAVE D'AUTRES RÈGLES QU'IL IGNORE. ».

Ce qui a pu être reproché à l'*OuLiPo*, c'est la rigidité de la contrainte, qui, même si elle peut être libératoire, peut aussi rendre la création impossible si la contrainte est trop... contraignante. Mais les oulipiens ont nuancé d'eux-mêmes cette rigidité, par le concept de clinamen, autorisant la « tricherie ». Georges Perec définit donc ce terme ainsi :

« NOUS AVONS UN MOT POUR LA LIBERTÉ, QUI S'APPELLE LE CLINAMEN, QUI EST LA VARIATION QUE L'ON FAIT SUBIR À UNE CONTRAINTE... [PAR EXEMPLE], DANS L'UN DES CHAPITRES DE LA VIE MODE D'EMPLOI, IL FALLAIT QU'IL SOIT QUESTION DE LINOLEUM, IL FALLAIT QUE SUR LE SOL IL Y AIT DU LINOLEUM, ET ÇA M'EMBÊTAIT QU'IL Y AIT DU LINOLEUM. ALORS J'AI APPELÉ UN PERSONNAGE LINO — COMME LINO VENTURA. JE LUI AI DONNÉ COMME PRÉNOM LINO ET ÇA A REMPLI POUR MOI LA CASE LINOLEUM. LE FAIT DE TRICHER PAR RAPPORT À UNE RÈGLE ? LÀ, JE VAIS ÊTRE TOUT À FAIT PRÉTENTIEUX : IL Y A UNE PHRASE DE PAUL KLEE QUE J'AIME ÉNORMÉMENT ET QUI EST : LE GÉNIE, C'EST L'ERREUR DANS LE SYSTÈME ». ²⁴

Pour ne citer que deux œuvres célèbres de l'Oulipo, je m'en tiendrai à *Cent mille milliards de poèmes* (1961) de Raymond Queneau, qui est un recueil constitué de 140 vers en tout, divisé en 14 sections de 10 languettes contenant les vers et pouvant être sélectionné dans le sonnet que forme les 14 vers se suivant. Les dix versions de chaque vers ont la même scansion et la même rime permettant de produire cent mille milliards de poèmes « fonctionnels » potentiels. Mais il y a aussi le roman de type lipogramme²⁵ *La Disparition* (1969) de Georges Perec qui parvient à éviter l'utilisation de la lettre « e », pourtant la lettre la plus utilisée de notre langue, sur près de 300 pages. Les Ouvroirs Potentiels, bien qu'initié pour la plupart par le *Collège* découlent de l'impulsion oulipienne, ouvrant les portes de ce type de recherche à tous les champs de l'art et même à des domaines s'en éloignant. En 1992 né donc l'*OuBaPo*,

24. Conférence prononcée à l'université de Copenhague le 29 octobre 1981, Entretiens et conférences vol. II, ed. Joseph K., p. 316.

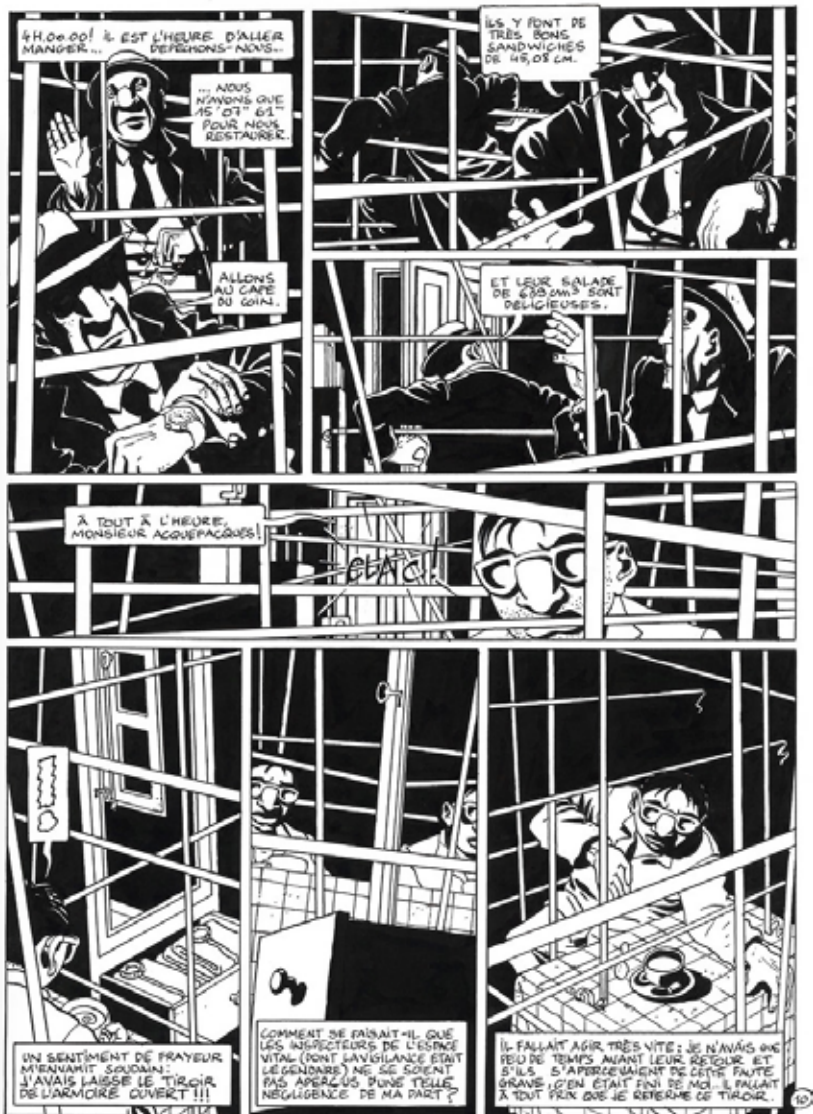
25. Figure de style consistant à produire un texte où est exclue une ou plusieurs lettres.

L'Ouvroir de Bande dessinée Potentiel et se développe au travers de la maison d'édition *L'Association* évoqué précédemment. On y retrouve de nombreux-ses membres qui vont faire l'histoire de ce groupe comme Ibn Al Rabin, François Ayroles, Alex Baladi, Anne Baraou, mais aussi Étienne Lécroart, Matt Madden, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim et Thierry Groensteen (je ne suis pas exhaustif mais je reviendrai à plusieurs reprises durant ce texte sur le travail de quelque un-es d'entre eux). Le groupe adopte dans un premier temps les méthodes de l'*OuLiPo* qu'il reporte sur la BD, c'est à ce moment-là une stratégie qu'il adopte dans une démarche de crédibilité et de se présenter comme une avant-garde, afin de rompre avec la perception publique selon laquelle la bande dessinée n'est qu'un divertissement pour les enfants. D'ailleurs le début de l'*OuBaPo* montrait déjà le bout de son nez avec des initiatives venant de l'*OuLiPo*. Noël Artaud, membre du *Collège de Pataphysique* et président à une époque de l'*OuLiPo* proposait des bandes dessinées détournés que l'on nommait déjà « *Bande dessinée oulipienne* »²⁶. Et comment parler de l'*OuBaPo* sans parler d'initiatives similaires les ayant précédés, préparant le terrain de la contrainte volontaire dans la bande dessinée comme avec Marc-Antoine-Mathieu et sa série *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* (1990-2020) ou même des figures historiques comme Gustave Verbeek et ses emblématiques *Upside-Downs* (1903-1905).

À cette époque la maison d'édition *L'Association* adopte une nouvelle approche du format, renie le 48CC²⁷ et propose plutôt des impressions sur du papier épais, privilégie les bandes dessinées en noir et blanc sur des thèmes plus complexes, et utilise des

²⁶. Terme tiré de *Oubapo Oupus 1* (1996), *L'Association*, p. 10-11.

²⁷. Désigne une BD de 48 pages, cartonnée et en couleur. Il s'agit d'un format devenu la norme et que J.C Menu théorise dans *La Bande Dessinée et son Double* (2011).



Extrait de *Julius Corentin Acquefacques*, Tome 2, Marc-Antoine Mathieu, 1991, p. 10
 Source : <https://galerie-opa.com/Mathieu-Julius-Corentin-Acquefacques-tome-2-planche-1>



Levokan takes the fish on shore, while Muffaroo pushes off in the canoe to see if he can stretch another.



Just as he reaches a small grassy point of land, another fish attacks him, fighting furiously with his tail.

Scane de *Upside-Downs*, Gustave Verbeek, 1903-1905 dans Oubapo Oupus 1, L'Association, 1997, p.15

couvertures simples et élégantes, en s'inspirant d'éditeurs littéraires plus classiques comme Gallimard par exemple. Étant donné que la mission de *L'Association* est de donner un statut d'avant-garde à sa bande dessinée, à l'image du magazine *RAW*, *OuBaPo* est logiquement un incubateur idéal pour les expérimentations en bande dessinée. On peut citer des travaux connus du groupe comme *Pervenche et Victor* (1994) d'Étienne Lécroart où la BD dans un premier temps classique est à relire en pliant cette fois-ci les pages et laissant apparaître une histoire beaucoup moins heureuse que la première. On peut parler aussi de *Moins d'un quart de seconde à vivre* (1991) de Lewis Trondheim et Jean-Christophe Menu ou le second a imposé 8 cases qu'il a dessiné, laissant le premier écrire 100 strips différents avec ces mêmes 8 cases. Enfin je peux m'attarder sur 99 *Exercices de style* (2006) de Matt Madden (l'un des seul représentant de l'*OuBaPo* aux États-Unis d'ailleurs), qui raconte la même histoire mais de quatre-vingt-dix-neuf manières différentes, à la manière des *Exercices de style* (1947) de Raymond Queneau. Aussi l'*OuBaPo* partage la notion de *clinamen* avec l'*OuLiPo*, d'ailleurs lors de *Confi-*

*dences oubapiennes*²⁸, le théoricien Jean-Pierre Mercier questionnait certains membres de l'*OuBaPo*, et Killoffer dit :

« À TRAVERS UNE CONTRAINTE, ON PEUT DÉCOUVRIR UNE ESTHÉTIQUE QUI NOUS PLAÎT, ET LA REPRODUIRE SANS LE CÔTÉ SYSTÉMATIQUE DE LA CONTRAINTE. »

Dans l'essai introductif de Groensteen dans l'*Oupus 1* (1997), le premier livre à décrire et discuter en détail des opérations de l'*OuBaPo*, il identifie deux classes de contraintes (qui pourraient être appliqués aussi à l'*OuLiPo* d'ailleurs), à savoir les *contraintes génératives*, c'est-à-dire une bande dessinée créée de toutes pièces sur la base de règles spécifiques comme avec le palindrome²⁹, le pliage ou l'itération³⁰, et les *contraintes transformatrices*, où la contrainte va agir sur une BD déjà existante et va la redéfinir, la modifier selon une règle donnée comme avec la substitution, l'hybridation ou encore le lipogramme. L'*OuBaPo* va donner un ton, un lexique et de la théorie autour de la bande dessinée expérimentale, et va donner une conscience au mouvement. Mais ces expérimentations ne se sont pas limitées à la France, et de grandes figures en sont de légitimes représentants comme avec Chris Ware sur lequel je vais dorénavant m'attarder.



Scan de *Moins d'un quart de seconde pour vivre*, Lewis Trondheim et J-C Menu, 1991 dans *Oupus 1*, L'Association, 1997, p.22

29. Figure de style qui désigne un mot ou une phrase dont l'ordre des lettres reste le même qu'on les lise de gauche à droite ou de droite à gauche.

30. Dans le contexte de la bande dessinée, il s'agit d'une répétition d'un texte ou d'une image.

B. LA CONTRAINTE SELON CHRIS WARE

Chris Ware est un auteur clé de la nouvelle génération de la bande dessinée alternative et fait ses débuts dans la revue *RAW*. Il est devenu avec le temps une figure importante dans l'art du lettrage et de la séquence et donne une approche moins conventionnelle de la narration avec des planches que l'on peut reconnaître au premier coup d'œil. Et même si la contrainte semble faire parti de son travail, il est légitime de se demander si elle en est le moteur, ou si ce n'est pas plutôt des histoires profondes et intimes qui vont par la suite chercher une forme représentant la complexité du propos. Il est rare de lire des comparaisons entre l'*OuBaPo* et Chris Ware, mais j'aimerais revenir sur quelques points mis en lumière dans l'article *In the Comics Workshop - Chris Ware and Oubapo* (2010), écrit par Martha Kuhlman, professeure et chercheuse spécialisée dans les romans graphiques. Selon elle l'accent mis par Chris Ware sur les jeux formels dans la BD suggère des affinités avec des artistes de la bande dessinée franco-belge, bien que ces liens soient assez peu mis en lumière alors que Chris Ware est pourtant très connu en France par les spécialistes et théoriciens du domaine. En se concentrant sur les parallèles entre le travail de Ware comme *The ACME Novelty Library series* (1993-Présent) ou *Quimby the Mouse* (2003), et le travail de l'*OuBaPo*, elle souhaite montrer comment les contraintes et les expérimentations formelles du médium offre un autre point d'entrée dans la compréhension des récits de ce dernier. Pour commencer, Chris Ware s'éloigne des bandes dessinées grand public et partage un intérêt commun avec l'Ou-

voir : faire gagner ces lettres de noblesse au médium. Les deux tentent de forcer le médium à sortir de son fonctionnement routinier, le contraignant à révéler ses ressources cachées. Pour conforter ce lien, en 1997 Jean-Christophe Menu déclara Chris Ware membre honoraire de l'*OuBaPo* en raison de son travail expérimental dans *ACME Novelty Library*, il est selon lui un «oubapien qui s'ignore»³¹. Jan Baetens, un critique ayant beaucoup écrit sur la bande dessinée, a également attiré l'attention sur le fait que Ware propose une expérience dans laquelle le/la lecteur·ice n'a pas le droit de jouer librement dans l'agencement que propose l'auteur, mais doit le suivre scrupuleusement pour appréhender les composantes des pages³². Pour aller

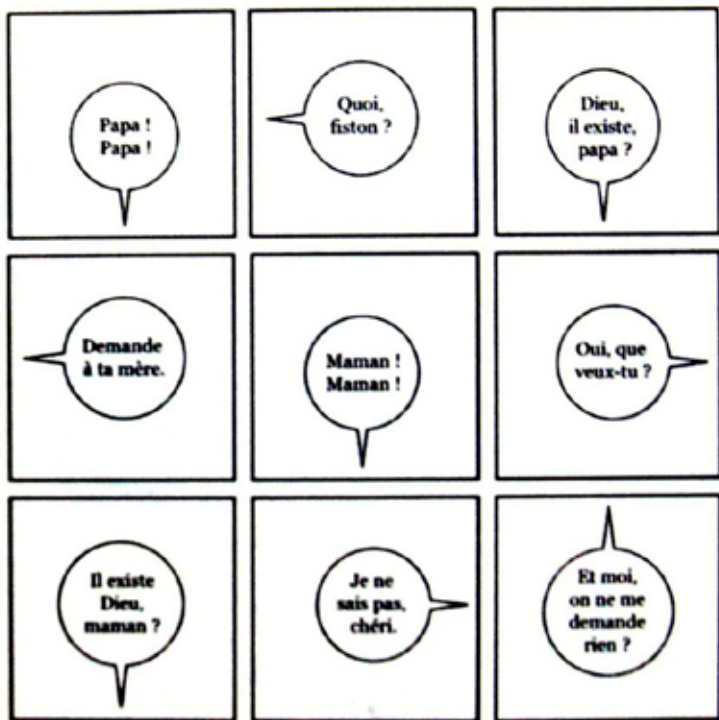


Extrait de *Quimby the Mouse*, Chris Ware, 2003
 Source : <https://www.contrebandes.net/2007/11/bande-des-sinee-sous-contraite/>

³¹. Terme tiré de l'article de J.C Menu *le prodigieux projet de chris ware* (1997), <https://www.citebd.org/neuvieme-art/le-prodigieux-projet-de-chris-ware>

³². Idée tiré de l'article *New - Old, Old - New: Digital and Other Comics following Scott McCloud and Chris Ware*, <https://www.altx.com/ebr/ebr11/11ware.htm>

plus loin, Menu cite un exemple de contrainte iconique dans *The ACME Novelty Library*, une bande dessinée composée d'une grille de six par six cases de taille identique avec le même pied de lampe bleu au centre. La bande dessinée ne représente jamais directement les interlocuteur-ices et les dialogues se déroulent en dehors du cadre. La lampe devient un symbole des changements tumultueux qu'une famille connaît sur plusieurs générations alors qu'elle déménage de maison en maison et que les enfants déménagent dans leur propre appartement.



Oubapo Oupus 2, L'Association, 2003

Source : <https://ginette-caramel.over-blog.com/2024/01/houba-oubapo-intro.html>

Ware utilise cette contrainte pour évoquer la perte et l'aliénation, qu'il utilise aussi dans de nombreuses BD rassemblées dans *Quimby the Mouse*, parlant cette fois de sa grand-mère malade. Seuls des intérieurs vides sont représentés tandis que les dialogues entre Ware et sa grand-mère, sont extradiégétiques³³. Chez les oubapiens comme François Ayroles ce procédé est utilisé pour questionner de manière ludique et légère l'existence de Dieu. Ware, dont l'inspiration dans ces cas là est la bande dessinée *Ici* (Initié dans la revue *RAW* en 1989, la version finale voit le jour en 2014) de Richard McGuire, utilise cette absence pour souligner le sentiment de perte, d'aliénation et de mélancolie de ses personnages.

Mais les contraintes qui perturbent la séquentialité dans la BD sont peut-être celles qui rapprochent le plus l'Ouvroir et Chris Ware, elles sont d'autant plus importantes parce que ces règles transforment radicalement notre perception des règles de base du médium. On peut notamment noter deux types de contraintes que sont la *pluri-lecturabilité*, c'est-à-dire la possibilité dans l'œuvre de plusieurs lectures successives qui proposent des sens différents (lecture gauche-droite puis droite-gauche par exemple) et la *consécution aléatoire* qui implique de pouvoir lire les cases voire les pages dans n'importe quel ordre. Pour cette consécution aléatoire, Thierry Groensteen apporte des précisions :

« SI LE LECTEUR PUISE DANS UNE «CAGNOTTE» DES IMAGES IMPRIMÉES SUR DES CARTONS SÉPARÉS (COMME LES CARTES D'UN JEU), IL DOIT POUVOIR LES DISPOSER DEVANT LUI AU HASARD ET PRODUIRE, DANS TOUS LES CAS, UN ÉNONCÉ COORDONNÉ, UNE SÉQUENCE COHÉRENTE. »³⁴

³³. Qui est extérieur à la diégèse, et donc ne fait pas partie de l'action. Quand le/la narrateur-ice ne fait pas partie de la fiction.

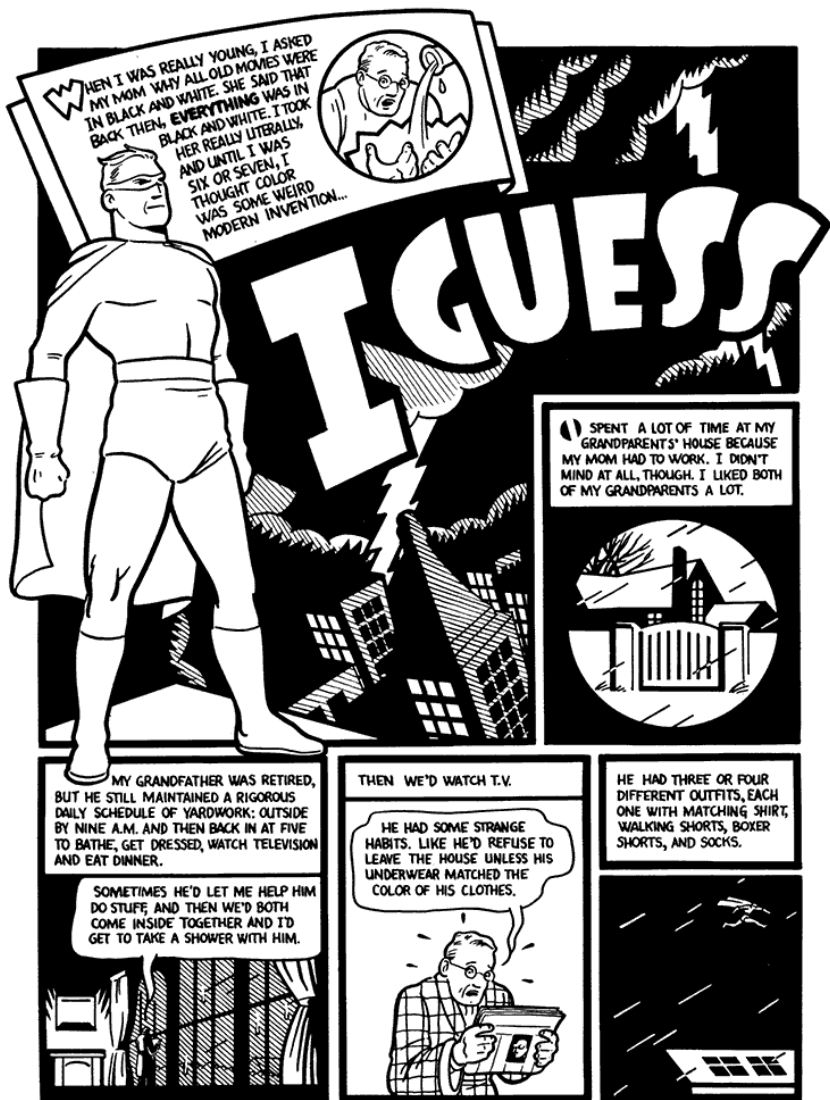
³⁴. Tiré de Thierry Groensteen, «Un premier bouquet de contraintes», *Oubapo Oubapo 1* (1997), L'Association, p. 31-32.





Pour poursuivre sur ces points communs, François Ayroles encore une fois transforme sept pages de *Le 13 est au départ*, Michel Vaillant (1995) de Jean Graton en remplaçant le texte original par «un dialogue historique sur l'ontologie de la bande dessinée». Cette expérience d'Ayroles peut rappeler d'ailleurs le détournement qui consiste à s'approprier des images issues de la publicité et de la culture populaire pour les transformer en messages subversifs et qui était employé par les situationnistes³⁵ dans les années 1960. Ce type de détournement dans la bande dessinée était fréquemment utilisé comme une critique de la société de consommation. L'une des premières bandes dessinées de Ware tirées de *RAW, Thrilling Adventure Stories/I Guess* (1991), peut aussi être considéré comme un détournement. Dans ce comics, Ware propose des images et un découpage classique de comics américain avec un super héros combattant le crime, mais quand on lit le texte, on se rend compte qu'il combine des souvenirs de commentaires racistes de son grand-père et de son beau-père avec le souvenir d'une soirée pyjama chez un ami noir.

Enfin j'aimerais m'attarder sur le jeu, ou comment Ware et l'*OuBaPo* gravitent autour du jeu de société et l'activation par le jeu de leurs bandes dessinées. *Little Lit : Folklore and Fairy Tale Funnies* (2000), un recueil de BD pour lequel Chris Ware a participé, contient un jeu pour enfants qu'il a conçu appelé *Fairy Tale Road Rage*, qui comprend entre autre un plateau de jeu, des jetons, des pièces de jeu et un dé, qui peuvent tous être découpés et assemblés. Cette BD jeu contient elle aussi d'ailleurs la contrainte de consécution aléatoire. Mais je pourrais aussi parler de son travail que



Extrait de *Thrilling Adventure Stories* | *I Guess*, Chris Ware, 1991.
 Source : <https://from-dusk-till-drawn.com/2016/09/18/i-guess-by-chris-ware-usa-1990/>

je considère comme son projet le plus abouti, *Building Stories* (2012), qui est une boîte qui s'apparente aux boîtes de jeux de société et contient 14 imprimés de formats différents et qui se lisent dans n'importe quel ordre pour raconter une histoire, sans réel début ni fin (pluri-lecturabilité et consécution aléatoire encore et toujours). L'*OuBaPo* a aussi proposé de nombreux objets jeu-BD ou BD jouables comme le *ScrOUBAbble* (2005), un scrabble où les lettres ont été remplacées par des cases de BD, *Le DoMiPo* (2009) de Anne Baraou et Killoffer qui est une variante du jeu Domino avec des cases de BD, ou encore *Coquetèle* (2002) de Anne Baraou et Vincent Sardon, qui est un lot de trois dés où chaque faces possède une case de BD. *Coquetèle* qui succède d'ailleurs à un projet lui aussi à la limite entre le livre et le jeu du nom de *Après tout temps pis* (1991) de Anne Baraou et Corinne Chalmeau qui reprenais déjà ce concept. Ces exemples montrent une chose fondamentale que la bande dessinée expérimentale a pu mettre en lumière : la BD peut produire des objets en trois dimensions sans que son statut soit compromis.



Coquetèle, Anne Baraou et Vincent Sardon, 2002

Source : <https://www.lassociation.fr/catalogue/coquetele/>

Je fais une seconde parenthèse pour signifier qu'il est intéressant de voir le médium bande dessinée s'être battu pour se détacher de son caractère enfantin qu'il renvoyait, mais d'observer aussi une approche, surtout expérimentale, qui propose de nombreuses hybridations avec des médiums ayant eu la même difficulté à ce détacher de cette image, en parlant par exemple de l'animation, du jeu vidéo ou du jeu de société. Je ne peux m'empêcher aussi de penser aux jeux *Fluxus* qui peuvent trouver de nombreuses affinités avec les «BD jouables», mais qui présentent une différence majeure dans l'intention, *Fluxus* fit le chemin inverse selon moi, revendiquant l'anti-art ou l'art-distraction, et même si l'on retrouve parfois chez l'*OuBaPo* se ton ironique, pour Ware le chemin n'est jamais, je pense, de traiter ces formes avec légèreté. *Fluxus* ne voulait pas se prendre au «sérieux», la Bande dessinée était en quête de ce dernier.

Bien que tous ces rapprochements soient convaincants, je ne peux m'empêcher de penser que l'*OuBaPo* a trouvé énormément d'arguments pour intégrer les auteur·ices pratiquant la contrainte à leur mouvement, mais je vois quelques arguments qui viennent ternir cette volonté «fédératrice». Pour conclure donc, il est anachronique de suggérer qu'*OuBaPo* constitue une influence pour Chris Ware puisque ses premières bandes dessinées sont antérieures à la formation du groupe. Martha Kuhlman exprime qu'au mieux, l'*OuBaPo* ne peut s'approprier le travail de Ware qu'à travers le titre de «plagiat par anticipation», qu'ils emploient régulièrement pour parler des œuvres dont l'approche peut renvoyer à leurs travaux. Cette appellation atteste d'un certain humour qui les caractérise, mais suppose une lecture essentialisée et unilatérale

de l'histoire de la BD, se fermant à d'autres approches et sous tendant peut-être une manque de modestie sur cette appellation. Mais le nombre d'« oubapiens par anticipation » recensés par le groupe attestent que, par ses structures même, la bande dessinée a amené beaucoup de gens à pousser à l'extrême cette dernière pour tenter d'en faire autre chose. De plus, l'humour de l'*OuBaPo*³⁶ semble bien loin de l'angoisse silencieuse de *Jimmy Corrigan* (1995-2000) ou de *Quimby the Mouse*. Il a été reproché d'ailleurs au travail de l'*OuBaPo* d'être parfois trop « gadget », s'attardant surtout sur la technique et moins sur le propos.

En fin de compte, ce qui est éclairant dans la comparaison entre *OuBaPo* et les bandes dessinées de Ware, c'est la manière dont elle révèle que l'œuvre de Ware est fondée sur une série de mécanismes et de contraintes formelles – même si elles sont moins manifestes ou délibérés – et que leur but commun, si je prends les termes de Groensteen, parlant de l'*OuBaPo* mais qui je pense peut aussi s'appliquer à Chris Ware, serait :

« D'INVITER À UNE LECTURE PLUS VIGILANTE, PLUS INVESTIGATRICE ET PLUS RÉFLEXIVE... LES PAGES OUBAPIENNES NÉCESSITENT LA PARTICIPATION ACTIVE DU LECTEUR ». ³⁷

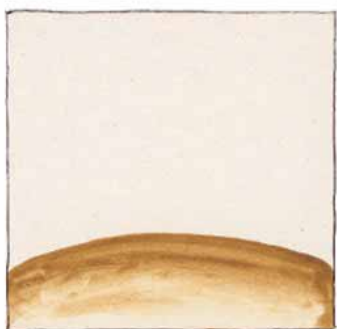
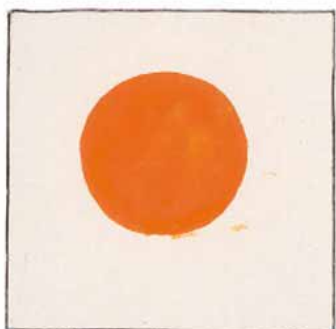
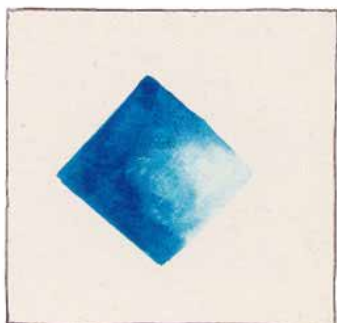
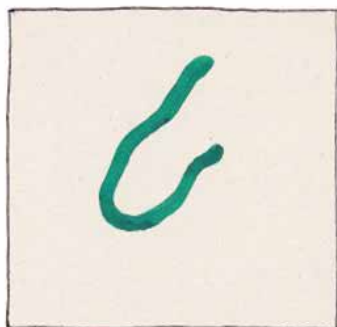
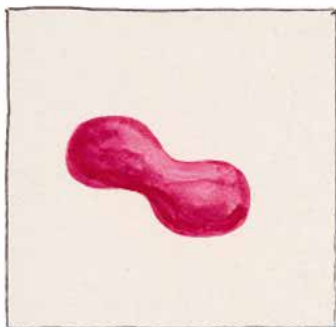
36. À quelques occasions, l'*OuBaPo* propose des projets plus intimes et sérieux comme avec *Compter sur toi* (2012) de Étienne Lécroart qui raconte la vie de sa sœur disparue à l'âge de 50 ans avec ce protocole : la première image est dessinée avec 50 traits et 50 mots, la seconde avec 49, et ainsi de suite, jusqu'au début ou à la fin.

37. Tiré de Thierry Groensteen, *ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée* (2004), <https://www.citebd.org/neuvieme-art/ce-que-loubapo-nous-revele-de-la-bande-dessinee>

C. LES «HÉRITIERS» DE LA CONTRAINTE

La bande dessinée sous contrainte à tout de même influencé les générations qui ont succédés aux premier·es représentant·es de cette discipline, et on en observe de nouvelles formes se développant parmi elleux. Les auteur·ices représentant le mieux cette mouvance sont certainement le collectif *Flûtiste*, qui développe une revue où pour chaque numéro est développé une histoire sous contraintes et écrite collectivement. L'un des numéros par exemple intègre au cœur de la narration un dispositif ingénieux d'imbrications de différentes histoires de différent·es auteur·ices par l'intermédiaire d'un livre dans le récit qui permet de rentrer dans une nouvelle histoire. Un autre numéro s'intéresse au sens de lecture, avec une histoire qui se lit de gauche à droite et une autre de droite à gauche avec en double page centrale la conclusion commune des deux histoires.

Mais d'autres auteur·ices reprennent ces notions avec les éditions *Polystyrène*, ou encore Étienne Beck, édité chez *Fremok*, qui développe des récits denses en prenant par exemple pour son projet *Coloforme (et Niveaux de gris)* (2015) 6 formes, chacune dans une case qui forme la base commune de chacune de ses pages et qu'il va investir et remplir à chaque page pour créer un récit cohérent. De nombreux·ses auteur·ices développent aussi des règles de jeux invitant les lecteur·ices à participer. Je parlais tout à l'heure du rapport au jeu que pouvait avoir le travail de Chris Ware et de certains projets de l'*OuBaPo*, mais le jeu



Extrait de *Coloforme (et Niveaux de gris)*, Étienne Beck, 2015
Source : <https://www.thebriesspace.be/product/coloforme-etienne-beck/>



Extrait de *Coloforme (et Niveaux de gris)*, Étienne Beck, 2015
Source : <https://www.fremok.org/medias/livres/296/Coloforme-def-12.jpg>

est une contrainte qui continue à investir le monde de la bande dessinée, à commencer par le format «livre dont vous êtes le héros» repris régulièrement comme le fait encore une fois Beck avec *Mad Maxi-Jack* (2021) mais aussi Jason Shiga avec ses *BD dont vous êtes le héros-l'héroïne* (2022-présent) ou encore dans un autre genre *L'épopée infernale* (2021) de Émilie Plateau. On peut aussi activer l'objet différemment comme avec le jeu de carte *Métabibliothèque, Fragments* (2023) de Sammy Stein qui se voit comme une sorte d'archive racontant une histoire, et que l'on peut mélanger pour imaginer de nouveaux récits. Enfin je pourrais parler de *Le Château des Récits Croisés* (2024) des éditions Matière Grasse qui est un album de cartes à collectionner où sur chaque carte est proposé un fragment de narration que l'on peut combiner à notre guise, ou encore *Dead Line* (2023) de Helkarava qui va encore plus loin en proposant un véritable jeu de société/BD où l'on peut jouer jusqu'à quatre pour se mettre dans la peau d'un·e auteur·ice qui veut se faire éditer.



Cartes de *Dead Line*, Helkarava, 2023
 Source: <https://actualitte.com/article/110554/auteurs/dead-line-faire-de-la-bd-c-est-bien-y-survivre-c-est-mieux>

Pour terminer cette partie j'aimerais revenir sur l'idée que la bande dessinée sous contrainte ne se fait pas toujours. Comme évoqué dans le cas Chris Ware, la contrainte n'est pas toujours manifeste ou délibérée chez l'auteur·ice. Et il existe des BD où il semble complexe de définir si elles intègrent consciemment ou non le groupe des BD expérimentale. C'est cette interrogation que j'ai rencontrée en m'intéressant à la bande dessinée *Le mystère de la maison brume* (2020) de Lisa Mouchet, alors pour en avoir le cœur net, je lui ai demandé :

« J'AVAIS MIS EN PLACE TROIS CONTRAINTES POUR RÉALISER « LE MYSTÈRE DE LA MAISON BRUME », QUI RELATE LES AVENTURES DE TROIS PERSONNAGES VISITANT UNE MAISON MYSTÉRIEUSE. LA PREMIÈRE ÉTANT DE NE PAS FAIRE APPARAÎTRE DE PERSONNAGE PAR LE DESSIN. LA DEUXIÈME ÉTANT QUE CHAQUE PERSONNAGE DE L'HISTOIRE SERAIT ALORS IDENTIFIABLE PAR UN STYLE GRAPHIQUE DIFFÉRENT À TRAVERS LEUR REGARD. ET POUR LA TROISIÈME, CHACUN SE VOIT ATTRIBUER UNE TYPOGRAPHIE MANUSCRITE DIFFÉRENTE. »

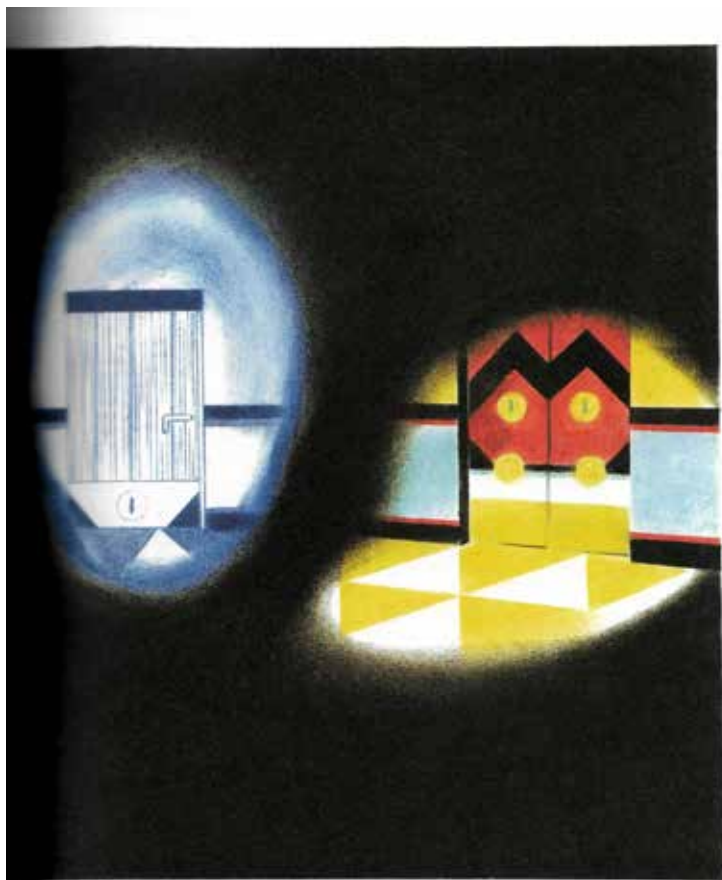
[...]

« LE FAIT DE CHOISIR PLUSIEURS CONTRAINTES LORS DE L'ÉCRITURE D'UN SCÉNARIO, CELA ME PERMET EN QUELQUES SORTES DE MIEUX STRUCTURER MES IDÉES. »

[...]

« JE NE SUIS PAS VRAIMENT ASSIDU À UN STYLE D'OUVRAGE. J'AIME BIEN TESTER DIFFÉRENTS FORMATS. CE QUI APPORTE À CHAQUE FOIS UNE NOUVELLE CONTRAINTE EN SOIT. »³⁸

³⁸. Extrait d'une interview réalisé par mail et disponible intégralement en annexe.



Je m'occupe de l'hôtel ouest au rez-de-chaussée. Ça doit être par la porte de gauche. N°8 vous prenez la deuxième porte, N°5 vous prenez la troisième. Et n'oubliez pas votre radio, compris?

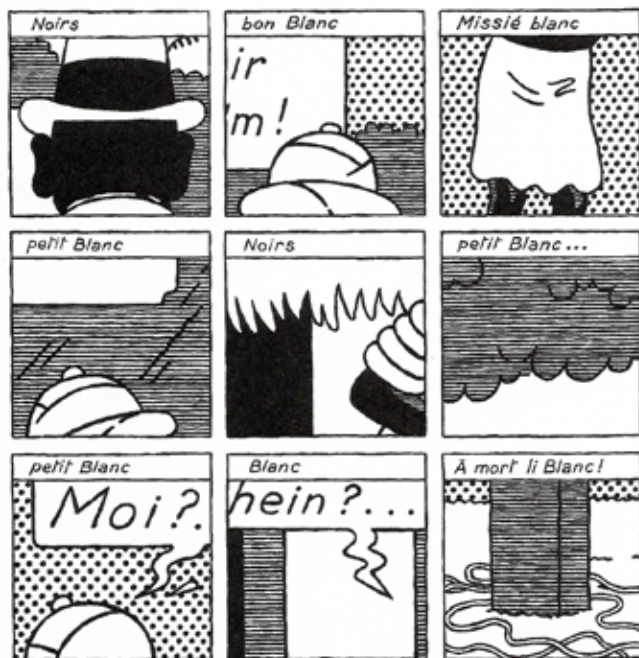
Oui n°2!

À VOS ORDRES N°2!

D. TNT EN AMÉRIQUE

DE JOCHEN GERNER, L'INCLASSABLE

Il est difficile de parler de la BD sous contraintes francophone sans parler du travail de Jochen Gerner, qui a selon moi redéfini bon nombres de limites dans la bande dessinée. Il commence à *L'Association* et rejoint très vite l'*OuBaPo*, il développe un travail presque sémiologique qui s'intéresse aux symboles et signes dans le médium. Très vite aussi il engage une pratique autour du recouvrement et rentre dans une dimension nouvelle que j'estime dépasser le cadre de l'Ouvroir.



Un exemple de la pratique de Jochen Gerner
Scan extrait de *Mégacycle (R.G.)*, Jochen Gerner, 2013-2015, tiré de
la Monographie Jochen Gerner, 2015

« JE CROIS QUE JE CONSTRUISAIS DES PROTOCOLES OUBAPIENS DANS MES PROJETS DE BANDE DESSINÉE, AVANT MÊME D'AVOIR CONNAISSANCE DU CATALOGUE DE CONTRAINTES OUBAPIENS. C'EST, PEUT-ÊTRE D'AILLEURS POUR CELA QUE J'AI ÉTÉ INVITÉ À INTÉGRER L'OUBAPO. D'UNE CERTAINE MANIÈRE, JE POURSUIS TOUJOURS CE GENRE D'EXERCICES NATURELLEMENT, À LA FOIS POUR LA BANDE DESSINÉE ET POUR DES PROJETS S'APPARENTANT À DES SUITES D'IMAGES. POUR LA PLUPART DE MES PROJETS EN BANDE DESSINÉE, LA CONTRAINTE TRANSFORMATRICE EST TRÈS PRÉSENTE. CELA ME PERMET D'ENQUÊTER SUR LES IMAGES ELLE-MÊMES. CELA PERMET ÉGALEMENT DE CONSTRUIRE UN RÉCIT À PARTIR D'UNE « MATIÈRE PREMIÈRE », DE LA DÉTOURNER, LA TRANSFORMER, OU BIEN ENCORE DE TENTER DE TROUVER DES VÉRITÉS CACHÉES DANS L'IMAGE OU LE RÉCIT INITIAL. »³⁹

En 2002 il sort *TNT en Amérique*. D'abord dans une démarche de contrainte transformatrice, il va recourir partiellement à l'encre noire une édition de *Tintin en Amérique* (1932), pour décortiquer et mettre en exergue la violence émanant de l'album de Hergé. Il décrit d'ailleurs cette violence comme « adoucie et banalisée par le style de la ligne claire »⁴⁰ de l'auteur. Pour permettre cette relecture il va laisser apparent certains éléments, des mots clés, et les aplats de couleurs de l'album lui permettent de proposer un ensemble de formes, un langage graphique accompagnant le texte, qu'il nomme d'ailleurs des « ouvertures ».

³⁹. Tiré du site de la Galerie Anne Barrault, <https://galerieannebarrault.com/resources/jochen-gerner-tnt-en-amerique/>

⁴⁰. Ibid, 39.

ACIER

PNEU



VITE

TEMPS



HEURE

H



AUTOMOBILE

MOTO

POLICE



VOITURE

PEUR

TRAIN

BANDIT

CHAUFFEUR



VOITURE



STOP!



TAXI



SINCÉRITÉ



BOOMERANG

MOTO



« SUR UN FOND NOIR DENSE, DES VIGNETTES CLAIRES ET COLORÉES RACONTENT PAR LEUR ENCHAÎNEMENT ET LEUR INSISTANCE UNE HISTOIRE DE LA VIOLENCE AMÉRICAINE »⁴¹

Ce projet est pensé aussi dès son origine comme une installation à exposer. L'accrochage de l'ensemble des pages, serrées dans un rectangle au format paysage, reconstitue une image unique évoquant le paysage nocturne d'une ville américaine. Ce projet n'a pas pour but d'être en faveur ou en défaveur de la BD de Hergé, mais c'est un travail «sur» la bande dessinée, son histoire et ses enjeux. Et c'est sur ce point que je trouve que ce projet est hybride, car même si lors de sa sortie *TNT en Amérique* a été reconnu comme oubapien, je ne peux m'empêcher de penser qu'il se jouait à ce moment-là quelque chose de fondamentalement plus politique que les exercices de styles que pouvait proposer l'Ouvroir de Bande dessinée Potentiel. À ce questionnement j'ai pu avoir une réponse de l'auteur, et je conclurai cette partie avec ses mots :

« [...] J'AVOUE QUE J'AURAIS DU MAL À DÉFINIR MOI-MÊME MA PROPRE DÉMARCHE ET À LUI DONNER UN NOM. IL S'AGIT EN TOUS CAS BIEN DE BANDE DESSINÉE RADICALE, CONCEPTUELLE ET INTROSPECTIVE, EXPÉRIMENTAL ET GRAPHIQUE. »⁴²

Selon moi, *TNT en Amérique* est donc un projet qui fait le pont entre la Bande dessinée sous contrainte, l'*OuBaPo* et la notion de «*Conceptual Comics*» dont je vais développer maintenant la pensée.

⁴¹. Ibid, 39, 40.

⁴². Extrait d'une interview réalisé par mail et disponible intégralement en annexe.

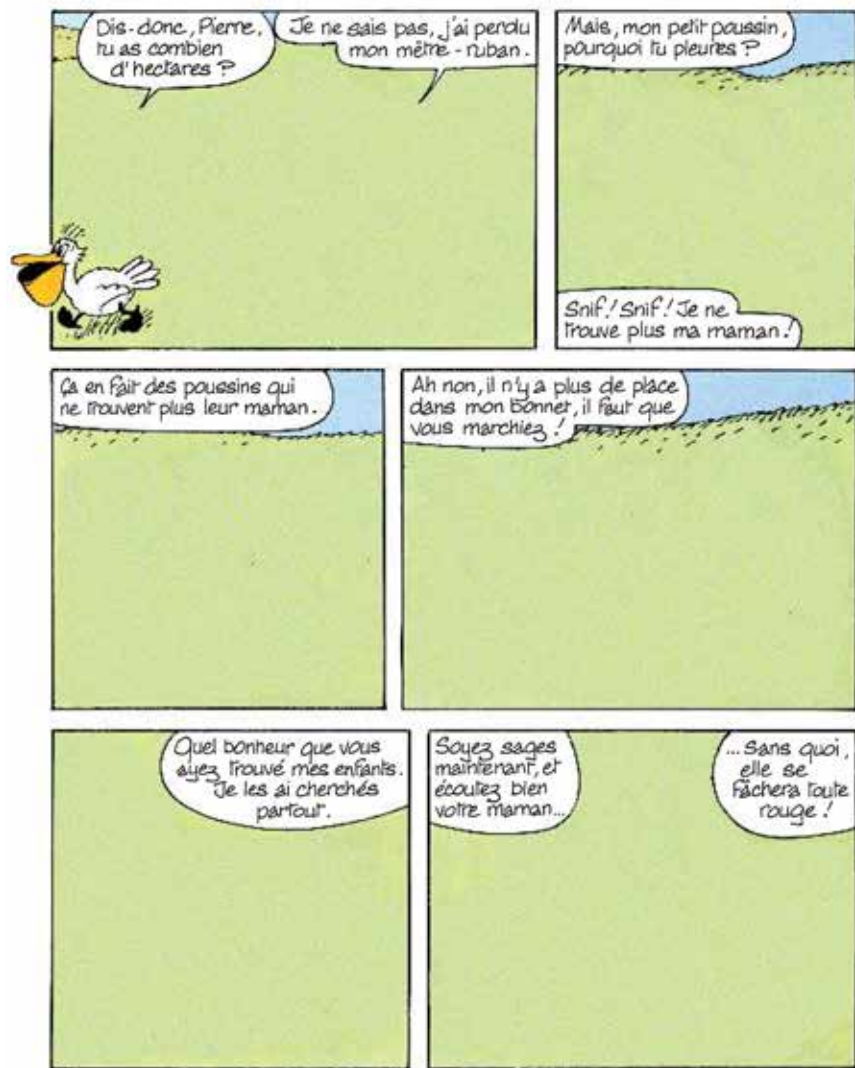
4.

**CONCEPTUAL
COMICS OU
LES COCO**

Ilan Manouach est un auteur et chercheur Grecque, il arrive dans le monde de la bande dessinée après l'effervescence de l'*Oubapo*. Morvandiau dans son livre *ContreBande* (2024) décrit son travail comme des « méthodes de distanciations et de ruptures », en piratant des œuvres déjà existantes et en y appliquant une unique mais systématique transformation. Il commence avec des projets comme *Riki Fermier* (premièrement intitulé *Vivre Ensemble*, 2009), objet que je considère comme hybride, au même titre que *TNT en Amérique* mais qui est reçu à l'époque comme un exercice oulipien de type lipogramme selon Jean-Christophe Menu notamment. Dans ce projet la trame narrative est la même que dans la BD originale *Petzi* (1951), cependant tous les personnages excepté Riki sont soustraits de l'histoire. Pour Manouach il s'agit plutôt d'un exercice de traduction, où l'histoire devient « l'obstacle à sa propre lisibilité »⁴³. C'est aussi son premier acte de détournement, qui m'amène dans un premier temps à m'attarder sur la notion de bande dessinée détournée ou bande détournée que j'ai découvert dans un texte de Benoît Crucifix et Björn-Olav Dozo, qui abordent justement le lien entre le travail de Jochen Gerner et celui d'Ilan Manouach. Selon eux, la notion de détournement est abordée comme une intervention destructrice, mais qui par la même occasion est un acte de création puisque le détournement crée un nouvel objet mais aussi une nouvelle façon de lire l'objet détourné. Il est intéressant de noter aussi l'importance de l'engagement dans le détournement, ce dernier est une action qui se caractérise souvent par son aspect politique. D'ailleurs cela me permet de reparler des situationnistes qui « fusionnent art et politique au sein d'une pratique révolutionnaire »⁴⁴. Chez les situationnistes, le détournement correspond donc

43. Extrait d'une Interview de Ilan Manouach dans la revue *Multitudes*, <https://www.multitudes.net/ilan-manouach/>

44. Extrait de Mikkel Bolt Rasmussen, « The Situationist International, Surrealism, and the Difficult Fusion of Art and Politics », *Oxford Art Journal*, 2004, p. 383.



Extrait de *Riki Fermier*, Ilan Manouach, 2015, tiré d'un PDF fourni par Ilan Manouach

avant tout à une opération qui peut se décliner sous de nombreuses formes, mais toujours avec une approche politique et critique bien précise. Mais Gerner et Manouach s'éloignent de la forme proposée par les situationnistes, et développent la notion de destruction de l'image, en intervenant graphiquement sur les pages détournées, là où le détournement situationniste tendait plutôt à remplacer le texte des bulles.

Mais est-ce que la bande dessinée, par cet acte tend à devenir une bande non-dessinée ? En passant de bandes dessinées à bandes détournées, on peut se confronter à une mise en retrait du geste du dessin, (surtout pour Ilan Manouach dans le cas de ces deux exemples) qui est souvent au cœur de la bande dessinée. Le dessin peut être lui aussi redéfini pour correspondre aux nouvelles problématiques que propose le médium. Il est suggéré que l'effacement, le recouvrement et tout autres actes permettant la réalisation d'une bande dessinée peut aussi être considéré comme une forme de dessin. D'ailleurs, Ilan Manouach propose dans une interview sa propre définition :

« DESSINER CE N'EST PAS FORCÉMENT PRENDRE SON CRAYON, TRACER DES LIGNES ET JOINDRE DES POINTS OU REMPLIR DES FORMES. DESSINER C'EST AGENCER DES FORMES, ARTICULER DES SILENCES, BOULEVERSER DES FONCTIONS, CRÉER DE NOUVEAUX BESOINS NARRATIFS, EN GROS RÉAMÉNER UN ESPACE. »⁴⁵

J'aimerais me concentrer maintenant sur la pratique de Ilan Manouach. Car bien que parfois défini comme une approche voisine aux contraintes transformatrices de l'*OuBaPo*, notamment parce que ses projets

⁴⁵. Ibid, 43.

s'appuient sur des règles et des contraintes qui proposent une relecture de l'œuvre de départ, il y a une différence majeure qui les distingue et c'est leurs intentions. Ilan Manouach ne réalise pas une réflexion sur les potentialités de la bande dessinée, la bande dessinée est un outil pour aborder des notions bien précises, il précise d'ailleurs dans un entretien son approche du détournement :

« LE DÉTOURNEMENT EST UNE FAÇON DE RÉACTUALISER UN DÉBAT, ET PAS, COMME PLUSIEURS L'ONT DIT ET CRAINT, UNE FAÇON DE SACCAGER UN MONUMENT DU 9E ART ». ⁴⁶

Il marque d'ailleurs une opposition franche à l'*OuBaPo* dans une autre interview où il explique comment la notion de contrainte n'est plus suffisante pour couvrir et expliquer ce qu'il développe dans sa pratique :

« UNFORTUNATELY OULIPO CAME IN COMICS WHEN IT HAS ALREADY MORPHED INTO A RATHER DEPOLITICIZED EXERCISE OF A PURELY INSPIRATIONAL NATURE, TAKING THE FORM OF EXPENSIVE WRITERS RETREATS EXPLORING A REPERTORY OF STRATEGIES IN CONSTRAINED WRITING THAT ARE NO LONGER BREAKING ANY BARRIERS. » ⁴⁷

Il ajoute dans cette même interview que l'*OuBaPo* est arrivé trop tard dans l'histoire du médium et ne proposaient pas assez, « Too little and too late. ». Cette différence et cette envie de penser différemment le médium, va lui permettre de réfléchir à ce qui prendra la forme plus tard de *Conceptual Comics*. Avant ça il se questionne sur plusieurs concepts. Premièrement il

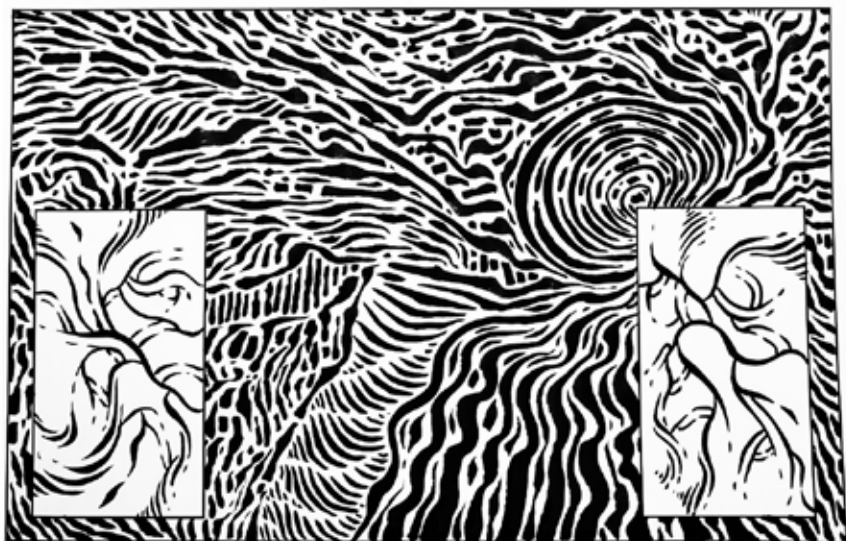
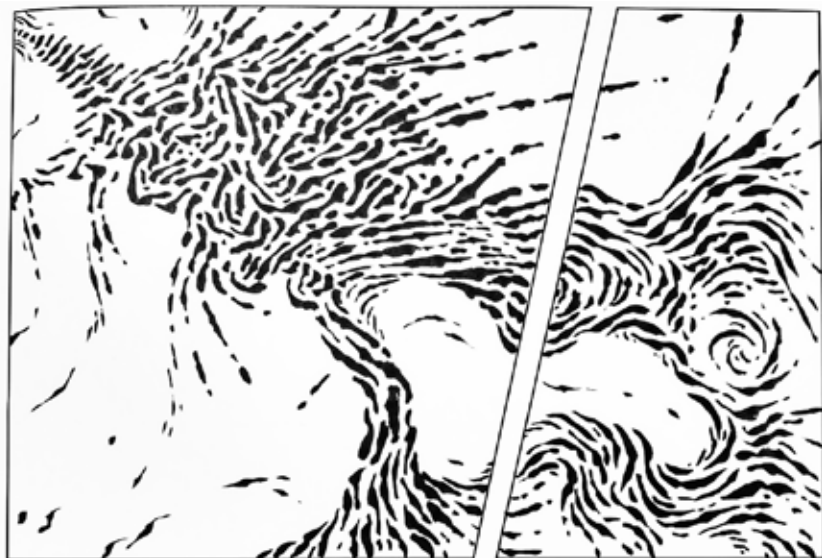
⁴⁶. Extrait de Ilan Manouach dans un entretien avec Xavier Guilbert, en 2012 pour le site Du9.org, <https://www.du9.org/entretien/katz-2/>

⁴⁷. Extrait de Ilan Manouach dans un entretien avec Jan Baetens, en 2023 pour la revue Place, <http://publication.place-place-forme.com/comite-scientifique>

considère que ce médium est souvent décrit comme un art visuel et un art narratif, or il ne l'est pas nécessairement. En témoigne les bandes dessinées abstraites (ou Abstract Comics, voire « poésie visuelle ») comme le travail de Andrei Molotiu par exemple. Mais aussi des projets plus complexes à définir encore comme *Shape-reader* (2015) de Ilan Manouach, qui est une forme de BD-langage, visuel et tactile conçu pour la narration en bande dessinée et permettre une expérience de lecture pour les personnes malvoyantes ou aveugles notamment. Ce projet propose une approche multisensorielle de la bande dessinée.

Manouach ouvre aussi un débat sur la question de l'auteur·ice, dans un contexte de publication détournée, mais aussi par l'intégration dans sa pratique de BD co-réalisé avec des IA comme *Fastwalker* (2022) par exemple, qui est une BD où les images et le texte ont été réalisés par des IA, et propose une intrigue non-linéaire et sans réels personnages traditionnels. Selon lui, le droit d'auteur est devenu problématique dans le travail de détournement, car toutes œuvres est le produit de l'intelligence collective et que donc aucune œuvre n'appartient à quiconque, on a donc le droit de se les approprier puisqu'elles n'appartiennent à personne ou qu'elles appartiennent à tous. D'ailleurs les objets détournés sont empreints d'une certaine mémoire de ce qu'elles détournent. Enfin pour lui les bandes dessinées sont une forme industrielle de l'expression artistique, voire même, elle serait plus efficacement décrite comme une industrie que comme une forme d'art. Selon lui toujours :

« I SEE COMICS AS A MODELING TECHNOLOGY FOR TACKLING LARGER IDEAS IN POLITICS, SO-



Extrait du projet *WIP*, Andrei Molotiu, 2019

Source : <https://abstractcomics.blogspot.com/2019/07/more-pages-from-wip.html>



Extrait de *Fastwalker*, Ilan Manouach, 2022, tiré d'un PDF fourni par Ilan Manouach

CIETY AND ETHICS. BOTH AS AN ARTIST AND A RESEARCHER I UNDERSTAND COMICS AS A VAST TERRAIN OF INDUSTRIAL EXPERIMENTATION FOR THE PRODUCTION OF WORKS THAT, IN OTHER SECTORS OF CONTEMPORARY RESEARCH AND PRACTICE, WOULD BE TOO EXPENSIVE, TOO RISKY, VERY SLOW OR SIMPLY HIGHLY DEPENDENT ON INSTITUTIONAL SUPPORT, TO INITIATE. »⁴⁸

C'est toutes ces réflexions qui l'on poussé à développer les *CoCo* (Conceptual Comics). Il s'agit donc d'un catalogue virtuelle sur *UbuWeb* et *Monoskop*, des « bibliothèques fantômes »⁴⁹ qui propose des BD dont la conception atypique résistait selon lui aux analyses critique dominantes. Elles sont des œuvres qui interrogent leur propre discipline et les conditions de leur création, de leur production, de leur diffusion et de leur réception et tentent de mettre l'accent aussi sur des auteur·ices issu·es de classes « sociodémographique internationale et très diversifiée »⁵⁰. Dans ce corpus on y retrouve des œuvres comme *Miscomocs Comics* (2017) de Samplerman, *Polyepoxy* (2017) de Bernard Joubert, ou encore *Photon* (2014) de Alexis Beauclair. Il ne s'agit pas d'un mouvement structuré, mais plutôt d'une multitude de singularités, dont sont rassemblés quelques manifestations. L'accent est mis d'ailleurs sur la difficulté encore une fois à définir précisément ce qui rentre ou non dans les *CoCo*, et permet de se re-poser la question de la définition de la bande dessinée, car « toutes les bandes dessinées ne sont pas en bandes, toutes les bandes dessinées ne sont pas dessinées »⁵¹. À noter que même si je trouve l'initiative très intéressante et riche en terme de proposition,

48. Ibid, 47.

49. Bases de données en ligne proposant du contenu normalement difficile d'accès.

50. Extrait de son texte explicatif, <https://ilanmanouach.com/curatorial/conceptualcomicsarchive/>



je ne peux m'empêcher de me questionner sur certains choix du corpus, qui relèvent sans doute parfois de sa propre sensibilité.

En mars 2024 se déroulait une exposition sur ce corpus de BD expérimentale, elle était réalisée à Bruxelles par la *5e Couche*, éditeurs de Ilan Manouach, et proposait une traduction (à quelques nuances près, et que je considère comme trop peu significative pour m'attarder dessus) de la notion de *Conceptual Comics* par le terme de *Bande dessinée spéculative*, car la traduction littérale de bande dessinée conceptuelle aurait insinué un rapprochement au courant artistique des années 60, l'art Conceptuel, qui est donc historiquement connoté et qui aurait pu être perçu comme une recherche de caution d'un art « légitime », ou plus légitime qu'elle. Sans forcément réussir à me positionner face à cette analyse, je mettrai simplement en opposition un texte de Pascal Mougin : « *Littérature conceptuelle* » : *réflexions sur une catégorie problématique* (2018), qui bien que centré sur la littérature conceptuelle, peut je pense s'appliquer assez bien en réponse aux affirmations de la *Bande dessinée spéculative*. Dans ce texte Mougin défend l'idée que l'art conceptuel et la littérature oulipienne seraient « deux réalités distinctes mais analogues et historiquement synchrones ». Il dit aussi que le lien entre littérature et art conceptuel peut aussi être envisagé sur le mode de l'héritage et de l'appropriation.

Manouach suggère donc une nouvelle approche dans le champ de la bande dessinée expérimentale, ne faisant pas unanimité mais dont l'approche soulève de nombreux questionnements qui sont au cœur des enjeux que rencontre aujourd'hui la bande dessinée.

5.

***LA BD DANS
L'ESPACE
MUSÉAL***

Maintenant qu'elle y est la bienvenue, je pense que la bande dessinée expérimentale, du moins une partie de celle-ci, a aussi sa place dans le «white cube». Quand je parle de Bande dessinée dans l'espace muséal, je ne parle pas des planches de BD exposés en tant que tel, que je nomme la BD exposée. Car même si certain·es artistes peuvent le faire avec beaucoup d'ingéniosité, il ne s'agit pas là d'une BD qui tente de redéfinir ses frontières et de penser l'espace qu'il va investir dans son approche, il s'agit d'une BD qui s'extrait de son médium pour lequel elle a été pensée. Cette démarche soulève d'ailleurs une question, quand seules les planches d'une BD sont exposés, est-ce que le livre n'est pas aussi un espace muséal ? Et donc pourquoi la sortir de cette espace pour la mettre dans un espace semblable ? La réponse serait sans doute : Le plaisir que l'on peut avoir à observer les originaux d'un·e artiste.

La BD dont je veut parler ici tente de faire le pont entre le travail d'auteur·ice et celui de plasticien·ne, en pensant la BD dans l'espace d'exposition et à travers des hybridations qui dépassent le cadre de l'objet livre ou du scroll numérique. Ce genre de tentatives avaient déjà franchit les portes des galeries et musées par l'intermédiaire d'artistes comme Raymond Pettibon ou Matt Mullican par exemple qui utilisaient déjà les icônes et archétypes structurelles de la bande dessinée dans leur pratique plastique. Bien que ces artistes aient pu permettre à la bande dessinée de s'introduire dans ces lieux d'arts, ils ne s'agissait pas d'auteur·ices de BD voulant investir ces lieux, mais plutôt des artistes empruntant le langage de la BD dans leur travail. Aujourd'hui on retrouve des artistes se questionnant plus frontalement sur le médium BD,





son histoire et ses enjeux, proposant des travaux qui n'utilisent pas nécessairement les supports communs du médium pour en parler. On peut penser à L.L. de Mars qui a beaucoup réfléchi la bande dessinée exposée, Dominique Goblet qui croise son travail de bande dessinée et de peinture, Louise Aleksiejew qui questionne la séquence par l'installation et le textile, ou encore Francesc Ruiz qui explore les codes visuels, narratifs et culturels de la bande dessinée pour aborder des questions liées à la culture populaire, l'urbanisme, le genre ou encore la sexualité.

Mais j'aimerais dans cette dernière partie m'attarder sur le travail de Martín Vitaliti, un artiste argentin qui questionne les limites de la BD au travers d'objets livres mais aussi lors d'installations dans les espaces muséaux. Bien que Jochen Gerner et Ilan Manouach mettent en lumière leur travail également lors d'expositions, je trouve que Vitaliti nous offre un équilibre très intéressant entre le travail de plasticien et celui d'auteur. Aussi bien pour Gerner, Manouach ou Vitaliti, leurs approches de la bande dessinée s'inspirent et dialoguent avec l'art contemporain, mais aussi, leurs pratiques et carrières mêlent les réseaux, les institutions et les acteur·ices qui composent ces deux mondes. Cette connexion permet aussi de se questionner sur la nature même des livres que réalisent ces artistes, s'inscrivent-ils dans la définition de livres d'artistes ? Je pense pour ma part que la bande dessinée dans une certaine mesure peut-être considéré comme tel, d'ailleurs j'estime que bon nombres d'éditions figurants dans le corpus des *CoCo* sont également des livres d'artistes. À ce questionnement, Jochen Gerner répondait ainsi quand j'évoquais ce sujet par mail :



**SPECIAL
SALE!**

**ONLY
150 NOK**



Exposition *House of Fun*, Francesc Ruiz, 2020.

Source: <https://artviewer.org/francesc-ruiz-at-garcia-galeria/>

« PARFOIS CERTAINS PROJETS ÉDITORIAUX PEUVENT S'APPROCHER DE L'IDÉE DU LIVRE D'ARTISTE. C'EST LE CAS DE «TNT EN AMÉRIQUE ». D'AUTRES LIVRES SONT PLUS PROCHES DU PRINCIPE FORMEL CLASSIQUE DE BANDE DESSINÉE OU DE LIVRE ILLUSTRÉ. UNE BANDE DESSINÉE PEUT EN TOUS CAS TRÈS BIEN ÊTRE UN LIVRE D'ARTISTE. ET DANS LE CAS D'UN AUTEUR DE BANDE DESSINÉE, LE LIVRE EST « L'ŒUVRE », ET NON PAS UN OBJET ÉDITORIAL PARALLÈLE À UNE ŒUVRE QUI POURRAIT ÊTRE MONTRÉE AUTREMENT. »⁵²

Ces artistes/auteur·ices déplacent donc la bande dessinée de ses contextes habituels, et permettent une réinterprétation singulière du médium. Dans un de leurs textes, Benoît Crucifix et Björn-Olav Dozo ajoutent :

« CETTE POSITION LIMINALE SE TRADUIT ÉGALEMENT AU NIVEAU DU CARACTÈRE EXPÉRIMENTAL DE LEURS ŒUVRES, QUI SE RAPPROCHENT PLUS DES ARTS VISUELS QUE DE LA «LITTÉRARITÉ NARRATIVE» QUI AURA MARQUÉ LE SUCCÈS DU ROMAN GRAPHIQUE. »⁵³

Pour Martín Vitaliti on peut parler de *360°* (2016). BD sous contrainte transformatrice, conceptual comic, parfois même décrite comme une *Concept-comics* (encore un nouveau terme), il s'agit en tout cas d'une bande dessinée qui utilise le détournement en reprenant une planche de Hugo Pratt publié dans la revue *TOTEM EXTRA* et en reproduisant 41 fois les 13 cases de la page tout en augmentant les illustrations de base pour pouvoir faire un tour complet de l'image et voir

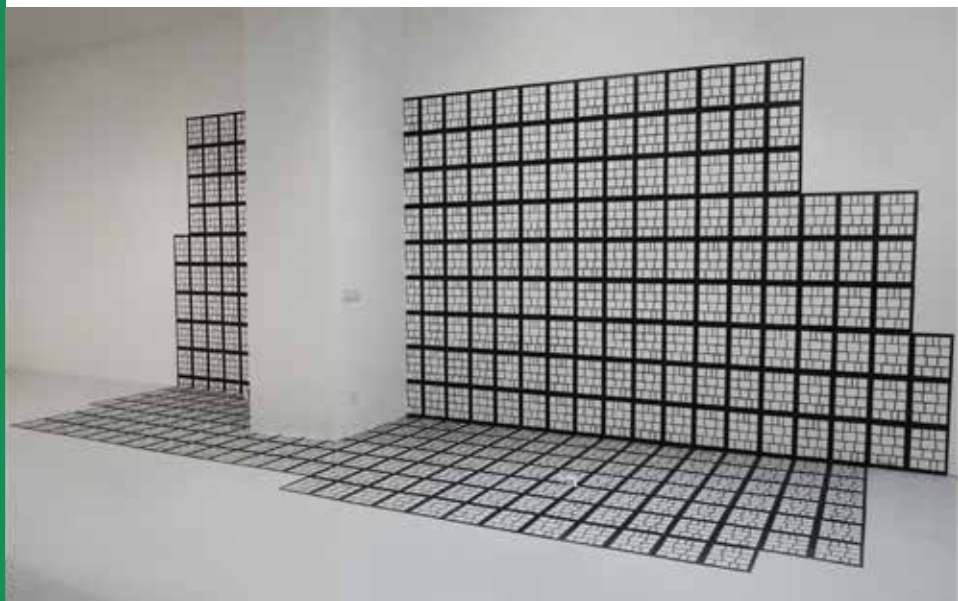
⁵². Extrait d'une interview réalisé par mail et disponible intégralement en annexe.

⁵³. Extrait de la partie « Les bandes détournées de Jochen Gerner et Ilan Manouach » de *La destruction des images en bande dessinée* (2021)



Extrait de 360°, Martin Vitaliti, 2016
 Source: https://monoskop.org/Conceptual_comics#360.C2.BA

ce qu'il y a « derrière le cadre ». Mais il a aussi beaucoup déconstruit les éléments narratifs, visuels et matériels de la bande dessinée, qu'il transforme en installations parfois monumentales comme avec #134 qui fait partie de sa série d'œuvres qui explorent les mécanismes de la bande dessinée, et qui déconstruit des planches de BD pour donner une lecture fragmentée, transformant le récit en une composition visuelle abstraite.



Installation de Martin Vitaliti, #134, 2015

Source : <https://www.artsy.net/artwork/martin-vitaliti-number-134-1>

CONCLUSION

Au regard de l'historique dense que proposent les bandes dessinées expérimentales, j'ai le sentiment que chaque découverte et notion développée se font sur les bases instaurées par leurs prédécesseurs et découlent d'une volonté de s'opposer à un système établi. Les *Graphic Novels* apparaissent en opposition au statut d'objet à destination de l'enfance de la bande dessinée, l'underground né de la censure, la bande dessinée alternative et indépendante du monopole des grandes maisons d'éditions. Enfin l'*OuBaPo* et la bande dessinée sous contrainte viennent une nouvelle fois s'émanciper des carcans autrefois avant-gardistes pour proposer une nouvelle lecture du médium, ce que tente de faire actuellement les *Conceptual Comics* en redéfinissant les enjeux d'une part de la bande dessinée expérimentale. De ces ruptures naissent souvent des conflits d'idées, que l'on peut parfois imaginer comme des conflits générationnelles mais qui viennent surtout je pense de l'idée que pour révolutionner quelque chose, il faut parfois être radical. Et cette radicalité leur permet d'aller au bout de leurs revendications, de se réinventer et de faire avancer pas à pas notre compréhension du médium BD. En revanche j'ai le sentiment que quand cette notion commence à flirter avec le péremptoire et à essentialiser son approche, à imposer une forme et une fonction à ce qu'il tente de définir, c'est sûrement que cette notion devient la norme et donc n'est plus discuté. Cela signe sans doute à ce moment-là le déclin et la fin de l'apport de cette idée et laisse la place pour accueillir de nouvelles lectures et avancer à nouveau sur le médium. Mais il me semble important de souligner tout de même que l'opposition entre ces notions n'est pas la seule lecture possible, elles ne s'opposent pas nécessairement et peuvent même être vu comme complémentaires.

La recherche dans le champ de la bande dessinée que peut proposer la BD expérimentale reste récente, comme son médium d'ailleurs, elle est donc souvent confrontés à la perplexité voire le rejet des institutions classiques mais aussi parfois des acteur·ices de ces mêmes mouvements (même si j'ai le sentiment que cela a beaucoup évolué vers le mieux). En réalité je pense que les grands concepts développés dans ce texte ne sont que quelques approches parmi tant d'autres, et bien qu'elles soient nécessaires à l'évolution de cet art, je pense qu'il y a en réalité autant d'approches qu'il y a d'auteur·ices. Et si on les rassemblait pour tenter de définir plus précisément ce qu'est la BD expérimentale, nous serions certainement confrontés au constat qu'il est impossible de se rapprocher d'une quelconque vérité absolu. Ces notions restent des approches et des outils qui peuvent nous permettre d'appréhender partiellement les propositions de la bande dessinée expérimentale contemporaine, et c'est déjà beaucoup.

Les BD expérimentales sont pour moi les bandes dessinées qui définissent, productions après productions, les limites du médium, elles tentent éperdument de marcher sur les bords du trottoir de leur définition.

ANNEXE

INTERVIEW DE LISA MOUCHET

J'avais eu le sentiment en lisant *Le mystère de la maison brume* qu'un protocole avait été défini pour le réaliser, une sorte de contrainte volontaire dans la narration et les choix graphiques, je voulais savoir si j'avais visé juste, et est-ce que ce protocole a été ton point de départ pour réaliser cette BD ?

EN EFFET, TU AS VISÉ JUSTE. J'AVAIS MIS EN PLACE TROIS CONTRAINTES POUR RÉALISER « LE MYSTÈRE DE LA MAISON BRUME », QUI RELATE LES AVENTURES DE TROIS PERSONNAGES VISITANT UNE MAISON MYSTÉRIEUSE. LA PREMIÈRE ÉTANT DE NE PAS FAIRE APPARAÎTRE DE PERSONNAGE PAR LE DESSIN. LA DEUXIÈME ÉTANT QUE CHAQUE PERSONNAGE DE L'HISTOIRE SERAIT ALORS IDENTIFIABLE PAR UN STYLE GRAPHIQUE DIFFÉRENT À TRAVERS LEUR REGARD. ET POUR LA TROISIÈME, CHACUN SE VOIT ATTRIBUER UNE TYPOGRAPHIE MANUSCRITE DIFFÉRENTE.

D'ailleurs quand je repense à Panorama je me dis que ce livre prenait déjà la forme d'une BD expérimentale, et donc je voulais savoir si tu orientais ton travail vers la BD expérimentale ? Et est-ce que *l'Oubapo* et leurs membres par exemple ou même des auteurs comme Chris Ware ou Richard McGuire voire aussi les *Conceptual Comics* ont été des influences ?

L'IDÉE DU RÉCIT DU « MYSTÈRE DE LA MAISON BRUME » EST PARTIE DE MON MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES EN 5^E ANNÉE À LA HEAR DE STRASBOURG. L'INTITULÉ DE CE DERNIER ÉTANT « LA MAISON EN TANT

QUE PERSONNAGE DANS L'ILLUSTRATION CONTEMPORAINE ». EN EFFET, DANS CET ESSAI J'AI MENTIONNÉ ET DÉCORTIQUÉ LES RÉFÉRENCES QUI SE TROUVENT DANS TA QUESTION, CE QUI M'A BEAUCOUP AIDÉ POUR CONCEVOIR L'HISTOIRE. LE FAIT DE CHOISIR PLUSIEURS CONTRAINTES LORS DE L'ÉCRITURE D'UN SCÉNARIO, CELA ME PERMET EN QUELQUES SORTES DE MIEUX STRUCTURER MES IDÉES. ET PUIS LE CHOIX DE LAISSER LA PART BELLE AU DÉCOR D'UNE MAISON DANS UNE HISTOIRE VIENT AUSSI DE MA FASCINATION DE POUVOIR RACONTER DES HISTOIRES AVEC DES OBJETS ET DES PIÈCES. J'AI SANS DOUTE TROP JOUÉ AU SIMS DANS MON ENFANCE !

Enfin plus généralement, comment tu définis ta pratique de la bande dessinée ? Et quelles ont été tes références ?

J'AI UNE PRATIQUE, JE CROIS, ASSEZ ÉCLECTIQUE. J'AI RÉALISÉ UNE BANDE DESSINÉE, UNE SORTIE DE CARNET DE VOYAGE AVEC PANORAMA, ET DES FANZINES MÉLANGEANT DES IMAGES UNIQUES ET DE LA BANDE DESSINÉE. AUJOURD'HUI, JE TRAVAILLE SUR DE NOUVEAUX PROJETS COMME UN ALBUM JEUNESSE, OU UN LIVRE EN FORME DE MENU. JE NE SUIS PAS VRAIMENT ASSIDU À UN STYLE D'OUVRAGE. J'AIME BIEN TESTER DIFFÉRENTS FORMATS. CE QUI APPORTE À CHAQUE FOIS UNE NOUVELLE CONTRAINTE EN SOIT. CONCERNANT MES RÉFÉRENCES ELLES SONT ASSEZ LARGES, MAIS SI JE DOIS EN ÉNUMÉRER QUELQUES-UNES, JE POURRAIS PARLER DES DÉCORS SATURÉS DES FILM GIALLO, DES DÉCORS SURREALISTES DE CHAPEAU MELON ET BOTTE DE CUIR, DES RÉCITS FANTASTIQUE DE JULIO CORTÁZAR, OU LES PIÈCES ÉPURÉS D'EDOUARD GOREY.

INTERVIEW DE JOCHEN GERNER

Premièrement je me demandais si les processus oubapiens que vous avez développé plus tôt dans votre pratique étaient devenus des outils que vous pouviez utiliser à tout moment dans votre pratique encore aujourd'hui ? Considérez-vous que la contrainte volontaire ou transformatrice est encore au cœur de votre démarche ?

JE CROIS QUE JE CONSTRUISAIS DES PROTOCOLES OUBAPIENS DANS MES PROJETS DE BANDE DESSINÉE, AVANT MÊME D'AVOIR CONNAISSANCE DU CATALOGUE DE CONTRAINTES OUBAPIENS. C'EST PEUT-ÊTRE D'AILLEURS POUR CELA QUE J'AI ÉTÉ INVITÉ À INTÉGRER L'OUBAPO. D'UNE CERTAINE MANIÈRE, JE POURSUIS TOUJOURS CE GENRE D'EXERCICES NATURELLEMENT, À LA FOIS POUR LA BANDE DESSINÉE ET POUR DES PROJETS S'APPARENTANT À DES SUITES D'IMAGES. POUR LA PLUPART DE MES PROJETS EN BANDE DESSINÉE, LA CONTRAINTE TRANSFORMATRICE EST TRÈS PRÉSENTE. CELA ME PERMET D'ENQUÊTER SUR LES IMAGES ELLEMÊMES. CELA PERMET ÉGALEMENT DE CONSTRUIRE UN RÉCIT À PARTIR D'UNE « MATIÈRE PREMIÈRE », DE LA DÉTOURNER, LA TRANSFORMER, OU BIEN ENCORE DE TENTER DE TROUVER DES VÉRITÉS CACHÉES DANS L'IMAGE OU LE RÉCIT INITIAL.

Aussi je me demandais quel regard posez-vous sur les nouvelles figures qui s'emparent de ces notions oubapiennes dans leur travail comme Flûtistes ou Etienne Beck pour ne citer qu'eux ?

J'APPRÉCIE PARTICULIÈREMENT LE TRAVAIL D'ÉTIENNE BECK, LUDIQUE ET EXPÉRIMENTAL. JE CONNAIS AUSSI QUELQUES-UNES DES PRODUCTIONS DU COLLECTIF FLÛTISTE. JE TROUVE PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANT QUE DE NOUVELLES GÉNÉRATIONS D'AUTEURS UTILISENT DES PRINCIPES DE NARRATION OUBAPIENS, SPONTANÉMENT ET EN NE LE REVENDIQUANT PAS FORCÉMENT. CERTAINS ARTISTES FAISAIENT DE LA BANDE DESSINÉE OUBAPIENNE PAR ANTICIPATION. D'AUTRES EN FONT DÉSORMAIS DE FAÇON NATURELLE, AVEC AISANCE ET SIMPLICITÉ.

J'ai cru comprendre qu'il existait de nombreux termes pour qualifier une bande dessinée critique ou se questionne sur son propre médium en utilisant comme matière première sa propre histoire, structure ou mode de production par exemple. Ilan Manouach parle de bande dessinée conceptuelle, parfois traduit comme bande dessinée spéculative, j'ai aussi pu lire le terme de bande détournée dans un texte de Benoît Crucifix & Björn-Olav Dozo. Je me demandais si vous considérez ces termes comme des synonymes, ou au contraire comme des termes qui définissent des notions distinctes ? Est-ce que ce sont des termes que vous pouvez utiliser pour parler d'une partie de votre travail ?

JE N'UTILISE PAS CES TERMES, MÊME SI JE VOIS BIEN CE QU'ILS PEUVENT ENGLOBER. CE SONT DES CERCLES CONCENTRIQUES QUI SE SUPERPOSENT PAR ENDRITOIS. MAIS J'AVOUE QUE J'AURAIS DU MAL À DÉFINIR MOI-MÊME MA PROPRE DÉMARCHE ET À LUI DONNER UN NOM. IL S'AGIT EN TOUS CAS BIEN DE BANDE DESSINÉE RADICALE, CONCEPTUELLE ET INTROSPECTIVE, EXPÉRIMENTAL ET GRAPHIQUE.

Pour parler de *TNT en Amérique*, j'ai le sentiment que ce projet fait la connexion entre l'*Oubapo* et la bande dessinée conceptuelle, une sorte d'hybride dans sa démarche, je voulais connaître votre point de vue à ce sujet, et comment vous le qualifiez ?

OUI, ON PEUT DIRE CELA. CE PROJET ÉTAIT AVANT TOUT UN PROLONGEMENT D'UNE RÉFLEXION SUR LE CONTENU D'UN ALBUM DE BANDE DESSINÉE. RECOUVRIR DE NOIR DES PLANCHES, À L'EXCEPTION DE QUELQUES MOTS, PERMETTAIT DE METTRE EN LUMIÈRE L'OCCURRENCE DE CERTAINS TERMES ET THÉMATIQUES. RÉALISER DES PERCÉES DANS LA COULEUR MÊME DES DESSINS QUE JE RECOUVRAIS D'ENCRE NOIRE PERMETTAIT DE METTRE DES IMAGES EN JUXTAPOSITION DES MOTS, ET DE RECONSTRUIRE UN RÉCIT ILLUSTRÉ, PARALLÈLE ET FANTÔME. ENFIN, IL S'AGISSAIT À LA FOIS D'UN PROJET NARRATIF, GRAPHIQUE ET PLASTIQUE. UN PROJET D'ÉDITION ET UN PROJET D'EXPOSITION MURALE.

- Pour finir, de nombreuses figures faisant le paysage de la bande dessinée détournée gravitent autour des galeries, expositions, du monde de l'art contemporain et sont souvent eux mêmes plasticiens.

Quand on est étudiant aux Beaux-arts comme moi et qu'on pense aux artistes plasticiens qui réalisent des livres on peut facilement penser aux livres d'artistes, je me demandais si vous considériez certains de vos projets comme tel ? Est-ce que la bande dessinée peut aussi être un livre d'artiste ?

PARFOIS CERTAINS PROJETS ÉDITORIAUX PEUVENT S'APPROCHER DE L'IDÉE DU LIVRE D'ARTISTE. C'EST LE CAS DE «TNT EN AMÉRIQUE». D'AUTRES LIVRES SONT PLUS PROCHE DU PRINCIPE FORMEL CLASSIQUE DE

BANDE DESSINÉE OU DE LIVRE ILLUSTRÉ. UNE BANDE DESSINÉE PEUT EN TOUS CAS TRÈS BIEN ÊTRE UN LIVRE D'ARTISTE. ET DANS LE CAS D'UN AUTEUR DE BANDE DESSINÉE, LE LIVRE EST « L'OEUVRE », ET NON PAS UN OBJET ÉDITORIAL PARALLÈLE À UNE OEUVRE QUI POURRAIT ÊTRE MONTRÉE AUTREMENT.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France.
- Groensteen, T. (2011). *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2*. Presses universitaires de France.
- Eisner, W. (1999). *La bande dessinée et l'art séquentiel* (Trad. C. Arnaud). Vertige Graphic.
- Garric, H. (2022). *La destruction des images en bande dessinée*. Presses Universitaires François-Rabelais
- Morvandiau. (2024). *Contrebande : Cartographie de la bande dessinée alternative francophone*. Éditions du Commun
- Paris, S., Rosenberg, D., & Sterckx, P. (2009). *Vraoum ! Trésors de la bande dessinée et art contemporain*. F AGE.
- Gallois, C., Gerner J., et McCarthy T. (2015). *Jochen Gerner*. B42
- Collectif. (2019) *À partir de n°1*. Adverse
- Ghosn, J. (2009). *Romans graphiques : 101 propositions de lecture des années soixante à deux mille*. Le Mot et le reste.
- Labarre, N. (2018) *La bande dessinée contemporaine*. Presses universitaires Blaise Pascal
- Dejasse, E. (2022). *Art brut et bande dessinée*. Atrabile.
- Pataphysique, C. d. (2000). *Les très riches heures du Collège de Pataphysique*. Fayard.
- McCloud, S. (2007). *L'Art Invisible* (Édition Française). Delcourt.
- McCloud, S. (2015). *Réinventer la bande dessinée* (Édition Française) Delcourt.

- de Mars, L.L. (2018) *Bandes dessinées exposées*. Adverse
- de Mars, L.L. (2019) *Exposer la bande dessinée ?* Adverse
- L'Association, O. (Dir.). (1997). *Oubapo, Oupus 1*. L'Association.

VIDÉOS

- Capricorne Productions. (2023, 3 août). Jochen Gerner (artiste dessinateur) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FJymEtxGekg>
- Bibliothèque publique d'information. (2022, 11 octobre). *Chris Ware, l'art de la mémoire* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JmzLk-GHLmHU>
- Centre culturel una volta. (2021, 18 septembre). *À table avec Lisa Mou-*

chet [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YN0ME-NEuN8g>

- Tracks - Arte. (2022, 7 décembre). *Chris Ware, le dessinateur qui explore les cases* | Tracks | ARTE [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ynwnzIK-HBUw>

EXPOS

- *Bande dessinée 1964-2024*, Centre Pompidou, 29 mai-4 novembre 2024, Paris

SITES

- *Conceptual comics - Monoskop*. (s. d.). Monoskop. https://monoskop.org/Conceptual_comics
- *Small Bang - Phallaina*. (s. d.). Small Bang - Studio de création basé à Paris. <http://smallbang.fr/phallaina.html>

• *Portfolio*. (s. d.). Anthony Rageul / Tony. <https://www.anthonyrageul.net/>

• Scott McCloud | *Journal*. (s. d.). Scott McCloud | Journal. <https://www.scottmcccloud.com/>

• *Bouletcorp*. (s. d.). Bouletcorp. <https://www.bouletcorp.com/notes/2013/08/01>

ARTICLES

• Manouach, I., Melistas, T., Siglidis, Y., & Kalogiannis, F. (13 August 2021). A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels [Paper presentation]. International Conference of Computational Creativity (ICCC 21). doi:10.5281/zenodo.11120828

• <https://focus.levif.be/carte-blanche/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/>

• Mouglin, P. (2018). « *Littérature conceptuelle* » : réflexions sur une catégorie problématique. *Marges*, 27, 82-95. <https://doi.org/10.4000/marges.1519>

• La bande dessinée d'Ilan Manouach : *l'héritage du cinéma, l'usage de repères et la place du sens* <https://www.multitudes.net/ilan-manouach/> <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2009-2-page-285.htm>

• *L'intelligence artificielle menace-t-elle la bande dessinée ?* [https://www.lalibre.be/debats/2024/01/25/lintelligence-artificielle-menace-t-elle-la-bande-des-sinee-T37FC4GQD-VBPNCKETPTKL-V7KC4/#:~:text=Celui%20qui%20est%20contre%20humain%20face%20%C3%A0%20l'humain.](https://www.lalibre.be/debats/2024/01/25/lintelligence-artificielle-menace-t-elle-la-bande-dessinee-T37FC4GQD-VBPNCKETPTKL-V7KC4/#:~:text=Celui%20qui%20est%20contre%20humain%20face%20%C3%A0%20l'humain.)

• <https://www.citebd.org/neuvieme-art/oubapo>

- <https://publication.place-plateforme.com/place5/baetens-manouach/>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/une-histoire-chaque-fenetre-eisner-et-le-graphic-novel>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/sequence#:~:text=Scott%20McCloud%2C%20qui%20s'est,%2C%20volontairement%20juxtapos%C3%A9es%20en%20s%C3%A9quences%20%C2%BB>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/la-bande-dessinee-abs-traite-existe-molotiu-larencontre>
- https://www.france-tvinfo.fr/culture/bd/pionniers-de-la-bande-dessinee-alternative-que-sont-ils-devenus_3376739.html
- <https://www.du9.org/dossier/jeux-oubapo-et-objets-bds/>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/confidences-oubapiennes>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/ce-que-loubapo-nous-revele-de-la-bande-dessinee#:~:text=Ainsi%20l'Oubapo%20parti>
- Rageul Anthony, *Bande dessinée interactive: comment raconter une histoire? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration., mémoire de Master Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2, sous la direction de Joël Laurent et Philippe Marcelé, 2009*
- *In the Comics Workshop: Chris Ware and Oubapo*, https://digitalcommons.bryant.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=eng_book

- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/roman-graphique>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/julius-corentin-et-moi-entretien-avec-marc-antoine-mathieu>
- <https://clairdeplume.wordpress.com/tag/bd-conceptuelle/>
- *La Bande Dessinée Spéculative*, <https://bande-dessineespeculative.5c.be/>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/un-demi-siecle-dinterdictions-de-bandes-dessinees>

REMERCIEMENTS

Merci à Quentin Juhel et Camille Azais pour leurs retours et leur patience, à Jeanne Bouillard pour sa relecture, à Lylou Briaud et Anaëlle Gros pour leur aide et soutien et à Vincent Coatantiec pour les conseils et l'impression .

Mémoire de DNSEP,
Master Design Édition 2024-2025

Papiers :

Fedrigoni arena natural bulk 90g
CANSON Feuille MI-TEINTE 160g vert billard

Typographie :

Paragon, Philibert, Comico

Imprimé en novembre 2024 sur les presses de
l'atelier édition de l'Esam de Caen.

