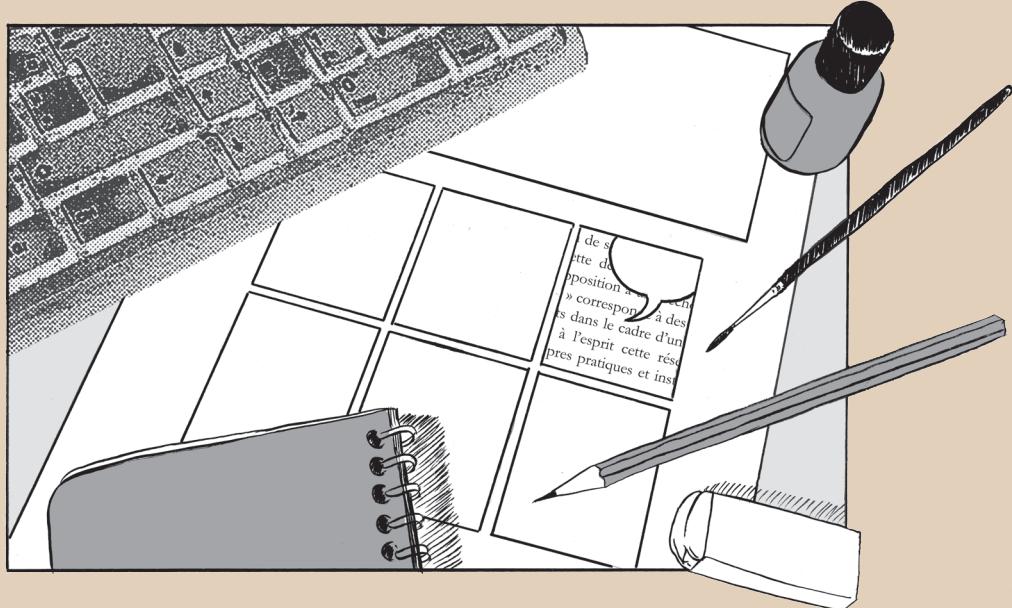


# ESSAIS

Revue interdisciplinaire d'Humanités

## La bande dessinée, langage pour la recherche

Études réunies par Nicolas Labarre et Marie Gloris Bardiaux-Vaïente



Hors série - 2017

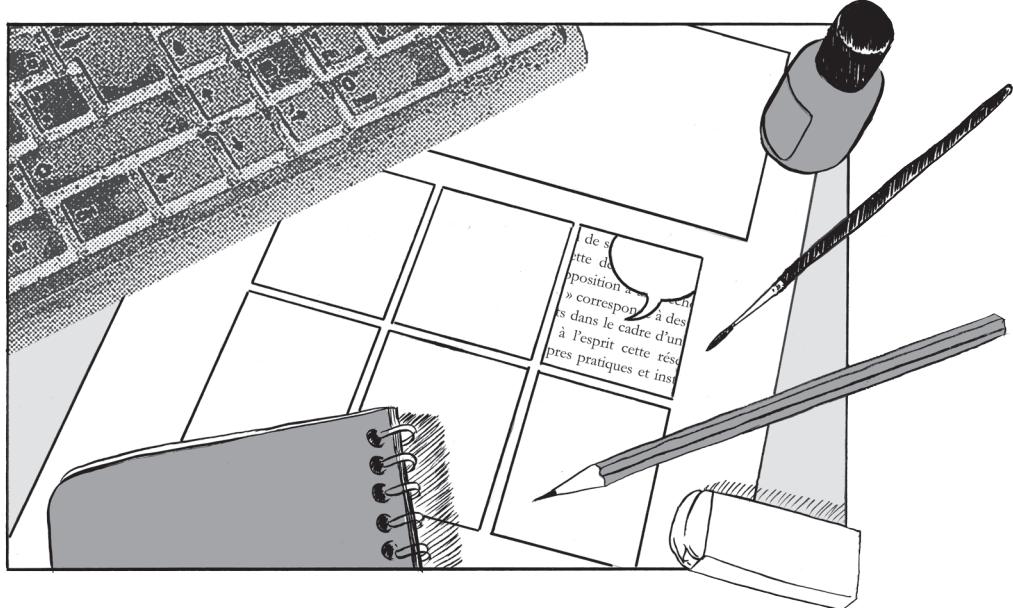
ÉCOLE DOCTORALE MONTAIGNE-HUMANITÉS

# ESSAIS

Revue interdisciplinaire d'Humanités

## La bande dessinée, langage pour la recherche

Études réunies par Nicolas Labarre et Marie Gloris Bardiaux-Vaïente



Hors série - 2017

ÉCOLE DOCTORALE MONTAIGNE-HUMANITÉS

## **Comité de rédaction**

Jean-Luc Bergey, Marco Conti, Inès Da Graça Gaspar, José Luis de Miras, Chantal Duthu, Rime Fetnan, Jean-Paul Gabilliet, Stanislas Gauthier, Eleonora Lega, Maria Caterina Manes Gallo, Nina Mansion Prud'homme, Myriam Métayer, Vanessa Saint-Martin, Marco Tuccinardi

## **Membres fondateurs**

Brice Chamouleau, Bertrand Guest, Jean-Paul Engelbert, Sandro Landi, Sandra Lemeilleur, Isabelle Poulin, Anne-Laure Rebreyend, Jeffrey Startwood, François Trahais

## **Comité scientifique**

Anne-Emmanuelle Berger (Université Paris 8), Patrick Boucheron (Collège de France), Jean Boutier (EHESS), Catherine Coquio (université Paris 7), Phillippe Desan (University of Chicago), Javier Fernandez Sebastian (UPV), Carlo Ginzburg (UCLA et Scuola Normale Superiore, Pise), German Labrador Mendez (Princeton University), Hélène Merlin-Kajman (Université Paris 3), Franco Pierno (Victoria University in Toronto), Dominique Rabaté (Université Paris 7), Charles Walton (University of Warwick)

## **Directeur de publication**

Sandro Landi

## **Secrétaire de rédaction**

Chantal Duthu

Les articles publiés par *Essais* sont des textes originaux. Tous les articles font l'objet d'une double révision anonyme.

Tout article ou proposition de numéro thématique doit être adressé au format word à l'adresse suivante : revue-essais@u-bordeaux-montaigne.fr

La revue *Essais* est disponible en ligne sur le site :

<http://www.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/ ecole-doctorale/la-revue-essais.html>

## **Éditeur/Diffuseur**

École Doctorale Montaigne-Humanités

Université Bordeaux Montaigne

Domaine universitaire 33607 Pessac cedex (France)

<http://www.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/ ecole-doctorale/la-revue-essais.html>

École Doctorale Montaigne-Humanités

Revue de l'École Doctorale

ISSN : 2417-4211

ISBN : 979-10-97024-05-5 • EAN : 9791097024055

© Conception/mise en page : DSIN - Pôle Production Imprimée

En peignant le monde nous nous peignons nous-mêmes, et ce faisant ne peignons « pas l'être », mais « le passage »\*. Dialogues, enquêtes, les textes amicalement et expérimentalement réunis ici pratiquent activement la citation et la bibliothèque. Ils revendentiquent sinon leur caractère fragmentaire, leur existence de processus, et leur perpétuelle évolution.

Crée sur l'impulsion de l'École Doctorale « Montaigne-Humanités » devenue depuis 2014 Université Bordeaux Montaigne, la revue *Essais* a pour objectif de promouvoir une nouvelle génération de jeunes chercheurs résolument tournés vers l'interdisciplinarité. *Essais* propose la mise à l'épreuve critique de paroles et d'objets issus du champ des arts, des lettres, des langues et des sciences humaines et sociales.

Communauté pluridisciplinaire et plurilingue (des traductions inédites sont proposées), la revue *Essais* est animée par l'héritage de Montaigne, qui devra être compris comme une certaine qualité de regard et d'écriture.

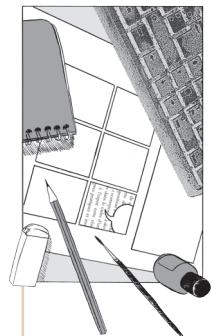
Parce que de Montaigne nous revendiquons cette capacité à s'exiler par rapport à sa culture et à sa formation, cette volonté d'estrangement qui produit un trouble dans la perception de la réalité et permet de décrire une autre scène où l'objet d'étude peut être sans cesse reformulé. Ce trouble méthodologique ne peut être disjoint d'une forme particulière d'écriture, celle, en effet, que Montaigne qualifie de façon étonnamment belle et juste d'« essai ».

Avec la revue *Essais* nous voudrions ainsi renouer avec une manière d'interroger et de raconter le monde qui privilégie l'inachevé sur le méthodique et l'exhaustif. Comme le rappelle Theodor Adorno (« L'essai comme forme », 1958), l'espace de l'essai est celui d'un anachronisme permanent, pris entre une « science organisée » qui prétend tout expliquer et un besoin massif de connaissance et de sens qui favorise, plus encore aujourd'hui, les formes d'écriture et de communication rapides, lisses et consensuelles.

Écriture à contrecourant, l'essai vise à restaurer dans notre communauté et dans nos sociétés le droit à l'incertitude et à l'erreur, le pouvoir qu'ont les Humanités de formuler des vérités complexes, dérangeantes et paradoxales. Cette écriture continue et spéculaire, en questionnement permanent, semble seule à même de constituer un regard humaniste sur un monde aussi bigarré que relatif, où « chacun appelle barbarie ce qui n'est pas de son usage ».

C'est ainsi qu'alterneront dans cette « marqueterie mal jointe », numéros monographiques et varias, développements et notes de lecture, tous également *essais* et en dialogue, petit chaos tenant son ordre de lui-même.

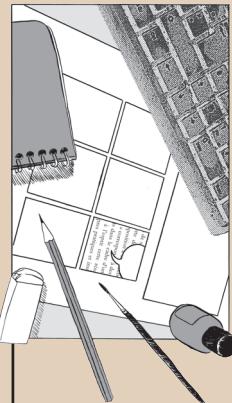
## Le Comité de Rédaction



Edito

\* Toutes les citations sont empruntées aux *Essais* (1572-1592) de Michel de Montaigne.





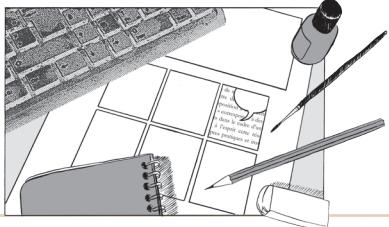
# **La bande dessinée, langage pour la recherche**

Dossier coordonné par  
**Nicolas Labarre**  
**Marie Gloris Bardiaux-Vaïente**

Dossier



# Avant-Propos



Nicolas Labarre  
Marie Gloris Bardiaux-Vaïente

Ce numéro d'*Essais* entend offrir un espace à une tentative d'extension du genre de l'écriture universitaire, qui envisage la production de savoir sous une forme multimodale, comprenant une importante composante graphique. Cette démarche peut être résumée comme un travail de « bande dessinée de recherche » (par opposition à une recherche *sur* la bande dessinée), bien que l'usage de l'expression « bande dessinée » corresponde à des usages et des lectures qui ne sont pas nécessairement ceux des objets produits dans le cadre d'une recherche. Nous emploierons donc par la suite ce raccourci, en gardant à l'esprit cette réserve : l'aboutissement d'une « bande dessinée de recherche » créant ses propres pratiques et institutions pourrait bien déboucher sur une dénomination elle aussi nouvelle.

Les formes canoniques de l'écriture universitaire font actuellement l'objet d'un réexamen autour de plusieurs axes. La critique la plus audible met l'accent non sur l'écriture mais sur les pratiques et les institutions qu'elle génère, en s'interrogeant en particulier sur la chronologie de publication, la fonction et la reconnaissance du travail d'évaluation par les pairs, sur la notion de révision des textes publiés et particulièrement sur les modèles économiques dominants dans l'édition scientifique, qui associent étroitement légitimité et profitabilité. Le mouvement de l'Open Access dans toutes ses variations, ainsi que des projets comme la mise en place d'archives ouvertes ou de carnets de recherches, entendent donc faire évoluer la production, la diffusion mais aussi la réception des travaux universitaires, en utilisant les possibilités des réseaux numériques. Simultanément, le mouvement des humanités numériques s'intéresse depuis quelques années à la possibilité de faire évoluer l'écriture scientifique elle-même, sans pour autant renoncer à son exigence de rigueur et de reproductibilité des résultats, articulée à des mécanismes de validation collectifs. Citons par exemple le développement récent d'« articles » universitaires sous forme de vidéos, dans le domaine des études cinématographiques<sup>1</sup>, ou encore la production en 2015 par Amanda Visconti d'une thèse consacrée à *Ulysses*, de Joyce, consistant en une version annotée collectivement de cet ouvrage hautement polyphonique<sup>2</sup>. À ces exemples ponctuels s'ajoute une forma-

1 Catherine Grant, « Beyond Tautology? Audio-Visual Film Criticism », *Film Criticism*, vol. 40 / 1, décembre 2015. <http://dx.doi.org/10.3998/fc.13761232.0040.113>.

2 « Amanda Visconti's Doctoral Dissertation », [En ligne : <http://dr.amandavisconti.com/#dissabstract>]. Consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2017.

lisation croissante des interactions entre pratique et recherche, dans laquelle la pratique artistique est considérée comme potentiellement productrice de savoirs par elle-même, et non simplement comme l'objet d'une glose ultérieure<sup>3</sup>.

Le travail de l'auteur et universitaire américain Nick Sousanis s'inscrit pleinement dans ce travail de renouvellement des formes de l'écriture universitaire. *Unflattening*, sa thèse consacrée « aux limites de notre système perceptif, à nos conditionnements et aux moyens de nous en libérer pour déployer nos potentialités »<sup>4</sup> prend en effet la forme d'une bande dessinée, dont chaque page a par ailleurs été rendue disponible en ligne au fil de son élaboration, sur le blog de l'auteur. Conçue entre 2010 et 2014, cette thèse a été publiée immédiatement par les presses universitaires de Harvard, et traduite en France par Actes Sud en 2016. Ce travail a donc fait l'objet de multiples validations, d'abord par l'université de Columbia, puis par les presses universitaires de Harvard et enfin par un grand nombre d'auteurs et d'institutions ayant choisi de lui décerner des prix ou de se faire l'écho de sa publication. *Unflattening* marque ainsi le moment durant lequel une pratique marginale devient visible, reconnue et reproductible.

L'idée de faire de la bande dessinée de recherche n'est cependant pas neuve : il a été souvent noté que le psychanalyste Serge Tisseron avait rédigé sous cette forme en 1975 une partie de sa thèse intitulée « Contribution à l'utilisation de la BD comme instrument pédagogique : une tentative graphique sur l'histoire de la psychiatrie ». Ce travail lui avait même valu à l'époque les félicitations de Michel Foucault et de Roland Barthes, ce dernier saluant « un texte subversif à bien des égards »<sup>5</sup>. *Unflattening* n'invente pas la bande dessinée de recherche, mais l'ouvrage de Sousanis fait de celle-ci un paradigme possible de la production universitaire. Si l'on reprend une des définitions du paradigme que donne Kuhn<sup>6</sup>, Sousanis fournit en effet un travail incontournable, qui propose « des problèmes types et des solutions » applicables par d'autres membres de sa communauté de chercheurs. Pour le dire autrement, *Unflattening* peut servir de repère commun et de référence inévitable, à défaut d'être incontestable, pour des pratiques de publications jusqu'alors éparses.

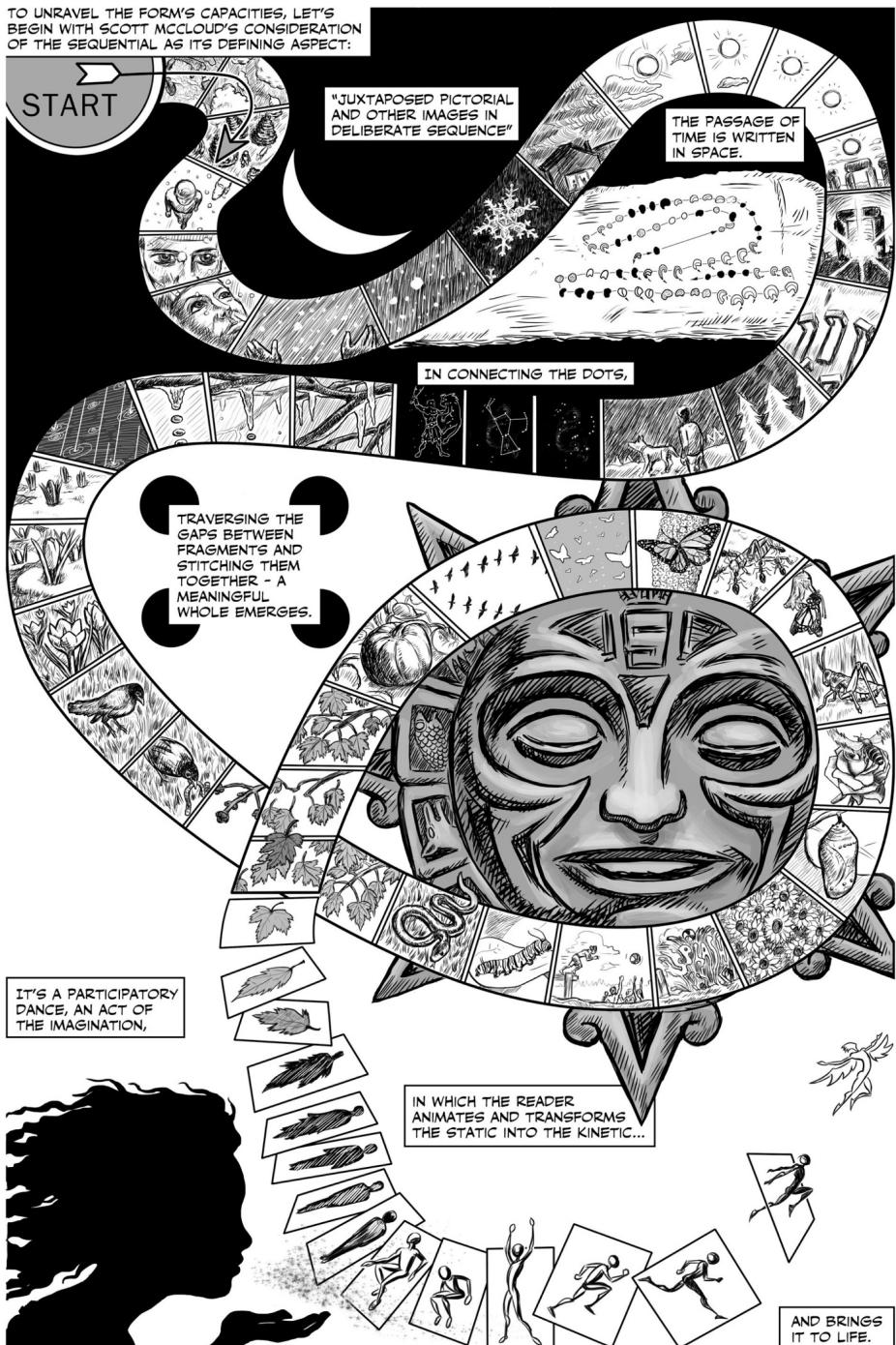
Cette institutionnalisation reste cependant à ce jour une promesse ou un horizon plus qu'un état de fait, ce qui n'a rien de surprenant dans la mesure où l'étude *de* la bande dessinée en tant qu'objet culturel reste encore un sujet marginal à l'Université. Le pas supplémentaire que représente l'usage de cette forme *pour* la recherche génère même à l'occasion des oppositions frontales. Le présent numéro d'*Essais* entend donc apporter une contribution significative à cette exploration d'un mode de publication prometteur, mais encore placé sous la logique du prototype. Dans une démarche volontaire de légitimation, il s'agit ici de montrer comment des chercheurs mobilisent ce type d'écriture, mais aussi comment ces stratégies peuvent être enseignées, transmises et donc viabilisées.

3 Franck Renucci (éd.), *L'artiste, un chercheur pas comme les autres*, Paris, CNRS Éditions, 2015. Simon Grennan, « Arts Practice and Research: Locating Alterity and Expertise », *International Journal of Art & Design Education*, vol. 34 / 2, 2015, p. 249-259.

4 « Le déploiement », [En ligne : <https://www.actes-sud.fr/catalogue/lan-2/le-deploiement>]. Consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2017.

5 Serge Tisseron, « Ma thèse en bande dessinée », [En ligne : <http://www.sergetisseron.com/dessins/ma-theze-en-bandes-dessinees/>]. Consulté le 7 octobre 2016.

6 Thomas S. Kuhn, *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion, 1983, p. 11.



Au croisement des métaphores visuelles, la bande dessinée comme danse et comme jeu de société.  
Nick Sousanis, *Unflattening*, Cambridge, Londres : Harvard University Press, 2015. p. 61.

La bande dessinée porte depuis longtemps sur elle-même un regard réflexif. Certains des ouvrages fondateurs des théories contemporaines du média ont été élaborées par ses praticiens eux-mêmes, que l'on songe aux travaux de Rodolphe Töpffer « inventeur » de la bande dessinée et premier théoricien de la forme<sup>7</sup>, et plus récemment aux ouvrages produits aux États-Unis par Will Eisner<sup>8</sup> puis Scott McCloud<sup>9</sup>, ou encore Lewis Trondheim en France<sup>10</sup>. À cette liste s'ajoutent encore de multiples exemples de bandes dessinées qui, bien que ne se présentant pas comme des traités théoriques, comportent une part réflexive importante sur le média au-delà des effets de métafictionnalité relevant de la vulgate post-moderne, comme l'*A.B.C. de la BD*, de Michel Greg (1978), la série des Julius Corentin Acquefacques de Marc-Antoine Mathieu (1990 - ) ou encore la série en manga *Bakuman*, de Tsuguma Oba et Takeshi Obata (2008-2012).

La place de certains de ces travaux à l'université fait d'ailleurs l'objet de vifs débats et d'arbitrages parfois surprenants. Ainsi, *Understanding Comics*, de Scott McCloud, qui se donne comme un traité en bande dessinée sur les mécanismes fondamentaux de la forme (définition, séquence, graphisme, etc.) a-t-il longtemps été considéré comme incontournable au sein des études de bande dessinée, malgré des points aveugles difficilement contestables. En septembre 2017, cependant, la liste spécialisée *Comixscholars* a été le lieu d'un débat enflammé sur le rôle de McCloud au sein du champ et en particulier sur le rapport aux sources secondaires dans son ouvrage, à partir d'une question simple : ce livre peut-il être traité comme une référence universitaire s'il ne cite pas lui-même ses sources de façon satisfaisante ? À l'inverse, certains des éléments de *Bakuman*, œuvre de fiction, sont utilisés comme source et illustration par Northrop Davis dans son ouvrage sur l'acculturation des mangas aux États-Unis<sup>11</sup>.

L'émergence de l'idée d'une bande dessinée de recherche doit beaucoup à ces travaux antérieurs. Elle coïncide aussi avec le développement de ce que l'on appelle volontiers la « bande dessinée du réel ». Là encore, l'histoire du genre est longue, puisque l'existence d'une bande dessinée éducative, et donc censée donner accès au réel, est avérée depuis des décennies. Le gouvernement des États-Unis ou ses représentants ont par exemple produit de nombreux exemples de bandes dessinées destinées à sensibiliser les lecteurs aux dangers de la drogue, à les éduquer sur la menace communiste ou à les entraîner à effectuer correctement un salut militaire<sup>12</sup>. Ces ouvrages misent sur l'accessibilité réelle ou fantasmée de la bande dessinée, sur son faible coût de production, éventuellement sur les connotations

7 Rodolphe Töpffer, Thierry Groensteen et Benoît Peeters, *L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.

8 Will Eisner, *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*, New York, W.W. Norton, 2008.

9 Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 2002. Scott McCloud, *Reinventing comics: how imagination and technology are revolutionizing an art form*, New York, NY, Perennial, 2000.

10 Lewis Trondheim, *Désœuvré: essai*, Paris, L'Association, 2008.

11 Northrop Davis, *Manga and Anime go to Hollywood*, New York, Bloomsbury Academic, 2016.

12 « Tales From the Code: Welcome to Government Comics », [En ligne : <http://cbldf.org/2012/12/tales-from-the-code-welcome-to-government-comics/>]. Consulté le 2 décembre 2017.

populaires de sa consommation. Ils reposent aussi sur l'hypothèse que la bande dessinée peut non seulement représenter le réel, mais encore le rendre lisible, que ce soit par des choix graphiques ou par les décompositions du temps que permet la forme. Depuis *Les Belles histoires de l'Oncle Paul* dans le journal *Spirou* (1951-1980) jusqu'à la grande série *L'Histoire de France en bande dessinée* (1976-1978 et de multiples rééditions), les exemples de cet usage pédagogique abondent dans l'espace francophone. Dans un registre voisin, les notices de montage qui accompagnent aussi bien les meubles de marque suédoise que les jouets en plastique trouvés dans certains œufs en chocolat attestent de l'utilité et de l'efficacité didactique de formes graphiques qui relèvent de la bande dessinée ou qui en empruntent nombre de dispositifs. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit cependant d'objets produits en dehors des circuits de production esthétiques ou littéraires, au graphisme délibérément purgé de toute subjectivité, et dès lors situés tout à fait à la périphérie du champ de la bande dessinée.

Le recours au réel fait aussi partie intégrante des mécanismes récents de légitimation critique de la bande dessinée. L'étiquette de « roman graphique » semble certes établir avant tout un lien entre la bande dessinée et la littérature<sup>13</sup>, mais le canon international qui s'est progressivement constitué autour de cette notion<sup>14</sup> doit beaucoup à la capacité de la bande dessinée à parler du réel. La bande dessinée indépendante des années 1980 et 1990 a en effet dans un premier temps investi massivement le champ de l'autobiographie et de l'auto-fiction, en Europe (Fabrice Neaud, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim) comme en Amérique du Nord (Joe Matt, Seth, Julie Doucet). Les plus grands succès critiques du roman graphique ont quant à eux ajouté à ce récit de soi une dimension de reportage ou de commentaire plus vaste. *Maus*, d'Art Spiegelman (1986-1991), *Persépolis*, de Marjane Satrapi (2000-2003), *Fun Home*, d'Alison Bechdel (2006), ou plus récemment *Jérusalem*, de Guy Delisle (2011) et *L'Arabe du futur*, de Riad Sattouf (2014- ) présentent tous cette combinaison frappante.

La reconnaissance publique et critique de la bande dessinée a donc partie liée avec la possibilité de représenter efficacement le réel. Depuis une dizaine d'années, cependant, la bande dessinée du réel a émergé comme genre, et non comme un simple courant thématique. Il ne s'agit pas de ressusciter la bande dessinée éducative, dans la mesure où ces nouvelles œuvres s'inscrivent fermement dans le paradigme du roman graphique (en termes de format, de public attendu, de diversité des options graphiques possibles, etc.), mais l'équilibre entre récit de soi et reportage est nettement déplacé du côté de ce dernier. En France, Étienne Davodeau (*Rural !, Les Autres gens*) ou Philippe Squarzoni (*Dol, Saison Brune*) ont donné des exemples précoce de ce mouvement<sup>15</sup>, avec des albums dans lesquels la part autobiographique cède le pas à une intention documentaire ou pamphlétaire. Construite

13 Jan Baetens et Hugo Frey, *The graphic novel: an introduction*, New York, Cambridge University Press, 2015. Karin Kukkonen, *Contemporary Comics Storytelling*, Lincoln, University Press of Nebraska, 2013.

14 Bart Beaty et Benjamin Woo, *The greatest comic book of all time: symbolic capital and the field of American comic books*, New York, Palgrave Macmillan, 2016.

15 Au XIX<sup>e</sup> siècle, avant la généralisation de la photographie, le journalisme dessiné était bien entendu la norme, et l'on trouve dans cette production des exemples s'apparentant beaucoup à la bande dessinée, puisqu'ils présentent des récits en séquence, jouant du rapport entre texte et image.

sur une base quelque peu différente, la vogue des récits biographiques en bande dessinée et le succès notable de certains d'entre eux, depuis le *Pascin* de Joan Sfar (2000-2002) jusqu'au *Louis Riel* de Chester Brown (1999-2003), a aussi contribué à ce mouvement. Comme le souligne Thierry Groensteen dans un récent essai à propos des évolutions de la bande dessinée au cours de la dernière décennie : « Le mouvement de fond le plus décisif est certainement l'ouverture croissante de la bande dessinée à tous les secteurs relevant de la non-fiction ».<sup>16</sup> Cette bande dessinée « du réel » dispose désormais de ses auteurs spécialisés, elle crée des attentes et s'appuie d'institutions éditoriales ou de médiatisation qui lui sont propres : elle constitue donc un genre, dans l'acception socio-discursive du mot<sup>17</sup>. Elle fraye aussi souvent avec la production universitaire, comme l'illustre la version en bande dessinée de *A People's History of the United States* d'Howard Zinn, par exemple. La collection Sociorama éditée par Casterman, en France, repose quant à elle sur une association entre des sociologues et des autrices ou auteurs, pour la présentation de travaux de recherche parfois inédits ; c'est le cas de l'album *Turbulences*, pour lequel la chercheuse Anne Lambert et le dessinateur Baptiste Virot sont co-crédités<sup>18</sup>, tandis que les autres livres de la série portent la mention « D'après l'enquête de... ». S'inscrivant dans le mouvement général de la bande dessinée documentaire, cette collection fait de l'auteur ou de l'autrice de bande dessinée l'architecte de l'œuvre, avec un passage par la fictionnalisation, même si elle ménage des plages ponctuelles d'exposition plus directe des résultats de la recherche. *La Revue dessinée* embrasse quant à elle une variété de tons et de propos, publiant aussi bien des enquêtes journalistiques que de la vulgarisation ou des recherches originales.

Le paradigme de la bande dessinée de recherche émerge donc dans un contexte où l'idée de bande dessinée documentaire se banalise. En dehors de quelques exemples isolés, comme la portion de la thèse de Tisseron citée plus haut ou de quelques articles de l'auteur et créateur Leonard Rifas au milieu des années 1990, il faut attendre 2010 pour que s'esquisse le paradigme que concrétise *Unflattening*, cinq ans plus tard. C'est en effet à cette date qu'est inaugurée la conférence annuelle « Graphic Medicine », consacrée au rôle des bandes dessinées dans la pratique médicale et dans les études portant sur celle-ci<sup>19</sup>.

Ces bandes dessinées sont dans leur grande majorité conçues comme des récits destinés à être utilisés dans un cadre médical, soit avec des patients (et patientes), soit dans le cadre de formations du personnel, et donc distincts des productions de recherche clinique, même si cette frontière peut être poreuse. Ainsi, les *Annals of Internal Medicine* publient en 2013 un court récit au graphisme élégant intitulé « Missed It »<sup>20</sup>, décrivant une erreur de diagnostic dans un cas de sténose aortique. Déplacé dans toute autre publication, le récit serait lu comme une pure fiction, un divertissement assez sombre. Le contrat de lecture y est donc différent de celui des articles habituels de la publication et plusieurs médecins

16 Thierry Groensteen, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2016, p. 30.

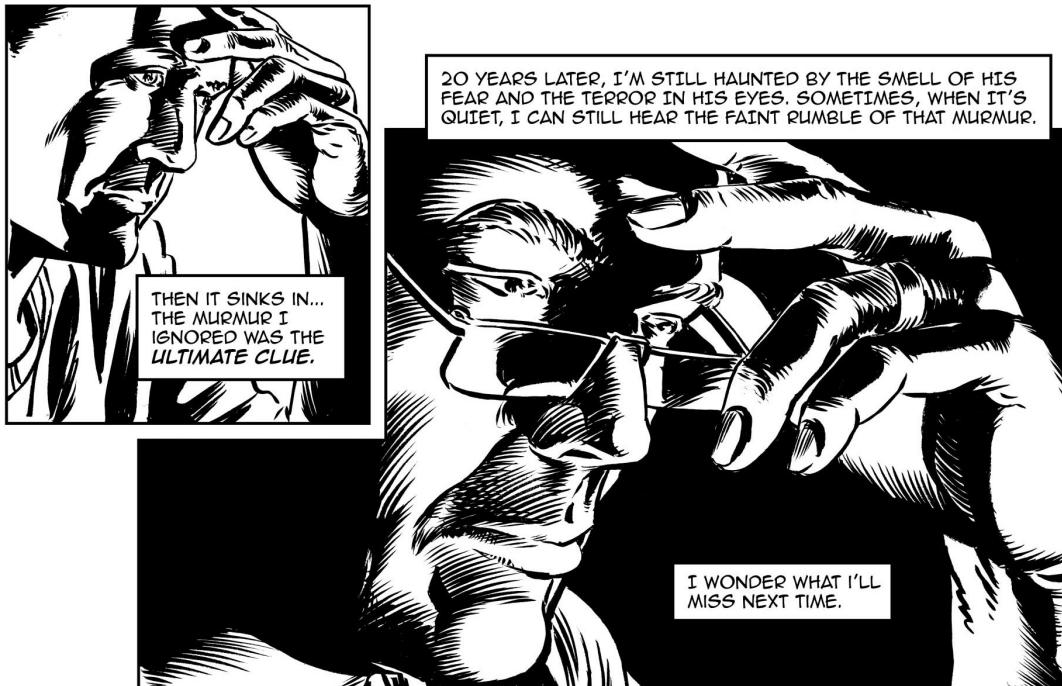
17 Rick Altman, *Film/Genre*, London, British Film Institute, 1999.

18 Baptiste Virot et Anne Lambert, *Turbulences*, Bruxelles, Casterman, 2016.

19 Anthony Farthing et Ernesto Priego, « “Graphic Medicine” as a Mental Health Information Resource: Insights from Comics Producers », *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, vol. 6, février 2016.

20 Michael J. Green et Ray Rieck, « Missed It », *Annals of Internal Medicine*, vol. 158 / 5, mars 2013, p. 357-361.

commentant « Missed It » lui adjoignent d'ailleurs une approche plus clinique du cas décrit. C'est donc ici la capacité de la bande dessinée à produire des récits qui est mobilisée mais aussi sa faculté à générer l'empathie du lecteur envers des protagonistes dessinés, nous y reviendrons.



Bande dessinée et empathie dans un contexte médical. Green Michael J. et Ray Rieck, « Missed It », *Annals of Internal Medicine* 158, n° 5, part. 1 (5 mars 2013), p. 357-61, p. 361, détail.

À l'été 2012, un numéro spécial de la revue *Visual Arts Research* (vol. 38, n° 1) édité par Stephen B. Carpenter et Kevin Tavin – et consacré entièrement à la bande dessinée de recherche – invite les chercheurs à réfléchir au lien entre roman graphique et éducation artistique (« *the graphic novel and art education* »). Ce thème fait donc de la bande dessinée de recherche le résultat d'une redéfinition de la bande dessinée éducative, au sein du paradigme légitimant du « roman graphique ». L'été 2012 apparaît comme un moment de consolidation, puisque la liste de diffusion universitaire Comixscholars bruisse de questions similaires. La première mention de « *comics as academic article* » y date du 15 juillet 2012. Daniel Leal Werneck y interroge la communauté de celles et ceux produisant de la recherche en bande dessinée sur l'existence d'articles dans le médium étudié, dans une formulation sans ambiguïté :

*I'm talking about a comic created by an academic, with the specific objective of being read as an article or something similar, not comics that have been considered part of a research*.<sup>21</sup>

21 « [COMIXSCHOLARS-L] Comics as academic article », 15 juillet 2012.

Nick Sousanis est le premier à répondre à cette question, en annonçant la publication imminente du numéro spécial de *Visual Arts Research*, auquel il a participé. Dans le courant de la même discussion Roger Whitson annonce le lancement à venir d'un appel à textes pour un numéro spécial de *Digital Humanities Quarterly*, lui aussi consacré à la question. Au même moment encore, une discussion s'achève sur le site *The Hooded Utilitarian*, à propos d'une analyse dessinée du film d'horreur *2000 Maniacs!*, publiée le 26 juin 2012<sup>22</sup>. L'échange porte sur les limites de l'exercice, qu'il s'agisse de la tentation de la tautologie illustratrice (« *the talk-a-rock, show-a-rock thing* ») ou de la réduction de la forme à une représentation de l'auteur en train de parler dans des bulles (« *talking heads* », la tête-qui-parle, un écueil traditionnel de l'écriture de bande dessinée).

Après un temps de latence, ces développements débouchent donc en 2015-2016 sur un nouveau numéro de revue, *Digital Humanities Quarterly* (vol. 9, n° 4), sur une revue entièrement dédiée à la bande dessinée de recherche, *Sequentials*, publiée par l'Université de Floride<sup>23</sup>, et sur une multiplication d'articles graphiques dans des revues appartenant à des disciplines allant des études anglophones à la géographie. Une première synthèse critique de ces productions est également publiée par Aaron Humphrey<sup>24</sup>, lui-même créateur d'articles de ce type. Les initiateurs et initiatrices de cette forme nouvelle remplissent en effet une fonction d'éducation et de prosélytisme. C'est dans ce sens qu'il faut comprendre la décision de l'Université Bordeaux Montaigne de mettre en place en 2016 puis de nouveau en 2017 un atelier de création d'articles sous forme graphique, qui fait écho à des initiatives similaires dans d'autres établissements supérieurs, comme l'Université d'Edimbourg<sup>25</sup> ou Arizona State University<sup>26</sup>. *Unflattening*, en 2015, apparaît donc bien, non comme une réussite isolée, mais comme le symbole et peut-être la pierre angulaire d'un mouvement nouveau, qui coïncide sur le plan chronologique avec le développement de la bande dessinée « du réel » et la rejoint parfois.

Nous l'avons dit, plusieurs exemples de bandes dessinées de non-fiction ayant eu droit de cité à l'Université traitent de la forme-même. C'est le cas de *Understanding Comics*, mais encore, dans une moindre mesure, du numéro de *Visual Arts Research* cité plus haut, voire d'*Unflattening*. Nick Sousanis fait d'ailleurs de cet alignement de la forme et du discours une des clés de voûte de son travail :

*I very much am interested in the **ideas being embodied in the form** rather than illustrating the text with pictures. It's all one piece, how words dance with the imagery and how I orchestrate the reader's movement through the page.*<sup>27</sup>

22 Nicolas Labarre, « 2000 Maniacs! », [En ligne : <http://www.hoodedutilitarian.com/2012/06/2000-maniacs/>]. Consulté le 24 septembre 2016.

23 Nicolas Labarre, « Sequentials, a comics scholarship project. Talking with Ashley Manchester. », *Picturing it!*

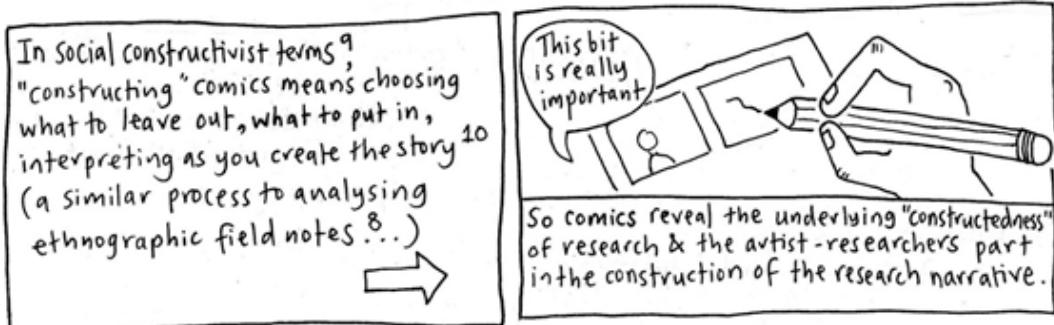
24 Aaron Humphrey, « Beyond Graphic Novels: Illustrated Scholarly Discourse and the History of Educational Comics », *Media International Australia*, vol. 151 / 1, 2014, p. 73-80.

25 « Data Comic Workshop », [En ligne : <http://aviz.fr/~bbach/datacomics/workshop/>] Consulté le 10 janvier 2018.

26 « Science Comics Workshop », [En ligne : <http://www.nanogune.eu/newsroom/workshop-science-and-comics-teachers>] Consulté le 10 janvier 2018.

27 Forrest Helvie et Nick Sousanis, « Comic Books Earn an Ivy League Ph.D. », [En ligne : <http://www.newsarama.com/26091-comic-books-earn-an-ivy-league-ph-d-an-interview-with-unflattening-author-nick-sousanis.html>]. Consulté le 10 octobre 2016.

Cet usage se justifie sans mal, dans la mesure où l'objet se donne comme sa propre démonstration. Les atouts épistémologiques de la bande dessinée de recherche ne se limitent en effet pas à un retour sur elle-même ou sur les arts visuels en général.



Muna Al-Jawad, « Comics are Research: Graphic Narratives as a New Way of Seeing Clinical Practice », *Journal of Medical Humanities*, vol. 36 / 4, février 2013, p. 369-374, p. 370.

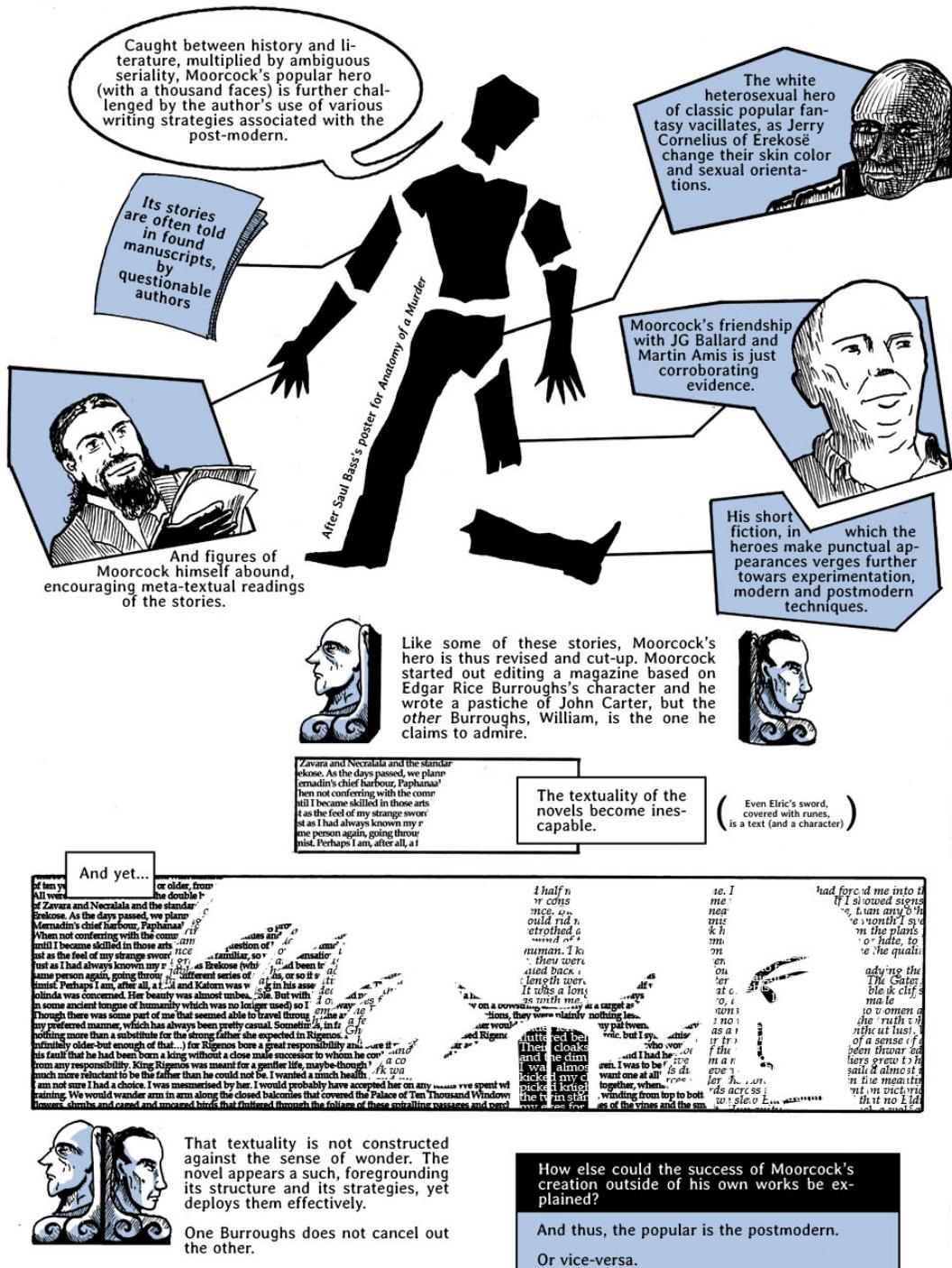
Pour Muna Al Jawad, qui travaille sur l'usage de la bande dessinée en médecine, une des fonctions de la bande dessinée de recherche est de produire un effet de défamiliarisation de l'objet pour le chercheur-auteur lui-même, qui devra reconstruire sa propre expérience avant de pouvoir la mettre en forme. La bande dessinée, dans son dessin comme dans sa mise en page, porte la trace de décisions et de choix formels ou narratifs qui ne deviennent jamais totalement invisibles. La bande dessinée de recherche rend donc ostensible le processus d'élaboration et de présentation des savoirs – que tend à masquer la forme canonique des écrits universitaires – et encourage les lecteurs à questionner le récit proposé. Il y a là d'une part une fonction directe de la *nouveauté* du format, suscitant un temps une lecture attentive et critique, et de l'autre le constat d'une fonction propre au dessin.

Lorsqu'il représente le réel, comme dans la citation d'Al-Jawad ci-dessus, le dessin apparaît comme une opération de recréation lisible de ce réel, par des choix de traits, de composition ou encore de couleurs. La réduction du réel à un ensemble de marqueurs limités confère à ceux-ci une importance considérable, particulièrement dans le cas d'une approche graphique minimalisté, comme celle d'Al-Jawad elle-même. De plus, le passage d'illustrations sporadiques à une représentation complète, continue, modifie le statut de ces représentations. Il ne s'agit plus seulement de montrer l'indispensable, le remarquable, mais de montrer la continuité, ce qui pourrait sembler dispensable. Le cas de « La Guillotine », de Rica et Marie Gloris Bardiaux-Vaïente l'illustre à merveille. À une hiérarchie traditionnelle des savoirs, cette bande dessinée ajoute des représentations périphériques : le visage des bourreaux, l'effort physique pour enfoncer du pied une lame de guillotine récalcitrante et finir de trancher le cou d'un condamné. Ces moments donnent à lire la cruauté du châtiment, avec une portée véritablement politique, et ils donnent aussi accès à la « petite » histoire de la guillotine, à ses rituels et à ses limites, plutôt qu'à ses dates et ses grands hommes. La recherche en bande dessinée se place donc ici du côté d'une histoire populaire, matérielle et décentrée, sans rien sacrifier de sa rigueur.

Les théoriciens de la bande dessinée soulignent par ailleurs la fonction « phatique » de ce dessin, qui apparaît toujours comme la trace laissée par un corps, et donc comme l'expression d'une subjectivité omniprésente, d'un regard. Pour Pascal Lefèvre, le dessin en bande dessinée est toujours « signé », même lorsqu'il prétend au réalisme ou lorsqu'il obéit à un effet d'école. Les utilisations de la bande dessinée en médecine font grand cas de cet usage phatique et de la connexion que la forme permet d'établir entre praticien-auteur et patient ou patient-auteur et praticien ; nous avons mentionné plus haut l'exemple de « Missed It », qui illustre cette possibilité. Dans d'autres champs de recherche, cette subjectivité fonctionne comme un atout dès lors qu'elle oblige le chercheur à considérer son propre rôle dans la recherche et donc la construction de ses savoirs, sans éluder ces questions en s'abritant derrière des conventions d'écritures.

De toute évidence, le dessin signé est aussi un atout pour la diffusion de cette recherche en bande dessinée, puisqu'il est la promesse d'un point de vue singulier et éventuellement d'un plaisir esthétique. Si le brio de la langue d'un article universitaire classique est certainement un outil de conviction – pensons aux écrits de Barthes, Marx ou Eco, par exemple – il ne se constate qu'après coup, une fois le texte choisi et entamé. *A contrario*, le graphisme d'un article en bande dessinée peut opérer une séduction qui précède la lecture proprement dite. On le devine, ce paramètre est particulièrement important lorsque la bande dessinée de recherche paraît dans un contexte éditorial classique, un peu moins lorsqu'elle est diffusée dans une revue universitaire, avec un contrat de lecture nécessairement différent, où *l'utilité prime sur le plaisir*.

La bande dessinée de recherche bénéficie aussi de la pluralité des rapports possibles entre texte et image, capables de fonctionner de concert, sous la forme de légende ou de discours parallèles, mais également susceptibles d'abriter des contradictions délibérées et productives d'effets. Ce jeu de renforcement ou d'écart permet de rendre compte des contradictions internes ou des tensions de certains objets de recherche, ne serait-ce que par la possibilité de juxtaposer *sans les hiérarchiser* une observation et sa dimension implicite, un discours et sa contradiction, une explication de détail et une métaphore structurante. Cette multimodalité de la bande dessinée offre donc la possibilité de mettre au cœur même de l'écriture scientifique les tensions dialectiques au cœur de nombreux objets de recherche, particulièrement en sciences humaines.



Usage de l'intericonicité, ici Saul Bass. Labarre Nicolas, « The Popular as Postmodern in Michael Moorcock's Early Work. » *Sequentials*, n° 1 (2017). <http://www.sequentialsjournal.net/labarre.html>

L'usage du graphisme ouvre également la voix aux ressources de l'intericonicité, que ce soit sous forme de citations visuelles explicites (redessinées ou non) ou d'allusions. Ainsi, dans le cadre d'un article sur le traitement que l'écrivain Michael Moorcock fait subir à la figure héroïque<sup>28</sup>, Nicolas Labarre choisit d'utiliser un motif d'organisation spatiale inspiré de l'affiche du designer Saul Bass pour *Anatomy of a Murder*. Ce choix ajoute une dimension critique au propos – la déconstruction met le héros à mort – en introduisant aussi un marqueur de culture visuelle contemporain des premiers textes de Moorcock. Rien de tout ceci n'est strictement nécessaire à la compréhension, mais ce choix permet d'enrichir le propos (en plus d'envoyer des signes de connivence) sans nécessairement tout expliciter. L'intericonicité vise, ici, comme ailleurs, à établir un réseau de relations entre des textes disparates, à baliser certaines pratiques, certaines communautés interprétatives et à enrichir dans un mouvement simultané le texte citant et le texte cité.

Le recours aux métaphores visuelles, un des dispositifs centraux d'*Unflattening*, permet quant à lui de mettre en évidence des schémas, des analogies, organisations possibles de la pensée, sans avoir recours à une description, qui re-linéariserait cette pensée. En interview, Nick Sousanis évoque à la fois l'idée du rhizome de Deleuze et Guattari et celles des réseaux de Bruno Latour<sup>29</sup>. Les codes de la bande dessinée sont de ce point de vue très riches, puisqu'ils permettent des représentations en deux, trois ou quatre dimensions, grâce à la représentation du temps que permettent les séquences de case. Comme le suggèrent ces références, cette spatialisation de l'information associée à une temporalité de lecture non contrainte (à l'inverse de l'image de cinéma, par exemple) permet de proposer des lectures non-linéaires, mettant par exemple en lumière les multiples causes possibles aboutissant à un résultat observé. Ces caractéristiques sont aussi celles des schémas ou tableaux qui ponctuent nombre de travaux scientifiques, mais la recherche en bande dessinée systématisé et étend le procédé.

Cette production, enfin, cède au chercheur le contrôle presque complet sinon sur l'apparence de ses pages (le plus souvent, mais pas toujours, déterminées par un format existant ; la revue *Sequentials* s'adapte ainsi à toutes les propositions) du moins sur leur contenu. Au-delà des effets rhétoriques ou esthétiques (usage du blanc, choix de la densité d'information, etc.), ceci permet au chercheur de travailler directement sur la question des hiérarchies. Ainsi, rien n'interdit de distinguer une source importante en lui assignant une couleur distincte, une taille de police supérieure ou tout simplement un lieu dans la page qui la rendra particulièrement visible. Ainsi encore, un concept particulièrement important pourra-t-il être mis en lumière, en plus d'être explicitement relié aux passages de l'article qu'il informe. Il ne s'agit pas là d'outils pédagogiques, encore qu'ils puissent fonctionner comme tels, mais bien de dispositifs de formation et de formulation d'une pensée spécifique. La rupture épistémologique la plus nette induite par la bande dessinée de recherche se trouve peut-être dans cette idée simple : un format unique facilite certes l'évaluation de la recherche, mais rendre au chercheur le contrôle de cette forme peut permettre à cette recherche d'emprunter des chemins inédits, vers des destinations incertaines.

28 Nicolas Labarre, « The Popular as Postmodern in Michael Moorcock's Early Work. », *Sequentials*, vol. 1 / 1, 2017.

29 Timothy Hodler, « Thinking Through Images: An Interview with Nick Sousanis », *The Paris Review*, 20 juillet 2015.

Les articles reproduits dans les pages de ce numéro présentent diverses modalités d'usage de cette bande dessinée de recherche, et illustrent l'avancée des réflexions sur les formes que peut prendre celle-ci ; la moitié provient d'un appel à textes ouvert, au printemps 2017, l'autre d'un atelier organisé par l'École Doctorale Montaigne-Humanités en 2016-2017. Ils englobent des objets de recherche allant de la bande dessinée elle-même jusqu'à l'audiodescription, en passant par la pratique testimoniale documentaire. Les articles de Morgane Parisi et de Mathieu Siam s'intéressent chacun à la question de la créativité et du labeur que dissimule la notion d'inspiration. Dans « Le processus créatif, un point de vue anthropologique », Morgane Parisi explore la question sur le plan anthropologique, en s'appuyant sur le travail mené auprès d'autrices et d'auteurs de bande dessinée. Elle a pour cela recours à des pages faites de grands espaces clairs, volontiers diagrammatiques. L'article manifeste aussi un souci dialectique par le va-et-vient entre un texte à la typographie ostensiblement mécanique et des bulles au lettrage plus irrégulier ; au-delà du propos, le travail souligne donc le caractère multimodal ou multicanal de la bande dessinée, qui permet l'introduction visible du doute et de l'incertitude dans l'écriture de la recherche. Dans « Grain de Folie », Mathieu Siam propose quant à lui une interrogation réflexive sur la place de la bande dessinée dans la production scientifique à l'université, en plaidant pour une poétique de la pratique scientifique à travers une forme qui s'intéresse simultanément à la puissance du diagramme, de la carte heuristique ou de la grille de la bande dessinée et à l'incertitude ontologique des représentations dessinées.

« De l'interview d'auteur de bande dessinée à l'interview en bande dessinée », de Bettina Egger, examine la pratique de l'entretien autour de la bande dessinée et en bande dessinée, en reliant à cette analyse l'exemple de son propre échange avec Emmanuel Guibert ; elle propose notamment de distinguer l'*interview* de la *conversation*, qui implique moins nettement une hiérarchie entre les interlocuteurs. Bettina Egger démontre surtout par le texte et par l'exemple la productivité de l'interview dessinée, à la fois par ses multiples canaux, par le va-et-vient constant entre la première personne (le dessin) et la troisième personne (la représentation de soi, de l'autre), mais aussi par la possibilité de saisir le corps et de le rendre lisible au lecteur par le procédé de sélection et d'abstraction auquel la bande dessinée invite.

La deuxième partie de ce numéro s'ouvre sur un compte-rendu des ateliers de production scientifique en bande dessinée organisés à l'Université Bordeaux Montaigne en 2016-2017, avant de présenter trois productions réalisées dans ce cadre. Dans « Les histoires de Papou », Julie Delbecq rapporte, en écho au texte de Bettina Egger, le travail réalisé auprès de son grand-père pour recueillir ses souvenirs dans le cadre de la réalisation d'un documentaire. L'article examine attentivement la fabrication de la mémoire, à travers la pratique du dessin, de la carte, de la typification, pour rendre compte à la fois du processus et des résultats obtenus. Dans « Introduction à l'audiodescription », William Sessa propose une préface à son mémoire de master 2 visant à expliquer le mécanisme et les enjeux de l'audiodescription, en jouant précisément de la familiarité du lecteur de bande dessinée avec les dispositifs permettant de reconstituer un sens absent au moyen d'un autre. Quand la bande dessinée substitue l'image au son, l'audiodescription propose le parcours inverse, déployant la voix comme substitut possible mais contraint à l'image. Enfin, dans

« Jalons », Isma'il Debeyssac reconstitue les mouvements intellectuels ayant suivi l'échec de la Révolution russe de 1905, et en particulier la publication de l'ouvrage collectif *Jalons*, en 1909. L'article vise à rendre intelligible une pensée complexe, par un choix de clarté, de régularité dans la mise en page, et de brièveté.

Collectivement, ces textes démontrent les possibilités de la bande dessinée de recherche, dans la production des connaissances scientifiques ou dans leur médiatisation, avec dans de nombreux cas un fort potentiel réflexif. Tous démontrent aussi qu'une nouvelle forme a besoin d'un nouveau lectorat, désireux de se familiariser avec un dispositif dont les bénéfices n'ont pas vocation à être immédiats. La lecture s'éduque, et c'est sur le moyen terme, une fois ce travail effectué, qu'il est possible de juger de l'efficacité du projet auquel contribue ce numéro d'*Essais*.

Nicolas Labarre  
Marie Gloris Bardiaux-Vaïente



---

**Morgane Parisi** est une créatrice d'image qui navigue entre l'illustration, la bande dessinée et le graphisme. Son travail d'autrice consiste essentiellement à réfléchir à la manière de mettre du contenu scientifique ou factuel en image *via* un mélange de graphisme et de bande dessinée, particulièrement dans le domaine des sciences humaines. Elle aime également maquetter des livres et des thèses, créer des logos qui ont du sens, et régler des détails au pixel près sur Indesign. Son site : StudioBrou.com.

---



# **Le processus créatif, un regard anthropologique**

**Morgane Parisi**

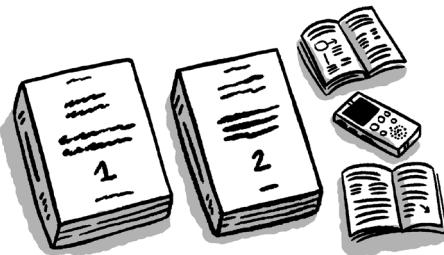
Titulaire à la fois d'un master de bande dessinée et d'un master d'anthropologie sociale, j'ai passé 5 ans à étudier la bande dessinée à Angoulême et 7 ans, à ce jour, à vivre dans cette ville. J'y pratique la création d'image et prend part à la vie sociale et culturelle des autrices et auteurs qui y vivent ou y passent. Lors de mon master d'anthropologie sociale, j'ai travaillé sur le processus créatif en bande dessinée, en m'appuyant sur des réflexions que j'avais déjà entamées dans ma pratique. J'ai pu creuser profondément le sujet en formalisant les discussions avec mes relations amicales et professionnelles, en les transformant en entretiens et en pratique quotidienne d'observation participante. Les personnes qui font de la bande dessinée réfléchissent beaucoup à leur propre pratique, et interroger longuement une vingtaine d'autrices et auteurs ainsi qu'assister à des dialogues informels de nombreux autres m'a permis de théoriser en profondeur ce phénomène. Ces travaux ont donné lieu à deux mémoires en 2010 et 2011, que j'ai résumés ici sous forme de bande dessinée, à la manière de Posy Simmonds, qui manie sans complexes les différentes grammaires du texte, du dessin et de la bande dessinée.

**Morgane Parisi**  
morgane.parisi@yahoo.fr



# Le processus créatif, un point de vue anthropologique

Cette bande dessinée résume (et actualise) deux mémoires d'anthropologie sur le processus créatif en bande dessinée, rédigés en 2010 et 2011 au cours de mon double Master Anthropologie à Bordeaux 2 et Master Bande Dessinée à l'ÉESI d'Angoulême.



Mon terrain se passe à Angoulême de 2009 à 2012, mes informateurs sont quelques dizaines d'autrices et auteurs, souvent jeunes (la petite trentaine en moyenne), peu ou moyennement connu-e-s du grand public, et certain-e-s sont positionné-e-s dans une recherche artistique parfois considérée comme «indépendante». Tous les auteur-ices sont «auteurs\* complets» : créant leur ouvrages entièrement seul-e-s. Selon les Etats Généraux de la Bande Dessinée, 55% des auteurs de bd sont «auteurs complets», je m'intéresse donc à une petite partie des auteur-ice-s qui portent l'entièreté de leur projet sur les épaules, afin de pouvoir saisir comment se déroule la complexité du travail créatif chez une personne.

Il faut noter que les auteur-ice-s observé-e-s n'ont pas connu l'époque où la bande dessinée était un vrai objet de mépris social. Leur parcours artistique s'est construit - presque - sans à avoir à lutter pour pouvoir seulement le commencer. Même si le métier d'auteur n'est pas toujours très bien appréhendé par la société, la période est plus ouverte créativement parlant...



À travers un temps d'observation long et une immersion dans cette pratique à travers mon propre travail d'autrice et mes relations interpersonnelles avec les milieux de création angoumoisins, j'interroge le processus créatif :

**Qu'est-ce que créer ?  
Pourquoi créer ?  
Qu'est-ce que le talent ?  
Un auteur complet est-il entièrement seul ?  
Faire des bd, c'est facile, non ?**

\*Tout au long de ce travail, il faut comprendre le terme «auteur» comme englobant les termes auteur et autrice.

## CHAPITRE 01

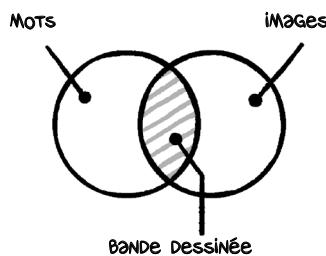
# CHOISIR SES OUTILS, TROUVER SA MÉTHODE

Comment sont vécues les étapes de réalisation de la BD par l'auteur ?

Pour Marine Blandin que j'ai observée durant toutes les étapes de travail, il semble nécessaire de boucler l'histoire avant de commencer le travail de dessin. Mais à bien y regarder, on voit que son scénario s'apparente en fait à un storyboard dessiné sommairement, comportant des notes pour elle-même et les informations en germe de la page.



Le récit se construit en graphisme : la mise en page des cases et leur taille influence le sens de l'histoire. Leur élaboration graphique fait partie du scénario.



OUI, TOUT JAILLI EN MÊME TEMPS ! LE TEXTE QUI S'APPARENTÉ À UNE ESPÈCE DE GRIFFOUILLES ET LE DESSIN QUI RESSEMBLE À UN GENRE DE GRIBOUILLES. LES DEUX SE COMBINENT ET C'EST COMME ÇA QUE LE RÉCIT SE CONSTRUIT.

Le scénario et le dessin se pensent ensemble, s'auto-engendent.

Le choix de la technique se pose donc d'emblée chez un auteur complet, et ce tout au long de l'élaboration de l'œuvre.

Aujourd'hui, les auteurs complets maîtrisent toutes les étapes de création et une grande liberté existe dans le choix de ses outils, de sa méthode de travail. Entre le tout informatique grâce à Photoshop et les styles numériques ou les écrans tactiles, et la «matérialité» des techniques classiques, le choix est large et les auteurs font leur marché selon les modes graphiques, les coûts à l'usage, la praticité de chaque outil en rapport avec leur mode de vie, la concordance avec le projet et leur envie intime. Chaque outil a sa propre gestuelle, ses contraintes, ses rendus propres qui influent sur la pratique et il est courant de les mélanger.



Faire un choix d'outil semble être une démarche personnelle qui entre en résonnance avec son intimité. L'expérimentation est nécessaire et permet d'aboutir à des recettes inédites.

DANS MES CARNETS DE CROQUIS J'AIS DES ESPACES OÙ JE PEUX FAIRE DES TACHES, DES TROUS... C'EST IMPORTANT D'AVOIR DES ESPACES PARALLÈLES OÙ JE PEUX ÊTRE BROUILLON, MALADROIT, BORDÉLIQUE... JE PRENDS DE LA GOUACHE, DU PASTEL, DU CRAYON GRAS QUI DÉBORDE SUR LA PAGE D'EN FACE PARCE QUE J'AI OUBLIÉ DE FIXER LE DESSIN, ET AU DÉTOURN D'UN CROQUIS, JE DÉCOUVRE UNE PETITE CHIMIE, UNE TECHNIQUE QUE JE RATIONALISE POUR L'UTILISER DANS MES BANDES DESSINÉES.

EMMANUEL  
GUIBERT



PAR EXEMPLE, J'AI DÉCOUVERT QU'EN ENCRANT MES CRAYONNÉS AVEC DE L'EAU CLAIRE, CHAQUE TRAIT DEVIENT UN SILLON DANS LEQUEL JE PEUX FAIRE ENSUITE CIRCULER DE L'ENCRE. ET CELA DONNE UN ENCRAGE AVEC UN GRAIN UN PEU VIEILLOT QUE J'AI TROUVÉ TOUT À FAIT ADAPTÉ POUR RACONTER UNE HISTOIRE DU XIX<sup>e</sup> SIÈCLE COMME *LE CAPITAINE ÉCARLATE* OU DES SOUVENIRS COMME *LA GUERRE D'ALAN*

ALEXANDRE  
CLÉRISE



JE TRAVAILLE À L'ORDINATEUR SUR ILLUSTRATOR AVEC UN DESSIN VECTORIEL. AU DÉPART CELA ME PARAIT FROID ET INCOMPRÉHENSIBLE, MAIS C'EST UN Outil QUI ME PERMET DE CRÉER RAPIDEMENT. EN APPUYANT SUR UNE TOUCHE, JE PEUX DUPLIQUER LA MARIONNETTE DE MON PERSONNAGE, DÉFORMER QUELQUES POINTS, VARIER UNE COULEUR, POUR LE METTRE EN MOUVEMENT. D'UN SEUL COUP, LA VITESSE D'EXÉCUTION PREND LA FORME D'UNE ÉCRITURE ET LA NARRATION SE FLUIDIFIÉ. J'AI AINSI TROUVÉ LE RENDU COLORÉ QUE JE SOUHAITAISSAIS ET LA VIVACITÉ D'ÉCRITURE QUI ME MANQUAIT. J'ESSAIE AUSSI D'INTRODUIRE DES TEXTURES PICTURALES, DES TACHES, DES GRIFFONNAGES, DES LAVIS... QUI SE COLORIENT DANS MON LOGICIEL ET DEVIENNENT EUX AUSSI DES ÉLÉMENTS MOBILES DE MON LANGAGE.

LE DESSIN, C'EST UN CODE SECRET.  
FACILE À DÉCODER, PAS FACILE À ENCODER.

LES MODÈLES DE PERCEPTION EN MOI ME SERVENT À MIEUX INTERPRETER CE QUE JE VOIS ET SENS,  
MAIS PAS À DESSINER...

SI JE VEUX MIEUX COMPRENDRE LE DESSIN, JE ME RENDS COMPTE QU'IL Y A PLEIN DE RACCOURCIS QUE MON ESPRIT FAIT ET QUE JE DOIS DÉSAPPRENDRE.

ZVIANE



Zviane explique sa quête de la maîtrise du dessin et de sa pratique de la BD dans *Ping Pong*.

Construire son style et le faire maturer, c'est à la fois une maîtrise d'outil(s) mais également un exercice mental sans fin.

Dessiner demande à apprendre à regarder vraiment, donc à désapprendre beaucoup. Ce processus est infini et implique une double maîtrise des outils et de soi-même.

C'est donc un dialogue entre l'outil et l'auteur qui est en place. Un outil au début résistant à la volonté de l'auteur.



Mais passé un incompréhensible palier d'expérience consistant essentiellement à accepter de rater, l'outil devient un partenaire.

Et se fait même oublier.



ON DESSINE  
AVEC SA TÊTE  
PLUS QU'AVEC  
SES OUTILS.



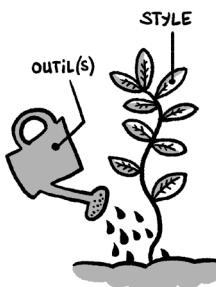
QUAND TU ES À L'AISE  
AVEC TON DESSIN, TU  
ARRIVES À DESSINER  
AVEC À PEU PRÈS CE  
QUE TU VEUX, C'EST  
UNE QUESTION  
D'HABITUDE.

L'instrument n'est qu'un outil exploité par une démarche créatrice.

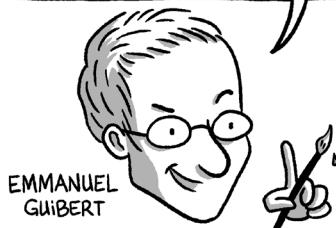
Apprivoiser son style semble être plus une question de découverte de son identité propre, de maîtrise de son geste et de maturité plutôt que d'outils.



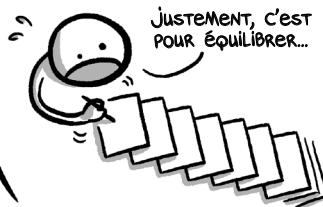
Mais en changer régulièrement semble être important chez les auteurs, afin d'apporter de la «vitalité».



UN CHANGEMENT DE TECHNIQUE PERMET DE DÉJOUER LE MOMENT où LA TECHNIQUE SE MUE EN AUTOMATISME, où ON COMMENCE à SE RÉPETER. UN DESSIN QUI NE CHANGE PAS EXPOSE L'AUTEUR à S'EMPOISONNER AVEC SON PROPRE STYLE. IL Y A UNE VIGILANCE à ENTREtenir VIS-à-VIS DE SON DESSIN POUR QU'IL RESTE AVVENTUREUX.



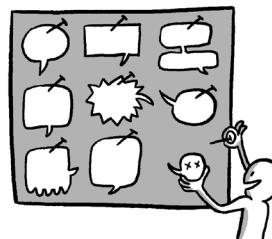
D'ailleurs, dans un travail si répétitif que la bande dessinée, où chaque personnage sera redessiné des centaines de fois, il est paradoxal d'observer une volonté de ne pas se figer, mais de toujours rechercher la vitalité, l'énergie, le renouvellement.



Dans cet acte créatif, il s'agit à la fois d'immobiliser de la vivacité dans l'œuvre, et d'insuffler de la vitalité dans un processus parfois répétitif.



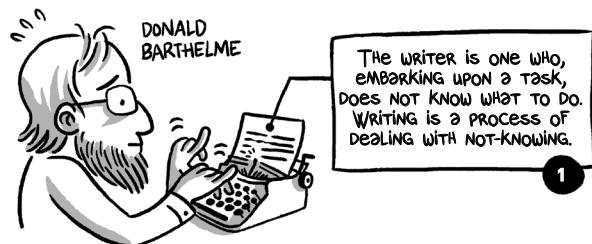
Le processus de création se joue dans un équilibre précaire mais fascinant.



## CHAPITRE 02

# LE PROCESSUS D'ÉLABORATION, ENTRE DOUTE ET NÉCESSITÉ

L'incertain semble être la notion prédominante qui sous-tend le processus de création.



Si l'auteur a en général un feeling, une idée générale pour un projet de livre, une image forte, la développer en une histoire d'une centaine de pages peut se révéler terrifiant : tant de choix sont possibles ! Tant de problèmes à résoudre qui, si tôt réglés, ne font que soulever d'autres problèmes !

PIERRE-MICHEL MENGER

L'ACTIVITÉ DE L'ARTISTE CHEMINE SELON UN COURS INCERTAIN, ET SON TERME N'EST NI DÉFINI NI ASSURÉ. C'EST L'INCERTITUDE SUR LE COURS DE L'ACTIVITÉ ET SON RÉSULTAT QUI EST LA CONDITION DE L'INVENTION ORIGINALE, ET DE L'INNOVATION À PLUS LONGUE PORTÉE.

2

J'ai suivi l'autrice Marine Blandin sur son ouvrage *Fables nautiques* (2011), une histoire déjantée de 150 pages dans un complexe nautique mystérieux. La construction de son scénario lui a posé de nombreux problèmes. Tout a constamment évolué dans son découpage : des passages ont été ajoutés, supprimés, décalés. Les pages ont été redessinées plusieurs fois. Certains personnages ont totalement changé de morphologie, ou bien ont été supprimés s'ils s'avéraient difficiles à manipuler.

MARINE BLANDIN

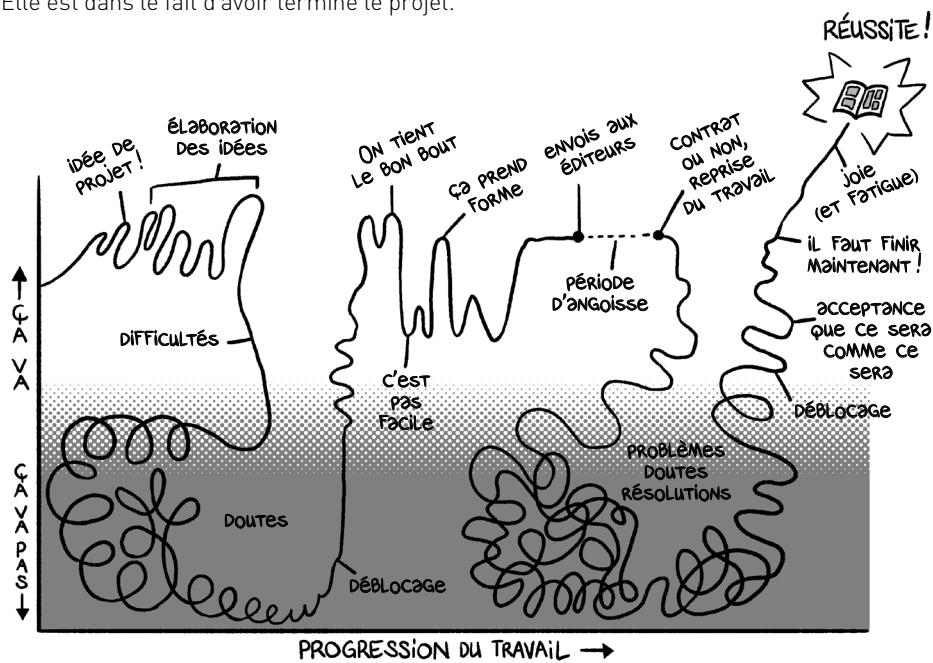
J'AÏ PARFOIS L'IMPRESSION D'ÊTRE UNE SORTE D'AVENTURIÈRE DANS UNE JUNGLE, ARMÉE D'UNE MACHETTE, SANS SAVOIR DANS QUELLE DIRECTION JE DOIS COMMENCER À ME FRAYER UN CHAMIN...



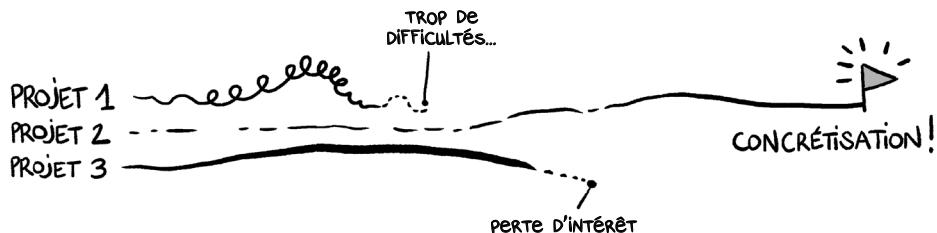
Le principe d'incertitude qui gouverne le processus créatif est palpable dans la dimension temporelle : le rythme d'un travail artistique ne peut s'écouler selon le même rythme, les mêmes critères que pour un travail classique. Ici, le temps est pris comme une dimension ouverte et plus souple, et l'usage qu'un auteur fait du temps est directement lié à son immersion dans son projet. Il peut s'écouler plusieurs mois voire plusieurs années entre le moment où l'idée du projet arrive et le moment où le projet se concrétise et se termine...

Et la réussite du processus créatif ne se juge pas dans la qualité du livre, ni au fait d'avoir un contrat d'édition ou un succès commercial.

Elle est dans le fait d'avoir terminé le projet.



Car il est très courant qu'un auteur commence des projets sans parvenir à les terminer, abandonnant à diverses étapes du travail...



La figure du «doute» explique ces divers échecs.

Le doute prend parfois la forme de syndrome de l'imposteur, peut-être surtout en début de carrière, et pousse à être perpétuellement insatisfait de ses productions.

Ce syndrome est si fréquent chez les auteurs qu'il est possible de se demander s'il n'est pas décuplé (si ce n'est causé) par les spécificités (sociales, organisationnelles) du travail artistique. Toujours est-il que ce doute prend appui sur des craintes personnelles ou des soucis d'ego.

Le doute est, pour moi, un ensemble de blocages que l'auteur s'impose à lui-même, qui se manifestent à chaque étape de la création.

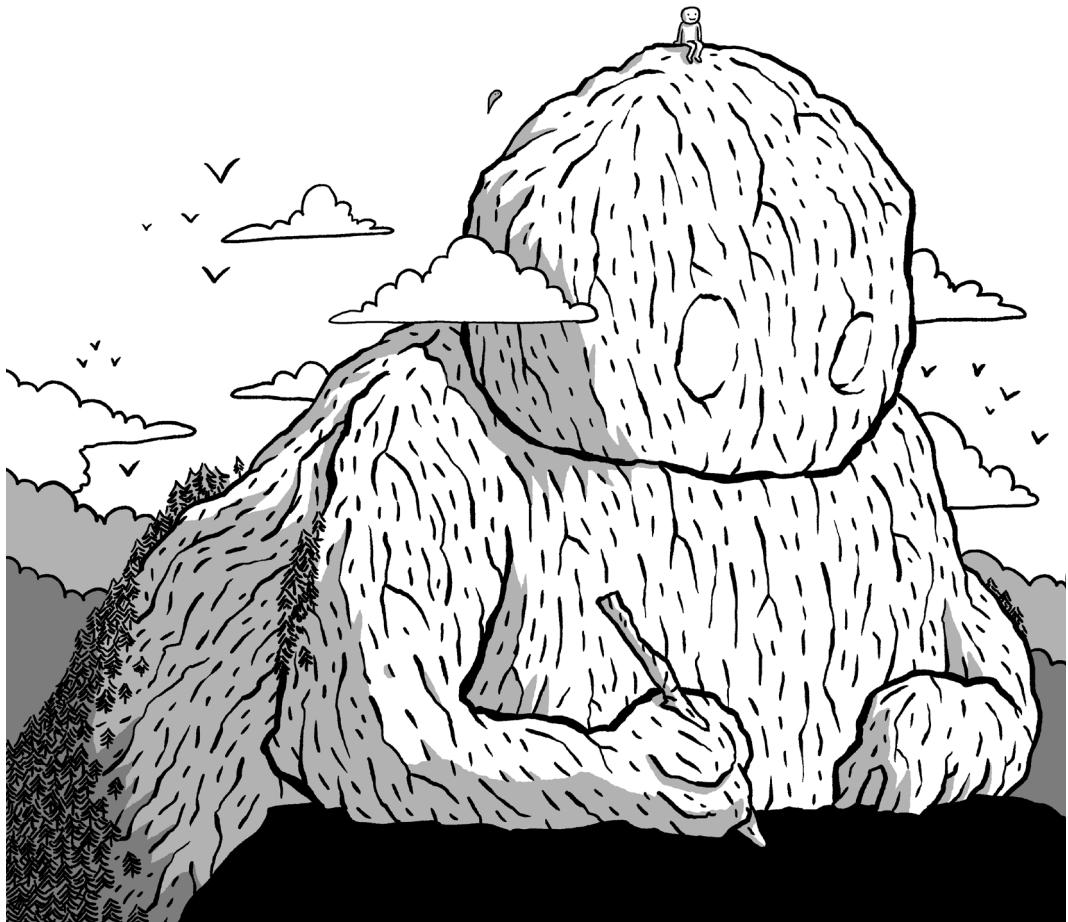
Car créer, c'est prendre un risque et échouer est douloureux (mais nécessaire pour progresser).

Mais j'ai pu constater que douter constamment de son travail faisait entièrement partie de la démarche de création.

Car être dans un état de stress et de doute n'est pas forcément que négatif : c'est en franchissant les épreuves, en résolvant les problèmes, en faisant preuve de ténacité, en dépassant la peur de l'échec, en gérant ses angoisses et en triomphant de cette lutte que l'auteur accède à un plaisir intellectuel incomparable !

Douter est une épreuve à endurer, mais c'est la condition de la satisfaction prise à créer.





Si l'incertitude, le doute, peuvent se réduire avec l'expérience, il ne disparaît jamais complètement, et d'ailleurs cela n'est souhaité par aucun des auteurs rencontrés. En effet, le processus créatif doit rester une surprise puisque c'est en cela qu'il est profondément stimulant et qu'il donne le sentiment de se réaliser à travers lui.

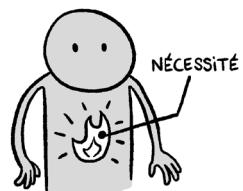
Prendre des risques, pousser l'exploration, amène à des découvertes de son travail mais aussi de soi. Hésiter pousse à s'interroger, à expérimenter, à prendre des décisions, à apprivoiser ses peurs, bref à jouer à se découvrir, en créant.

Selon Pierre-Michel Menger, le geste créateur a une double figure : celle du labeur lié à la douleur de l'engendrement, et celle du triomphe sur soi, du ressaisissement.

Comment parvient-on à combattre ou contourner le doute, afin qu'il ne stoppe pas le travail ?  
Est-ce le rôle du « talent » si souvent évoqué lorsqu'on évoque le travail artistique ?  
Apparemment non.

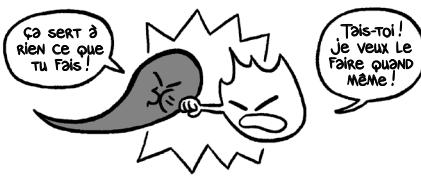
Le « talent », c'est-à-dire des fortes aptitudes techniques graphiques ou scénaristiques, n'est pas considéré comme suffisant pour réussir àachever un projet.

La plupart des auteurs m'évoquent très souvent un sentiment fort qui les accompagne pendant la réalisation de leur travail, qu'ils nomment différemment : une envie, un besoin, une motivation, une force, une certitude, une urgence intérieure, une joie intense quand tout s'assemble, une nécessité de dessiner quoi qu'il arrive, et de continuer inlassablement à chercher des solutions à leurs problèmes de création... Un sentiment qui pousse à dépasser le doute.

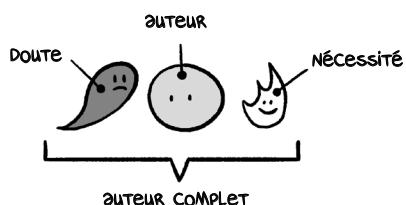


Il me semble que c'est ce sentiment, que je vais nommer « nécessité », qui est essentiel dans le processus de création.

Et c'est plutôt la gestion de l'affrontement entre le doute et la nécessité qui va expliquer les degrés de réussite ou d'échec.



La figure de l'auteur complet est intéressante à observer par sa capacité à pouvoir expérimenter le doute inhérent au processus créatif et à en triompher.



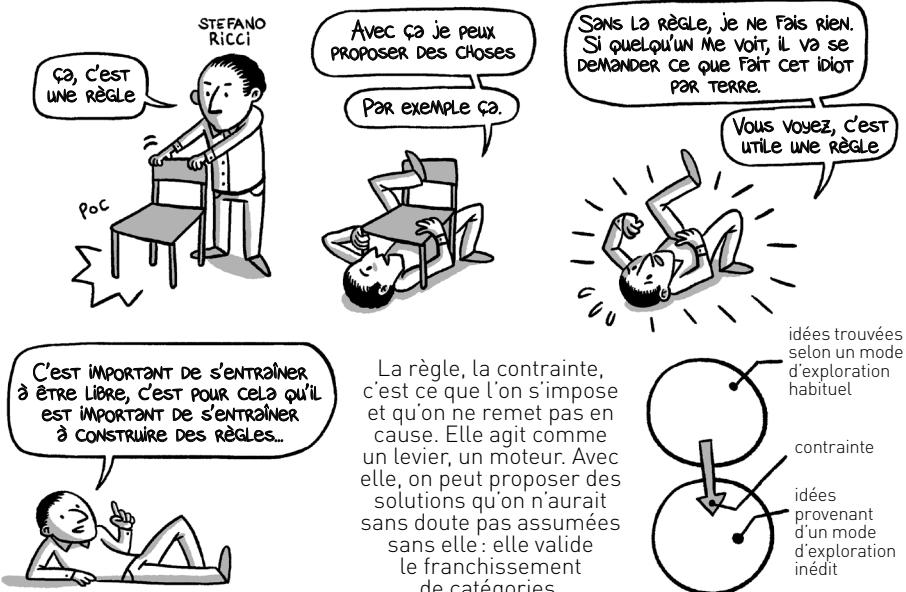
Et il me semble que cette notion de nécessité, d'envie, est absolument constitutive de la définition d'un auteur complet.

La figure de l'auteur complet est triple et en lutte permanente. De cette lutte, la création émerge.

## CHAPITRE 03 LA CONTRAINTE

Pour aider à mettre le doute de côté, les auteurs mobilisent des stratégies variées. Parmi elles, l'utilisation de la contrainte (en plus de celles que le média impose de fait) est souvent mise en avant car le fait de se poser des règles dans son travail réduit l'infini des choix possibles, parfois tétanisant.

Qu'est ce qu'une règle ? L'auteur italien Stefano Ricci nous mima sa définition :

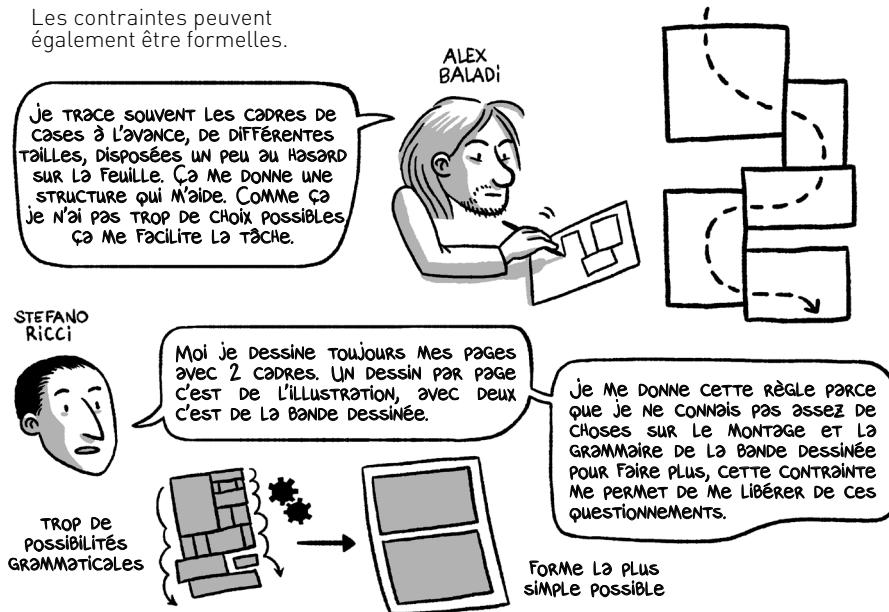


La règle, la contrainte, c'est ce que l'on s'impose et qu'on ne remet pas en cause. Elle agit comme un levier, un moteur. Avec elle, on peut proposer des solutions qu'on n'aurait sans doute pas assumées sans elle : elle valide le franchissement de catégories.

Ces contraintes peuvent prendre des formes très variables, par exemple temporelles comme l'événement des «24h de la BD» ou ses dérivés.



Les contraintes peuvent également être formelles.



Quelque soit sa forme – rythme de travail que l'on s'impose, technique spécifique –, la contrainte, la règle à laquelle on se plie volontairement, occupe une position centrale dans le processus créatif de nombreux auteurs.

Loin d'être coercitive, la contrainte est plutôt vue comme un repos.

Dans ce contexte de processus incertain, la règle apporte un certain soulagement : c'est ce que l'on s'impose et que l'on ne remet pas en cause. Elle agit comme un levier, un moteur...

Elle atténue l'incertain de la démarche créatrice, elle rassure, structure et guide.

Les livres que j'ai fait sous contrainte étaient pour moi les plus faciles, les plus reposants à faire, puisqu'il suffit de trouver un maximum de solutions à une énigme donnée.



CONTRAINTE



## CHAPITRE 04 ENTRE INTROSPECTION ET RÉSEAUX

Le quotidien d'un auteur de BD m'a souvent été décrit comme solitaire, ce travail imposant une introspection très profonde pouvant mener à un certain isolement. « On peut très bien passer des journées sans croiser quelqu'un », « on est un peu enfermé dans sa tête », « c'est un travail de taupe ».

Mais à bien y regarder, la vie d'un auteur n'est pas si coupée du monde et s'ancre plutôt dans une véritable collectivité, un « monde de l'art » tel que le décrivent le sociologue Howard Becker et la philosophe Marie-Dominique Popelard : pour eux, l'art est nécessairement le produit d'interactions sociales entre l'artiste et de nombreux collaborateurs.



Bien que l'image de l'artiste se confonde souvent avec celle d'un auteur à part entière, maître de ses choix de bout en bout, la nature collective des activités artistiques est reconnue depuis longtemps. La confrontation permanente, à tous les stades de la production, de logiques différentes est couramment évoquée par les créateurs : quand ils parlent du comportement de leurs différents collaborateurs, des références mobilisées pour asseoir une œuvre, de la façon d'arbitrer les conflits ou des contraintes matérielles qui pèsent sur eux.

3

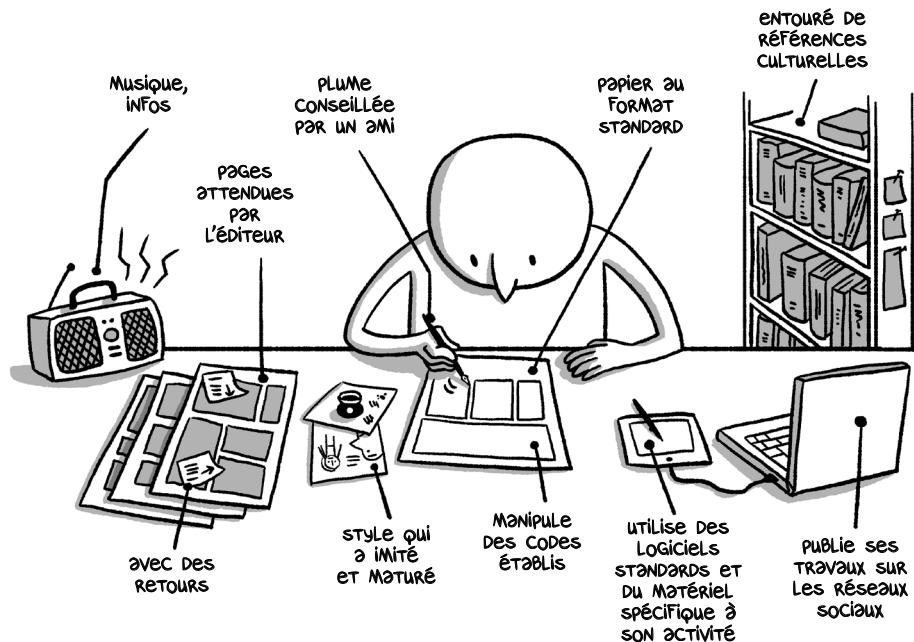
Le mythe du génie isolé ne tient pas la route très longtemps. Un homme naît pas auteur ou créateur. La sociologie voit un auteur comme le produit d'une histoire, d'une famille, d'un système éducatif, d'un contexte social. La pragmatique préfère dire qu'il participe à construire un contexte où, lentement, il arrive (ou n'arrive pas !) à s'identifier comme personne, et où les œuvres s'élaborent. Le processus est si complexe qu'on ne saurait le décrire correctement sans indiquer la part collaborative de bien des acteurs. Alors on n'isolera pas une œuvre d'art de son auteur ni de l'apprentissage dudit auteur, de son appartenance à un moment du temps et de l'espace, à une école, etc.

4

MARIE-DOMINIQUE POPELARD



La création n'est donc pas uniquement affaire d'intention individuelle, elle est ancrée dans un processus social en mutation permanente. « L'Autre » est toujours présent dans le processus de création, que ce soit par l'apport d'influences nécessaires pour construire une culture de l'image, des conseils d'autrui, d'un apprentissage de techniques, des pressions éventuelles, voire d'une implication à l'une ou l'autre des étapes de fabrication de l'œuvre.



Abordons les multiples facettes du réseau englobant l'auteur. Dans ce média de communication, de nombreux intervenants apparaissent et les plus nombreux sont ceux qui constituent la cible du travail :

## LE LECTEUR

Chez les auteurs de bande dessinée rencontrés, il me semble que la pensée d'un public, d'un lecteur est toujours présente.

La bande dessinée étant un média de communication basé sur certains codes visuels, il est important que ceux-ci soient clairs pour que la lecture se fasse telle que l'a imaginée l'auteur.

La cohérence du style des images, le sens de lecture, l'enchaînement des cases dans la page, la bonne compréhension d'une action dans une case, la justesse des dialogues et leur ordre de lecture, l'utilisation d'un vocabulaire graphique clair sont structurants pour la bonne compréhension du propos. Savoir instaurer un rythme de lecture est primordial en bande dessinée.

Se mettre à la place d'un lecteur, lorsque l'on crée, est une posture que les auteurs se rappellent très souvent entre eux. Par exemple, Stefano Ricci, nous rappelait qu'il faut jouer avec son lecteur, comme si l'on collaborait avec lui.

Lévi Strauss évoque parfaitement ce besoin d'intimité et d'ouverture qui constitue le processus créatif :

CLAUDE LEVI-STRAUSS



La création a autant besoin de moments de concentration en solitaire, que de confrontation au regard de l'autre. 5

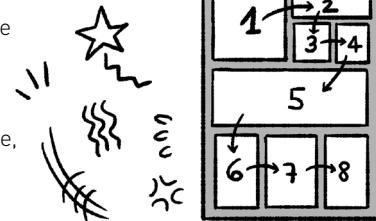
QUAND J'ÉCRIS, JE PENSE À MON LECTEUR, EN UN SENS, COMME À UN AUTRE, COMME À UN AMI POTENTIEL QUE JE NE RENCONTRERAI SANS DOUTE PAS PHYSIQUEMENT. MAIS D'UN AUTRE CÔTÉ, J'ÉCRIS AUSSI EN L'OUBLIANT. J'ÉCRIS EN M'IMMERGEANT COMPLÈTEMENT DANS LE PROJET.

C'est important d'avoir un lecteur ?

Ha oui. SINON, IL N'Y A AUCUN INTÉRÊT À DESSINER UNE BANDE DESSINÉE, SI PERSONNE NE LA LIT, NE RIGOLE, OU AUTRE.



MAXIME LEJEUNE



C'est un plaisir et une nécessité de cacher des choses dans son travail, pour donner la possibilité aux autres de les prendre. On doit savoir cacher des choses dans un dessin.

STEFANO RICCI



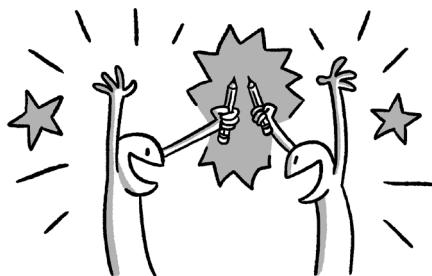
Ainsi, l'individualité nécessaire au travail créatif ne veut pas dire que l'hermétisme est de mise en création. Entre une forme d'égoïsme et une ouverture nécessaire à un lecteur, l'acte créatif est encore ambivalent. Benoît Peeter, résumera cette dualité étrange inhérente à tout processus de création :

BENOÎT PEETERS



## Les interactions fécondes

Le dynamisme et le plaisir que procure une interaction avec l'autre lors de la création est quelque chose de souvent recherché. L'interaction est alors le moteur du travail, comme un jeu.

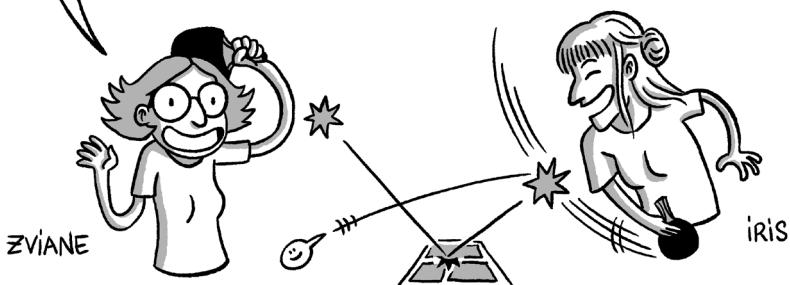


Partager un projet avec un auteur partenaire peut être souvent un excellent moyen de franchir la barrière du doute, et de se nourrir de l'énergie créée lors de l'interaction avec l'autre pour accéder à un plaisir créatif partagé.

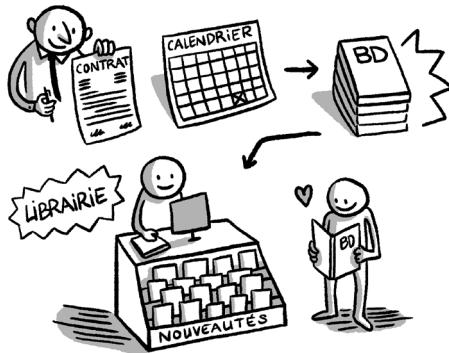
Zviane, autrice de Montréal et ancienne résidente à la MDA, m'explique le projet *L'ostie d'chat*, qu'elle avait mis en place avec son amie Iris, dont le principe était qu'elles scénarisaient et dessinaient un chapitre chacune sans savoir précisément ce qu'allait faire l'autre.

ON S'EST ARRANGÉES POUR CRÉER UN STYLE DE DESSIN QUI ÉTAIT À PEU PRÈS ENTRE NOS DEUX STYLES. PAR EXEMPLE, IRIS FAIT TOUJOURS DES BRAS EN SPAGHETTI, MAIS LÀ ON FAIT DES ARTICULATIONS. ET MOI D'HABITUDE JE FAIS TOUJOURS DES POINTS À LA PLACE DES YEUX, MAIS LÀ J'AI FAIT DE VRAIS YEUX AVEC UN CONTOUR ET UN IRIS. C'EST UNE ESPÈCE DE MI-CHEMIN... ON A AUSSI LA MÊME "TECHNIQUE": UNE LIGNE CLAIRE AVEC DES APPLATS BEIGE-ORANGE, CE QUI FAIT UNE SORTE D'UNIFORMITÉ. MAIS IRIS ET MOI ON NE RAconte PAS DU TOUT LES CHOSES DE LA MÊME MANIÈRE. QUE CE SOIT AVEC LE DÉCOUPAGE, AVEC LES SUJETS OU AVEC N'IMPORTE QUOI, TU PEUX VOIR QUE C'EST VRAIMENT L'UNE OU L'AUTRE. ON S'APPORTe BEAUCOUP, C'EST ÇA QUI EST FUN. JE VAIS CHERCHER DES CHOSES CHEZ ELLE, ET ELLE VA CHERCHER DES CHOSES CHEZ MOI.

iris c'est mon principal public, et moi je suis le principal public d'Iris. donc oui, dans le fond on le fait pour les lecteurs, mais c'est surtout pour nous deux. avec certaines scènes, c'était vraiment du ping-pong, je n'avais aucune idée de ce qu'Iris allait faire et pareil pour elle! c'était comme si on s'envoyait des balles! parfois, on ne s'était pas concertées, et c'était de l'improvisation pure. sinon, on sait à peu près la direction. mais on rajoute des blagues que l'autre ne sait pas, ou des manières de raconter super drôles, et que l'autre découvre après! c'est génial de travailler à deux aussi, parce que ça te motive vraiment.



## L'éditeur et la construction de l'auteur



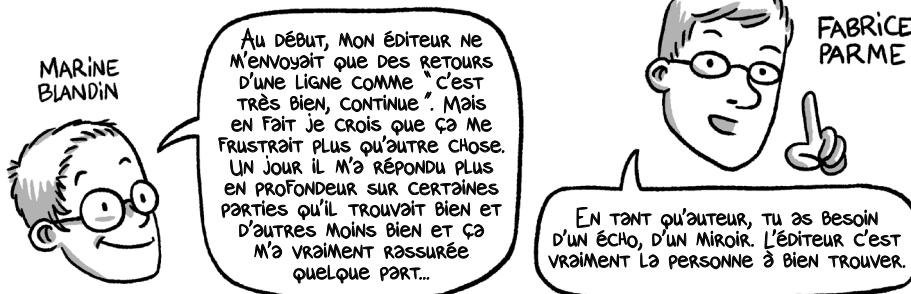
L'éditeur joue un grand rôle dans le processus de création en bande dessinée puisqu'il valide le projet, accorde sa confiance à l'auteur, le rémunère, lui fixe une «dead line», et fait accéder l'œuvre au public par son accès au réseau de distribution classique (distributeur, librairies).

Sa place de choix dans le réseau culturel permet de faire accéder à un pan important des organisations autour de la bande dessinée : pour accéder aux bourses de création il faut systématiquement pouvoir justifier d'au moins un album à compte d'éditeur à tirage conséquent. Les invitations en festival ou librairies sont également très dépendantes de cet accès au réseau. Il semble qu'aux yeux de la société et du système culturel en place, sans éditeur, pas de statut d'auteur (l'inverse est également valable).

( Précision : aujourd'hui l'éditeur n'a plus rien d'*obligatoire* pour assurer la professionnalisation d'un auteur, comme l'atteste la haute qualité de l'autopublication et les contrats de plus en plus précaires proposés en éditions classiques... )



Mais au delà de cet aspect de réseau, Le dialogue avec son éditeur est très important pour les auteurs que j'ai suivis.



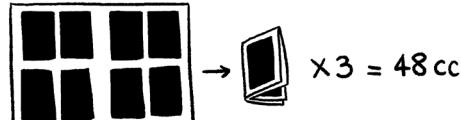
Dans le circuit d'édition d'un livre, le processus de création devient presque partagé : l'éditeur devient un témoin privilégié de l'œuvre en train de se créer et a un rôle d'accompagnateur. Sa place est importante et l'auteur attend de lui qu'il participe activement au dialogue créatif.

# LES NORMES DE L'OBJET LIVRE

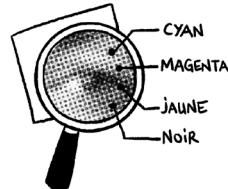
Enfin, observons comment les conventions industrielles et culturelles exercent des contraintes sur l'acte créatif en bande dessinée.

Pour la plupart des auteurs, dessiner sur des feuilles A4 ou A3, scanner ses planches en 600 ou 1200 dpi de définition, mettre ses couleurs sur Photoshop sur un calque séparé, prévoir son projet en un nombre de planches divisibles par seize, est quelque chose qui va de soi. Le jargon dérivé des techniques d'imprimerie et des logiciels d'image est partagé et est utilisé de façon courante entre les interlocuteurs rencontrés. Cela révèle que l'auteur a très tôt pris en compte un système de conventions établies dans son processus de travail.

UN LIVRE EST CONSTITUÉ DE CAHIERS DE 16 PAGES PLIÉES



L'IMPRESSION OFFSET  
EST UN MÉLANGE DE  
POINTS DE 4 COULEURS



LA DÉFINITION DÉPEND DU  
NOMBRE DE "DOT PER INCH"

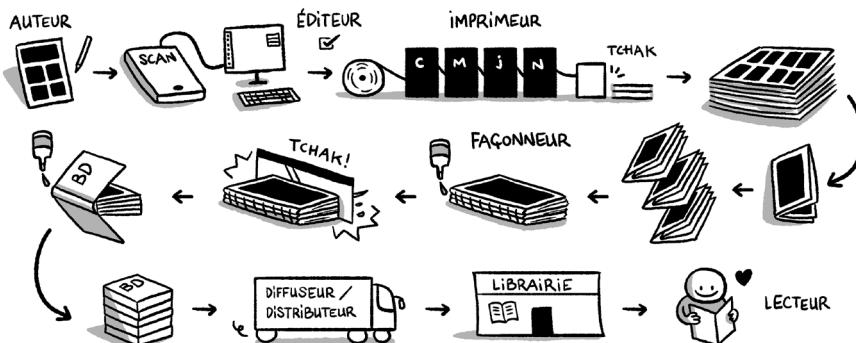


HOWARD BECKER



Les liens de l'artiste avec la chaîne de coopération dont il dépend pèsent d'un grand poids sur le genre d'œuvre qu'il peut effectivement produire. (...) Chaque fois qu'un artiste dépend d'autres personnes pour quelque chose d'indispensable, il doit soit accepter les contraintes imposées par ces personnes, soit prodiguer son temps et son énergie pour obtenir cette chose par d'autres moyens. (...) De plus, même quand on veut se dégager de ces conventions, il est de toute façon préférable d'employer un langage conventionnel pour expliquer ce que l'on veut faire, car c'est celui que tout le monde connaît.

Car imprimer un album de bande dessinée suit un processus mécanique parfaitement défini. Les maquettes des ouvrages sont basées sur des modèles qui ne diffèrent que légèrement selon les maisons d'éditions : l'impression en quadrichromie impose un traitement des fichiers informatiques précis au préalable, le façonnage des cahiers implique d'avoir systématiquement un nombre de pages multiple de seize, et la chaîne d'impression est très normée. Les éditeurs font ensuite appel à des représentants qui vont travailler avec les librairies pour mettre en avant les publications de leur catalogue. Certains types de livres seront plus ou moins mis en avant, selon leur « genre » et les moyens ou les efforts de l'éditeur. Proposer des projets atypiques est toujours possible, mais cela dépendra de la connaissance que l'auteur a de ses possibilités techniques, de ses choix artistiques pour son ouvrage, et de sa volonté à négocier face à une industrie et un circuit aguerri.



## « Le Monde de l'art » d'Angoulême

Si les auteurs évoquent la solitude comme inhérente à la pratique de la bande dessinée, il est intéressant de constater qu'à Angoulême l'isolement que peut ressentir un auteur est très atténué: il est loin d'être le seul à avoir un travail atypique, où horaires et rémunérations sont flottants, et peut discuter de sa pratique avec de nombreux autres créateurs. Cette ville a une configuration particulière: espace restreint, dense, et composé de beaucoup d'institutions liées à l'image peuplées de personnes travaillant ou étudiant dans le domaine de l'image. Le réseau des dessinateurs, des étudiants, des collectifs installés, est très dense. Les collectifs et membres d'atelier se connaissent quasiment tous, et les nouvelles passent très vite via les réseaux sociaux ou le bouche à oreille. La facilité de rencontre, le grand nombre d'auteurs installés à Angoulême, les nombreuses institutions artistiques qui jouent le rôle de carrefour, la présence du festival chaque année, enrichissent considérablement la créativité par l'apport de discussions, d'influences, de conseils ou d'aides matérielles.



Angoulême apparaît comme un lieu où il est possible et même très valorisé de faire de la bande dessinée de recherche et d'expérimentation, sans devoir se plier à une forte pression sociale ou économique, du fait des loyers modestes. On peut donc penser Angoulême comme un lieu contenant un voire des mondes de l'art, qui peut apporter d'emblée plusieurs paramètres inédits et vitaux dans le processus de création d'un auteur. De plus, ce lieu attire par la présence de sa vie culturelle mais réussit également à « capturer » les auteurs qui y passent :

SÉBASTIEN CHRISOSTOME

C'EST UN CHIFFRE QU'ON ENTEND SOUVENT, IL Y AURAIT ENVIRON 300 PERSONNES QUI ONT UNE ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE ARTISTIQUE, EN RAPPORT À LA BANDE DESSINÉE. QUI SONT AUTEURS ET QUI EN VIVENT. ILS SONT RESTÉS EN CHARENTE MÊME S'ils N'en SONT PAS ORIGINAUX À LA BASE. Ce QUI VEUT DIRE QU'ANGOULEMÉ A DE L'IMPORTANCE POUR EUX, ILS Y ONT LEURS AMIS... C'est souvent ça en fait, ce qui MAINTIENT LES GENS ici, LES AUTEURS DE BD, ET BIEN CE SONT LES AUTEURS DE BD. C'est ce QU'ON vient chercher ici. Parce que LA PRATIQUE ARTISTIQUE ENGENDRE UNE FORME D'ÉGOSME... On le voit, on est avec des auteurs de BD, on parle ART, CINÉMA, MUSIQUE. On parle CRÉATION quoi!

## Les ateliers

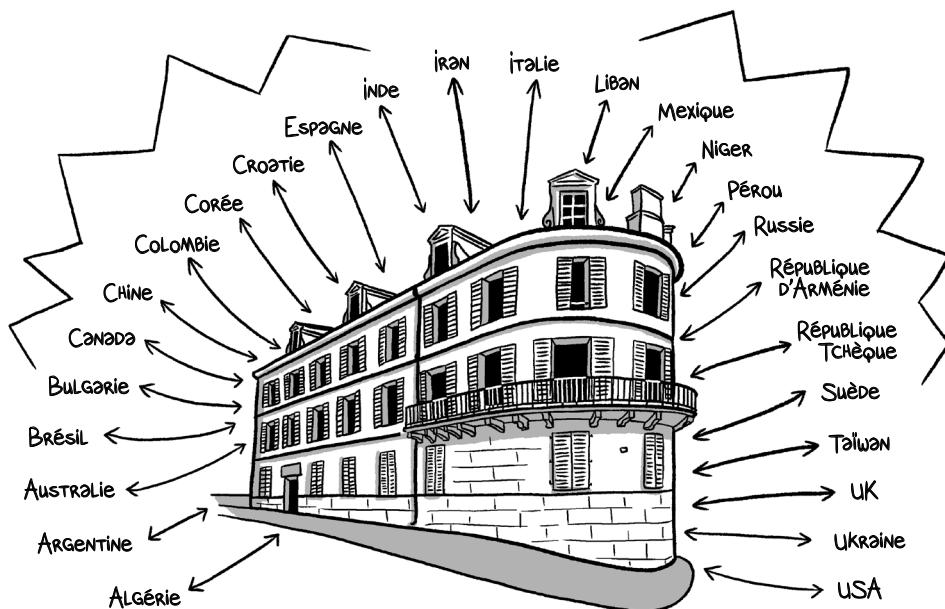
À Angoulême, il existe plusieurs ateliers de bande dessinée, Le Marquis, Le Gratin, Café Creed, et d'autres qui s'organisent chaque année. Les ateliers collectifs sont un espace de communication privilégié, un mode d'apprentissage, et une façon de cultiver son réseau professionnel. L'atelier collectif permet de pallier la solitude, d'avoir une saine coupure entre sa vie et son activité artistique et d'entretenir des interactions enrichissantes avec les autres membres. Partager un espace de travail avec d'autres auteurs permet de multiplier ses contacts, ce qui peut donner lieu à une émulation, un renouvellement dans son travail, un apport de connaissances nouvelles, un «plan» pour une commande rémunératrice (utile dans cette économie où les auteurs gagnent très peu d'argent et de façon très irrégulière), etc. Tout cela alimente le processus de création de manière plus ou moins directe.



Beaucoup d'auteurs cherchent à travailler en atelier.  
Cela apporte une motivation supplémentaire pour pratiquer la bande dessinée.

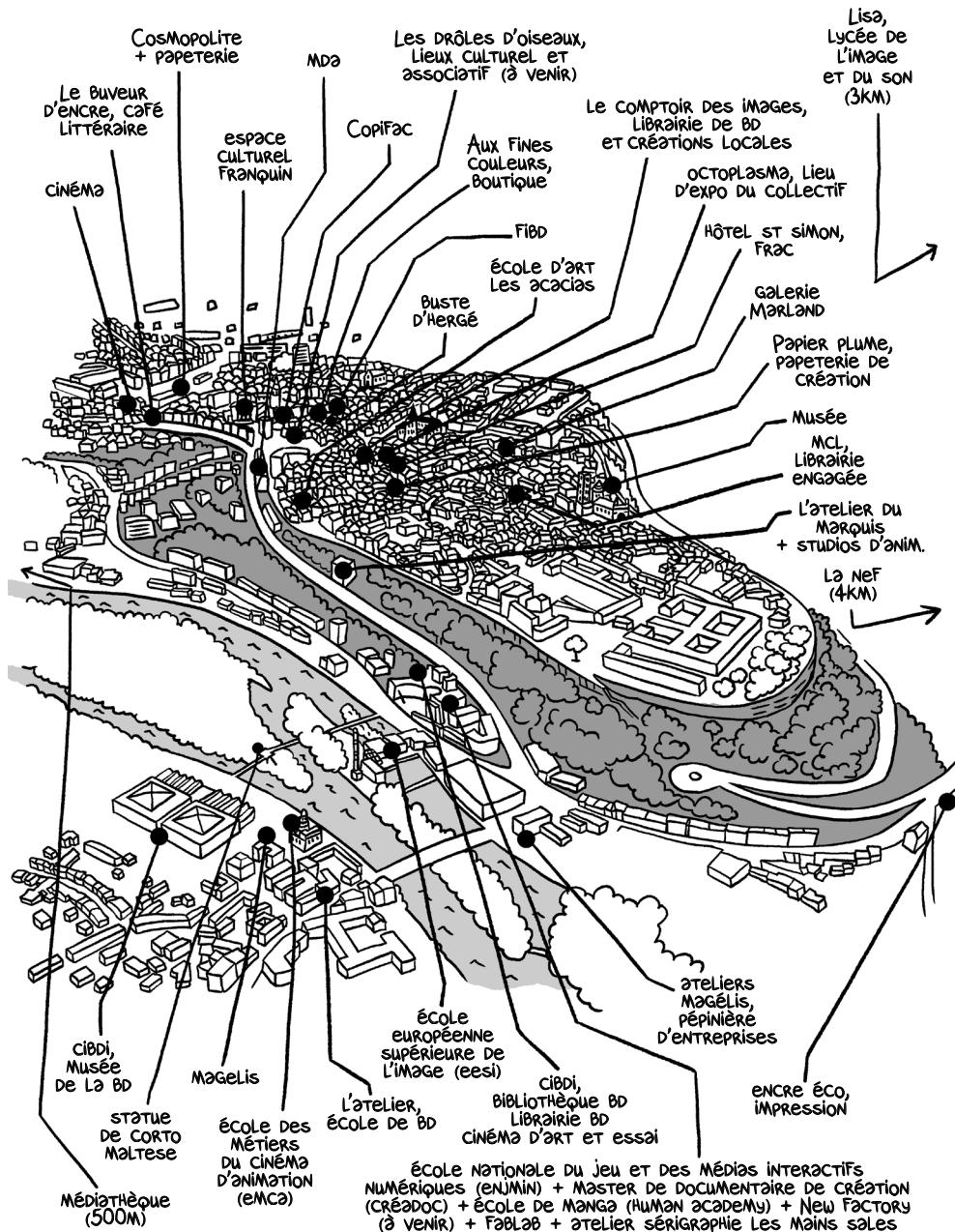


La Maison Des Auteurs (MDA) est notable car c'est le seul atelier dédié aux arts narratifs appuyé par l'Etat, à durée limitée et où un jury décide de l'entrée des prétendants. De plus, c'est le moins onéreux (150€/an), et il propose aux auteurs une visibilité, un certain nombre de services très utiles et une offre de matériel très complète. Comme la MDA a une ouverture internationale, l'émulation et la diversité sont très présentes. Et des auteurs des quatre coins du monde y séjournent pour quelques mois, ou finissent même parfois par s'installer durablement à Angoulême. Tous ces auteurs et autrices apportent des influences et en emportent, créent des liens interpersonnels qui seront réactivés lors d'autres projets professionnels, et font d'Angoulême un carrefour de création et de rencontres artistiques.



# CARTE D'ANGOULÊME

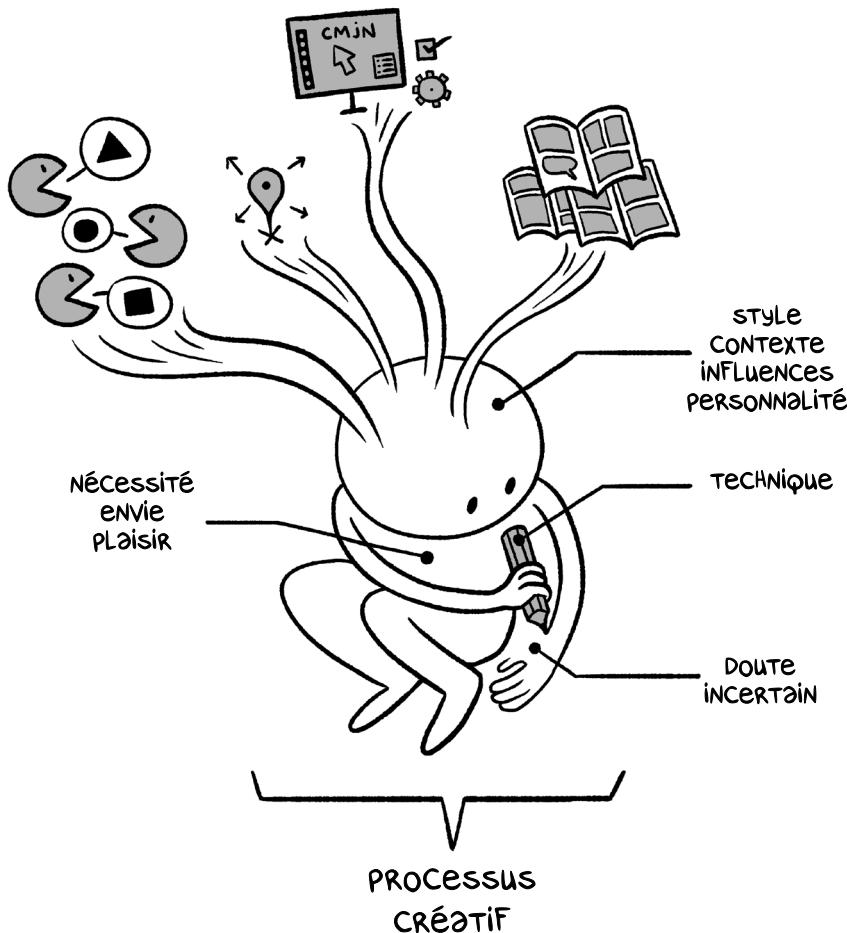
Les endroits culturels ou créatifs dans cette petite ville sont très nombreux. Présentation avec cette carte qui, tout en se mettant à la place d'un dessinateur afin de cibler ses centres d'intérêts, s'efforce d'être exhaustive à date de création (été 2017). Angoulême compte également 24 murs peints et une petite trentaine de studios d'animation.



## Conclusion

Finalement, qu'est-ce que créer ? C'est à la fois une démarche technique et mentale, en processus de recherche permanent, qui partirait d'un besoin souverain de faire, d'une nécessité, et qui doit constamment résoudre des problèmes et dépasser le doute. Le risque est grand dans cette pratique : économie très fragile, malaises à traverser, travail à fournir très conséquent... Mais l'intensité émotionnelle, le plaisir que suscitent la réussite de la matérialisation de la démarche, du triomphe sur soi, sont à la hauteur des efforts mis en œuvre.

C'est un processus très paradoxal qui se dessine : la création s'effectue à la fois de façon très intime, telle une découverte personnelle, mais elle est également totalement incorporée dans un «monde de l'art» par de multiples aspects, qu'ils soient techniques ou relevant de la sphère sociale.



## Notes

- 1** BARTHELME, Donald, 1997, *Not-knowing: The Essays and Interviews of Donald Barthelme*, New York, Random House, p.11.
- 2** MENGER, Pierre-Michel, 2009, *Le travail créateur, s'accomplir dans l'incertain*, Paris, Hautes études, Gallimard/Seuil, pp.8-9.
- 3** BECKER, Howard, 1988, Les mondes de l'art, Paris, Flammarion, p. 133.
- 4** POPELARD, Marie-Dominique, 2002, *Ce que fait l'art*, Paris, PUF, pp. 102-103.
- 5** LÉVI-STRAUSS, Claude, 1975, La voie des masques, Genève, Skira.
- 6** BECKER, Howard, 1988, Les mondes de l'art, Paris, Flammarion, p. 50, 53, 79.

## Bibliographie non exhaustive

- BALADI, Alex, 2009, *Encore un effort*, Paris, L'Association.
- BECKER, Howard, 2000, *Propos sur l'art*, Paris, L'Harmattan.
- BECKER, Howard, 2009, *Comment parler de la société*, Paris, La Découverte.
- BENGHOZI, Pierre-Jean, 1990, «Becker Howard S., Les monde de l'art», In *Revue française de sociologie*, 31-1, pp. 133-139.
- BIG BEN et JENNEQUIN, Jean-Paul, 2008, *Comix Club, Revue critique de bande dessinée*, n°8, Nice, Éditions Groinge.
- BUSCATTO , Marie, 2008, «L'art et la manière: ethnographies du travail artistique», in *Ethnologie française* (Vol. 38/1), pp.5-13.
- DAYES, Hugues, 2002, *La nouvelle Bande Dessinée. Entretiens avec Hugues Dayez*, Bruxelles, Niffles.
- FAULKNER, Robert R. et BECKER Howard S., 2008 «Studying Something You Are Part Of: The View From the Bandstand», in *Ethnologie française*, (Vol. 38/1), pp. 15-21.
- FLECNIAKOSKA, Jean-Louis, 2005, «L'image dans le secret de l'atelier», in *Revue Des Sciences Sociales* (n°34), pp. 14-17.
- GARCIA, Sergio, 2004, *L'aventure d'une BD*, Paris, Delcourt.
- MENGER, Pierre-Michel, 2005, *Profession artiste*, Paris, Textuel.
- MENGER, Pierre-Michel, 2002, *Portrait de l'artiste en travailleur*, Paris, Seuil/La république des Idées.
- PEETERS, Benoît, 2009, *Écrire l'image, un itinéraire*. Essai, Paris, Les Impressions Nouvelles.
- SOURIAU, Étienne, 1956, «Du mode de l'existence de l'oeuvre à faire», in *Bulletin de la société française de philosophie*, pp. 4-24.
- TRONDHEIM, Lewis, 2005, *Désœuvré*, Paris, L'Association.