

Université de Poitiers
École Européenne Supérieure de l'Image

Structures narratives limites en bande dessinée

mémoire présentée en vue de l'obtention
du master 1 en bande dessinée
par

Álvaro Nofuentes

sous la direction de

Thierry Groensteen
et Lambert Barthélémy

Structures narratives limites en bande dessinée

Université de Poitiers
École Européenne Supérieure de l'Image

Sommaire :

Introduction

1.- La mise en page productrice

- 1.1 La définition de Benoît Peeters
- 1.2 Fred, le cas paradigmatique
- 1.3 Shintaro Kago, vers une nouvelle syntaxe

2.- Bande dessinée non-séquentielle

- 2.1 Dispositifs narratifs et infra-narratifs
 - 2.1.1 Les transitions entre les vignettes
 - 2.1.2 Les fonctions infra-narratives
- 2.2 Pour une construction non-séquentielle de la bande dessinée
- 2.3 *Here*, un lieu nécessaire pour la bande dessinée

3.- La bande dessinée abstraite

- 3.1.1 L'anthologie d'Andrei Molotiu
- 3.1.2 La bande dessinée sans bande dessinée
- 3.2 Comment lire l'abstraction ?
 - 3.2.1 Une approche différente de cette anthologie
 - 3.2.2 Re-apprendre à lire la bande dessinée

Conclusion

Introduction

Les bandes dessinées qui échappent dans leurs structures aux idées reçues qu'on a de ce médium sont plus abondantes qu'on ne le pense. Ainsi, nombreux sont les artistes expérimentaux qui ont peuplé l'histoire récente du neuvième art de planches de lecture non-linéaire, de bandes dessinées non-séquentielles ou encore de *comics* abstraits.

Actuellement, le contexte de la bande dessinée occidentale est conditionné par la définition de l'art séquentiel, proposé par l'américain Will Eisner et reprise et étendue plus tard par Scott McCloud¹. Ainsi, selon Eisner et McCloud, la bande dessinée se constituerait à partir de séquences d'images fixes juxtaposés voulant construire une séquence. Même si nous reconnaissons l'importance capitale des recherches menées par ces auteurs, à la fois rigoureuses et faciles d'accès (les deux sont d'ailleurs excellents artistes eux-mêmes), nous pensons que cette définition est trop restrictive et tend à limiter les capacités expressives et narratives du neuvième art.

Une séquence en bande dessinée serait pour nous la concaténation d'images fixes cherchant à établir un discours à partir des relations de ressemblance et différence et avec une continuité temporelle, ayant comme finalité la construction d'un récit. Mais, comme nous allons le démontrer, la séquence n'est pas le seul chemin pour construire un récit en bande dessinée. Une fois évacuée la continuité temporelle, des relations d'un autre ordre (opposition, rime, métaphore...) peuvent s'établir entre les images juxtaposées qui occupent l'espace de la planche. Nous allons présenter dans ce travail une série de bandes dessinées n'étant pas limitées par le principe de la séquentialité et les recours narratifs héritiers du langage cinématographique.

Nous proposons ici un parcours progressif vers un éloignement des concepts communément considérés comme définissant la BD. Les travaux des dessinateurs que

1 Voir Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, édition amplifiée de 1990, et Scott McCloud, *Understanding Comics, the invisible art*, Massachusetts, Tundra Publishing, 1993.

nous allons analyser visent à élargir le champ d'activité de cet art, en cherchant toujours des chemins non explorés précédemment par d'autres artistes. Ce type de démarches, nous allons le voir, impliquent souvent un effort remarquable de la part du lecteur qui doit alors (re)construire le lien entre les différentes images juxtaposées, ce qui les éloigne automatiquement – avec peut être l'exception du travail de Fred dans *Philémon* – des circuits les plus commerciaux de l'industrie de la bande dessinée.

Tout d'abord nous partirons de la définition de *mise en page productrice* proposée par Benoît Peeters dans son livre *Case, planche, récit*², afin d'analyser les possibles contradictions de sa typologie. Ensuite nous allons voir comment ce principe « *producteur* » s'applique dans des bandes dessinées spécifiques, d'abord dans la figure de Fred, auteur expérimental mais qui garde toujours la primauté du récit, et plus tard avec Shintaro Kago, *mangaka* d'avant-garde pour lequel le récit n'est qu'un prétexte pour pouvoir déclencher des exercices de style appliqués à la structure du *multicadre*³, sans se soucier de perdre en clarté dans la construction du scénario.

Dans un deuxième temps nous parlerons des différents types d'hiatus pouvant s'établir entre deux cases, partant des modèles proposés par Pierre Fresnault-Deruelle et Scott McCloud, pour ensuite démontrer que des liens d'un autre ordre entre deux vignettes s'établissent parfois au sein des planches de certaines bandes dessinées. Ainsi, à partir des « *fonctions infra-narratives* » proposés par Thierry Groensteen et des figures déterminées de la rhétorique visuelle, nous proposerons un parcours de bandes dessinées non-séquentielles via des auteurs comme Rodolphe Töpffer, Martin Cendreda ou François Ayroles. Ce chapitre finira par une analyse de la bande dessinée *Here*, de Richard McGuire, publiée en 1989 dans la revue *RAW* et qui représente un point culminant de l'histoire du médium.

Dans une troisième partie, nous parlerons des comics abstraits, centrant notre analyse notamment sur l'anthologie *Abstract Comics*, parue sous la coordination d'Andrei Molotiu en 2009. Notre intention est de démontrer qu'une bande dessinée non ancrée dans le récit et la représentation figurative est possible. Dans la deuxième partie du chapitre nous verrons l'interprétation originale en clef musicale que fait le théoricien

2 Benoît Peeters, *Case, planche, récit, :lire la bande dessinée*, Paris, Casterman, nous travaillons sur l'édition révisée datant de 1998.

3 Terme proposé par Henri Van Lier et qui se réfère au dispositif propre à une planche de bande dessinée une fois celle-ci a été vidée de son contenu. Vu dans Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.

Charles Hatfield de cette anthologie. Finalement, nous parlerons de la difficulté d'intégrer certains travaux parus dans la compilation menée par Molotiu comme des bandes dessinées, même en utilisant la définition la plus étendue du terme. De cette façon nous verrons comment une série de dessins non articulés dans un dispositif ne peuvent pas se constituer comme une bande dessinée.

Nous visions à souligner dans ce travail que la richesse du langage de la bande dessinée permet d'aller au-delà de la séquentialité pour trouver d'autres façons de transmettre un signifié à partir de la concaténation d'images fixes. Ainsi, soit à partir du principe *producteur*, de la relation non-séquentielle entre des images juxtaposées ou de l'abstraction graphique et narrative, nous pourrions dire que le neuvième art est toujours à la recherche de nouvelles formes lui permettant de construire son discours.

1. La mise en page productrice

1.1 La définition de Benoît Peeters.

Dans l'article « Les aventures de la page », paru dans le numéro 1 de la revue *Conséquences* (Paris 1983) et huit ans plus tard dans le livre *Case, planche, récit*, le théoricien et scénariste de bande dessinée Benoît Peeters nous donne une typologie de mise en page qui englobe quatre conceptions différentes qui, à priori, devraient servir à réunir toutes les variantes possibles du dispositif de la bande dessinée. A savoir : en premier lieu la *mise en page conventionnelle*, où les vignettes sont « *d'un format strictement constant* » (le traitement péjoratif que Peeters donne à cette conception a provoqué les reproches de certains auteurs comme Harry Morgan ou Thierry Groensteen, qui propose le terme de « *mise en page régulière* »). En second lieu la *mise en page décorative*, dans laquelle « *l'organisation esthétique prime toute autre considération* ». En troisième lieu, la *mise en page rhétorique*, où « *la dimension de la case se plie à l'action qui est décrite* ». Selon Peeters, cette conception serait la plus appropriée pour les auteurs qui veulent enrichir le récit à partir du langage propre à la BD. Et pour finir, la *mise en page productrice*, dans laquelle la composition de la planche détermine la construction du récit.

Notre intention dans ce premier point sera de mettre en exergue l'ambiguïté de la définition de *mise en page productrice* proposée par l'auteur de *Planche, case, récit*. Elle serait, selon Peeters, celle où « *C'est l'organisation de la planche qui semble dicter le récit. Une disposition particulière engendre un morceau de narration. [...] Il arrive qu'une mise en page caractéristique suscite un fragment de récit qui n'est donc que sa conséquence.* »⁴. On trouve d'emblée deux contradictions dans cette définition ; d'abord, la mise en page, ne dicte-t-elle pas toujours l'ordre de lecture du récit, même dans le cas des planches les plus régulières ? On pourrait nous opposer que la mise en

4 *Planche, case, récit : lire la bande dessinée*, op. cit., p 53.

page conditionne spécialement le récit là où la disposition des cases nous dirige vers une lecture non orthodoxe de la planche. Mais ici intervient notre deuxième objection à la définition de Peeters : dans la plupart des exemples que l'auteur propose il ne s'agit que de mises en pages *discrètes* (comme dans le cas de la planche de *Philémon, Simbabbad de Batbad*) ou *conventionnelles* (Régis Franc), qui n'altèrent en rien l'ordre de lecture du récit. Certes, ces exemples bouleversent la lecture linéaire de la planche de bande dessinée, mais on ne devrait pas réduire à une affaire de mise en page une question qui est en réalité celle de la dialectique entre les différents éléments de la planche, dans laquelle le découpage, la disposition spatiale des bulles et le jeu de plans et de cadrages ont également autant d'importance. De cette façon, on voit qu'une grille *régulière* peut devenir *ostentatoire* si la disposition de son contenu le veut ainsi dans le tout organique qu'est la planche.

Benoît Peeters même semble être conscient de l'esprit contradictoire de sa typologie quand il affirme que : « *Si la présence d'une mise en page conventionnelle devient trop forte, elle devient productrice* ». La *production* naîtrait, dans ces cas, d'une tension « *exacerbée* » entre mise en page et découpage. Mais il y a une autre question : puisque la plupart des mises en page *productrices* sont développées par des auteurs complets, comment peut-on savoir si celle-ci a « engendré » un morceau déterminé du récit ou si c'est le scénario qui a déclenché la possibilité d'une composition innovatrice ? Comme Thierry Groensteen l'a remarqué, il est impossible de le savoir sans avoir accès au témoignage direct de l'artiste en question. Notre expérience en tant que dessinateur nous dit que ces situations se donnent d'une façon plus ou moins organique, au point où l'on ne saurait dire si une composition déterminée existait de façon préalable au récit.

Nous envisageons une définition plus simple mais plus transparente de ce phénomène et proposons de parler plutôt de *composition productrice*, qui serait celle où la combinaison de la totalité des éléments (de la forme du *multicadre* à la disposition des bulles) qui forment le dispositif de la planche (éventuellement la double page ou l'ensemble de l'album), provoquent une rupture de la linéarité séquentielle orthodoxe (de gauche à droite et de haut en bas en occident). Pour nous il s'agit moins d'une typologie⁵ orientée vers un classement de certains projets narratifs que de la volonté

5 À cet égard nous trouvons plus efficaces les catégories que Thierry Groensteen propose. L'auteur arrive à différencier quatre types de mise en page à partir de la combinaison des variables suivantes : *régularité/irrégularité* et *discrétion/ostentation*. Ainsi une mise en

de croissance et enrichissement propre à tout langage. Chris Ware serait, par exemple, un cas paradigmatique de « producteur » en BD, car il ne se limite pas à produire des récits, mais aussi des nouvelles voies pour raconter des choses qui étaient inaccessibles à notre domaine de recherche avant lui. Nous ne parlons pas ici de la découverte d'un nouveau « genre », mais plutôt de la capacité de Ware à traduire des émotions profondes en langage séquentiel.

Cette conception soulignerait la problématique de la participation du lecteur de bande dessinée, là où l'*énonçable* devient énoncé. Même si pour nous la bande dessinée n'est pas un langage dans le sens propre aux sémioticiens⁶, elle doit être *lue* et en quelque sorte *décodée* ; si on introduit des nouveaux « mots » dans le vocabulaire de la BD on risque de ne pas être compris. De cette façon, plus on s'éloigne d'un modèle *rhétorique* du récit en images, plus on prend le risque de ne pas être accepté par le public majoritaire. Ainsi, peu nombreux sont les auteurs grand public qui ont réussi à proposer des lectures *productrices* du dispositif (certains dessinateurs, ayant peur que leur planche soit illisible, ont décidé d'ajouter des flèches afin d'aider le parcours du lecteur, démarche qui ne sert qu'à souligner le fait que le dispositif de lecture mis en place est manifestement raté). Les expérimentations destinées à bouleverser le système de lecture ont surtout été faites aux marges de la BD commerciale, même si ce type d'exercices a ensuite été normalisé, et utilisé dans des productions grand public⁷. Si un nouveau mot devient d'usage courant tard où tôt finira par trouver sa place dans le dictionnaire...

Dans les points suivants on analysera le travail de deux dessinateurs dont les *compositions productrices* sont précieuses. D'abord Fred, rare auteur capable de réaliser des expérimentations narratives insolites au sein d'albums à vocation populaire⁸, ayant choisi cependant de se plier à la construction du récit. D'un autre côté

page peut être: régulière et discrète, régulière et ostentatoire, irrégulière et discrète et irrégulière et ostentatoire. Voir *Système de la bande dessinée*, op. cit., p.114-115.

6 Pour Harry Morgan il n'y aurait pas lieu à une sémiotique de la bande dessinée, essentiellement car l'image dessinée n'est pas un système arbitraire de signes, mais une représentation analogique. Comme conséquence il n'y aurait lieu non plus à une double articulation. Voir *Les Principes des littératures dessinées*, livre trois, Angoulême, Éditions de l'an 2, 2003.

7 À ce sujet on recommande la lecture de l'excellente anthologie de Dan Nadel *Art out of time, unknown comics visionaires, 1900-1969*, New York, Abrams-PictureBox Inc, 2006.

8 On part ici de la définition d'art populaire employée par Harry Morgan, et qui résulte volontairement restrictive : « médium (qui) s'adresse à une large cible ou est connue d'un large public. ». *Principes des littératures dessinées*, op. cit., p 200.

Shintaro Kago, *mangaka* de dernière génération issu des publications hebdomadaires spécialisées dans la pornographie et l'extrême violence⁹. Pour cet auteur le récit séquentiel n'est qu'un prétexte pour mener ses exercices de décomposition du dispositif de la BD, arrivant parfois à une abstraction narrative complète.

9 *Cotton Comic*, *Comic Flamingo* ou *Manga Erotics* entre d'autres.

1.2. Fred, le cas paradigmatique

Parmi les auteurs chers aux analyses des théoriciens, Fred serait, à côté de Martin Vaughn-James¹⁰, le créateur le plus cité dans les volumes consacrés à la théorie de la bande dessinée. Apparemment le travail de ce dessinateur semble propice aux analyses et aux théories les plus diverses, dès la narratologie à la sémiotique.

Mais, pourquoi cette attention privilégiée de la part de la critique ? D'autres dessinateurs¹¹ ont fait des recherches formelles plus « radicales » et peut être plus enclines à avoir l'attention des théoriciens. Or Fred est l'un des rares à rassembler expérimentation formelle et succès de ventes, tout en gardant toujours le lieu privilégié de la narration. Et cette virtuosité de funambule nous indique aussi les priorités des théoriciens de la BD, la plupart d'entre eux considérant le neuvième art comme éminemment narratif et subordonné au récit. Pour nous, le génie de cet artiste vient en partie du fait que tous les exercices de renouvellement du médium qu'il propose sont présentés comme un jeu, une espèce de clin d'œil au lecteur qui l'apparente à *Rayuela*, de l'écrivain argentin Julio Cortázar. Tout semble facile et naturel dans les pages de son chef d'œuvre *Philémon*, tandis que chez d'autres dessinateurs l'expérimentation s'accompagne souvent d'une patine d'érudition, associée parfois aux « grands thèmes ». L'expérimentation doit rester toujours quelque chose de sérieux, et ne pas être manipulée de façon ludique...

Une fois que nous connaissons un peu mieux les motivations de Fred¹², nous sommes tentés de dire que l'hédonisme – l'évasion, peut être – est le moteur créatif dans la

10 Auteur entre d'autres titres du « roman visuel » *La Cage* (1975). Nous travaillons sur l'édition de *Les impressions nouvelles*, Paris-Bruxelles, 2006. Ce livre propose une narration non séquentielle manquant de personnages, *multicadre* et bulles.

11 Voir les *Breakdowns* d'Art Spiegelman ou les *Fallos de Raccord* de Marcos Prior entre d'autres.

12 Nous avons eu l'opportunité d'assister à son excellente conférence dans les *Rencontres internationales* du Festival de la Bande Dessinée d'Angoulême, au CNBDI, 2010. Voir aussi « La bande dessinée, c'est ma vie » entretien publié dans la revue *Neuvième art*, n°15, Angoulême, CNBDI, 2009, p. 24-35.

plupart de ses travaux (le plaisir de dessiner, le plaisir de raconter, mais surtout le plaisir de la lecture), et notamment dans *Philémon*. Le principal, c'est de s'amuser (et évidemment de faire en sorte que le lecteur s'amuse), tout en gardant la primauté du récit ; et si dans le processus on découvre des pistes pour un possible renouvellement du langage séquentiel, tant mieux. Cela pourrait expliquer en partie la sensation de retour à l'enfance qu'on éprouve au moment de plonger dans les pages d'un album de *Philémon*.

Pour nous, la clé du fonctionnement de la structure narrative dans *Philémon* se trouve notamment dans « l'acte du passage »¹³. De l'autre côté du miroir – du puits, dans ce cas – tout devient possible, car on ne se trouve plus dans le monde réel et par conséquent on n'est pas obligé de suivre ses codes. De cette façon, Fred (comme avaient fait avant lui James M. Barrie dans *Peter Pan* ou Lewis Carrol dans *Alice au Pays des Merveilles*) utilise la structure du conte enfantin pour libérer son imagination, expérimenter avec le langage et mener de révolutionnaires exercices de métalangage.

La schizophrénie propre à ce genre de récits devient, avec ces auteurs, synonyme d'avant-garde.¹⁴ Or à notre avis il y a quelque chose à souligner dans l'œuvre de Fred qu'on ne trouve pas dans les récits où il puise l'inspiration (avec l'exception du travail de Carrol) la structure *réalité première / découverte / initiation / réalité première* que Bernard Toussaint¹⁵ propose comme héritière des contes enfantins devient, dans *Philémon*, circulaire. La sérialisation propre à la bande dessinée permet que Philémon répète cet acte du passage cycliquement, sans jamais perdre sa capacité de surprise.

Cette circularité se voit soulignée dans la page dix de l'album *L'Île des brigadiers* (fig. 1). Dans cette planche, Fred nous montre un dispositif créé pour l'acte du passage délibérément raté, puisque finalement il n'accomplit pas son but de permettre d'arriver à nos héros jusqu'à (l'autre) lettre A. Les cases de cette *composition productrice* sont renversées, – apparemment de façon assez arbitraire, puisque le même exercice serait possible tout en gardant une lecture de gauche à droite – et forment une structure

13 Voir Christian Rosset « Actes des Passages » dans *Neuvième art* n° 15

14 « *Il y a, je crois, deux antécédents clairs de la littérature moderne ou d'avant-garde : ceux-ci sont la littérature de terreur et la littérature enfantine. Non pas toute la littérature enfantine est touchée, cependant, de cette « odeur » schizophrénique, de cette singularité maxime propre de la littérature moderne...* ». Leopoldo María Panero, dans le préface à son traduction à l'espagnol de *Peter Pan*. Madrid, Ediciones Libertarias, 1998. p. 11-12. Traduit par nos soins.

15 Bernard Toussaint, *Fred*, Paris, Albin Michel, 1975, p. 13.

circulaire qui, logiquement, provoque le fait que Philémon et Barthélémy tournent en boucle « *pendant une semaine* ». Cette planche illustre à la perfection ces aller-retours entre la réalité et la fantaisie dont nous avons parlé plus haut. La finalité des héros de Fred n'est pas de revenir dans le réel, mais plutôt d'y rester le moins de temps possible *là où rien se passe*. Le retour à la réalité devient de cette façon un état transitoire en l'attente d'une prochaine aventure.

1.3. Shintaro Kago, vers une nouvelle syntaxe

Puisque cet auteur reste presque inconnu hors du Japon¹⁶, une mise en contexte de son travail s'impose. Dessinateur du genre *ero-guro*¹⁷ et artiste multidisciplinaire né à Tokyo en 1969, Kago commence à publier dans les années quatre-vingt-dix dans des revues telles que *Cotton comic* ou *Manga erotics*, spécialisées dans la sexualité extrême, la violence et la scatologie. Ce type de publications ont eu pour rôle, ces derniers années, d'être un lieu d'expérimentation pour jeunes auteurs voulant échapper aux fortes restrictions formelles et créatives du reste des magazines japonais¹⁸. Dans ces revues à tirages très limités et à diffusion restreinte, les auteurs ont la liberté de mettre en scène des fantasmes sexuels les plus divers, mais aussi des fantasmes créatifs qui n'auraient pas eu leur place dans les hebdomadaires *seinen* ou d'autre type. De plus, Kago lui-même a déclaré que, même s'il est passionné de violence extrême et d'humour noir, pour lui le mélange de sexe et scatologie est plutôt une contrainte éditoriale, un prix à payer pour sa liberté créative¹⁹. Mais on observe que, lorsque ce *mangaka* a commencé à être reconnu hors de son pays d'origine et qu'il a adapté ses thématiques aux goûts (et à la censure) des occidentaux, ses expérimentations sont devenues plus décoratives que formelles, dans une espèce de maniérisme graphique et rhétorique d'une puissance plus discutable que celle de ses premiers travaux. Cela a valu à son style d'être qualifié de *fashionable paranoia*.

16 Situation qui est en train de changer grâce, entre autres, à une exposition individuelle dans la galerie *K-Space* à Amsterdam, et à un entretien dans le numéro 3 du volume 2 de la revue numérique *Vice* (mars 2008). www.viceland.com

17 *Ero-guro* (エログロ) genre qui combine la pornographie et la violence explicite avec des éléments scatologiques. Les composants d'origine de ce mouvement peuvent se trouver tout au long de l'histoire et la culture japonaises, même si certains de ses auteurs se revendiquent comme héritiers de Georges Bataille ou le Marquis de Sade. L'expression vient du *wasei-eigo* dérivé de la langue anglaise « *erotic grotesque* ». Autres mangakas du genre *ero-guro* seraient Suheiro Maruo ou Waita Uziga.

18 La production de manga étant très spécialisée et segmentée.

19 « I'm not really into drawing sex scenes, and if I had a choice I'd prefer not to. But when you're drawing for an erotic magazine, you sort of can't avoid it. Anyway, the themes that I use are quite extreme and people tend to think that I do that stuff in my private life, but I'm really just trying to establish a voice within the confines of the rules and principles that I've been handed. ». *Vice Magazine*, mars 2008. http://www.viceland.com/int/v15n2/htdocs/shintaro_kago_shit_gold.php

Nous centrerons notre analyse sur le travail de Kago en choisissant deux de ses BD les plus intéressantes au niveau de l'étude du langage de la bande dessinée : *Abstraction* et *Blow Up*²⁰. La première nous montre un dispositif qu'on pourrait qualifier de « *mise en page progressive* », dans lequel les cases deviennent de plus en plus petites, en se multipliant tout au long des *hypercadres*²¹. La deuxième, d'une longueur de quinze pages, est la matérialisation physique d'une impossibilité, celle de la troisième dimension dans la BD.

Blow Up (fig. 2) nous montre la conversation « post-coïtum » d'un couple. Dans ce dialogue on découvre la raison pour laquelle le héros n'a pas été à la hauteur pendant l'acte sexuel, étant plongé dans une angoisse post-existentialiste... néanmoins le récit part de cette contrainte : chaque planche doit compter deux fois plus de vignettes que la précédente, à la manière de *The Plot Thickens*, de Bill Griffith²². Mais Kago emmène le jeu beaucoup plus loin : dans la treizième planche les cases sont si petites qu'elles arrivent à fonctionner comme de vrais pixels, formant le dessin de la première case. De cette façon, la séquentialité, qui apparemment n'avait pas été questionnée au long du récit, se voit une autre fois mise en question, car de la page onze à la page treize on ne lit pas les cases de façon linéaire, mais on parcourt une structure ayant pour mission de former une *splash page* faite de micro-vignettes. Or nous pourrions nous demander si ce dispositif est ici pour souligner l'angoisse du héros de l'histoire, ou si cette angoisse est à l'inverse le prétexte pour mener une expérimentation formelle. Kago nous éclaire sur cette question à la fin de son histoire, là où les pixels formés par les vignettes deviennent un jeu-vidéo à la *Space Invaders* et le texte « *game over* » s'inscrit sur la dernière vignette.

Dans *Abstraction* (fig. 3), l'auteur représente une mise en page tridimensionnelle où les personnages gardent malgré tout leur bidimensionnalité. L'*hypercadre* qui fonctionne comme une maison vue en coupe est un motif qui vient d'une gravure de Karl Girardet datant de 1847, et des cases tridimensionnelles existent chez d'autres auteurs²³, mais

20 Ces bandes dessinées, étant inédites hors du Japon, nous avons travaillé à partir des traductions anglaises qui circulent sur le *net*.

21 Ce terme, proposé par Benoît Peeters, fait référence à la forme virtuelle constitué par l'ensemble des vignettes d'une planche une fois qu'on a omis le blanc intericonique. Cette forme est généralement un rectangle. *Case, planche, récit*, op. cit., p. 38

22 Dans ce récit chaque *strip* a une case de plus que son précédent. Ainsi, on passe d'une case dans le premier à onze dans le *strip* finale.

23 Dans *Philémon : Simbabbad de Batbad*, par exemple.

Kago pousse plus loin l'incongruité de cette démarche, transformant chaque case en un cube, dans lequel les différentes temporalités des personnages coexistent. Ainsi, dans la deuxième page de cette bande dessinée, l'ordre de lecture logique se voit brisé, puisque la case centrale devient la première à être lue ; mais la lecture se complique encore, et à partir de la sixième page on ne peut que plonger impuissants dans l'image, car toute possibilité de trouver un ordre logique des événements semble vaine. Même quand on réussit à lire quelques vignettes grâce à la numération des cases, on se rend compte que la séquentialité et la cohérence entre les unes et les autres est mise en question, car les événements montrés n'ont pas de suite logique. Finalement, et après nous avoir fait croire qu'il revenait à une séquentialité normale sur la treizième planche, dans la page suivante les personnages nous sont présentés comme des formes « multicouches » en papier. De façon que chaque planche de ce « contre-récit » a pour but de mettre en évidence l'espace illusionniste du dispositif de la bande dessinée. Si, dans le travail de Fred, nous restons soumis au récit, chez Kago le récit se dilue peu à peu dans chacune de ces planches à lecture complexe, là où il trouve des voies inexplorées, à la fois intellectuelles et primitives, pour toucher le lecteur. La mise en page perd ainsi toute fonctionnalité afin de pouvoir devenir un objet poétique, et le titre de son œuvre devient révélateur, car on se trouve ici proche d'une vraie abstraction, comme celles que Andrei Molotiu a réuni dans son anthologie.

La nouveauté et le principal intérêt dans ces deux exercices de Kago se trouvent pour nous dans le fait que l'expérimentation sur la mise en page ne se trouve pas seulement dans la page ou la double page, mais elle se développe et trouve son signifié tout au long du récit²⁴.

24 Dans *Case, Planche, Récit* Benoît Peeters nous parle de la difficulté de proposer un modèle de mise en page productrice qui se développe tout au long d'un récit long, fait pour lequel les auteurs utilisant ce type d'exercices préfèrent de les mener dans la page ou la double page.

2 La Bande Dessinée non-séquentielle

2.1. Dispositifs narratifs et infranarratifs

Afin de pouvoir parler des bandes dessinées à narration non-séquentielle nous proposons de commencer par une présentation des différents types de hiatus qui définissent la relation entre les vignettes au sein d'une planche de bande dessinée. Dans un deuxième temps, nous verrons les cinq *fonctions distributives primaires*²⁵ différenciées par Thierry Groensteen, c'est à dire les différentes relations non-narratives liant les images qui coexistent dans un *multicadre*. Notre idée est de démontrer qu'un art narratif non-séquentiel qui fonctionne au delà des paramètres assumés de relation entre deux cases peut être (et en fait est) possible.

2.1.1. Les transitions entre vignettes

Dans *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*,²⁶ Pierre Fresnault-Deruelle fait la distinction entre quatre types de hiatus pouvant s'établir entre deux cases, et qui se trouveraient à l'origine de tout syntagme séquentiel qui vise à établir une narration : *le hiatus temporel*, qui peut être plus ou moins facile à suivre par le lecteur selon le décalage horaire qu'il implique ; *le hiatus spatio-temporel* : quand la transition entre deux rectangles (Fresnault-Deruelle utilise ce terme pour parler des vignettes) implique un long saut dans le temps, celle-ci s'accompagne généralement d'un saut dans l'espace ; *le hiatus spatial*, qui peut être de deux types : d'un côté celui qui marque prioritairement le déplacement des personnages (même quand il est investi d'une temporalité), et d'un autre côté celui qui implique une « *contemporanéité* », et qui fonctionne comme un « *insert* » dans la séquence ; enfin, *le hiatus technique*, qui se

25 « La narration comme supplément » dans Thierry Groensteen (dir.) *Bande dessinée, récit et modernité*, Paris-Angoulême, Futuropolis-CNBDI, 1988.

26 Pierre Fresnault-Deruelle *La Bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1962, p.52-57

produit pendant des transitions du genre jour/nuit, objectif/subjectif (pour introduire un rêve par exemple) ou encore dehors/dedans.

Trente-et-un ans après, dans *Understanding comics, the invisible art*²⁷ l'auteur et théoricien de bande dessinée Scott McCloud arrive, lui, à distinguer six types de hiatus, qu'il appellera par le mot anglais *closure*, traduit dans la version française comme *enchaînement* : *moment to moment*, qui consiste à représenter une ellipse temporelle d'une durée très courte entre deux vignettes ; *action to action* dans laquelle un personnage (ou un objet, comme une voiture par exemple) déroule une action. Ces deux premiers types de *transitions* sont appelés par Harry Morgan des enchaînements graduels. *Subject to subject* : cette *closure* exige un certain effort chez le lecteur afin de compléter le sens, qui se construit à partir de notre expérience du monde réel ; *scene to scene* : enchaînement qui requiert aussi un raisonnement déductif de la part du spectateur ; *aspect to aspect*, où la temporalité est évacuée et de différents fragments d'une même situation nous sont montrés ; et finalement *non-sequitur*, ou sans solution de continuité : ce que Groensteen appelle l'*amalgame* et qui consiste à mettre côté à côté des images n'ayant aucun rapport logique entre elles.

En comparant ces deux typologies on peut observer que ce que Fresnault-Deruelle appelle *le hiatus temporel* englobe les *closures moment to moment et action to action* de McCloud ; *le hiatus spatial de contemporanéité* sera chez l'américain un *closure aspect to aspect*, si bien que ces deux théoriciens n'ont pas le même type de bande dessinée en tête au moment de construire leur typologie : Pierre Fresnault-Deruelle parle d'inserts dans l'action, tandis que McCloud se réfère à l'effet de moment suspendu utilisé fréquemment dans le manga. Évidemment l'auteur français ne fait aucune référence aux *closures non-sequitur* dans son *essai d'analyse sémiotique*, livre datant de 1962 et qui utilise comme corpus d'étude l'œuvre d'Hergé, Martin et E.P. Jacobs. De son côté, en 1993 McCloud écrivait (ou plutôt dessinait) après avoir assimilé les travaux d'Art Spiegelman et autant d'autres avant-gardistes ; de plus, il avait eu l'opportunité d'étudier aussi les premiers mangas traduits en occident, ainsi que ceux qui arrivaient importés aux États Unis.

Or l'analyse de Scott McCloud nous présente d'emblée un problème : elle est fondée sur la croyance que la bande dessinée est essentiellement un art narratif qui construit

27 Scott McCloud *Understanding Comics, the invisible art*, Wisconsin, Kitchen Sink Press, 1993.

un récit à partir de l'enchaînement séquentiel d'images juxtaposées. De ce point de vue, plusieurs types de rapports entre images au sein d'une planche de bande dessinée sont laissés de côté. McCloud a aussi tendance à oublier les relations qui s'établissent entre plus de deux vignettes, ainsi que les rapports créés entre différentes cases d'une même page ou double page (relations *in presentia*) ou entre vignettes se trouvant distantes l'une de l'autre dans un même album (relations *in absentia* et principe du *tressage*²⁸).

2.1.2. Les fonctions infra-narratives

Selon Thierry Groensteen²⁹, on pourrait compter jusqu'à cinq dispositions vignettales non-séquentielles dans l'espace de la planche : l'*amalgame* ou juxtaposition arbitraire d'images ; l'*inventaire* où les différentes images ont un même sujet en commun ; la *variation*, c'est à dire la juxtaposition des diverses formes qui peut adopter un même motif ; la *déclinaison*, ou représentation d'un même motif avec un traitement différent (elle peut être de deux types, *iconique* et *plastique*) ; et enfin la *décomposition*, qui montre différents fragments d'un même motif. Comme l'auteur indique, tous ces modèles pourraient devenir narratifs dès qu'un texte s'occupe de leur conférer une cohésion syntagmatique, sans forcément modifier la nature de la relation entre les images.

Toutes ces catégories, sauf l'*amalgame*, entreraient dans le principe de l'enchaînement et la métamorphose, nécessaire pour la construction d'un récit en images. Mais le fait de ne pas être liées par une relation de cause à effet les transforme en *série*, et non pas en *séquence*.

Lorsque Groensteen parle de l'*infra-narratif*, il ne prétend pas construire une hiérarchie selon laquelle un dispositif séquentiel serait supérieur à un qui ne l'est pas (prenons le cas d'une bande dessinée traditionnelle et un *comic* abstrait non-séquentiel, par exemple). Groensteen nous indique simplement que pour qu'une planche devienne narrative, elle doit accomplir une série de conditions supplémentaires nécessaires pour la construction d'un récit.

28 Voir *Système de la bande dessinée*, op. cit., p 176-186.

29 Voir « La narration comme supplément ».

2.2 Pour une construction non-séquentielle de la bande dessinée

Mais, comment pourrait-on transformer ces modèles *infra-* ou *para-narratifs* dans un récit ? On a vu plus haut qu'il suffirait d'un texte qui fonctionnerait comme une sorte de *colle syntagmatique*, si l'on nous permet l'expression. Or il y a un nombre de combinaisons infini pour ces relations pouvant s'établir entre deux cases qui ne viseraient pas à établir une séquence. Ne pourrait-on pas imaginer un *inventaire* des relations humaines qui montre plusieurs facettes d'un même sujet ? Dans la bande dessinée *Mise au monde* (fig. 4) nous avons essayé de construire une narration non-séquentielle (seulement trois des cases sont de l'ordre du séquentiel, n'étant pas situées de façon corrélatrice dans le *multicadre*, mais formant une diagonale descendante) créée à partir de la résonance entre les différentes vignettes et sans un lien temporel ou de cause-effet. Ainsi, en jouant aussi avec la rime et la répétition de différents thèmes et structures rythmiques tout au long de la double page, nous proposons l'*inventaire* comme moteur pour le récit, nécessitant d'être reconstruit par le lecteur.

Nous remarquons un schéma similaire dans l'histoire en une planche *I want you to like me* (fig. 5), dessinée par Martin Cendreda et parue dans le numéro six de la revue *Kramers Ergot*³⁰. A priori, on pourrait être ici face à un *amalgame*, dont seul le trait de l'auteur et le texte des bulles assurent la cohésion des cases. Mais ce n'est pas exactement le cas. Car même si en apparence il existe dans cette planche une double temporalité (celle des images dans les cases et celle du texte dans les bulles), elle n'est que virtuelle, car rien ne nous dit, malgré la vectorisation de lecture et l'ordre indiqué par les ballons, que la première vignette précède temporellement la dernière. On ne sait pas si elles se passent dans le même pays, dans la même décennie... on peut aller plus loin : nous ne savons pas non plus si l'action des différentes vignettes se passe dans la même réalité spatio/temporelle, s'il s'agit de rêves, de souvenirs d'enfance, etc. Il y a un autre élément étrange dans cette planche : le texte n'est pas présenté dans

30 Éd. Sammy Harkham, Oakland, Buenaventura Press, 2006

des cartouches de *voice over*, comme ce serait le plus facile dans le cas d'un *amalgame*, mais dans des bulles qui émanent des personnages. De cette façon la multiplicité de signifiés de cette narration (on ne peut vraiment parler dans ce cas de récit, même s'il est clair que l'auteur nous « raconte » quelque chose) naît non seulement de l'interdépendance texte/image, mais surtout de l'effet d'image globalisante que produit cet *amalgame* par rapport au texte. Le fait que ces images soient dissemblables les unes des autres donne au texte toute sa force et son caractère universel.

Si les recours à des éléments structurels du domaine musical tels que le rythme, la rime ou la mesure peuvent s'employer comme éléments de cohésion dans la bande dessinée, les figures rhétoriques empruntées à la littérature telles que la synecdoque ou la métaphore sont également valides pour établir un rapport de sens entre deux images. Dans ce petit *strip* en deux cases (fig. 6) extrait du manuscrit de *l'Histoire de Mr Vieux Bois*³¹ et sans aucun rapport narratif apparent avec ladite histoire, Töpffer élabore un gag visuel à partir de la relation d'antithèse entre les deux vignettes, aucun rapport séquentiel ne peut s'établir entre elles. François Ayroles, auteur très attaché aux figures rhétoriques nous a montré dans son *Jean qui rit, Jean qui pleure*³² que deux récits parallèles (on pourrait même dire deux réalités parallèles) peuvent trouver leur cohésion à partir d'une très intelligente utilisation de l'allitération. De cette façon, ces deux histoires muettes, étant chaque de leur côté pleinement séquentielles, se complètent afin de s'enrichir et de donner un sens profond à la lecture de cette bande dessinée.

Voici un autre exemple de narration non-séquentielle : une bande dessinée en sept pages (fig. 7) de Maxime Jeune parue dans le numéro un de la revue *L'épisode*³³. On pourrait considérer que cette histoire se trouve au seuil de la narrativité, car aucun lien spatial ou temporel entre les vignettes ne s'est établi. Les seuls éléments unificateurs sont d'un côté la volonté de l'auteur de traiter la composition de chaque vignette de façon très élaborée, en citant de façon indirecte la tradition historique de la peinture narrative ; et d'un autre côté, on n'a aucun mal à voir que chaque case est narrative en elle-même et fonctionne comme un micro-récit. Évidemment, le trait unificateur de

31 Vu dans Thierry Smolderen *Les Naissances de la Bande Dessinée*, p.40, Paris-Bruxelles, Les impressions nouvelles 2009.

32 Paris, L'association, 1995

33 Angoulême, éditions Na, 2010.

l'auteur, ainsi qu'un raccord par les créations d'espaces fantaisistes aident aussi à construire la cohérence des planches. De cette façon, ce travail se constitue à partir de plusieurs cases en inter-relation qui ne visent pas à la construction d'un récit, mais plutôt à créer une homogénéité formelle et thématique à partir de narrations non-séquentielles juxtaposées.

Quand Thierry Groensteen explique le principe du *tressage*³⁴, il fait référence aux liens et résonances qui s'établissent entre cases d'un même album et qui ne sont pas de l'ordre du séquentiel, mais plutôt des rimes pertinentes destinées à construire un deuxième degré de lecture. Ce principe est construit notamment à partir de deux types de relations : *in absentia*, celles qui se constituent tout au long d'un album, et *in praesentia*, celles qui se constituent dans l'espace de la page ou la double page. Le *tressage* devient fondamental pour rendre cohérent le discours de la plupart des bandes dessinées non-séquentielles que nous avons présentées, car, une fois évacuée la séquentialité dans une planche, des relations d'un autre ordre doivent s'établir afin de construire un discours cohérent. Mais, si pour Thierry Groensteen le *tressage* établit fondamentalement des relations *in absentia* tout au long d'un album, on voit dans les exemples montrés que, dans les bandes dessinées non-séquentielles, ce principe est fondamental pour créer des liens entre des vignettes se trouvant dans la même page ou double page, c'est à dire, pour les relations *in praesentia*.

Tous ces travaux nous servent à démontrer une chose : la bande dessinée se trouve (sauf exceptions) coincée par le principe de l'art séquentiel. Nous ne sommes pas *contre* le récit, nous sommes *pour* l'expérimentation des possibilités du langage de la BD, qu'elles soient de l'ordre de la narration ou non. Les recours formels échappant à la séquentialité, comme on vient de le voir, étaient d'usage relativement fréquent aux débuts de l'histoire du neuvième art, avant que l'influence du cinéma se fasse inévitable. Il faudrait oublier la prétendue tension entre le tableau et le récit pour aller au-delà. Nous considérons que cette tendance de la part de la critique spécialisée qui consiste à se centrer autour du récit, peut cacher l'impossibilité de parler de choses plus intangibles, car il y a d'infinis recours dans le langage de la BD qui ne sont ni de l'ordre du récit, ni, bien sûr, de l'ordre du tableau, mais des effets de résonances poétiques, musicales ou expressives d'autre type (même de résonances *morales*).

34 Ce terme est utilisé par première fois par Thierry Groensteen dans « Du 7ème au 9ème art, l'inventaire des singularités », *CinémAction : Cinéma et bande dessinée*, été 1990, et développé plus tard dans *Système de la bande dessinée*, op. cit., p.173-186.

Prenons par exemple ce que Thierry Groensteen dit sur *Watchmen* dans son *Système de la Bande Dessinée* :

« L'esthétique de *Watchmen* n'est en aucune façon décorative ou ostentatoire, tout, dans cette œuvre, sacrifiant au contraire à l'impérialisme d'un récit presque sur-écrit et minutieusement agencé. (...) Le lecteur franchira encore un degré supplémentaire dans l'analyse dès lors qu'il relèvera la prolifération, dans l'ensemble de l'œuvre, des motifs graphiques obéissant eux aussi au principe de symétrie. (...) La symétrie devient alors une catégorie abstraite, qui recouvre notamment le face-à-face de l'homme et de la femme, celui des superpuissances, et un jugement moral d'équivalence entre les criminels et les justiciers, lorsqu'ils usent de moyens comparables. La catégorie, en somme, qui relie et permet de penser ensemble la plupart des thèmes majeurs de *Watchmen*. »³⁵

Nous sommes en tous points d'accord avec cette judicieuse analyse du *comic book* de Moore et Gibbons, mais, est-ce qu'on peut considérer toute cette symbolique comme part « d'un récit presque sur-écrit et minutieusement agencé », comme une sécrétion du même ? Ou plutôt comme quelque chose de difficilement appréhendable qui va au-delà du récit ? Ce jeu de résonances a pour nous la même importance pour le récit que l'effet de superposition des visages des personnages joués par Liv Ullmann et Bibi Andersson dans le film *Persona*³⁶, de Bergman, ou que les dialogues qui apparaissent autour du non-dit dans la pièce *Pour un oui ou pour un non* de Nathalie Sarraute³⁷, c'est à dire, relative. Il s'agit d'éléments se déroulant dans un deuxième niveau de lecture, dont parfois le récit n'est que le prétexte pour mettre en jeu des questionnements d'un autre ordre. Ainsi, on voit que le récit devient le véhicule d'une expression plus profonde de la part de l'auteur, à la façon d'un catalyseur qui permet l'articulation d'un discours (poétique, sentimental, politique...), qui n'est pas forcément un sens « caché » à décoder. Ainsi, les BD que nous avons analysées plus haut iraient à la recherche de la façon de dire ce qui ne peut se transmettre simplement par la voie du récit. Dit d'une autre façon, de transmettre un discours sans forcément devoir passer par la voie d'une narration séquentielle.

35 Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p117.

36 Ingmar Bergman (mise en scène et production), *Persona*, Suède, 1966

37 Nathalie Sarraute, *Pour un oui ou pour un non*, Paris, Gallimard, 1982.

2.3 *Here*, un lieu nécessaire pour la bande dessinée

Here est une bande dessinée de Richard McGuire parue dans le numéro 1 du deuxième volume de la revue *RAW*, édité par Françoise Mouly et Art Spiegelman (Penguin Books, 1989)³⁸. Il s'agit d'un (anti-)récit en six pages disposées en une grille orthogonale de deux cases par trois ; 36 vignettes, donc (quatre-vingt-cinq si on prend en compte les cases incrustées), qui contiennent une chronologie de l'an 500.957.406.073 avant JC jusqu'à l'année 2033, mais qui ne sont pas ordonnées selon le critère établi de la séquentialité. Or le fait que la disposition des cases ne suive pas la chronologie des événements ne veut pas dire qu'on se trouve face à une disposition aléatoire, il s'agit ici de s'approprier l'espace de la planche selon des critères différents de la séquentialité et de la logique du récit. Même quand le principe de transformation se voit appliqué et agit en tant qu'agent de cohésion de l'histoire (on trouve d'un côté la répétition – même endroit, même cadrage – et d'un autre la variation, donnée par les sauts temporels d'une case à l'autre), il est évident que la plupart de ce que l'on considère comme éléments définitoires de la bande dessinée sont remis en cause dans ce travail. De cette façon, et comme Thierry Groensteen a démontré dans son article « Les lieux superposés de Richard McGuire »³⁹, ce n'est pas la reconstruction chronologique du récit qui va reconstituer le sens de l'œuvre ; on n'est pas ici face à un « puzzle ». La puissance de cette bande dessinée vient de la synergie qui se produit à partir de la juxtaposition d'images décalées dans le temps, mais investies d'une résonance particulière qui les lie les unes aux autres (ici encore, le principe du *tressage* fonctionne avec des images cohabitant dans le même espace). Ainsi, *Here* fonctionne entièrement à partir des *hiatus temporels* ou des *closures scene to scene*, selon que l'on se réfère à la typologie de Pierre Fresnault-Deruelle ou à celle de Scott McCloud.

En effet, les répétitions, rimes et échos établissent un discours beaucoup plus solide

38 La bande dessinée a été récemment rééditée dans le numéro 12 de la revue *Neuvième Art* (Angoulême, CNBDI, 2006), ainsi que dans le numéro 8 du magazine *Comic Art* (Oakland, Buenaventura Press, 2009).

39 Dans le numéro 32 de la revue *Urgences*, Montréal, *Revue Urgences*, mai 1991, p.91-103.

que s'il s'agissait d'une bande dessinée à construction séquentielle. La simultanéité absolue de la temporalité dans ce travail construit une cohérence discursive si puissante qu'on n'imagine pas comment aurait pu la restituer une narration chronologique. D'un côté on trouve une critique de la banalité, de l'irresponsabilité par rapport à notre propre histoire, et au manque d'une conscience globale qui irait au-delà de la vie quotidienne – exemplifiées dans les vignettes du meurtre de l'indien et des maîtresses de maison comparées à des vaches (fig. 8) – tout cela exprimé avec un mélange de distanciation émotionnelle et d'humour corrosif qui rendent cette critique beaucoup plus impitoyable. D'un autre côté, il y a sans doute dans *Here* un très fort sens de la futilité, un présocratique « tout coule rien ne demeure », renforcé par l'absolue simultanéité temporelle mentionnée plus haut. Ainsi, l'œuvre de McGuire fonctionne comme un torrent de conscience qui mélange passé, présent et futur ayant comme lien d'articulation un point spatial fixé. À notre avis, il y a deux façons de reconstruire le signifié de cette BD : soit à partir de la philosophie orientale de l'éternel présent, soit à partir de la simultanéité des temporalités propre à la post-modernité. En tout cas, elle sert à mettre en valeur le vaste terrain à explorer dans le domaine de la narration non-séquentielle en bande dessinée, ainsi qu'à nous donner l'envie de nous lancer à la découverte de ce qui serait l'intrinsèque du neuvième art. Car, est-ce qu'on pourrait imaginer ce récit dans un autre format distinct à la BD ? Est-ce qu'il y aurait un langage plus approprié pour construire une histoire faite d'ellipses que celui d'un art constitué à partir des mêmes ?

3. La bande dessinée abstraite

3.1.1 L'anthologie d'Andrei Molotiu

En septembre 2009, quatre-vingt-dix neuf ans après les premières *Impressions, improvisations* et *compositions* du peintre Wassili Kandinsky, paraît *Abstract Comics*, seule anthologie de *comics* abstraits publiée à ce jour⁴⁰. Comme Andrei Molotiu le souligne dans la préface, ce « retard » est en partie dû au fait que l'on considère historiquement la bd comme *mass media*, ce qui l'a éloigné des circonstances propres à la création d'une avant-garde artistique. Le fait que la bande dessinée se soit construite comme un art essentiellement narratif serait une seconde explication pour cette absence presque totale de *comic* non-figuratif avant les années 60. Les seules tentatives de bande dessinée abstraite avant 1967 se sont en fait déroulées dans les travaux de peintres comme Kurt Krauz, Jackson Pollock ou Willem de Kooning entre d'autres.

Ainsi, l'auteur de bande dessinée voulant explorer le domaine de l'abstraction se trouve face à un paradoxe : comment peut-on créer un art d'avant-garde lorsqu'on est déjà dans une mentalité héritière de la post-modernité ? La bande dessinée n'est pas un « *art d'avant-garde tardive* »⁴¹, car ce train est déjà parti. On sait désormais que l'art n'a aucun pouvoir pour changer le monde. Il peut donc y avoir de l'expérimentation, des recherches formelles, des terrains à explorer, mais jamais dans un contexte comme

40 Andrei Molotiu (ed.) *Abstract Comics*, Seattle, Fantagraphics Books, 2009. La revue *Bile Noire* de la maison d'édition Atrabile, consacre, depuis son n° 13 (printemps 2003), une rubrique à la bande dessinée abstraite, coordonnée par Ibn Al Rabin. L'élément définitoire pour cette abstraction est l'interdiction d'une représentation figurative, sans faire pas référence au récit.

41 « ...puisque la bande dessinée est un art qui s'est développé en retard, est-ce qu'elle ne serait pas encore une avant-garde ? est-ce qu'on ne serait pas encore dans la modernité plutôt que dans le post-moderne rampant, gluant, qui est partout ailleurs... » Jean-Christophe Menu, dans le site du9, propos cueillis par Xavier Guilbert. <http://www.du9.org/JC-Menu>

celui qui a donné lieu aux avant-gardes historiques. Il est d'ailleurs significatif que, dans la première BD abstraite selon les critères de l'anthologiste, *Abstract Expressionist Ultra Modernistic Comics*⁴², de Robert Crumb, il y a déjà une distanciation par rapport à l'œuvre, un exercice de métalangage. Dans cette bd en trois pages l'auteur se moque à la fois de la bande dessinée et des arts canoniques : l'équivalent de la *Fontaine* de Duchamp pour le neuvième art.

3.1.2 La bande dessinée sans bande dessinée

Comment, donc, aborder cette anthologie ? Cette tâche peut s'avérer difficile, tant pour le lecteur occasionnel que pour le « spécialiste ». Cette difficulté vient pour nous de deux raisons : premièrement, elle nous oblige à réviser notre grille de compréhension du neuvième art. Si l'on accepte que (tous) les travaux présentés dans ce volume sont de la bande dessinée, il faudrait créer une nouvelle définition de cet art. Même l'ample principe de « *la mise en relation d'une pluralité d'images solidaires* »⁴³ de Thierry Groensteen se voit contesté dans les travaux de Billy Mavreas ou Tim Gaze (fig. 9). Et c'est là que se situe notre deuxième difficulté pour aborder l'anthologie de Molotiu : plusieurs travaux dans ce volume ne correspondent pas non plus à la définition de *comic* abstrait que l'auteur lui-même donne dans la préface (soit parce qu'il s'agit de travaux trop « narratifs », soit parce que ce sont des œuvres plus proches de la peinture abstraite que du concept d'art séquentiel non ancré dans le récit défendu par l'auteur).

Molotiu accepte dans sa compilation de bandes dessinées figuratives ayant pour condition de ne pas être séquentielles (c'est le cas de Robert Crumb), mais aussi des « récits » non-verbaux et clairement séquentiels, comme dans le cas des planches de Trondheim ou Ibn Al Rabin. Comme Derik Badman (auteur présent dans l'anthologie) l'a très bien remarqué :

« By his definition there is essentially no narrative in these works, which I find a bit absurd unless you are using the most limiting of definitions for "narrative" [...] I have to wonder here how a narrative (prohibited in the previous quote) is all that different from the "feeling" of narrative elements (sequential drive, narrative rhythm, story arc). Aren't they simply narrative in

42 Ce *comic* fut publié par première fois dans la revue underground *Zap Comics* n°1, 1967.

43 *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 21.

the abstract ? I'd argue that "abstract comics" is the abstraction of comics as a form. »⁴⁴

Ainsi, la contrainte de l'absence de récit se limite dans la pratique à l'absence d'une histoire complexe ancrée dans le texte (on peut parler, dans les cas mentionnés plus haut même de *proto*-personnages). Dans les excellents travaux de Alexey Sokolin ou Jason Overby (fig. 10) on peut apprécier clairement la progression vers un *climax* propre au récit ; dans autres planches moins réussies, comme celles de Mike Getsiv ou Anders Pearson, on voit le principe de transformation appliqué à des figures à caractère organique (on dirait plutôt micro-organique). Le problème vient en partie du fait qu'Andrei Molotiu utilise comme point de départ la définition d'art séquentiel employée par Scott McCloud et Will Eisner. De cette façon :

« ...abstract comics can be defined as sequential art consisting exclusively of abstract imagery [...] But the definition should be expanded somewhat, to include those comics that contain some representational elements, as long as those elements do not cohere into a narrative or even into a unified space. »

Même si l'on passe sous silence le fait que cette définition est en réalité un assemblage de deux définitions incompatibles (l'une basée sur la séquentialité et l'autre sur la non-séquentialité), nous ne voyons pas comment les planches de Geoff Grogan ou Blaise Larmee pourraient entrer dans ce classement (ce qui ne veut pas dire que pour nous ces travaux ne soient pas de la bande dessinée).

Dans *Les Principes des Littératures Dessinées*, Harry Morgan écrit que pour que l'objet qu'on a entre les mains puisse être considéré comme une bande dessinée, deux circonstances doivent coïncider : d'un côté la présence d'un dispositif (le *multicadre*, dans ce cas), et d'un autre côté la construction d'un récit. Même si nous ne souscrivons pas totalement à cette définition, nous considérons qu'au moins le premier point doit être respecté. Par ailleurs, nous pensons qu'il est possible de substituer au concept de récit celui de l'interaction entre des images juxtaposées dans une même planche. Si on enlève cette interaction et on enlève le dispositif, que nous reste-t-il ? Les travaux de Billy Mavreas ou Tim Gaze mentionnés plus haut. Effectivement, la bande dessinée abstraite est possible, et de nouvelles voies d'exploration se sont ouvertes pour notre art. Or cela ne veut pas dire que toute suite d'images imprimées sur un support livre

44 Conversation avec Craig Fischer, publié dans <http://madinkbeard.com/blog/archives/abstract-comics-the-discussion>

ou ses dérivés doit être considérée comme de la bande dessinée. Nous sommes très surpris de voir que la plupart des théoriciens ont accueilli cette anthologie à bras ouverts, sans débattre de la légitimité de la présence de certains travaux publiés dans le volume⁴⁵, peut être par peur de tuer une voie d'expérimentation avant même qu'elle ne soit née.

Comme Andrei Molotiu le dit dans la préface, le *comic* abstrait est un art dans son adolescence, et on pourrait voir ici une des possibles causes de son manque de cohérence lors de la compilation des travaux : l'auteur n'avait tout simplement pas de matériel suffisant pour éditer une anthologie pleinement conséquente, avec des solides critères de sélection. Il a dû accepter la sélection de certaines œuvres se situant hors de la définition qu'il donne du *comic* abstrait, de même que certains auteurs qui, s'ajustant pleinement à cette définition, abaissent considérablement, le niveau moyen de qualité de cette anthologie.

45 Avec l'exception de Derik Badman et Craig Fisher. Nous renvoyons à la conversation publié sur madinkbeard.com.

3.2 Comment lire l'abstraction ?

3.2.1 Une approche différente de cette anthologie

Dès la parution de cette compilation, nombreux sont les théoriciens qui ont souligné le parallélisme pouvant s'établir entre les procédés présents dans les travaux des 43 auteurs réunis dans ce volume et les récurrences propres aux compositions musicales. Ainsi Thierry Groensteen écrit-il dans son blog *neuf et demi* :

« Dans les bandes dessinées abstraites rassemblées par Molotiu, l'enchaînement séquentiel ne produit rien qui soit de l'ordre d'un récit ; mais la solidarité entre les vignettes s'établit (de façon plus ou moins convaincante et séduisante) sur un autre mode, plastique, rythmique et pour ainsi dire musical »⁴⁶

À cet égard, nous voulons souligner l'originalité de la lecture de *Abstract Comics* proposée par Charles Hatfield⁴⁷. Le théoricien américain interprète cette sélection comme une longue pièce musicale dans laquelle chaque auteur représenterait un mouvement « *like polyrhythm and counterpoint in a large-scale piece of music* ». Ainsi les connexions dans ce livre ne s'établiraient pas à partir d'une chronologie, ou par d'autres critères quelconques, mais à partir d'une *résonance stylistique* (composition, chromatisme, modulation du dispositif...) entre les différentes pièces de l'anthologie. Selon cette théorie, l'œuvre avancerait vers un point culminant, un *climax* d'abstraction graphique totale dans lequel les blancs intericoniques disparaissent complètement. Cette lecture, que nous trouvons très heuristique, donne une importance capitale aux concepts des travaux de Mavreas et Gaze, pièces qui pourraient paraître inappropriées dans cette sélection si l'on suit le critère d'une lecture individualisée. De cette façon l'œuvre de Crumb⁴⁸ représenterait le point de départ vers une explosion d'abstraction

46 Voir : neuiemart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=3

47 Voir : <http://www.thoughtballoonists.com/2010/02/abstractcomics.html>

48 Pour Hatfield, le travail de R. Crumb sert comme déclencheur pour l'anthologie ; ainsi :
« *The placement of Crumb's classic "Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics"* »

totale, pour laquelle le rôle de Billy Mavreas devient indispensable. Puisque Andrei Molotiu n'explique pas le critère qu'il a suivi pour composer son anthologie (qui ne suit ni une cohérence chronologique, ni géographique, ni d'aucun autre type), nous trouvons que l'interprétation qui fait Hatfield sert à donner une cohérence à la lecture globale de cette œuvre.

Hatfield se montre plus critique quand il parle des bandes dessinées qui suggèrent la présence de formes amibiques ou de micro-organismes; ainsi qu'avec les travaux qui développent des formes sexualisées qui avancent selon le schéma excitation/point culminant/satiété. Dans ces planches, qui selon l'auteur prolifèrent dans la première moitié du livre (le théoricien ne donne pas de noms) et auxquelles il oppose la richesse des bandes dessinées proposées par Henrik Rehr ou John Hankiewicz, Hatfield voit le danger du cliché formel dans l'avenir du *comic* abstrait.

3.2.2 Re-apprendre à lire la bande dessinée

Abstract Comics nous fait réfléchir aux paramètres de fonctionnement des bandes dessinées narratives conventionnelles (dynamisme, transitions, composition, séquentialité...) au-delà de son caractère représentationnel. Ainsi, comme Santiago García a très bien remarqué dans son blog⁴⁹, au delà de la validité intrinsèque de ces planches, les bandes dessinées abstraites sont l'équivalent d'une leçon d'anatomie pour le neuvième art, les organes et le squelette du *multicadre* sont ainsi offerts à l'étude. Son caractère, plus démonstratif que narratif, l'absence de personnages reconnaissables et d'un récit à suivre permettent de nous concentrer sur des aspects structuraux qui passent parfois inaperçus dans les BD conventionnelles. De cette façon,

(1967) robs some of the later works of their power to surprise. More positively, it might be said that Crumb seeds the ground. His strip forecasts certain motifs or devices that will repeat as the book moves forward, for example the opposition between white and black, notable in, say, selections by Ibn al Rabin and Hankiewicz; the use of spiraling, swirling, and radiating lines and forms, a constant throughout the book; an emphasis on enclosure, tunneling, and, implicitly, being swallowed [...], the troping on the eyeball as source of vision [...]; and the toying with word balloons, both for their seeming substance (Crumb frequently feathers the balloons so that they appear rounded and solid) and for their nonsensical or unparaphrase-able, but not necessarily meaningless, content, a preoccupation also seen in, say, al Rabin, Trondheim [...], Jaworski, and Grogan »

49 « Cela fait que, d'une certaine façon, lire les bandes dessinées compilées dans *Abstract Comics* soit comme enlever le châssis aux planches de la bande dessinée conventionnelle et voir la mécanique de l'intérieur. » Dans <http://santiagogarciablog.blogspot.com/2009/10/un-gran-triangulo-agudo.html>. Traduit par nos soins.

on peut développer un regard « abstrait » applicable aussi à des travaux plus orthodoxes.

D'un autre côté, *Abstract Comics* consacre un art (un genre ? Un langage ?) qui a proliféré plus ou moins régulièrement sur l'internet au cours de ces dernières années. Face au travail de compilation suivi par Andrei Molotiu on ne peut qu'affirmer sans doute qu'une bande dessinée non-figurative et non-narrative est possible. Mais, on l'a vu, il y aurait des limites hors desquels on ne serait plus face à une bande dessinée, mais plutôt face à une suite de dessins partageant le même support. Pour nous, l'existence d'un dispositif, ainsi que l'interrelation des images dans la planche sont indispensables pour la bande dessinée, critères que tous les travaux de cette sélection n'accomplissent pas.

Conclusion

Les possibilités de la bande dessinée sont illimitées. Pratiquer l'exercice d'échapper au conditionnement de son histoire récente pour chercher de nouvelles solutions formelles ou stylistiques serait une voie très intéressante à suivre par les auteurs voulant enrichir ce langage. Pour trouver de nouvelles réponses il faut se poser de nouvelles questions qui aillent au-delà de la construction séquentielle d'un récit à partir des moyens hérités du cinéma. De cette façon, la source d'inspiration pour un nouvel avenir de la bande dessinée pourrait se trouver en partie dans les travaux réalisés par les pionniers au XIX^e siècle et au début du XX^e – le fait que certains auteurs comme Chris Ware ou CF⁵⁰ s'inspirent directement de cette période sert à confirmer notre intuition – . Ainsi, la primauté actuelle du récit céderait la place à une production de sens à partir de la symbiose du scénario avec les codes caractéristiques de la BD, sans se plier pour autant systématiquement aux requêtes du récit. De cette façon, l'expérimentation en bande dessinée la plus intéressante serait, à notre avis, celle qui vise à analyser le fonctionnement du dispositif afin de trouver de nouveaux recours formels, et qui s'opposerait au chemin de l'expérimentation graphique, plus proche de l'art pictural.

Nous avons vu que les transitions entre vignettes fonctionnant au-delà des catégories établies par Scott McCloud ou Pierre Fresnault-Deruelle sont possibles. De cette façon, la séquentialité n'est le seul moteur du récit, puisque les figures de la rhétorique visuelle et les fonctions *infra-narratives* décrites par Groensteen ont aussi un rôle à jouer dans le langage de la bande dessinée. D'un autre côté, comme notre analyse des comics abstraits l'a démontré, la définition du neuvième art peut s'étirer afin d'accueillir des exercices se trouvant hors de la narrativité, et même hors de l'image représentationnelle, ce qui ne veut pas dire que toute suite d'images imprimées sur papier puisse être considérée comme une bande dessinée.

50 L'auteur Christopher Forge est l'une des figures les plus énigmatiques de la nouvelle bande dessinée indépendante américaine. Ses traces sont très difficiles à suivre : il n'a pas de site web ou blog, il signe ses travaux comme CF et il nous offre comme seul moyen pour le contacter une boîte postale.

On a vu comment la recherche formelle au sein du *multicadre* peut créer de nouvelles façons de construire une bande dessinée. Dans le cas de Fred, cette vocation « *productrice* » s'intègre parfaitement dans le récit, de telle sorte qu'ils se légitiment l'un l'autre. Dans le cas de Shintaro Kago, l'histoire n'est qu'un prétexte pour la construction de mises en page révolutionnaires et innovatrices. Les planches de Kago touchent non pas par son discours, mais par les sensations provoquées à partir de la concaténations des images. De cette façon, on affronte l'œuvre de cet auteur physiquement, la réflexion intellectuelle ne venant que dans un deuxième temps, une fois qu'on s'est remis du choc initial provoqué par la puissance de ses vignettes.

Nous sommes conscients que tous les exemples exposés ici se trouvent à la frontière des domaines du neuvième art. La bande dessinée est essentiellement narrative, c'est à dire qu'elle est élaborée afin de raconter une histoire en images, et ce sont les récits séquentiels « orthodoxes » qui prédominent. Or, comme on l'a vu dans le cas des bandes dessinées abstraites, les formes limites peuvent nous servir à mieux comprendre des travaux plus conventionnels, de telle sorte qu'étudier un *comic* abstrait, ayant été dépouillé de la concrétion de l'image représentationnelle, devient très révélateur pour comprendre le dynamisme des formes dans une bande dessinée d'aventures, par exemple.

Peut être que le lecteur aura remarqué que notre travail propose ces différentes modèles de bande dessinée selon une échelle allant vers une abstraction complète du récit en images (abstraction du lien séquentiel dans le cas de Shintaro Kago, représentationnelle et narrative dans le cas de l'anthologie de Molotiu). Nous souhaitons faire fonctionner cette structure comme catalyseur pour parler des formes qui se trouvent à la limite de ce que l'on considère communément comme neuvième art, ainsi que des auteurs qui agrandissent le langage de notre domaine de recherche en représentant sous forme de planches ses inquiétudes formelles.

Ce travail visait à explorer les chemins les moins parcourus, les plus rares que la bande dessinée ait pu trouver dans son histoire récente ; parfois ceux où le conditionnement du langage cinématographique est moins remarquable, d'autres fois ceux où le fait de s'éloigner volontairement du récit donne aux auteurs une liberté plus ample pour la recherche formelle. On a essayé de cette façon de couvrir le côté des

structures narratives de ces formes limites, afin de pouvoir développer dans un travail futur les éléments définitoires du dessin en bande dessinée : qu'est-ce qui le caractérise par rapport au dessin dans les arts canoniques ? Comment a-t-il été conditionné par le fait de raconter une histoire en images fixes ? Est-ce que la possibilité d'un dessin plus élastique, plus variable par rapport à la représentation – à la façon du travail de Dominique Goblet, par exemple – a été contrainte par l'influence du septième art, dans lequel la représentation se voit limitée par les traits physiques des acteurs ?



Fig. 1 : Fred, Philémon, l'île des brigadiers, page 10

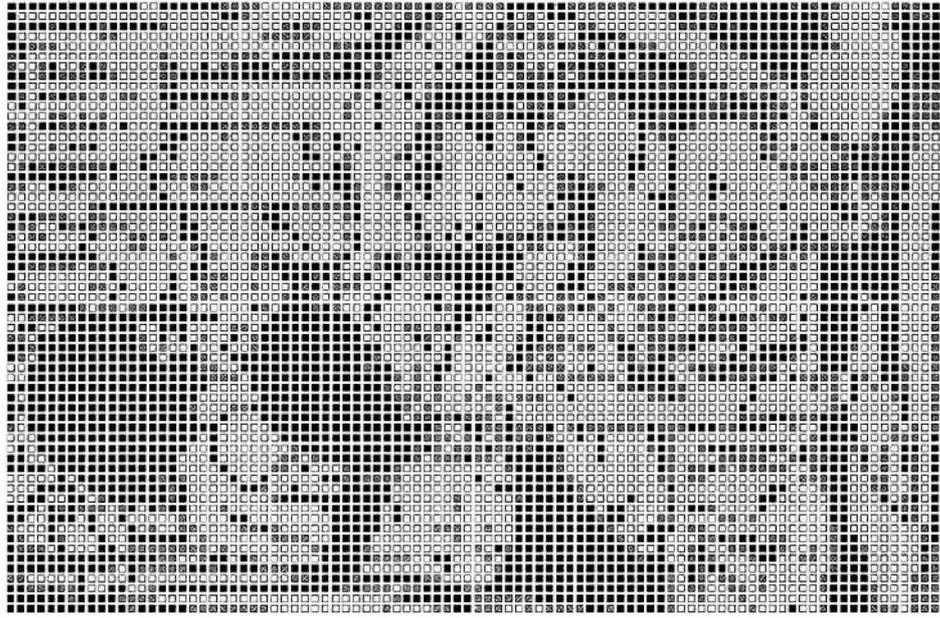
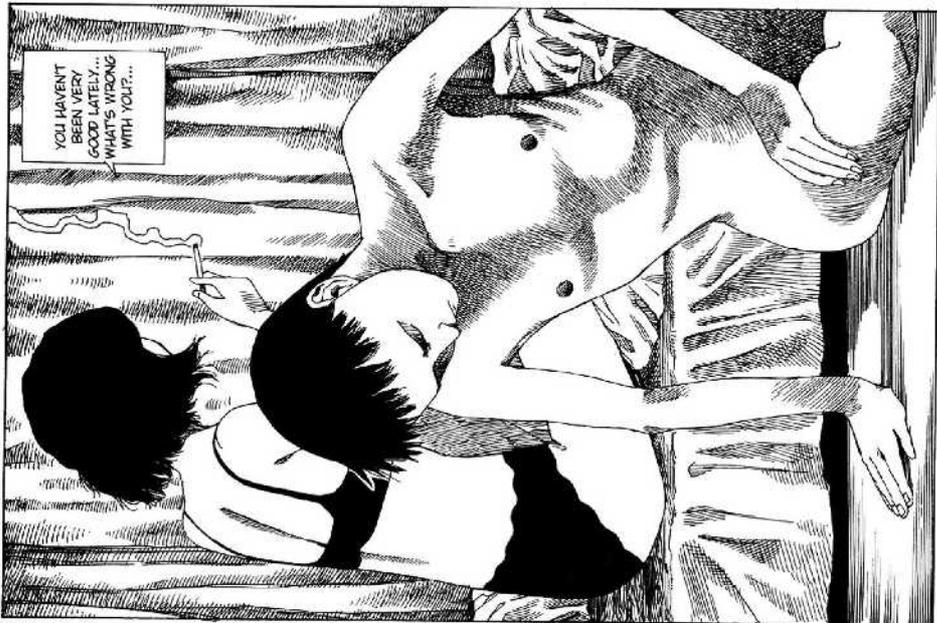


Fig. 2 : Shintaro kago, *Blow Up*, pages 2 et 12

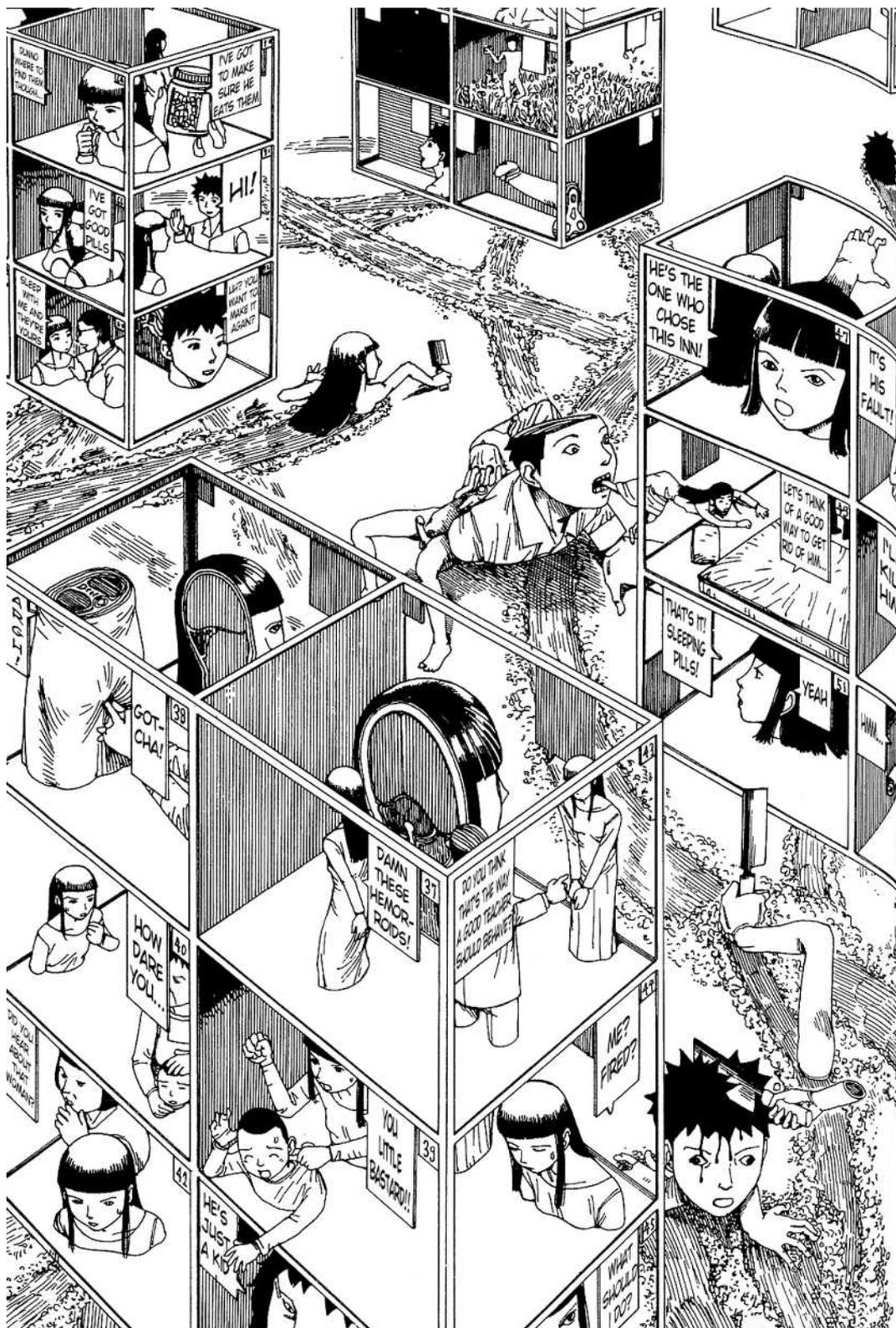


Fig. 3 : Shintaro Kago, *Abstraction*, page 13 de 16.



Fig. 4: Álvaro Nofuentes, *Mise au monde*, 2 planches



Fig. 5 : Martin Cendreda, *I want you to like me*, 1 planche

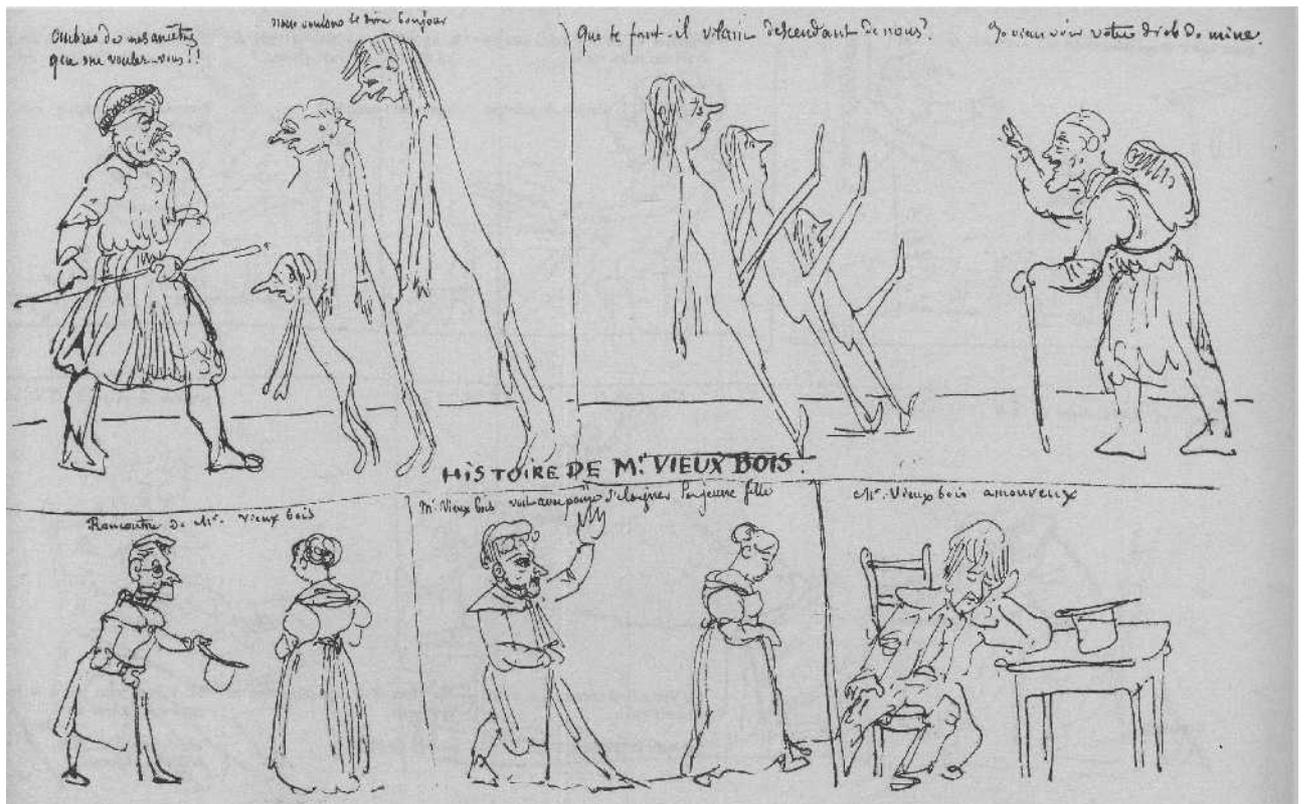


Fig 6 : Rodolphe Topffer, *Histoire de M. Vieux Bois* (manuscrit)



Fig. 7 : Maxime Jeune, *Sans titre*, page 1 de 7

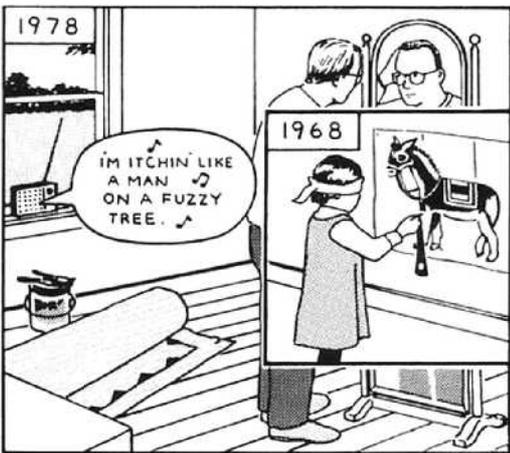
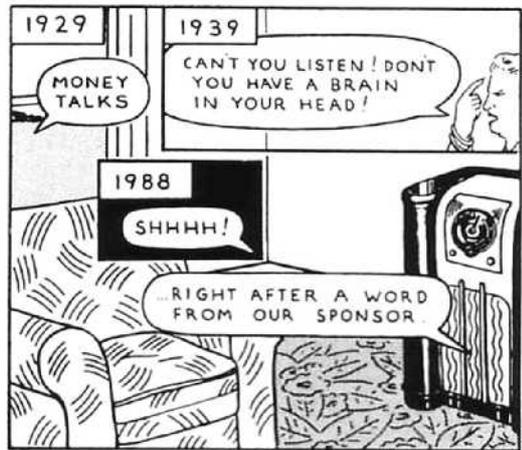


Fig. 8 : Richard McGuire, *Here*, planche 2 de 6



Fig 9 : Tim Gaze, *sans titre*, page 4 de 4

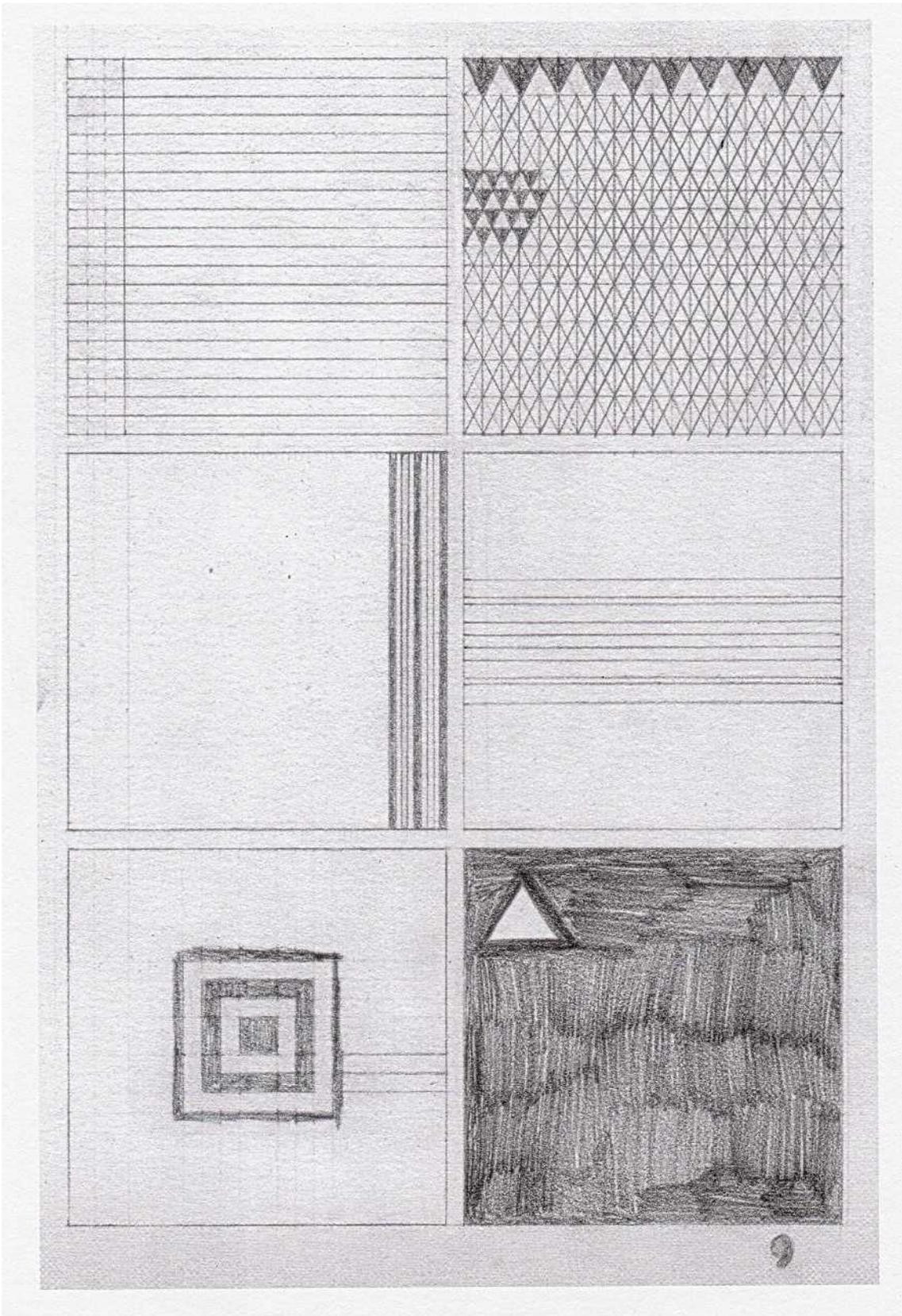


Fig. 10 : Jason Overby, *Apophenia*, page 7 de 7

Bibliographie et ressources :

Baetens Jan, Lefèvre Pascal, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Amsterdam-Bruxelles, Sherpa-CBBD, 1993.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, « Littérature », 1972.

Gombrich Ernst, *Arte e ilusión, estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, Debate, 1997.

Groensteen Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

Groensteen Thierry (dir.), :

- *Bande dessinée, récit et modernité*, Paris-Angoulême, Colloque de Cerisy, Futuropolis-CNBDI, 1988.

- *OuBaPo, OuPus 1*, Paris, L'Association, 1997.

Morgan Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'an 2, « Essai », 2003.

McCloud Scott, *Understanding Comics, the invisible art*, Massachusetts, Tundra Publishing, 1993.

Peeters Benoît, *Case, planche, récit : comment lire la bande dessinée*, Paris, Caterman, 1991; mise à jour en 1998.

Toussaint Bernard, *Fred*, Paris, Albin Michel « Graffiti », 1975.

Presse

Comic Art n°8, Oakland, Buenaventura Press, 2006 :

- Smolderlen Thierry, « An interview with Richard McGuire ».
- *Ware Chris*, « A grateful appreciation ».

Neuvième art n° 15, Angoulême, CNBDI, 2009 :

- Bastide Julien « Fred, dynamiteur de formes ».
- Mercier Jean-Pierre, Mouchart Benoît, « La bande dessinée, c'est ma vie, entretien avec Fred ».
- Rosset Christian, « Acte des passages ».

Urgences n°32, Montréal, revue Urgences, 1991 :

- Groensteen Thierry « Les lieux superposés de Richard McGuire ».

En ligne :

<http://abstractcomics.blogspot.com/> (Le blog d'Andrei Molotiu)

<http://www.entrecomics.com/?p=15356> (Entretien en espagnol avec Shintaro Kago)

<http://www.lacarceldepapel.com/2009/08/16/de-la-figuracion-narrativa-a-la-narracion-figurada/> (Réflexions du théoricien Álvaro Pons sur le comic abstrait)

<http://madinkbeard.com/blog/archives/abstract-comics-the-discussion>
(discussion entre Craig Fischer et Derik Badman sur la bande dessinée abstraite)

<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2009/10/un-gran-triangulo-agudo.html>
(réflexions de Santiago García sur le comic abstrait)

http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=3
(Thierry Groensteen nous parle de la bande dessinée abstraite dans son blog)

<http://www.thoughtballoonists.com/2010/02/abstractcomics.html>
(Charles Hartfield parle de la bande dessinée abstraite dans le site web qu'il partage avec Craig Fischer)