

## Faire une thèse de recherche-crédation ? En bande dessinée ?

Benoît Preteseille

Auteur, éditeur, docteur en bande dessinée, enseignant en bande dessinée

Fr

Depuis 2007, des programmes de doctorat en recherche-crédation ont été mis en place en France. Cette démarche exige une façon renouvelée d'envisager le travail d'une thèse et soulève des questionnements non encore résolus. L'auteur témoigne de ses tentatives d'établir un lien fécond entre recherche et création dans le cadre d'un domaine ouvert en 2016, le doctorat de création Expression artistique et littéraire, spécialité Bande dessinée.

doctorat, recherche-crédation, édition, histoire et critique, France, xx<sup>e</sup> siècle, bandes dessinées, pays de langue française, création (esthétique), auteur (esthétique)

A creative research thesis? In the field of comics?

Since 2007, several creative research PhDs have been created in France. This approach requires to rethink the ways of writing a thesis and raises questions, yet unresolved. The author of this article writes about his attempts to create productive connections between research and creation in the context of the creative PhD, Artistic and Literary Expression, Comics speciality, which was created in 2016.

PhD (doctorate), creative research, publishing, history and critique, France, 20th Century, comics, french speaking countries, creation (aesthetics), author (aesthetics)

28/02/2023

J'ai soutenu en juillet 2020 une thèse intitulée *Éric Losfeld. Bandes dessinées et recherches graphiques*, dirigée par Thierry Smolderen (École européenne supérieure de l'image d'Angoulême) et Stéphane Bikialo (Université de Poitiers). Ce travail a été important pour mon parcours personnel mais également par le fait qu'elle a inauguré un nouveau domaine universitaire : le doctorat de création Expression artistique et littéraire, spécialité Bande dessinée. À titre personnel, être le premier doctorant à soutenir une thèse dans cette nouvelle filière de recherche universitaire a créé en moi un vertige intéressant, puisqu'il s'agissait de poser les premiers termes d'une définition de ce domaine, destinée à être amendée par les prochain-es doctorant-es. Dans cet article, je propose de partager quelques réflexions autour de cette expérience individuelle. Le corpus de thèses relevant de la recherche-crédation en bande

dessinée est de fait très mince. À l'été 2022, une seule avait été soutenue, en plus de la mienne, mais des démarches approchantes permettront de soulever des questions plus générales.

Le doctorat de recherche-crédation n'est pas une pratique très ancienne. Catherine Courtet, coordinatrice scientifique au département Sciences humaines et sociales de l'Agence nationale de la recherche (ANR), témoigne de sa participation à son émergence :

En 2007, j'ai été chargée de la mise en place d'un appel à projets sur le thème de la création au sein du département Sciences humaines et sociales de l'Agence nationale de la recherche. Cette initiative était le fruit d'une double impulsion. D'une part, le ministère de la Culture souhaitait renforcer la recherche dans ce domaine, et accompagner la mise en place des parcours licence-master-doctorat dans les écoles de formation sous sa tutelle. D'autre part, l'analyse des projets, soumis à l'ANR depuis 2005, montrait que les sciences humaines et les disciplines artistiques répondaient relativement peu au regard de leur poids dans la recherche française et de leur importance dans le champ des connaissances<sup>1</sup>.

Le développement de ce type de démarche de recherche-crédation répond donc à une volonté institutionnelle. Plusieurs écoles d'art ont ouvert des possibilités de doctorat à partir de cette date, mais la notion de connaissance artistique et le lien entre création et recherche ont provoqué des problématiques particulières, qui sont encore aujourd'hui loin d'être résolues.

La notion de création artistique intègre un mélange de tradition et d'expérimentation, chaque artiste étant à la fois dans la répétition de recettes éprouvées et en quête de solutions nouvelles, plus ou moins perceptibles, portant sur l'exploration des techniques, des thématiques, et sur des hybridations. On pourrait donc considérer que toute création porte en soi une part de recherche, sans qu'il soit nécessaire, ni possible, de l'identifier précisément. Le philosophe et chercheur en esthétique Pierre-Damien Huyghe a cependant distingué plusieurs modalités de recherche en lien avec l'art. Il identifie la recherche « sur » l'art, bien admise à l'université, qui comprend par exemple la sociologie, la philosophie de l'art, l'histoire de l'art ou de l'architecture, etc. Il définit également une recherche « avec » l'art, qui met en lien des universitaires et des artistes, chacun et chacune travaillant depuis son savoir-faire particulier. Ces deux solutions sont très différentes d'une recherche « en » ou « par » l'art, pour laquelle « la recherche pourrait ne pas se déposer dans du discours au sens habituel du terme, dans une thèse avec pages à lire<sup>2</sup>. » Il pose comme possibilité de réponse l'ouverture de potentialités dans une technique définie, prenant notamment la photographie comme exemple d'une invention qui a développé par l'art des utilisations non prévues, et à posteriori créé des activités inédites.

---

1 Samuelle Ducrocq-Henry, 2018, « Entretien avec Catherine Courtet autour de la recherche-crédation en France », 13 février 2018 (en ligne : <https://www.acfas.ca/publications/magazine/2018/02/entretien-catherine-courtet>).

2 Pierre-Damien Huyghe, 2017, *Contre-temps. De la recherche et de ses enjeux. Arts, architecture, design*, Paris, Éditions B42, p. 13-14.

[La valeur d'enrichissement de l'expérience du monde] reste à établir alors même que le placement économique de l'invention est déjà effectué. [...] Si [ce reste à établir] fait défaut, l'ouverture de l'existence dans la poussée technique économiquement accaparée vient à manquer et ce qu'il pouvait y avoir d'existence dans l'invention se clôt dans la logique des intérêts, des avantages ou des profits<sup>3</sup>.

Selon lui, la recherche en art pourrait explorer des inventions contemporaines comme l'informatique.

La recherche-crédation demande de la part de chercheurs et chercheuses étant déjà artistes une posture tendue, complexe à équilibrer, dans laquelle on peut être à la fois *sujet et objet* de la recherche. Le *je* est placé à un endroit non neutre, il fait partie intégrante du doctorat. Cela peut être le cas dans d'autres domaines comme la sociologie, l'anthropologie, etc., où les frontières sont aussi délicates à dresser. Le dosage de ces deux mouvements dans la recherche-crédation est à tester et à régler sans cesse, aucun modèle dominant n'étant reconnu actuellement. Certaines personnes pourront par exemple proposer que la partie théorique soit très distincte de la création, tel que Sophie Stévanche le présente :

Le travail théorique qui accompagne celui de création lors d'un projet de recherche-crédation [...] doit reposer sur un cadre théorique documenté scientifiquement et être argumenté à partir d'un savoir partagé par la communauté savante. [...] [II] doit prendre appui sur une méthode scientifique rigoureuse afin que les résultats qui en émanent puissent être diffusés dans des canaux de diffusion savants et ainsi contribuer au développement des connaissances<sup>4</sup>.

Dans une tentative de synthétiser les différentes acceptations en cours du terme « recherche-crédation », Cynthia Noury et Louis-Claude Paquin ont identifié des conceptions très opposées à celle de Sophie Stévanche :

Henk Borgdorff énonce que le processus créatif est l'instrument de la recherche-crédation (*artistic research*) et que le médium de la création est en lui-même le moyen le plus efficace pour articuler, documenter, communiquer et diffuser les résultats de cette recherche. Il précise que si des expressions discursives accompagnent la recherche, celles-ci ne peuvent jamais prendre la place du « raisonnement » artistique. Elles peuvent tout au mieux « l'imiter », c'est-à-dire être utilisées dans une reconstruction [réflexive] *post hoc* du processus de recherche-crédation<sup>5</sup>.

---

3 *Ibid.*, p. 141.

4 Sophie Stévanche, 2012, « À la recherche de la recherche-crédation : la création d'une interdiscipline universitaire », *Intersections*, vol. 33, n° 2, p. 6 (en ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/is/2012-v33-n1-is01446/1025552ar/>).

5 Henk Borgdorff, 2018, *The Conflict of the faculties : perspectives on artistic research and academia*, Amsterdam, Leiden University Press. Cité dans Cynthia Noury, Louis-Claude Paquin, « Définir la recherche-

Anthony Rageul, quant à lui, synthétise la position du doctorant en recherche-crédation comme « celle de chercheur-artiste, impliqué lui-même dans la construction de l'objet qu'il se propose d'étudier<sup>6</sup> » ; ou la résume aussi dans la formule : « provoquer délibérément des situations inédites pour mettre à l'épreuve son objet<sup>7</sup> ». La tension à l'œuvre est bien souvent problématique dans la position du chercheur ou de la chercheuse par rapport à l'institution – qui proscrit parfois l'usage du *je* –, mais également par rapport à soi-même :

L'alternance libre des pronoms *je* et *nous* dans ma thèse témoigne de ce dialogue.  
L'usage de la première personne a souvent révélé la parole « polémique » ou « militante » de l'artiste, que le chercheur a dû apprendre à réfréner avec l'aide de ses directeurs de thèse<sup>8</sup>.

Parmi les débats autour de la recherche-crédation, ceux qui se mêlent à la bande dessinée rencontrent des questions supplémentaires. En effet, la bande dessinée se lit, souvent dans les pages de livres imprimés. L'intitulé du domaine de ma thèse affirme ce lien à la littérature : « Expression artistique et littéraire ». La différence formelle par rapport à une thèse traditionnelle est donc plus mince que dans le cas d'une recherche-crédation en danse, par exemple, où un écart entre recherche et création sera probablement plus aisément admis. Il est en effet difficile d'envisager de développer un discours historique argumenté sous forme chorégraphique. Au contraire, la bande dessinée est un outil utilisé à des fins de vulgarisation. Capable de transmettre un message simple et articulé, cette potentialité rassurante donne lieu à une avalanche d'ouvrages en librairie et en kiosque ces dernières années. « La petite Bédéthèque des Savoirs », collection d'ouvrages autour de thèmes variés (Le Lombard, depuis 2016), *La Revue Dessinée*, qui propose des numéros trimestriels sur des sujets d'actualité (depuis 2013), ou le succès des biographies dessinées en sont des exemples saillants. La tentation peut donc être grande de présenter sa thèse sous la forme d'une bande dessinée, et la question m'a régulièrement été posée pendant mon doctorat. Adopter cette solution n'est pas sans conséquence sur la dimension expérimentale qu'on attendrait d'une création dans le cadre d'une thèse. Dans les productions de vulgarisation en effet, le dessin tente souvent de se faire discret pour ne pas gêner la lecture de l'argument. Le texte étant la plupart du temps préexistant, la mise en bande dessinée doit s'alléger sous lui et prendre la fonction d'accompagnement, de liant, ce qui n'est pas sans provoquer des platitudes graphiques et narratives. L'une des solutions de facilité dominantes est par exemple de mettre en scène des citations en montrant une personne en train de parler. Les pages de bande dessinée à visée documentaire sont

---

création ou cartographier ses pratiques ? » (en ligne : [www.acfas.ca/publications/magazine/2018/02/definir-recherche-creation-cartographier-ses-pratiques](http://www.acfas.ca/publications/magazine/2018/02/definir-recherche-creation-cartographier-ses-pratiques)).

6 Anthony Rageul, 2021, « La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *Belphégor*, vol. 19, n° 1, p. 1 (en ligne : [doi.org/10.4000/belphegor.3893](https://doi.org/10.4000/belphegor.3893)).

7 *Ibid.*, p. 20.

8 *Ibid.*, p. 4.

malheureusement pleines de ces têtes statiques parlantes. La mise en images prend sagement la deuxième place, rassurant et séduisant l'œil lecteur par un emballage décoratif mais stérilisant malheureusement d'immenses possibilités créatives. Le dessin ne pense pas, ses questions propres ne sont plus considérées comme fécondes mais comme perturbatrices. Même si une recherche pertinente sous cette forme n'est bien sûr pas inenvisageable, les quelques résultats que l'on peut observer relèvent davantage de la communication de résultats que d'une solution véritablement créative, comme on peut le percevoir dans la présentation du site du colloque « *Telling science, drawing science* » :

Aujourd'hui, les enseignants et les enseignantes utilisent les arts narratifs et visuels pour faire vivre la science dans leur classe ; les chercheur-e-s et les auteur-e-s associent leurs talents pour faire connaître au plus grand nombre les secrets des laboratoires ; les savoirs académiques et les méthodes de recherche se mettent en bulles, en cases, en albums, en romans, en pièces de théâtre<sup>9</sup>...

Une des premières thèses présentées sous la forme d'une bande dessinée a été soutenue par Serge Tisseron, en médecine, et lui-même relativisait d'emblée l'importance de la forme choisie :

L'utilisation de ce média me permettait au passage de prendre le risque de communiquer en (m')amusant, tout en pariant que le lecteur saurait retenir de la caricature ce qu'elle est : une charge, autrement dit une vérité subjectivement proclamée. Car, à aucun moment, cette entreprise n'a été prospective. Elle est rhétorique : le discours qui se cherche, la pensée qui se déroule, n'a qu'un instrument vraiment efficace, la langue. Et il n'est certes pas question de faire un essai de philosophie ou de sociologie à l'aide d'une bande dessinée ! [...] Si le texte (écrit ou parlé) est un chemin vers la connaissance (une façon d'aller d'un point à un autre), le texte dessiné me paraît plutôt devoir être assimilé à une dérive, à une excursion autour des repères conceptuels<sup>10</sup>.

Cette conception est ancienne et pourrait sembler dépassée, mais on l'observe toujours à l'œuvre aujourd'hui. Le travail du chercheur Nick Sousanis, qui met en images des notions de science de l'éducation dans *Le Déploiement*<sup>11</sup>, a ainsi été salué comme une étape de développement d'une recherche en bande dessinée, quand la forme graphique sert elle aussi principalement à transmettre un discours écrit en amont, dans une conception narrative qui manque souvent de fluidité. Le texte fait sens, l'image décore. Le fait que Sousanis ait un dessin

---

9 Association Stimuli, Présentation du colloque « *Telling Science, Drawing Science* #3 : Sciences de l'Homme, de la société, de la nature en BD et ailleurs », Angoulême, 15-17 juin 2022 (en ligne : <https://tsds2021.sciencesconf.org/>).

10 Serge Tisseron, 1977, « La bande dessinée peut-elle être pédagogique ? », *Communication et langages*, n° 35, p. 12, 16-17 (en ligne : [https://www.persee.fr/doc/colan\\_0336-1500\\_1977\\_num\\_35\\_1\\_4426](https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1977_num_35_1_4426)).

<sup>11</sup> Nick Sousanis, 2016, *Le Déploiement*, Arles, Actes Sud (thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université de Columbia, New York, 2014).

plus habile que Tisseron a probablement aidé à la fortune critique de sa thèse dans le milieu de la bande dessinée, mais sa démarche ne relève donc pas de la recherche-crédation, si l'on admet la définition d'Anthony Rageul : « La forme discursive ne prévaut pas sur la forme sensible ; et cette dernière ne se contente pas d'illustrer le propos théorique<sup>12</sup>. » Malgré le potentiel de séduction de la mise en bande dessinée de masses d'informations qui attire de nombreux chercheurs et chercheuses actuellement<sup>13</sup>, les écueils que j'y percevais m'ont personnellement poussé à rejeter cette hypothèse.

Peu d'auteurs ou d'autrices reconnues pour leur travail créatif ont mené un doctorat à ce jour, et quand ils ou elles l'ont fait, leur travail ne constitue pas non plus précisément de la recherche-crédation. Jean-Christophe Menu<sup>14</sup> a bien réalisé dans sa thèse une étude de sa production et de ses parcours, en tant qu'auteur et que cofondateur de la maison d'édition L'Association, mais cette auto-monographie ne semble pas véritablement avoir été l'occasion d'une remise en question active de son processus créatif. Anthony Rageul, dans le domaine connexe de la bande dessinée numérique pour sa thèse en arts plastiques, a en revanche suivi la proposition de Pierre-Damien Huyghe et saisi son doctorat comme une possibilité de faire des expériences ouvrant des possibilités dans une technique prédéfinie :

Le processus de création et la pratique ne sont plus seulement un contenu qui alimente la réflexion du chercheur – qu'il soit lui-même praticien ou non. Ils deviennent un outil méthodologique à part entière. [...] Exemple : je me dis qu'il doit être possible de m'emparer de la souris pour en faire un élément de la narration à part entière – c'est mon hypothèse. Alors j'essaie, j'expérimente, notamment à travers *Cache-cache*, dans laquelle la souris devient un personnage de l'histoire. L'expérience valide ici mon hypothèse, aussi bien sur le plan artistique que théorique. Il est tentant de dresser un parallèle avec l'expérience de laboratoire des sciences dures<sup>15</sup>.

Dans le cadre de sa thèse en rédaction à l'Université d'Aalto – qu'il a présentée en conférence le 14 décembre 2021 à l'École européenne supérieure de l'image d'Angoulême –, l'artiste Ilan Manouach développe une démarche de production d'hypothèses créatrices comparable. Il envisage la bande dessinée comme une production industrielle pouvant s'actualiser selon les mêmes normes de travail que les autres industries, en se proposant par exemple de la faire

---

12 Anthony Rageul, 2021, « La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *op. cit.*, p. 4.

13 Paul J. Kuttner, Marcus B. Weaver-Hightower, Nick Sousanis, 2021, « *Comics-based research. The affordances of comics for research across disciplines* », *Qualitative Research*, vol. 21, n° 2, p. 195-214.

14 Jean-Christophe Menu, 2011, *La Bande dessinée et son double. Langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, L'Association (thèse dirigée par Pierre Fresnault-Deruelle).

15 Anthony Rageul, 2021, « La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques : prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *op. cit.*, p. 18.

réaliser selon une répartition aléatoire des tâches, voire par le biais d'une automatisation. Bénéficiant de crédits de recherche importants, il a eu accès à des moyens techniques qui lui ont permis de développer une série d'expériences s'apparentant à des démarches de développement d'entreprises numériques. Pour la création de la bande dessinée *Fastwalkers* (à paraître chez Onassis Publications), il a fourni des contenus disponibles en ligne concernant le *hentai* (mangas et *anime* à caractère pornographique) comme base de données à une intelligence artificielle, afin qu'elle puisse en relever les constantes et créer de la façon la plus autonome possible ses propres images. Manouach est intervenu au fil de la production pour préciser les protocoles, et à la fin, pour opérer des choix qui feront du résultat son œuvre personnelle. Il a prélevé certaines images dans la masse produite pour composer des pages de bande dessinée, en les liant à une réinterprétation automatisée d'un texte de sa thèse. L'objet-limite ainsi créé pose des problèmes renouvelés concernant l'identité et la subjectivité des auteurs, ou les conditions sociales et techniques des travailleurs numériques.

Au cours de mon propre doctorat, j'ai décidé de réserver une place active à la bande dessinée. J'ai ancré ma recherche à plusieurs axes, qui se croisent par moments, mais ne se joignent pas totalement. Elle s'est avant tout appuyée sur l'étude de la trajectoire d'un éditeur, Éric Losfeld, au sein de la maison d'édition Le Terrain Vague, qui a été l'une des premières structures, dans les années 1960, à créer une collection conséquente de livres de bande dessinée destinée aux adultes. Étant moi-même auteur et éditeur depuis 2004, la recherche-crédation « en » bande dessinée s'appuyait sur le fait que j'avais une expérience personnelle de ces secteurs d'activités. L'empathie que mon expérience a pu déclencher face au travail des auteurs et autrices étudiées a sans doute permis des éclairages particuliers, personnels ou techniques. On peut par exemple comprendre différemment les efforts qu'un créateur ou une créatrice a dû déployer pour tenter de résoudre des problèmes quand on les a soi-même rencontrés ; on peut aussi relativiser l'assurance qu'un éditeur ou une éditrice affiche dans ses catalogues quand on connaît les aspects prosaïques et souvent hasardeux de la gestion de structures semblables. L'étude d'une période où les artistes découvriraient toutes les possibilités que donne le fait de créer directement une bande dessinée pour un livre, sans l'étape de la publication morcelée en revue, m'a donné l'énergie d'accentuer mes essais sur le rythme global du livre que j'étais en train de travailler, *Les Poupées sanglantes* (Atrabile, 2020). Un auteur comme Nicolas Devil, convoquant une équipe pour réaliser les différents chapitres de son livre sans craindre l'hétérogénéité entre les différents chapitres, mêlant des éléments très disparates – couleur, bichromie, noir et blanc, dessins de différentes mains, etc. –, m'avait par exemple énormément impressionné<sup>16</sup>. J'ai aussi utilisé des solutions de liens texte-image auxquelles je n'aurais pas forcément pensé sans la lecture régulière de mon corpus doctoral : l'usage plus systématique de cadres qu'auparavant, l'utilisation de textes placés quasiment hors-narration, comme des interludes porteurs de plus

---

16 Nicolas Devil *et al.*, 1967, *Saga de Xam*, Paris, Le Terrain Vague.

de mystère que de réponses, la dispersion du sens dans certains passages... Autant de choix qui ont probablement été aiguillés par mes recherches historiques.

J'ai ensuite choisi de prolonger l'étude historique en tentant d'appliquer un regard similaire sur mon travail passé, de 2002 à 2020 – suivant en cela le modèle de Jean-Christophe Menu –, en m'appliquant à traiter de mes expériences à la fois de l'intérieur et de l'extérieur. L'étude du corpus de bandes dessinées anciennes et la vision rétrospective sur mon parcours m'ont stimulé pour créer de nouveaux projets artistiques, constituant une autre partie véritablement créative à ma thèse. J'ai ainsi travaillé une bande dessinée numérique, *Le Jaune* (Hécatombe, collection « RVB », 2019<sup>17</sup>), ce que je n'avais jamais fait. Certaines prises de direction inédites dans mon parcours d'auteur sont donc liées à la recherche-crédation. Auraient-elles pu avoir lieu sans le travail de doctorat ? Probablement. La collection « RVB » m'avait déjà sollicité en amont, et les modifications apportées au livre chez Atrabile étaient peut-être déjà en germe dans mon travail d'auteur. Les frontières sont indécidables, ici. Mais même s'ils ont été édités dans des maisons d'édition non universitaires, je considère que ces deux ouvrages tiennent une place dans mon processus de thèse.

J'ai également essayé de nourrir mes créations en cours au moyen d'exercices collectifs sous contraintes, que je n'aurais, eux, sans doute pas lancés sans le doctorat. Le jeu du *Tercinet mystérieux* proposé pendant une résidence de création « Pierre Feuille Ciseaux » (organisée par l'association Chifoumi, en relation avec le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, entre le 16 et le 23 janvier 2019) a mis à l'épreuve la plurivocité d'une image extraite de l'un des livres du corpus. Alain Tercinet, par son dessin rigide et son rapport texte-image distendu, me semblait ouvrir des lectures très différentes, qui ont été explorées par Jean-Christophe Menu, Laura Park, Samplerman et moi-même. Une autre proposition fut l'appropriation des figures et de la trame narrative des *Poupées sanglantes* par une douzaine de personnes, selon des contraintes diverses. Nous avons commencé par le procédé de la métastase graphique, exercice que j'avais aussi déjà eu l'occasion de pratiquer pendant les résidences « Pierre Feuille Ciseaux » : au milieu d'un grand espace vide, une première case est mise en place, autour de laquelle de nouvelles cases peuvent venir se rattacher, à gauche ou en haut pour indiquer une temporalité antérieure, à droite ou en bas pour un élément postérieur, chaque case ajoutée pouvant à son tour être l'objet de nouvelles ramifications. J'avais ensuite lancé un exercice de boucle infinie, également développé dans les résidences : chaque personne dessine une première image en bas à droite d'une feuille, la passe à son voisin ou sa voisine de droite. Sur la nouvelle feuille reçue, on dessine en haut à gauche une deuxième image qui continue la séquence que l'on a soi-même entamée, sans se soucier de l'image déjà dessinée en bas à droite, puis on repasse à son voisin ou sa voisine de droite. Chaque personne se retrouve ainsi face à une feuille comprenant une image de début et une image de fin hétérogènes, faites par deux personnes différentes, qu'il va falloir relier. Le fait d'avoir imposé mes personnages

---

<sup>17</sup> Voir <https://www.preteseille.net/portfolio/le-jaune/>



m'a permis d'ouvrir des pistes, parfois proposées par d'autres personnes participantes. Cette expérience n'a pas immédiatement donné lieu pour moi à de grands bouleversements créatifs, mais m'a peut-être servi à ajouter quelques éléments aux *Poupées sanglantes*.

Les quelques pages reproduites ici, en fin d'article, m'ont en revanche interrogé et stimulé en profondeur. J'ai cherché à y problématiser par la bande dessinée elle-même les questions qui se posent quand on aborde une mise en page. L'idée était de suivre au fil de la réalisation le vertige de complexité des choix multiples à opérer à partir du moment où la décision est prise d'investir un support (globalement) vierge. Le caractère infini des arborescences de chaque choix m'a procuré une excitation renouvelée devant une forme d'art pour laquelle j'avais peut-être eu l'impression de trouver des solutions personnelles relativement stables. La modestie du rendu, quatre pages en bichromie, n'empêche pas pour moi l'importance de ce travail de pistage des effets des traces graphiques sur une page. En revenant aux éléments les plus premiers, des possibilités se sont réouvertes, qui infuseront sans doute mes futures créations. Ces quelques expériences ne font pas de ma thèse un modèle à suivre, je ne prétends pas avoir développé au mieux le lien entre recherche et création, mais le tissage de ces différentes dimensions m'a semblé relier des domaines de façon plus féconde que si elles étaient restées séparées.

La thèse de Deng Hao, qui a été la deuxième thèse en Expression artistique et littéraire, spécialité Bande dessinée soutenue, reprend la même partition que la mienne. Une étude historique sur une forme de narration graphique chinoise, le *Lianhuanhua*, traitant de la façon dont les directives politiques ont guidé les choix éditoriaux, jusqu'à mener à sa disparition par trop de rigidité. Cette analyse est suivie d'un plaidoyer pour la renaissance de cette forme, actualisée dans une œuvre d'une centaine de pages que Deng Hao a lui-même créées. Il y reprend des codes anciens pour traiter ironiquement d'une vie héroïque fantasmée, la sienne. Les aspects recherche et création se voient à nouveau, sans se mêler étroitement, même si les échos de l'une à l'autre ont eu des effets déclencheurs<sup>18</sup>. Il est frappant de constater, d'une part, qu'aucun des deux docteurs de ce nouveau domaine n'a eu le souhait de mettre en bande dessinée les recherches historiques qu'ils ont menées, transmises sous la forme d'un texte universitaire traditionnel, mais, d'autre part, que celles-ci les ont poussés à créer à côté des œuvres qui perturbent et problématisent par la bande dessinée des questions soulevées au cours de la recherche.

La recherche-crédation, dans ses modalités multiples, augmente sans doute sa précarité en rejoignant la bande dessinée, qui elle-même souffre toujours d'une indéfinition permanente et d'un manque de reconnaissance institutionnel. Cette situation a mis mes recherches en difficulté. Un domaine peu reconnu n'a pas de département universitaire dédié, pas de réseau académique, et je n'ai donc pas bénéficié de bourse doctorale. Financer son doctorat sur ses fonds propres, comme c'est le cas de la quasi-totalité des doctorants et doctorantes du

---

18 Deng Hao, 2022, *Le Lianhuanhua pendant la grande Révolution culturelle*, Thèse, Université de Poitiers/EESI d'Angoulême.

programme d'Expression artistique et littéraire, spécialité Bande dessinée, provoque une précarité qui n'aide pas à la sérénité intellectuelle. L'absence de laboratoire spécialisé peut aussi susciter un isolement, qu'une initiative comme l'association La Brèche<sup>19</sup>, qui regroupe des chercheurs et chercheuses de toutes disciplines intéressées par la bande dessinée, aide heureusement à estomper. Cette initiative collaborative repose sur des énergies individuelles et un généreux bénévolat. Une fois docteur, l'inexistence de chaire en bande dessinée ne m'a pas non plus permis de me projeter vers une carrière universitaire, ni encouragé à poursuivre mon processus de recherche. J'enseigne actuellement la bande dessinée au sein d'une école d'art en tant que professeur d'enseignement artistique et selon ses règles territoriales, ce qui a pour conséquence que mon travail de recherche n'est pas pris en compte dans mes heures salariées.

Tant qu'elle reposera sur une majorité de bénévolat, et malgré l'existence d'initiatives engagées et passionnantes, il est difficile d'envisager le développement à long terme d'une recherche solide en bande dessinée. Cet art continue à pâtir d'être un « objet culturel non identifié », comme Thierry Groensteen le pointait dans un livre, en 2006<sup>20</sup>. Nous assistons ces dernières années à un énième mouvement qui nous annonce la légitimation de la bande dessinée, égrenant laborieusement une nouvelle fois ses qualités, ce qui a résonné de façon assez décourageante durant ma recherche. Dès 1966, dans la revue *Giff-Wiff*, il était en effet déjà annoncé : « La bande dessinée est en passe d'être reconnue comme un moyen d'expression adulte<sup>21</sup> », et ce processus n'a manifestement pas du tout abouti depuis. De nombreuses attaques prouvent aujourd'hui sans cesse l'inverse, comme le relevait Jochen Gerner dans son recueil *Contre la bande dessinée*, en 2008<sup>22</sup>. Ce qui épuise encore davantage certaines personnes souhaitant la défendre est le fait que la légitimité se recherche encore et toujours en lui appliquant des normes venues d'autres domaines. Des chercheurs et chercheuses universitaires célèbrent son potentiel de communication pédagogique<sup>23</sup>. Des observateurs et observatrices considèrent que la bande dessinée atteindrait un niveau d'art véritable parce que les originaux d'une poignée d'auteurs phares obtiennent des enchères élevées dans les ventes publiques, ou parce que le musée du Louvre a accepté d'exposer des dessins d'Enki Bilal (qui rendent hommage à ses collections)<sup>24</sup>... L'Unesco aurait donné une preuve définitive de son digne statut de *littérature*

---

<sup>19</sup> <https://labrechebd.com/>

<sup>20</sup> Thierry Groensteen, 2006, *La Bande dessinée, Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2.

<sup>21</sup> Article anonyme dans le n° 20, mai 1966, p. 62.

<sup>22</sup> Jochen Gerner, 2008, *Contre la bande dessinée. Choses lues et entendues*, Paris, L'Association.

<sup>23</sup> Paul J. Kuttner *et al.*, 2021, « Comics-based research. The affordances of comics for research across disciplines », art. cité.

<sup>24</sup> Enki Bilal, exposition *Les Fantômes du Louvre*, du 20 décembre 2012 au 18 mars 2013, Paris, Musée du Louvre (ouvrage Éditions du Louvre/Futuropolis, 2012).

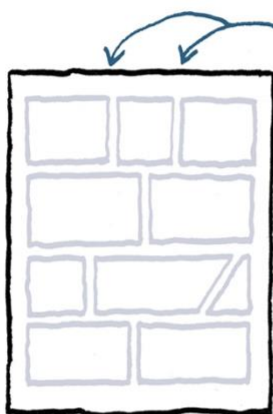
en opérant la labellisation d'Angoulême comme « Ville créative pour la littérature » pour la bande dessinée, en novembre 2019. Gageons qu'au-delà de ces indices marginaux apposés à une forme d'art passionnante et riche de centaines de chefs-d'œuvre mal mis en valeur, les futures thèses de recherche-crédation en bande dessinée, grâce à l'opiniâtreté de ses praticien·nes, développeront encore ses véritables potentialités, vivaces et bouillonnantes depuis ses origines.

Je sais / ce que je fais

# JE SAIS / CE QUE JE FAIS.

À UN MOMENT DE MA VIE,  
IL M'A SEMBLÉ ÉVIDENT  
QUE JE VOULAIS FAIRE DE  
LA BANDE DESSINÉE.

ÇA NE PARAÎT PAS TRÈS FACILE POURTANT.  
À PREMIÈRE VUE, EN REPRENANT LA PLUPART  
DES LIVRES QUI APPARTIENNENT À CETTE  
CATÉGORIE, IL S'AGIT DE REMPLIR COMME  
DES OEUFS DES PAGES AVEC DES CADRES.



ON LAISSE UN P'TIT ESPACE ENTRE LES IMAGES.

CHAQUE CASE DOIT ÊTRE JOLIE.

IL FAUT ENCHAÎNER DES TRUCS COMME DES GROS PLANS,  
DES PLANS MOYENS, DES PLANS AMÉRICAINS, C'EST  
CE QUE DISENT LES MANUELS.

PARFOIS ON PEUT TENTER DES EXCENTRICITÉS  
MAIS PAS TROP.

RIEN QU'AVEC CES QUELQUES RÈGLES, ON A DE QUOI PANIQUER.  
FACE À UNE FEUILLE BLANCHE, ON COMMENCE PAR QUOI.

JE NE SAIS PAS.  
COMMENÇONS  
PAR ÉCRIRE.

ET LÀ, PREMIER SOUCI.  
CE TEXTE A UNE FORME.



QUELQUE CHOSE COMME ÇA.

LE MOINDRE ÉLÉMENT POSÉ SUR LA SURFACE A UN POIDS GRAPHIQUE.  
CE POIDS VA CHANGER SELON LA POSITION DE L'ÉLÉMENT, LE FORMAT  
DE LA SURFACE... ET PUIS LUI-MÊME PEUT CHANGER.  
DE COULEUR, DE MAIN, D'OUTIL.

MA FAÇON D'ÉCRIRE EN CAPITALES, AVEC UNE PLUME **J** TREMPÉE DANS  
UNE ENCRE NOIRE D'UNE CERTAINE CONSISTANCE, C'EST UNE HABITUDE  
QUI S'EST CRISTALLISÉE AVEC LE TEMPS. UN JOUR, CE SERA PEUT-ÊTRE  
UN OBSTACLE.

*Je ne sais pas. Commençons par écrire.*



L'OUTIL PARLE. IL ATTACHE À UNE CULTURE OU UNE AUTRE.  
ET C'EST SANS DOUTE LE J INSCRIT SUR MA PLUME QUI A SUGGÉRÉ  
LE LETTRAGE DU TITRE. COMMENT TU DÉMÊLES ?

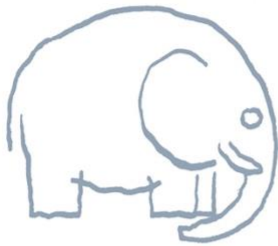
JE SAIS CE  
QUE JE DIS.

JE SAIS CE  
QUE JE DIS.

JE SAIS CE  
QUE JE DIS.

Je sais ce  
que je dis.

LES POSSIBLES SONT DÉJÀ GRAND OUVERTS À CETTE PREMIÈRE ÉTAPE.  
AVANT MÊME D'AVOIR DESSINÉ LA MOINDRE SILHOUETTE DE MACHIN.



S'IL Y AVAIT LA MOINDRE CHOSE IMMÉDIATEMENT ININTÉRESSANTE,  
CRÉER SERAIT TELLEMENT SIMPLE.

IL FAUT PARFOIS CREUSER L'APPARENTE NULLITÉ, JE CROIS.



QU'EST-CE QUE C'EST  
CE TRUC ? UN VERRE  
À COCKTAIL EN BÉTON ?



UN TRAIT EST CAPABLE DE DONNER UNE EXISTENCE.  
LE PHYLACTÈRE AUSSI. MÊME SEUL, DANS LE BLANC.

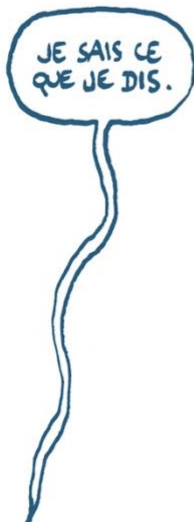
N'IMPORTE QUI PEUT LE FAIRE.

SORTIR QUELQUE CHOSE D'INTÉRESSANT DE ÇA  
EST UN AUTRE PROBLÈME.

POUR LE MOMENT, J'AI CONSIDÉRÉ UNE PHRASE,  
UNE IMAGE, UN PHYLACTÈRE.

OR, LA CHOSE QUI PRODUIT LA BANDE DESSINÉE,  
C'EST LA POSSIBILITÉ D'EN ASSOCIER PLUSIEURS.

L'OUTIL PRIVILÉGIÉ POUR CELA  
EST SOUVENT LE CADRE.

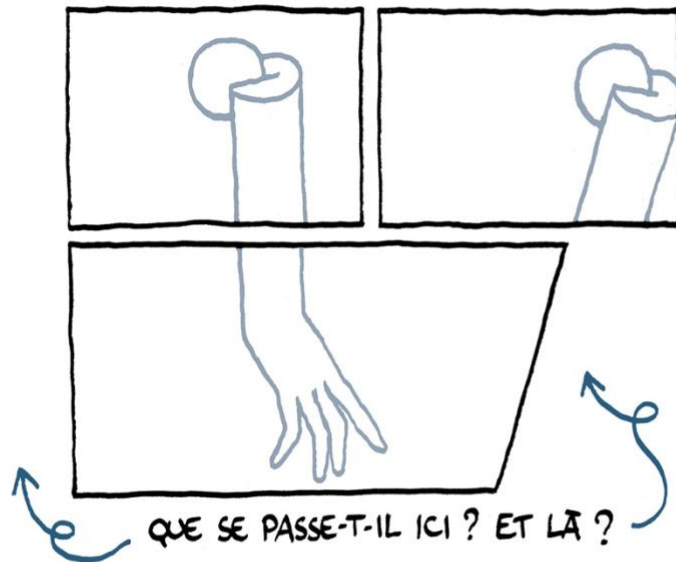




LE CADRE N'EST PAS PLUS NEUTRE QUE LES AUTRES ÉLÉMENTS.  
LE TRACÉ, SA PLUS OU MOINS GRANDE RIGIDITÉ, LE FORMAT, LA TEINTE...  
TOUT FAIT À NOUVEAU L'OBJET DE CHOIX MULTIPLES.



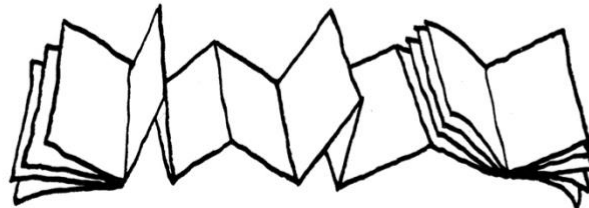
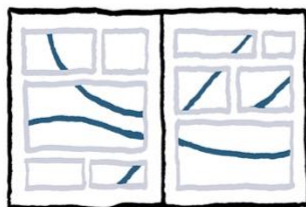
LA JUXTAPOSITION DE DEUX DE CES SURFACES  
PEUT SUGGÉRER UNE CONTINUITÉ OU DÉCLENCHER  
UN TROUBLE, FAIRE SENTIR L'ARBITRAIRE DES  
LIMITES, OU...



SI LE TEXTE EST UNE IMAGE, LES CADRES AUSSI.



QUAND ON ENTAME UNE BANDE DESSINÉE, ON HABITE PEU À PEU  
UNE PAGE, ON L'ANIME, ON L'ARTICULE À LA PRÉCÉDENTE, À LA SUIVANTE,  
À TOUTES LES AUTRES QUI FORMENT SON ENSEMBLE.



ÇA SE CONSTRUIT PARFOIS RIGOREUSEMENT, GÉOMÉTRIQUEMENT, À TÂTONS,  
ALÉATOIREMENT, OU BIEN...  
AVEC DES ÉLÉMENTS AUSSI SIMPLES À METTRE EN ŒUVRE ET AUSSI  
RICHES DE POTENTIALITÉS, LES LIMITES SONT LOIN D'ÊTRE ATTEINTES.







