

**L'OuBaPo chez les dessinateurs nord-américains : Leif Tande, Jason Shiga et la contrainte pluri-narrative**

***Résumé***

Nous nous intéresserons dans cet article à l'application de la contrainte de « pluri-narration » dans les bandes dessinées de l'Oubapo, pendant graphique de l'Oulipo. Cette contrainte, qui n'a été que peu mise en œuvre dans les romans de l'Oulipo, et tout aussi rarement dans des œuvres plus courtes, a cependant été explorée par plusieurs auteurs de bande dessinée, majoritairement nord-américains. Les membres de l'Oubapo à proprement parler n'ont en effet que peu tenté des « écrits en branche » ; nous tenterons de voir en quoi les rares expérimentations de l'Ouvroir en ce domaine ne sont pas pleinement satisfaisantes.

Il s'agira également de déterminer en quoi la bande dessinée peut apporter à la littérature en matière de contrainte et de développement narratif du récit. En nous penchant principalement sur deux œuvres (« Meanwhile » et « Morlac »), ainsi que quelques exemples ponctuels, nous analyserons donc la pluri-narration en bande dessinée, en regard de contraintes littéraires similaires, pour en dégager l'originalité, le processus et l'intérêt.

***Abstract***

In this article, I will focus on the implementation of the “pluri-narration” constraint in the comics of the Oubapo, which is the equivalent in comics of the Oulipo. This constraint has seldom been brought into play in Oulipo novels, and just as rarely in shorter works. Comics' authors, predominantly North Americans, have however explored it. Members of the Oubapo “per se” have indeed scarcely tempted to do “branched stories”; I will try to determine how and why experimentations of the Ouvroir in this area are not totally satisfying.

I will also specify how comics can be innovative in terms of constraints and narrative development of the story, compared to standard literature. By studying two works primarily (“Meanwhile” and “Morlac”), as well as selective, less expansive examples, I will thus analyze the use of pluri-narration in comics form, by contrasting it with similar literary constraints; and in doing so, determine its originality, its functioning process, and its interest.

***Mot clés:*** Oubapo, bande dessinée, narration, contrainte, Amérique du Nord, récit en branche.

Les oulipiens se sont parfois définis eux-mêmes comme « des rats qui ont à construire le labyrinthe dont il se proposent de sortir. »<sup>1</sup> On ne peut trouver meilleure formule pour décrire à la fois le travail habituel d'un auteur de bande dessinée, mais aussi, *a fortiori*, les activités de

l'OuBaPo, dans sa globalité et surtout dans sa propension à échafauder des récits labyrinthiques desquels le lecteur aura autant de mal à sortir que leur auteur.

L'OuBaPo a été créé en 1992, après un premier album « oulipien » ou « oubapien par anticipation » par deux de ses fondateurs, Lewis Trondheim et Jean-Christophe Menu, en 1991. Cette création fut également précédée d'un colloque en 1987, « Bande dessinée et modernité », au sein duquel les deux mêmes membres, accompagnés de Thierry Groensteen, discutèrent de la possibilité de fonder un Oulipo de la bande dessinée. Dès le départ, leur but avoué est donc bien de reprendre à leur compte les travaux de l'Oulipo, et de voir dans quelle mesure ceux-ci peuvent être adaptés ou appliqués au domaine de la bande dessinée.

Nous nous intéresserons ici uniquement à la contrainte de la *pluri-narration*, également désignée au sein de l'Oulipo comme « littérature en branche » ou « littérature en graphe ». Il s'agit, en bande dessinée, d'une variante de la *pluri-lecturabilité*. Ces contraintes s'inspirent des travaux de l'Oulipo sur la littérature combinatoire<sup>2</sup>, partant de ce que Harry Mathews écrit à propos du *parcours* et du principe des *phrases croisées* : « Lorsqu'un texte [...] est décomposé en éléments [...] il est possible de former un nouveau texte [...] »<sup>3</sup>, et que Thierry Groensteen définit en 1997 pour l'OuBaPo :

Une idée simple : un dessin n'a pas besoin d'être répété pour être vu ou lu plusieurs fois. Il suffit que le lecteur soit invité à suivre des yeux un parcours qui l'amène à passer plus d'une fois par la même vignette, ou que plusieurs parcours concurrents lui soient proposés, une même vignette participant alors de différentes séquences et s'offrant à autant de lectures.<sup>4</sup>

Au sein de l'Oulipo, répondent à cette contrainte des œuvres comme *Un Conte à votre façon* ou *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, *L'Arbre à théâtre* de Paul Fournel, ou encore le modèle de nouvelle policière en arbre imaginé par François le Lionnais.

Qu'apporte l'OuBaPo à ces expérimentations ? Quel(s) avantage(s) peut avoir le medium visuel par rapport au medium écrit ? Après avoir rappelé comment fonctionne la lecture d'une bande dessinée, et comment la pluri-lecturabilité modifie ce fonctionnement, nous prendrons pour exemple plusieurs planches et albums de bande dessinée, afin d'observer comment une telle contrainte peut déterminer le format de telles œuvres. Notre but n'est bien évidemment pas d'épuiser le sujet mais de présenter des premières pistes de réflexion en forme d'exemples.

Commençons par rappeler les fondamentaux de la lecture d'une bande dessinée. Une bande dessinée est habituellement constituée d'une suite de cases<sup>5</sup>, au sein desquelles la narration est assurée par le dessin, et par le texte lorsqu'il est présent<sup>6</sup>. Les cases, qui sont par ailleurs, selon Thierry Groensteen, la plus petite unité sémiotique de la bande dessinée<sup>7</sup>, sont distribuées au sein de planches, de taille et de structure diverses, qui peuvent elles-mêmes être rassemblées au sein d'albums lorsque l'on est en présence d'un récit qui se déroule sur de nombreuses planches. Nous restons ici volontairement dans une définition très simple – voire simpliste – du medium, qui n'inclut pas ses nombreux cas particuliers ni ne détaille les désaccords des théoriciens de la bande dessinée sur ces points de définition – ce qui n'est pas notre propos.

Il nous semble important de rappeler que, de par cette distribution du dessin en cases et en planches, la narration en bande dessinée est un processus à la fois spatial et temporel. Le récit progresse lorsque le lecteur passe de la lecture d'une case à une seconde qui lui est contiguë, et cette progression est bien évidemment spatiale (et qui plus est fracturée, puisqu'en général les cases sont séparées les unes des autres par un espace inter-iconique). Ce double processus de narration spatiale et temporelle est important, car d'une part il diffère de la littérature écrite (ou plutôt, il rend cette dualité plus saillante avec l'utilisation d'images pour raconter), et d'autre part la contrainte de pluri-lecturabilité le remet en jeu et l'interroge.

Thierry Groensteen affirmait que l'OuBaPo pouvait aussi servir à reconnaître ce qui fait la spécificité de la bande dessinée en repoussant les limites<sup>8</sup>. C'est exactement le cas avec les contraintes qui nous préoccupent, puisqu'elles mettent à mal l'architecture classique de la bande dessinée, afin d'en tester les fondations. Groensteen traite d'ailleurs de la question dans un autre ouvrage, au sein duquel il présente plusieurs exemples dont il exclut, curieusement, le récit bifurquant. Il écrit :

Par force, le récit bifurquant ruine la notion de page. À l'intérieur d'une page, le parcours de lecture proposé ne peut mener que d'un point déterminé à un autre point déterminé. L'introduction de la plurilinéarité, c'est-à-dire de chemins qui se croisent, libère l'opération du découpage de l'interaction étroite qu'il entretient ordinairement avec la mise en page. Toute l'économie du système spatio-topique s'en trouve bouleversée, sauf ce qui touche aux propriétés de la vignette et de son cadre. (Groensteen, *Bande dessinée et narration*, 79).

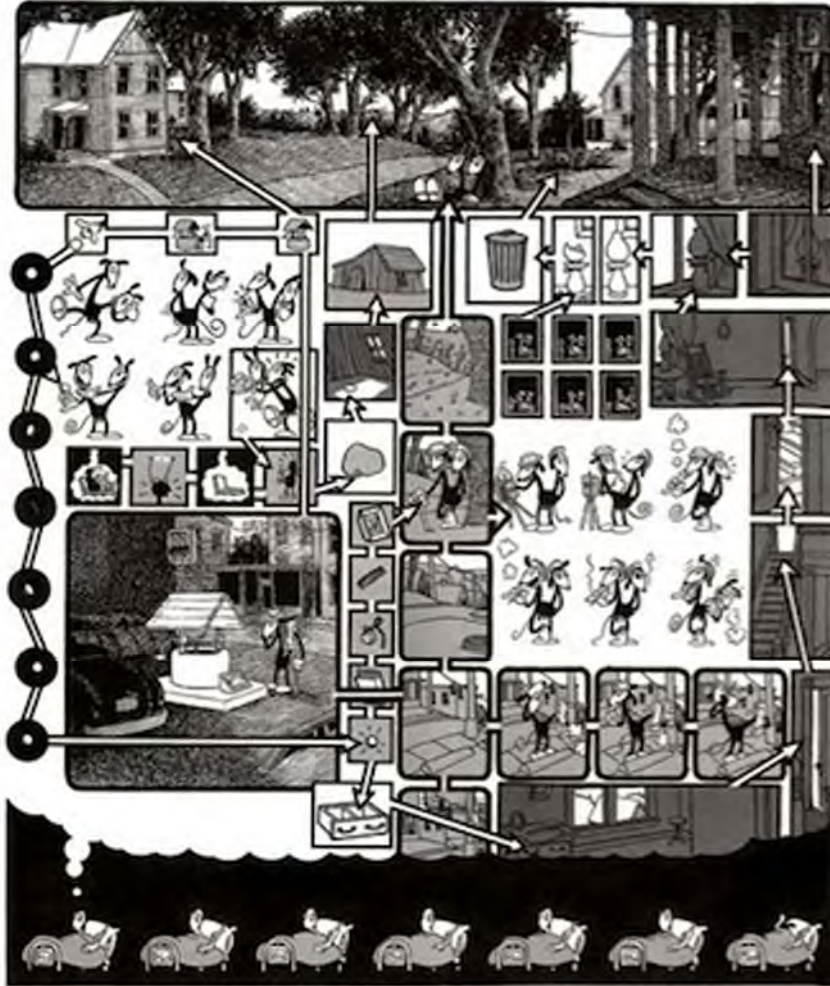
La notion de « plurilinéarité », que Groensteen introduit sommairement ici, diffère de la pluri-lecturabilité évoquée plus haut. À propos de cette dernière, Groensteen évoque des exemples comme l'*acrostrip* (on peut lire une série de strips horizontalement ou verticalement), la bande dessinée palindrome (chaque case est répétée symétriquement à partir de l'apparition d'une case centrale), ou encore les bandes dessinées dans lesquelles il y aurait, physiquement, un trou dans l'album, qui amènerait le lecteur à lire deux fois la (les) même(s) case(s). Il ne s'agit donc pas tout à fait du même procédé ; la contrainte de pluri-lecturabilité est plus restreinte, puisqu'elle peut ne concerner qu'une case, et ne remettre en jeu qu'un seul passage de lecture.

Ce que Groensteen considère comme « récit bifurquant », nous appelons « bandes dessinées pluri-narratives » ; il s'agit de bandes dessinées dans lesquelles figurent plusieurs fils narratifs que le lecteur parcourt au choix, et qui peuvent, ou non, se recouper. C'est d'ailleurs ainsi que Harry Mathews complète sa définition du parcours : « On peut alors laisser au lecteur le choix d'un cheminement, si toutefois le résultat est assuré d'être satisfaisant sur le plan syntaxique [...] » (Mathews 239). Ainsi, dans la littérature en graphe ou en branche, comme *Un Conte à votre façon*, il y a un ou plusieurs incipits, et plusieurs dénouements possibles, dont une seule lecture ne saurait épuiser l'étendue. Nous excluons donc de cette définition, un peu plus restreinte que celle de Groensteen, des bandes dessinées où seul un passage serait répété ; de même, nous ne tiendrons ici compte que d'œuvres dans lesquelles le choix de progression narrative est conscient, et actif, de la part du lecteur. Une bande dessinée palindrome, par exemple, est bien pluri-lisible, mais en aucun cas pluri-narrative. De même, une œuvre littéraire

peut être combinatoire mais avoir eu ses éléments sélectionnés à l'avance par l'auteur, sans que le lecteur n'y puisse rien changer : il n'y a pas ici pluri-narration, ou bien en creux, suggérée, sans que l'on puisse accéder à tous les fils narratifs qui auront été écartés de l'œuvre finale.

Quels sont les avantages que l'on peut dégager de l'usage par la bande dessinée de cette contrainte par rapport à la littérature ? Comme nous l'avons noté, la case est l'unité sémiotique de base dans la bande dessinée ; c'est donc à partir d'elle que l'on applique les contraintes de pluri-narration, ce qui permet la présence de points d'entrée ou de sortie plus nombreux qu'au sein d'une phrase, ou même d'une unité textuelle plus grande. La pluri-narration, au sein d'un texte écrit, ne peut que difficilement fournir un « plan d'accès », à part avec des procédés artificiels (numérotation des paragraphes, phrases-actions de type « allez en page 15 »...). L'usage de la flèche pour diriger le lecteur est moins gênant en bande, la flèche étant un signe graphique discret qui ne vient pas interrompre la lecture. De plus, la relation d'une case à une autre peut être repérée plus rapidement par le lecteur, de par l'usage de signifiants visuels communs (le même personnage, le même décor...). Ces procédés ne sont pas utilisables par la littérature, qui ne peut échapper à une interruption constante du récit pour en permettre les embranchements. Cette interruption est également présente en bande dessinée, mais généralement de manière plus discrète.

Les auteurs membres de l'OuBaPo ont à plusieurs reprises expérimenté la contrainte du récit bifurquant, mais au sein de travaux systématiquement restreints à une seule planche. De plus, au sein de ces planches, comme le note Ann Miller, « the potential that *bande dessinée* has to encourage awareness of non-linear relationships is forfeited as the reader is incited to follow a series of linear connections, most often secured through (fairly tenuous) continuity of dialogue, with images reduced to an illustrative function. »<sup>9</sup> Les planches OuBaPiennes pluri-lisibles ne reposant pas exclusivement sur le texte sont rares : les œuvres muettes font figure d'exception. On peut citer les planches de Chris Ware présentes dans *Quimby the Mouse*<sup>10</sup> en 2003 (FIGURE 1) ou, au sein de l'OuBaPo, deux planches de Lewis Trondheim présentes dans l'anthologie *Little Lit*<sup>11</sup> (2001). Bien que ces deux exemples soient différents au niveau de leur mise en page (celle de Chris Ware est résolument plus complexe et s'apparente à une recreation du *stream of consciousness* de son personnage plutôt qu'à un récit à proprement parler), ils sont tous deux plus près de la pluri-narration que de la pluri-lecturabilité. On notera, dans le cas de Trondheim, un aspect ludique plus prononcé : ses planches apparaissent dans une anthologie de bande dessinée pour enfants, et se présentent sous la forme d'un labyrinthe dans lequel le protagoniste cherche à échapper à un diabolin.



[FIGURE 1] *Quimby the Mouse* de Chris Ware. Copyright © 2012 Chris Ware.

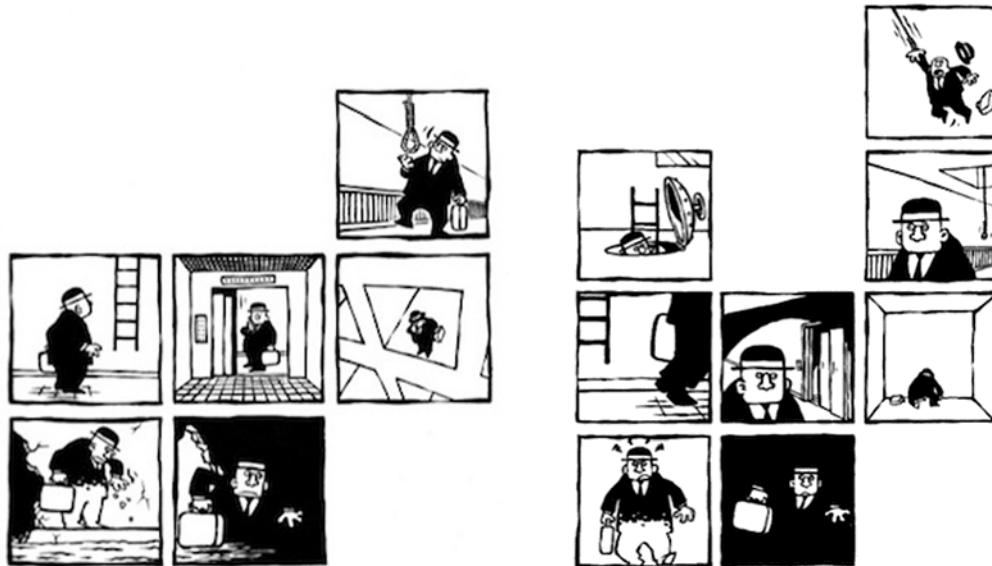
Les potentialités narratives de telles expérimentations semblent néanmoins minces : les récits demeurent simples, voire simplistes, courts, et peu engageants en ce qui concerne leur lecture. C'est d'ailleurs ce que souligne Laurence Grove dans son ouvrage sur la bande dessinée francophone :

The work of OuBaPo is playful and fun to dip into, but it does become overtly self-conscious, often repetitive, and generally with the format desperately overshadowing the content. These works are a long way from the novels of Georges Perec, Raymond Queneau or Jacques Roubaud that can be read per se for the beauty of their plot, linguistic humour and overall structure, all of this regardless of the literary limitations that are being surveyed. [...] As yet no full-length album [has been] produced by an individual author [...] <sup>12</sup>

Grove se réfère ici à des albums qui n'ont pas été publiés sous « the official aegis of OuBaPo », excluant de fait plusieurs œuvres d'auteurs membres comme François Ayroles,

Jochen Gerner ou Etienne Lécroart<sup>13</sup>. Ces auteurs n'ayant néanmoins pas exploré la contrainte de la pluri-narration hors de travaux courts, nous nous appuyons, pour aller à l'encontre de Laurence Grove, sur des exemples nord-américains.

*Morlac*<sup>14</sup>, de Leif Tande (2005), est une bande dessinée entièrement muette qui raconte les pérégrinations d'un homme en costume au sein d'un labyrinthe. Là où *Morlac* se détache d'autres œuvres OuBaPiennes, comme les planches muettes citées plus haut, c'est dans l'étendue de ses expérimentations et de ses subversions des codes de la bande dessinée. Si l'on reprend le principe de dualité spatiale et temporelle que nous avons relevé tout à l'heure, les deux aspects sont ici mis à mal. Il y a bien une relation temporelle entre deux cases, mais qui ne sont pas contiguës : le lecteur navigue constamment d'une page à l'autre. Cela revient à mettre également à mal les relations spatiales entre les cases. Si certaines planches ressemblent d'ailleurs à première vue à l'architecture habituelle de la bande dessinée (FIGURES 2 ET 3), le lecteur se rend rapidement compte qu'elles n'ont en réalité pas ou presque pas de relation causale entre elles. Ces remises en question des procédés basiques de la bande dessinée se font une fois encore au niveau de la case, continuant d'appuyer les théories de Thierry Groensteen à ce sujet.



[FIGURE 2] [FIGURE 3] *Morlac* de Leif Tande, 2005. © Leif Tande, Éditions La Pastèque, tous droits réservés.

À plusieurs reprises, les différents fils narratifs peuvent de plus se recouper, parfois de manière paradoxale, poussant plus avant encore cette subversion des notions spatiales et temporelles de la bande dessinée : le personnage se poursuit lui-même, se bat avec son double, et peut aller jusqu'à se tuer... À tel point qu'on ne sait plus, à la fin du récit, si l'on suit toujours le même personnage qu'à l'origine, ou s'il s'agit d'un clone ou d'un robot. Cette fin de récit fait du reste retourner le lecteur au début ; d'où le titre de l'ouvrage, venant du « Morlaque » de l'OuBaPo (des récits qui se « mordent la queue ») et donc de son non-commencement et de sa

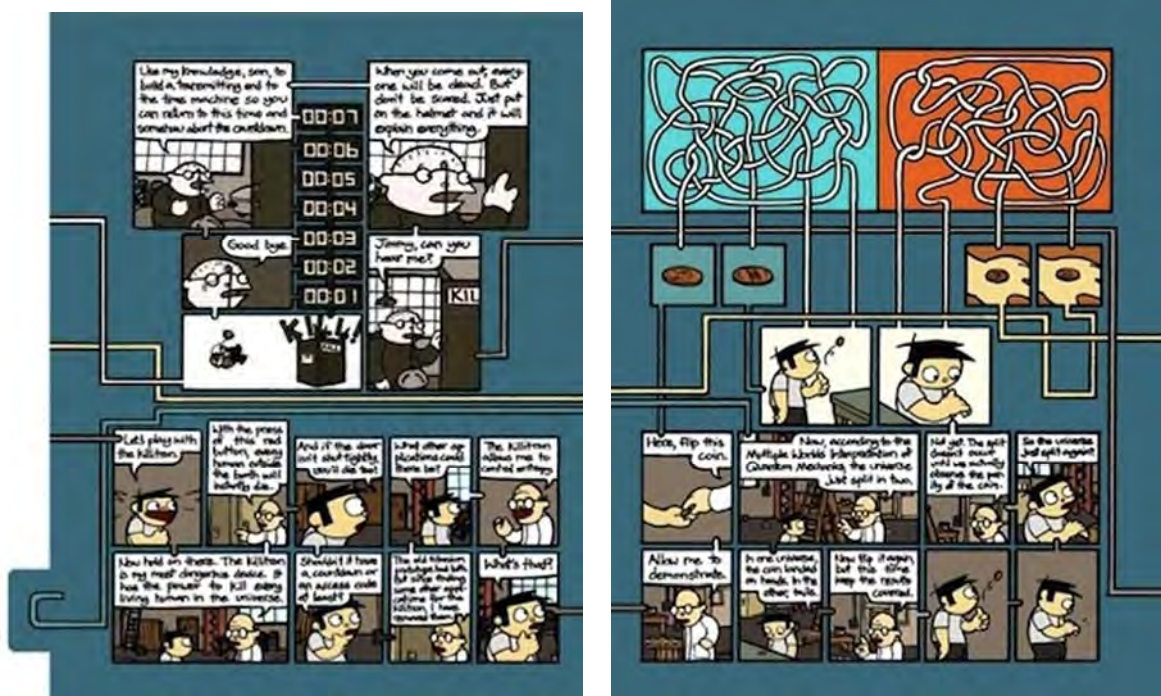
non-fin (quel que soit le choix du lecteur, le récit ne trouve pas d'issue possible). Le principe, une fois encore, est inspiré de l'Oulipo, et de la contrainte des *cylindres*<sup>15</sup>.

Nous sommes ici en présence d'un labyrinthe pluri-narratif, dans tous les sens du terme, qui présente certaines des expérimentations les plus extrêmes en la matière. *Morlac* rappelle d'ailleurs par bien des aspects un des seuls romans à branches de l'Oulipo, *Chamboula*<sup>16</sup> de Paul Fournel. Tande est bien en accord avec Groensteen, poussant les limites de la bande dessinée pour mieux en apprécier les spécificités.

Notre second exemple d'album pluri-narratif est également nord-américain : il s'agit de *Meanwhile*<sup>17</sup> de Jason Shiga, paru en 2010. Précisons que, si notre article ne s'appuie que sur des exemples provenant d'Amérique du Nord, c'est que les auteurs francophones en général, et membres de l'OuBaPo en particulier, n'ont pas exploré la contrainte de la pluri-narration hors d'œuvres courtes, ne dépassant pas une planche et souvent produites en tant qu'exercices<sup>18</sup>. Notons également que Tande et Shiga ont tous deux reconnu avoir été fortement inspirés par l'OuBaPo.

Par rapport à *Morlac*, *Meanwhile* de Jason Shiga se présente explicitement comme plus ludique ; il est d'ailleurs pourvu d'un mode d'emploi. Contrairement à l'exemple précédent, il y a dans *Meanwhile* un récit riche, qui justifie pleinement l'usage de la pluri-narration : en effet, l'album raconte l'histoire de Jimmy, un jeune adulte qui se retrouve dans le laboratoire d'une sorte de savant fou, lui proposant, entre autres, de tester sa machine temporelle. Les développements narratifs que cette situation introduit sont alors nombreux et variés. Pour en revenir à l'aspect purement formel de *Meanwhile*, ici, si les transitions entre les cases sont plus aisées (toutes les cases de l'ouvrage, qu'elles soient sur la même page ou non, sont littéralement reliées narrativement par des sortes de fils), le sens de lecture reste non conventionnel (FIGURES 4 ET 5).





[FIGURE 4] [FIGURE 5] *Meanwhile* de Jason Shiga. Jason Shiga, tous droits réservés

Si *Morlac* force le lecteur à revenir fréquemment sur ses pas, et globalement à le faire lire d'une page à l'autre, *Meanwhile* lui fait sauter des pages, revenir en arrière, suivre des fils parfois convolutés... Il n'y a plus non plus d'ordre de lecture fixe, celui-ci étant constamment réinventé. De plus, toujours dans un esprit ludique, l'ouvrage comporte de nombreuses fausses pistes ou codes permettant de débloquent certains « fils narratifs », voire de passages du récit cachés et auxquels on ne peut accéder en suivant les « règles » de lecture. Pour prolonger l'analogie avec le jeu, nous pouvons d'ailleurs noter qu'il y a dans *Morlac* des possibilités de « perdre » ou de « gagner » selon la conclusion que trouve le récit, suite aux choix du lecteur.

*Meanwile* présente une pluri-narration intéressante car elle se détache entièrement des codes d'une bande dessinée classique, et se rapproche plus du *Conte à votre façon* dans la manière dont elle guide le lecteur à travers les choix narratifs possibles, sans pour autant renier son potentiel graphique (on ne navigue que peu par le texte). Shiga se rapproche par ailleurs d'autant plus de l'OuBaPo et l'Oulipo qu'en tant que mathématicien à ses heures, il indique 3856 lectures possibles de son ouvrage.

Pour conclure, et pour reprendre les questions soulevées au début de cet article, nous pouvons nous demander ce qu'apporte la bande dessinée à la pluri-narration. Nous avons ici tenté d'esquisser des éléments de réponse : par rapport à la littérature écrite, il y a sans doute dans les bandes dessinées pluri-narratives une possibilité accrue de passer d'un fil narratif à l'autre, plus de portes ouvertes, et sans doute une plus grande facilité d'usage et de lecture pour le lecteur par l'usage abondant de l'image. L'aspect interactif de telles œuvres paraît moins artificiel que, par



exemple, dans le *Conte à votre façon*, puisque la bande dessinée est, dès son origine, un medium qui demande une lecture fragmentaire et semi-active (le lecteur reliant les actions présentes dans chaque case entre elles pour obtenir un récit cohérent).

Quels sont les éventuels défauts de telles bandes dessinées ? Ce sont peu ou prou ceux qui touchent aux limites de sa forme, c'est-à-dire la narration via le rapport d'une case à une autre (ou *rapport intericonique*). On le voit avec *Meanwhile*, la transition d'une case à l'autre, lorsque la narration atteint un tel niveau de complexité, ne peut se faire que par l'ajout de fils reliant les cases entre elles, sans quoi le lecteur serait vite perdu. Mais ce rapport de transition entre les cases existe même dans des œuvres moins ambitieuses, comme on l'a vu avec les premiers exemples ; il est au fond inhérent à la bande dessinée, et le supprimer, c'est faire autre chose que de la bande dessinée.

Que nous montre l'étude d'autres formes visuelles pluri-narratives ? Les exemples sont nombreux : *Intimate Exchanges* d'Alan Ayckbourn (1982) et son adaptation cinématographique *Smoking / No Smoking* d'Alain Resnais (1993) nous présentent une version « pré-distribuée », dans laquelle le spectateur n'a pas le choix dans le déroulement du récit. *Mr. A's Amazing Maze Plays*, d'Alan Ayckbourn également (1988), et le film *Kinoautomat* de Raduz Cincera (1967) sont en revanche des œuvres dans lesquelles le spectateur est amené à participer activement à l'intrigue. Deux cas de figure sont donc possibles : soit une composante essentielle de la bande dessinée aussi bien que de la littérature, à savoir la part active du lecteur dans la construction du récit, n'est pas présente. Si le spectateur ne décide pas lui-même de l'aléatoire (ce qui est en soi déjà paradoxal), alors la pièce ou le film ne diffère presque pas d'une œuvre construite classiquement. Il ne faut pas oublier que le recours à la pluri-narration relève du jeu, et que se contenter de regarder les autres jouer sans pouvoir se joindre à eux est toujours frustrant. Soit le spectateur peut bel et bien jouer avec l'œuvre, mais seulement à des moments clefs du récit, et non sur sa totalité : en ce sens, les autres mediums visuels se trouvent plus pauvres que la bande dessinée.

---

<sup>1</sup> Repris par Jean Lescure dans « Petite histoire de l'Oulipo », in *Oulipo – La littérature potentielle*, Paris, Éditions Gallimard, 1973, 32.

<sup>2</sup> Voir Claude Berge, « Pour une analyse potentielle de la littérature combinatoire », in *Oulipo, la littérature potentielle*, Paris, Éditions Gallimard, 1973, 47-61.

<sup>3</sup> Harry Mathews, « Parcours », in *Oulipo, atlas de littérature potentielle*, Paris, Éditions Gallimard, 1981, p. 239.

<sup>4</sup> Thierry Groensteen, « Premier bouquet de contraintes », in *Oupus 1* (Paris : L'Association, 1997), p. 26. Nous nous appuyons ici majoritairement sur les textes de Thierry Groensteen, qui est non seulement l'un des fondateurs de l'OuBaPo mais aussi son théoricien principal.

<sup>5</sup> C'est d'ailleurs son critère principal pour de nombreux théoriciens, qui rejettent les images uniques comme n'étant pas de la bande dessinée. Voir Thierry Groensteen, *Bande dessinée et*

*narration*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, 19-29, pour les arguments contre la narrativité de l'image unique, et Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2003, 40-45, pour les arguments en faveur de celle-ci.

<sup>6</sup> Nous verrons, avec certains de nos exemples, que la présence de texte n'est en rien obligatoire et qu'il existe de nombreuses bandes dessinées muettes, OuBaPiennes ou non. Voir Thierry Groensteen, « Histoire de la bande dessinée muette I - II », *9<sup>e</sup> Art*, (2, 60-75, et 3, 92-105, 1997 et 1998), ainsi que Jean-Christophe Boudet, « La bande dessinée muette 1-19 », *du9.org*. <http://www.du9.org/Bande-Dessinee-Muette-1-La>. En ligne ; consulté le 1<sup>er</sup> novembre 2011.

<sup>7</sup> Elles sont définies comme telles par Thierry Groensteen dans *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, 31-35.

<sup>8</sup> Voir Thierry Groensteen, « Ce que l'Oubapo révèle de la bande dessinée », *9<sup>e</sup> Art* (10, 72-75, 2004).

<sup>9</sup> « La possibilité, pour la bande dessinée, d'encourager la reconnaissance de relations non linéaires, est mise de côté lorsque le lecteur est poussé à suivre une série de connexions linéaires, la plupart du temps garantie par la continuité (assez ténue) du dialogue, les images étant réduites à une fonction illustrative. » Ann Miller, « Oubapo: A Verbal/Visual Medium Is Subjected To Constraints », *Word & Image* (XXIII/2, 2007), p. 124.

<sup>10</sup> Chris Ware, *Quimby the Mouse*, Seattle, Fantagraphics Books, 2003.

<sup>11</sup> *Little Lit: Strange Stories for Strange Kids*, Art Spiegelman et Françoise Mouly, eds. New York, Joanna Cotler Books, 2001.

<sup>12</sup> « Les œuvres de l'OuBaPo sont ludiques, et il est plaisant de s'y plonger, mais elles ont tendance à être ouvertement conscientes d'elles-mêmes, souvent répétitives, et, hélas, privilégient généralement le format sur le contenu. Ces travaux sont loin des romans de Georges Perec, Raymond Queneau ou Jacques Roubaud, qui peuvent être lus en tant que tel pour la beauté de leur intrigue, leur humour linguistique et leur structure globale, tout ceci indépendamment des contraintes littéraires qui sont observées. [...] Jusqu'à présent, aucun album complet [n'a été] produit par un auteur individuel [...] » Laurence Grove, *Comics in French: the European bande dessinée in context*, New York, Berrhahn Books, 2010, p. 162 – traduction de l'auteur.

<sup>13</sup> Voir par exemple *Les Parleurs* de François Ayroles, Paris, L'Association, 2003; *TNT en Amérique* de Jochen Gerner, Paris, L'Ampoule, 2002; ou encore *Le Cercle Vicieux* d'Étienne Lécroart, Paris, L'Association, 2000.

<sup>14</sup> Leif Tande, *Morlac*, Montréal, La Pastèque, 2005.

<sup>15</sup> Rappelons qu'un texte en cylindre, pour les auteurs OuLiPiens, est « un texte qui se mord la queue d'une manière si parfaite qu'on ne sait plus où est la gueule et où est la queue. », in Site de l'Oulipo, <http://www.ouliipo.net/contraintes/document19625.html> (page consultée le 20/12/2011).

<sup>16</sup> Paul Fournel, *Chamboula*, Paris, Éditions du Seuil, 2007.

<sup>17</sup> Jason Shiga, *Meanwhile*, New York, Amulet Books, 2010.

<sup>18</sup> Une exception notable serait les deux tomes des *Trois Chemins*, de Lewis Trondheim et Sergio Garcia, Paris, Éditions Delcourt, 2003 et 2004.

