

**Étienne Lécroart**

*Dessinateur*

## **Transgression des formes dans la bande dessinée**

### **Résumé**

La bande dessinée est art métissé qui, de par sa nature, allie le fond à la forme : elle se déploie dans le temps et dans l'espace de la planche.

L'utilisation de contraintes formelles en bande dessinée conduit à travailler sur les états limites de celle-ci et à en bousculer les canons classiques. Ce qui, inévitablement, pose, de façon encore plus aiguë, la question de la forme et du support de ce travail. Cet article présente les travaux et recherches d'Etienne Lécroart, membre de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) et de l'Oubapo (Ouvroir de bande dessinée potentielle) et ceux de divers membres de l'Oubapo et d'autres auteurs proches de ce mouvement. Il vise à explorer le champ des possibles dans ce domaine.

### **Abstract**

Comic is a mixed art measured both in form and in substance, realized in the time and in the space of the strip.

Formal constraints of comic make it necessary to reconsider its limits and its classic canons, and raise the issue of form and medium.

Projects and research of Etienne Lécroart, member of Oulipo (Workshop of Potential Literature) and Oubapo (Workshop of Potential Comic Book Art), as well as those from other members of Oubapo and other authors close to this movement are presented in this paper. It explores the limits of the possible in this field.

**Mots clés** : bande dessinée, oubapo, Oulipo, contrainte, forme, structure, support, Etienne Lécroart.

Soyons clair, je suis dessinateur. Je dessine des bandes dessinées, pour la plus grande part sous contraintes formelles.

Je ne suis pas du tout universitaire, ni critique de la bande dessinée, ni théoricien. J'ai d'ailleurs toujours eu du mal à m'intéresser à la théorie de la bande dessinée, j'en ai un peu honte, sûrement, mais je préfère rester assez « innocent », j'ai déjà bien suffisamment de barrières et d'inhibitions. Et je dois dessiner, faire de mes mains. J'en tire un grand plaisir.

Quand j'ai reçu une invitation à participer à ce colloque, je suis resté assez dubitatif. Je n'ai quasiment rien compris à l'énoncé du thème. Le seul mot auquel j'ai pu me raccrocher c'était le mot « forme ». Le travail sous contraintes en bande dessinée conduit à travailler sur les états limites de celle-ci et à en bousculer les canons classiques. Ce qui, inévitablement, pose, de façon aiguë, la question de la forme et du support de mon travail.

Aussi, plutôt que de jouer au théoricien amateur, je me propose de vous exposer ici en tentant de les classer quelques exemples de bousclements des formes auxquels se prête la bande dessinée et notamment la bande dessinée sous contraintes.

\*

Dès l'origine les dessinateurs de bande dessinée ont joué avec la structure de ce médium. Pourquoi ? Sûrement parce que la bande dessinée est un art métissé qui, de par sa nature, allie le fond à la forme : elle se déploie à la fois dans le temps et dans l'espace de la planche. Et sûrement aussi, parce que, dès sa naissance, la bande dessinée a été vue et s'est posée comme un art populaire, neuf et ludique. Elle a donc pu expérimenter plus librement à l'abri des carcans et des dogmatismes.

Avant même la naissance officielle de la bande dessinée, ses précurseurs faisaient déjà des bandes dessinées sous contraintes. Ainsi Gustave Doré dans son *Histoire de la Sainte Russie*, en 1864, a créé des suites d'images abstraites, noires, gribouillées, jouant de tous les registres du dessin. Une de ces planches<sup>1</sup> narre de façon elliptique une période particulièrement « incolore » de l'histoire russe par une suite de vignettes blanches, devenant par là, certainement, le premier plagiaire par anticipation de l'Oubapo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle). Töpffer, autre précurseur de la bande dessinée, a lui aussi exploré tout le potentiel de cet art particulier. Par exemple, dans *L'Histoire d'Albert*,<sup>2</sup> de 1845, il joue de la

séquentialité en la morcelant à l'extrême avec bien plus d'habileté et d'audace que nombre de ses épigones. Même Christophe, en 1893, s'amuse à mélanger les registres de dessins. Il glisse, par exemple, dans *L'Idée fixe du Savant Cosinus*<sup>3</sup> une fausse image enfantine « par égard pour le lecteur » pour éviter une image trop dénudée du savant Cosinus. Ce jeu réflexif bouscule le lecteur : il est à la fois dans et hors de la narration.

Les pionniers de la bande dessinée ont d'emblée joué avec elle, avec souvent bien plus d'inventivité que leurs successeurs. Gustave Verbeek, à partir de 1903, s'est ingénié à créer avec un grand talent des bandes dessinées réversibles : les *Upside-downs*<sup>4</sup> où le lecteur devait retourner les pages pour continuer les aventures de Lady Lovekins et Père Muffaroo. Winsor Mac Cay, à la même époque, parsemait ses aventures de *Little Nemo in Slumberland* de divers jeux réflexifs sur le médium lui-même et donnait souvent à ses personnages la conscience de n'être que des créatures de papier. On peut les voir dans une planche,<sup>5</sup> par exemple, jouer avec les lettres du titre de l'histoire, puis les manger. George Herriman, génial expérimentateur dans les histoires de *Krazy Kat*, a beaucoup joué de ce registre. Dans une de ces planches, les personnages dessinent eux-mêmes leurs propres aventures.<sup>6</sup> Où est le support ? Où commence le dessin ? Où commence la narration ? Tout se brouille ici.

En Europe, on fit de même quoique de façon moins expérimentale. On peut trouver ainsi une planche des aventures de *Zig et Puce*<sup>7</sup> (1930) d'Alain de Saint-Ogan qui fait un *travelling* habile sur les premières vignettes, le décor se prolongeant de case en case. Dans trois cases de *Tintin au Tibet*,<sup>8</sup> Hergé use d'un procédé similaire pour nous rendre compte de façon magistrale de l'étendue des montagnes à explorer par ses personnages. Ce potentiel spécifique de la bande dessinée, à la fois logique et irraisonnable, est ici utilisé à plein.

Il faudra cependant attendre la période d'ouverture des années 1970 pour que les canons de la bande dessinée classique explosent un peu et laissent place aux expérimentations les plus diverses.

Aux États-Unis, au sein du magazine *Mad* notamment, nombreux sont ceux qui s'y emploient, dont le moindre n'est certainement pas Al Jaffee<sup>9</sup> avec ses pages illustrées pouvant se plier et révélant des images cachées. Plus tard, d'autres prirent la relève, par exemple dans le magazine *The National Lampoon*, où Ed Zubitzky créa en 1977 la première bande dessinée en acrostiche *Eight Comics in One*,<sup>10</sup> bande dont j'ignorais l'existence quand je repris le principe en 1996. Ce procédé qui consiste à croiser des bandes dessinées verticales et horizontales

bouscule là encore l'espace et la temporalité de la planche. Puis c'est dans la revue *Raw* que l'on a pu découvrir plusieurs expérimentations d'Art Spiegelman, notamment ses exercices de recadrage de comics populaires : *The Malpractice Suite*.<sup>11</sup>

En Europe, c'est avec les années *Pilote* que se développe ce genre : Gotlib a expérimenté divers jeux avec le médium. Il a ainsi, par exemple, créé une histoire de *Gai-Luron* jouant sur le recto et le verso de la page.<sup>12</sup> Gai-Luron et une souris s'invectivent et perturbent l'histoire de l'autre au verso de leur page respective. Et c'est bien sûr Fred qui a parsemé ses bandes dessinées des procédés formels les plus inventifs : narration à rebours et en boucle,<sup>13</sup> utilisation du lecteur pour renverser les pages afin de bousculer la narration,<sup>14</sup> aberrations spatio-temporelles, enfin, dans une planche parue dans *Pilote*<sup>15</sup> qui a tant marqué ma genèse de dessinateur, dans laquelle le personnage traverse les propres cases de sa bande dessinée et se confronte à lui-même.

Mais c'est assurément à notre époque que la bande dessinée a le plus bousculé tous ses canons et chamboulé ses formes. J'ai tenté de catégoriser et classifier divers champs possibles de ces bouleversements formels contemporains :

### **La réflexivité**

On peut placer dans cette catégorie tous les procédés autoréférentiels tels ceux utilisés par Winsor Mac Cay, Gotlib ou Fred que nous avons vus, ou ceux pratiqués par Victor Hussenot dans *La Casa*<sup>16</sup> : chiffonnage de cases, utilisation habile du bord de page, et toutes sortes d'interactions des personnages entre eux à différents niveaux de lecture.

On peut mettre aussi dans cette catégorie tous les procédés de piratage. Dans son livre *Comique trip*,<sup>17</sup> par exemple, Benoît Jacques détourne avec brio divers supports : bandes dessinées « de gares », méthodes d'apprentissage des langues, cours de la bourse, etc. Anne Baraou, dans sa bande dessinée *Ma vacance de l'Oubapo*,<sup>18</sup> utilise diverses images provenant du recueil de l'Oubapo *Les vacances de l'Oubapo* pour raconter comment elle a été évincé de ce recueil lors de sa réalisation et combien elle en a souffert. Autre Oubapien, François Ayroles remplace tous les textes des sept premières planches du *13 est au départ* de Jean Graton par des textes de son cru, auto-référents et jubilatoires.<sup>19</sup>

Les images cachées ressortissent aussi à cette catégorie. Une planche de Stéphane Blanquet<sup>20</sup> pour *Spirou*, en hommage à la série *Pierre Tombal* (croque-mort célèbre du journal), en est un parfait exemple : les cases de la planche, tout

en formant une histoire de Pierre Tombal, créent un portrait global de Spirou zombifié.

On peut enfin placer ici tous les nombreux procédés d'itération (iconiques, verbaux) auxquels se prête fort bien et couramment la bande dessinée, tel celui que j'ai utilisé dans mon album *Bande de sonnets*, dont est tirée cette histoire. Les cases de fin de bandes reviennent ainsi que les rimes d'un sonnet (figure 1). Ces planches égrenant quelques souvenirs de mon père (qui venait de mourir) sont ainsi ponctuées par les jeux de mots dont il était familier.



[FIGURE 1]

Étienne Lécroart, « Egards Sonnet » (premier quatrain), *Bandes de Sonnets*.

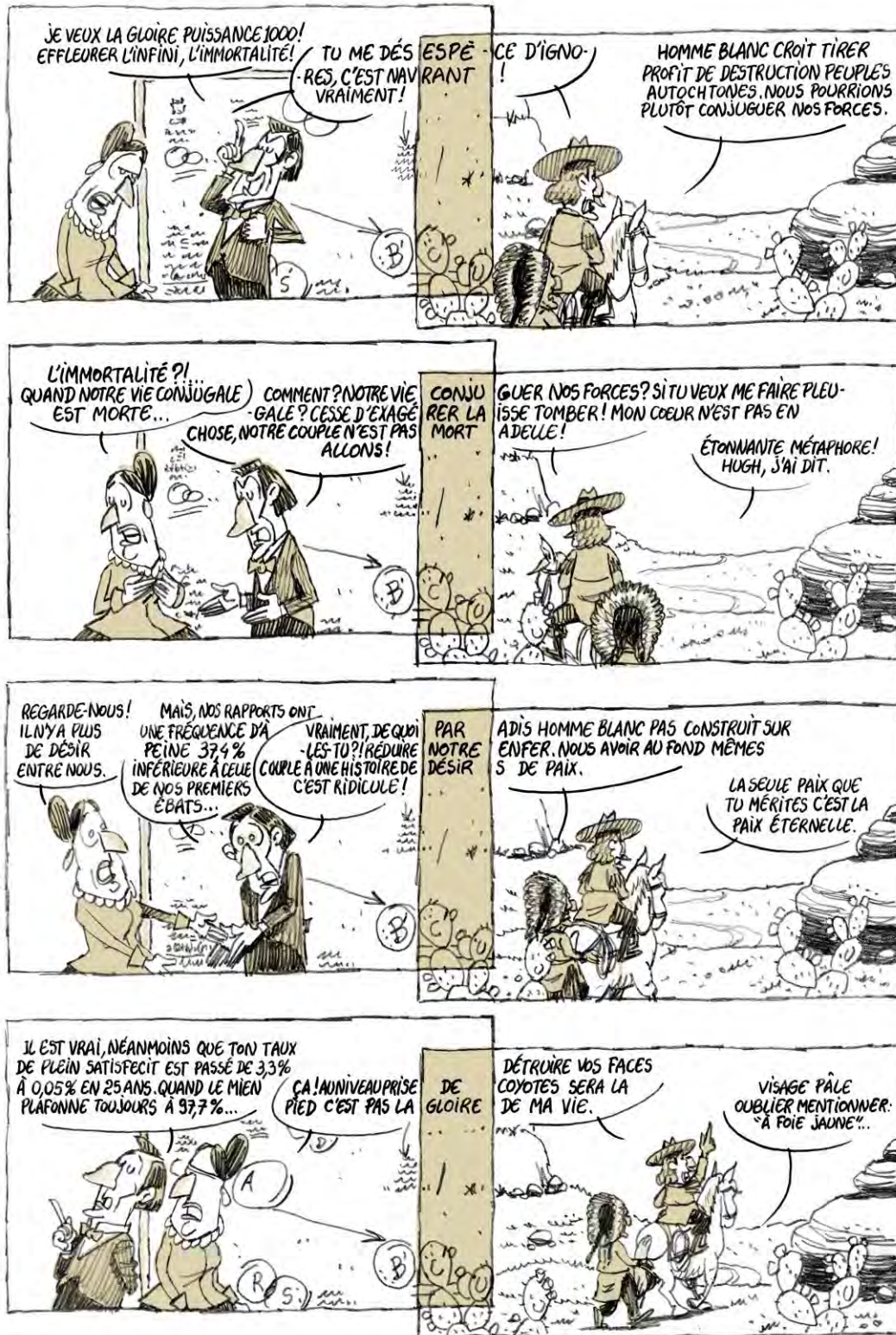
© L'Association, 2007. Tous droits réservés.

## Les narrations particulières

Dans cette catégorie, je range tout d'abord ce que je nomme les narrations à bifurcations, utilisées par exemple par Christopher Hittinger<sup>21</sup> dans son livre *Les Déserteurs*. On observe là que la bande dessinée accepte parfaitement que dans le même espace cohabitent différentes temporalités : chaque page est constituée d'un paysage unique dans lequel les personnages sont en différents lieux au fil de la narration que l'on suit classiquement, de gauche à droite et de bas en haut. C'est un dispositif du même ordre qu'avaient utilisé les Oubapiens Lewis Trondheim et Sergio Garcia en 2000 dans *Les Trois Chemins*.<sup>22</sup>

Ces narrations peuvent être aussi parallèles. Brigitte Luciani et la dessinatrice Colonel Moutarde le prouvent dans leur bande dessinée *L'Espace d'un soir*,<sup>23</sup> parue en 2007. Les protagonistes, logeant dans un même immeuble, y vivent chacun à leur étage : une bande par étage. Avec, bien entendu, toutes sortes de croisements et d'interactions entre ces bandes. Dans un registre similaire, François Ayroles fait cohabiter verticalement différents espaces-temps deux par deux dans sa série de planches *Midi-minuit*.<sup>24</sup> Les mêmes lieux s'y retrouvent, deux par deux, à douze heures de décalage : à midi et à minuit. À nous de comprendre, par une série d'allers et retours dans le temps, ce qui s'est passé entre les deux, ce qui est advenu des personnages que l'on y retrouve.

Les narrations peuvent encore être superposées partiellement, comme dans cette bande dessinée de mon cru parue en 2012 dans mon recueil *Contes & décomptes* (figure 2). Sur la partie gauche de chaque page, je narre un épisode fictif de la vie du mathématicien Georges Boole avec sa femme, sur la partie droite un épisode tout aussi fictif de la vie de Buffalo Bill avec un chef indien. Ces deux histoires ont une intersection qui forme en elle-même une aventure de Boule & Bill. Ces deux célèbres personnages de bande dessinée philosophent et commentent ainsi les histoires parallèles.



20

[FIGURE 2]

Étienne Lécroart, « Boole & Bill », *Contes & Décomptes*. © L'Association 2012. Tous droits réservés.

Elles peuvent être même superposées totalement comme dans ma bande dessinée palindromique *Boucle la !*<sup>25</sup> Elle forme un palindrome, non de lettres, mais de cases : les cases y reviennent en ordre inverse à partir d'une case centrale, la première case étant donc la même que la dernière, la deuxième la même que la pénultième, *etc.* On peut dans le même ordre d'idées faire une bande dessinée universelle, comme celle-ci que j'ai créée pour le journal *Spirou*<sup>26</sup> : elle a deux sens de lecture : occidental, de gauche à droite, et oriental, de droite à gauche, comme un *manga*, chacun apportant un sens différent, bien sûr. Enfin, ces narrations peuvent être superposées tête-bêche, comme le faisait Gustave Verbeek et l'a fait plusieurs fois brillamment l'Oubapien Killoffer.<sup>27</sup>

Les narrations peuvent encore être imbriquées et cachées l'une dans l'autre. Comme, par exemple, dans le tripoutre du même Killoffer *VRP*,<sup>28</sup> formé sur la figure impossible de Roger Penrose. Après une première lecture, l'histoire se réduit pour en former une de six cases, et encore une fois pour créer une histoire de trois cases. On peut aussi cacher une bande dessinée dans une autre à la manière de la célèbre lettre de George Sand qui peut se lire une ligne sur deux. Ainsi, ma bande dessinée *Le Double Fond de l'univers* cache une autre histoire qui se lit une case sur deux (figure 3).





[FIGURE 3]

Étienne Lécroart, « Le double-fond de l'univers », *Les Caïds de la Gaudriole*.

© *Fluide Glacial*, 2007. Tous droits réservés.

Abordons maintenant ce que je nomme les narrations croisées. Comme je les ai, par exemple, utilisées dans ma planche *quatre-vingt-quinze*.<sup>29</sup> Elle est constituée de cinq strips de quatre cases superposés qui peuvent former 95 strips de quatre cases : en partant d'une des cinq cases de gauche, on peut bifurquer à chaque étape en suivant les flèches vers la droite : en haut, en bas ou tout droit. Dans *Roll Mops*,<sup>30</sup> Olivier Philipponeau et Renaud Farace ont créé des bandes dessinées de ce genre multipliant les bifurcations et les sens de lecture. Dans son livre *Morlac*,<sup>31</sup> le Canadien Leif Tande juxtapose dans une même page jusqu'à douze histoires différentes : le personnage (et le lecteur) pouvant choisir quand se présente une bifurcation de rester sur sa case ou de suivre la narration qui lui est proposée sur une case contiguë. Ces différentes histoires pouvant se croiser plus tard, évidemment. Le *sumum* de complexité de ce processus a sûrement été atteint par un autre Canadien, Jason Shiga, dans *Vanille ou Chocolat*.<sup>32</sup> Le lecteur peut à chaque page choisir son itinéraire en suivant les chemins qui lui sont proposés au moyen d'onglets, et tenter de faire survivre le héros dans cet univers aux multiples rebondissements. L'Américain Chris Ware a joué avec *maestria* de procédés divers de lectures croisées, notamment dans *Quimby the Mouse*<sup>33</sup> qui perd le lecteur avec délectation, l'espace et le temps sans cesse recomposés. Il a, dans ce même livre, utilisé le procédé des cases-phylactères, les cases pouvant être la narration principale ou la narration d'un des personnages et formant une histoire parallèle. Il utilise ainsi un merveilleux potentiel spécifique de la bande dessinée. L'Oubapien Ibn Al Rabin a parallèlement utilisé un procédé similaire de façon extrêmement ludique dans ses livres *Splendeurs & misères du verbe*<sup>34</sup> et *Lentement aplati par la consternation*,<sup>35</sup> les narrations se superposant sans cesse par un jeu d'allers-retours.

\*

Le *zoom* est encore un procédé de cette catégorie des narrations particulières. Il a notamment été utilisé magistralement par Marc-Antoine Mathieu dans *3 secondes*.<sup>36</sup> Le lecteur y fait un trajet en un *zoom* constant à la vitesse de la lumière de reflet en reflet, chaque case étant un *zoom* de la case précédente. À lui de recomposer l'histoire au vu des éléments qu'il croise peu à peu.

On peut enfin ranger dans cette catégorie toutes les constructions collectives, du genre *cadavre exquis*. Telles les planches construites à quatre mains oubapiennes par Ibn Al Rabin, Alex Baladi, Andreas Kündig et moi-même sur

une structure mathématique (la somme des  $n$  premiers nombres impairs est égale à  $n$  au carré) pour la revue *Formules*.<sup>37</sup> Le premier dessinateur crée une première case qui sera disposée en bas à gauche de la future planche, le deuxième les trois cases qui l'entourent, le troisième les cinq autour et le dernier conclut par les sept autour formant ainsi une bande dessinée de  $4 \times 4$  cases ( $1 + 3 + 5 + 7 = 4^2$ ).

### **Interventions sur le support**

Par découpage, premièrement, en proposant au lecteur de découvrir des histoires cachées dans certaines pages non découpées, par exemple comme dans *Histoires cachées*<sup>38</sup> de Brigitte Luciani et Colonel Moutarde. On a alors deux lectures : une avec les pages non coupées et une autre avec toutes les pages découpées. Dans le genre, citons aussi *Lidocaïne*<sup>39</sup> d'Olivier Crépin, petit livre aux pages pliées et cousues sur l'univers chirurgical. Au lecteur de les découdre pour découvrir des aspects cachés de l'histoire.

Le pliage est une autre intervention possible, comme on l'a vu avec Al Jaffee de *Mad*. Mon premier livre de bande dessinée, *Pervenche et Victor*, utilise ce procédé (figure 4). Après une première lecture, le lecteur découvre une lecture cachée en pliant les pages sur elles-mêmes et en les rabattant sur les pages précédentes. L'Oubapien Lewis Trondheim a même expérimenté le double pliage en accordéon sur une planche parue dans l'*Oupus 3* de l'Oubapo<sup>40</sup> qui nous narre les aventures d'un homme pestant contre la pollution des plages et découvrant que Dieu se cachait sous les traits de sa femme : un premier pliage horizontal aboutit à une histoire simplette de quatre cases et, après un deuxième pliage vertical, on obtient une case unique encore plus primaire.



[FIGURE 4]

Étienne Lécroart, *Pervenche et Victor*. © L'Association, 1994.

Tous droits réservés.

Ces deux pages se plient l'une sur l'autre, la partie gauche de la page 2 se combinant avec la partie droite de la page 4.

La déchirure a été utilisée par Marc-Antoine Mathieu dans *Le Décalage*.<sup>41</sup> Trois pages de l'album sont déchirées dans le livre pour permettre aux personnages de rattraper le décalage originel de la narration. Elles autorisent alors de multiples lectures des cases recomposées. Ce même Marc-Antoine avait déjà utilisé le trou dans le premier album de la série de son personnage Julius-Corentin Acquefaques<sup>42</sup> en 1991. Une case manque en page 41 et révèle la case de la page 43, qui sera donc répétée. Alors que les personnages évoquent justement, par une subtile autoréférence, ce phénomène du « trou de matière » qui pourrait advenir dans leur monde. Il en est de même, évidemment, pour la case centrale des pages 40 et 42.

Le gouachage a été utilisé par l'Oubapien Jochen Gerner. Dans son livre *TNT en Amérique*,<sup>43</sup> il a recouvert de noir toutes les pages de l'album *Tintin en*

*Amérique* en ne laissant visibles que quelques mots et sigles qui constituent pour lui l'essence même de cet album. Il a créé de nombreuses variantes de ce procédé.

On peut enfin superposer plusieurs livrets. *N°11, rue des Bonnes Gens*<sup>44</sup> d'Aurélien Débat utilise ce procédé : il est constitué de huit livrets qui se déplient au fil de la narration et s'entrecroisent entre eux jusqu'à former la façade ouverte d'un immeuble collectif.

### **La troisième dimension**

La bande dessinée existe de plus en plus en volume : Marc-Antoine Mathieu a ainsi créé des bandes dessinées en trois dimensions sur les faces de deux cubes<sup>45</sup> dont l'un est l'inverse de l'autre. L'Oubapienne Anne Baraou avait déjà créé, dès 1990, des *BD-dès* avec Corinne Chalmeau. Elle en a créé une autre avec Vincent Sardon en 2002, intitulée *Coquetèle*.<sup>46</sup> Le principe en est simple : on jette les trois dés et on lit le strip qui se forme sous nos yeux. On peut, bien sûr, créer une bande dessinée infinie sur un anneau de Möbius, comme je l'ai fait pour une carte de vœu de l'Association.<sup>47</sup> Cette bande dessinée est constituée d'un *zoom* infini et joue sur tous les aspects du mot *sens*.

La bande dessinée peut aussi investir le domaine des jeux. Nous avons imaginé de façon assez collective à l'Oubapo (on ne sait trop qui en a eu l'idée le premier) le jeu de Scroubabbble.<sup>48</sup> Sur le même principe que le Scrabble, les cases de lettres sont remplacées par des cases de bande dessinée, les joueurs jouent à tour de rôle à entrecroiser des histoires. J'en ai fait le scénario et il a été dessiné par François Ayroles, Jochen Gerner, Killoffer, Jean-Christophe Menu et moi-même.

L'Oubapienne Anne Baraou a eu l'idée d'un jeu dérivé des dominos : le *domipo*,<sup>49</sup> dessiné par Killoffer. Des cases de bande dessinée remplacent les points des dominos et créent de mini-histoires deux par deux qui finissent par faire sens.

J'ai, de mon côté, repris le principe du taquin (le jeu enfantin qui consiste à remettre dans l'ordre les 15 cases coulissantes d'un carré de 16 cases), afin de créer des bandes dessinées permutables et interactives pour mon exposition *Planches en vrac et à la découpe* (figure 5). Les dessins et les textes étant divisées en deux sur chaque case, des millions de combinaisons sont possibles.



[FIGURE 5]

Étienne Lécroart, *Taquin*. Encre sur bois, 65 x 65, 2010. Par privilège de l'auteur et du Musée de la Bande Dessinée d'Angoulême. © Étienne Lécroart. Tous droits réservés.

Internet est encore un terrain très ouvert pour la bande dessinée. Mais il n'a été, à mon sens, que très peu défriché et surtout de façon anecdotique. Mais naissent par-ci par-là des bandes dessinées interactives ou à arborescence de plus en plus

imaginatives. Citons, par exemple, le *Domino*, œuvre du collectif brésilien Beleleu,<sup>50</sup> qui propose aux internautes de créer des strips muets à croiser avec ceux déjà faits, sur le modèle du Scroubabble. Citons encore l'inventif site d'Antony Rageul *Prise de tête*,<sup>51</sup> qui propose plusieurs variétés de planches interactives et muettes. L'internaute peut déplacer sa souris, cliquer, « scroller » pour perturber le cours des histoires. Mentionnons enfin l'histoire ludique *A Duck as an Adventure*<sup>52</sup> de Daniel Merlin Goodbrey, où l'internaute construit son histoire à embranchements multiples par clics successifs.

La bande dessinée investit aussi l'espace dans le domaine des spectacles en se mixant de multiples façons aux arts de la scène. Des concerts dessinés de divers genres sont nés récemment, et ont parfois donné naissance à d'étranges formes de partitions dessinées, les dessins se mixant de différentes façons à l'écriture d'une partition. Comme celles de l'Oubapien Alex Baladi,<sup>53</sup> qui sont nées et ont été jouées en direct sur scène, ou bien celles de la talentueuse Müglück pour le spectacle *Le Cri*.<sup>54</sup>

Enfin, la bande dessinée peut investir la troisième dimension lors d'expositions. J'ai ainsi créé en 2003 pour la galerie Anne Barrault<sup>55</sup> à Paris une bande dessinée à embranchements qui se déployait dans l'espace de la galerie. Les personnages tombaient sur le sol avec leurs cases, y marchaient, escaladaient ailleurs, traversaient sur un fil, *etc.* J'ai aussi mis au point, pour mon exposition *Planches en vrac et à la découpe*, divers procédés de planches interactives ne pouvant exister que dans ce cadre. Par exemple, ces planches heptptyques qui sont formées de sept blocs de cinq cases pouvant s'assembler pour faire une planche de deux et seulement deux façons différentes, formant ainsi avec les mêmes cases deux histoires résolument antagonistes. J'ai aussi fait des diptyques en escalier sur ce même procédé (figure 6). Et une double planche avec des cases sur charnières que le visiteur peut tourner pour essayer, en vain, de perturber le cours fatidique de l'histoire.



[FIGURE 6]

Étienne Lécroart, *Diptyque* dans ses deux versions. Encre sur bois, 60 x 45, 2010. Par privilège de l'auteur et du Musée de la Bande Dessinée d'Angoulême.

© Étienne Lécroart. Tous droits réservés.

\*

Ici se clôt ce petit panorama. On le voit, la bande dessinée, par sa structure, et plus encore la bande dessinée sous contrainte, se pose naturellement la question de sa forme et de sa mise en espace. Et, comme elle reste un art encore jeune, son potentiel est loin d'être épuisé. Nous vivons une époque extrêmement féconde et passionnante de ce point de vue. Je suis loin d'avoir fait ici le tour de la question, mais j'espère vous avoir fait entrevoir quelques facettes nouvelles de cet art polymorphe.



## NOTES

- <sup>1</sup> Doré, Gustave. *Histoire de la Sainte Russie. Les Russes*, Paris : Henri Veyrier, 1974. 8.
- <sup>2</sup> Töpffer, Rodolphe. *Histoire d'Albert. La Caricature. Art et Manifeste*, Lausanne : Skira, 1974. 200.
- <sup>3</sup> Christophe. *L'Idée fixe du savant Cosinus*, Paris : Armand Colin, 1960. 71.
- <sup>4</sup> Verbeek, Gustave. *Dessus-Dessous. Little Lady Lovekins et Père Mufaroo*, Paris : Horay, 1977.
- <sup>5</sup> Mac Cay, Winsor. *Little Nemo*, Köln : Evergreen, 2000. 120.
- <sup>6</sup> Herriman, George. *Krazy Kat*, New York : Harry N. Abrams, Inc. 1986. 12.
- <sup>7</sup> Saint-Ogan, Alain de. *Zig et Puce à New York*, Grenoble : Glénat, 1995. 15.
- <sup>8</sup> Hergé. *Tintin au Tibet*, Tournai : Casterman, 1963. 35.
- <sup>9</sup> Jaffee, Al. « Fold in. » *Mad Magazine*.
- <sup>10</sup> Subitsky, Ed. « 8 comics in one. » *National Lampoon*.
- <sup>11</sup> Spiegelman, Art. *The Malpractice Suite*, New York : Print Mint, 1976.
- <sup>12</sup> Gotlib. *Gai-luron*, Paris : Audie, 1975.
- <sup>13</sup> Fred. *L'Île des brigadiers*, Paris : Dargaud, 1975. 6 ; Fred. *Y a plus de saisons*, Paris : Dargaud, 1978. 45.
- <sup>14</sup> Fred. *Simbabbad de Batbad*, Paris : Dargaud, 1974. 46.
- <sup>15</sup> Fred. « Interférence. » *Pilote* (469, 1968).
- <sup>16</sup> Hussenot, Victor. *La Casa*, Paris : Warum, 2011.
- <sup>17</sup> Jacques, Benoît. *Comique Trip*. Montigny-sur-Loing : Benoît Jacques Books, 2001.
- <sup>18</sup> Baraou, Anne. « Ma vacance de l'Oubapo. » *Oupus 2*, Paris : L'Association, 2003.
- <sup>19</sup> Ayroles, François. « Le 9 est au départ. » *Oupus 2*, Paris : L'Association, 2003.
- <sup>20</sup> Blanquet, Stéphane. « Pierre Tombal en souvenir. » *Spirou* (septembre 2009).
- <sup>21</sup> Hittinger, Christopher. *Les Déserteurs*, Paris : The Hoochie Coochie, 2009.
- <sup>22</sup> Trondheim, Lewis et Garcia, Sergio. *Les Trois chemins*, Paris : Delcourt Jeunesse, 2000.
- <sup>23</sup> Luciani, Brigitte et Colonel Moutarde. *L'Espace d'un soir*. Paris : Delcourt, 2007.
- <sup>24</sup> Ayroles, François. « Midi-minuit. » *Oupus 2*, Paris : L'Association, 2003.
- <sup>25</sup> Lécroart, Étienne. « Boucle la. » *Oupus 2*, Paris : L'Association, 2003.
- <sup>26</sup> Lécroart, Étienne. « Bande dessinée universelle. » *Spirou* (2005).
- <sup>27</sup> Killoffer. « Upside-down. » *Oupus 3*, Paris : L'Association, 2000.

- <sup>28</sup> Killoffer. *Tripoutre*, Paris : L'Association, 1993.
- <sup>29</sup> Lécroart, Étienne. « 95. » *Bang* (2006).
- <sup>30</sup> Philipponeau, Olivier et Farace, Renaud. *Roll Mops*, Paris : The Hoochie Coochie, 2012.
- <sup>31</sup> Tande, Leif. *Morlac*, Montréal : La Pastèque, 2005.
- <sup>32</sup> Shiga, Jason. *Vanille ou chocolat*, Paris : Cambourakis, 2010.
- <sup>33</sup> Ware, Chris. *Quimby the Mouse*, Paris : L'Association, 2005.
- <sup>34</sup> Al Rabin, Ibn. *Splendeurs & misères du verbe*, Paris : L'Association, 2012.
- <sup>35</sup> Al Rabin, Ibn. *Lentement aplati par la consternation*, Genève : Atrabile, 2013.
- <sup>36</sup> Mathieu, Marc-Antoine. *3 secondes*, Paris : Delcourt, 2011.
- <sup>37</sup> Al Rabin, Ibn, Kündig, Andreas, Lécroart, Étienne et Baladi, Alex. Planche collective « N au carré. » *Formules* (15, 2011) : 147-151.
- <sup>38</sup> Luciani, Brigitte et Colonel Moutarde. *Histoires cachées*, Paris : Delcourt, 2009.
- <sup>39</sup> Crépin, Olivier. *Lidocaïne*, Paris : Rutabaga, 2013.
- <sup>40</sup> Trondheim, Lewis. « Planche pliable. » *Oupus 3*, Paris : L'Association, 2000.
- <sup>41</sup> Mathieu, Marc-Antoine. *Le Décalage*, Paris : Delcourt, 2013.
- <sup>42</sup> Mathieu, Marc-Antoine. *L'Origine*, Paris : Delcourt, 1991.
- <sup>43</sup> Gerner, Jochen. *TNT en Amérique*, Paris : L'Ampoule, 2002.
- <sup>44</sup> Débat, Aurélien. *N°11, rue des Bonnes Gens*, Strasbourg : Institut Pacôme, 2005.
- <sup>45</sup> Mathieu, Marc-Antoine. « Dé dessiné. » *Bang* (2006).
- <sup>46</sup> Baraou, Anne et Sardon, Vincent. *Coquetèle*, Paris : L'Association, 2002.
- <sup>47</sup> Lécroart, Étienne, Carte de vœux de L'Association en anneau de Möebius, Paris : L'Association, 2008.
- <sup>48</sup> Lécroart, Étienne, Ayroles, François, Gerner, Jochen, Menu, Jean-Christophe et Killoffer. *Scroubabbble* (jeu), Paris : L'Association, 2005.
- <sup>49</sup> Baraou, Anne et Killoffer. *Domipo*, Paris : L'Association, 2009.
- <sup>50</sup> Collectif Beleleu. *Dominos*, en ligne : <http://revistabeleleu.wordpress.com/category/domino/> (site visité en mars 2015)
- <sup>51</sup> Rageul, Antony. *Prise de Tête*, <http://www.prisedetete.net/>.
- <sup>52</sup> Goodbrey, Daniel Merlin. *A Duck as an Adventure*, <http://e-merl.com/stuff/duckadv.html>.

<sup>53</sup> Baladi, Alex. *Partitions dessinées*, 2011.

<sup>54</sup> Müglück. *Le Cri*, spectacle de 2012.

<sup>55</sup> Lécroart, Étienne. *La Séquentialité sur cimaise*, exposition à la galerie Anne Barrault, Paris, 2003.