



**HAL**  
open science

## **Bande dessinée in extenso: d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle [Introduction]**

Alain Chante, Vincent Marie, Valérie Méliani, Gérard Régimbeau, Olivier Terrades

### ► To cite this version:

Alain Chante, Vincent Marie, Valérie Méliani, Gérard Régimbeau, Olivier Terrades. Bande dessinée in extenso: d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle [Introduction]. Editions Le Manuscrit - Savoirs. La BD in extenso: d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle, 2018, 978-2-304-04712-7. hal-02068537

**HAL Id: hal-02068537**

**<https://hal.science/hal-02068537v1>**

Submitted on 2 May 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Introduction à *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités  
au prisme de la culture visuelle***

Par Vincent MARIE et Gérard RÉGIMBEAU,  
LERASS-CERIC, UPV, Montpellier 3

[Pour le texte publié, voir : Vincent Marie et Gérard Régimbeau, Introduction, dans Alain Chante, Vincent Marie, Valérie Méliani et Gérard Régimbeau ; avec la collab. d'Olivier Terrades, *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*. Paris : Ed. Le Manuscrit Savoirs, 2018, p. 15-20. Coll. Graphein. ISBN 978-2-304-047127.]

Sous la direction d'  
Alain CHANTE, Vincent MARIE,  
Valérie MÉLIANI et Gérard RÉGIMBEAU  
Avec la collaboration d'Olivier TERRADES

# Bande dessinée in extenso

D'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle

*CERIC (Cercle d'étude et de recherche en  
Information–Communication) de l'Université  
Paul-Valéry de Montpellier, équipe du LERASS (Laboratoire d'études et de recherches  
appliquées en sciences sociales).*

Editions Le Manuscrit  
Paris  
ISBN 978-2-304-047127  
© Décembre 2018

## **Introduction**

Par Vincent Marie et Gérard Régimbeau,  
LERASS-CERIC, UPV, Montpellier 3

Cet ouvrage prolonge un colloque qui a été organisé par le CERIC (Cercle d'étude et de recherche en Information–Communication) de l'Université Paul-Valéry de Montpellier, équipe du LERASS (Laboratoire d'études et de recherches appliquées en sciences sociales), les 7 et 8 novembre 2016, sous le titre : « BD in extenso : bande dessinée et intermédialités au prisme de la culture visuelle ».

Nous y avons appréhendé l'art de la bande dessinée à travers des approches relevant notamment du champ d'étude des cultures visuelles. Il y a déjà plus de cinquante ans, l'objet

de la « Visual Culture » a fait son apparition dans le monde anglo-saxon et a permis l'impulsion d'un certain nombre d'enquêtes, de débats théoriques et de questions portant sur l'omniprésence dans l'histoire des dispositifs de visualisation et la création des artefacts visuels (signes, images, décors...). La notion de culture visuelle rattachée au Visual Studies et Cultural Studies permet de prospecter le champ de la communication, des industries culturelles et créatives en suscitant des interrogations ainsi renouvelées au sein des sciences de l'information et de la communication. Il s'agit donc de s'intéresser à la bande dessinée en tant qu'élément structurant (et non simple reflet) d'une culture mais aussi en tant que médiam-culture telle que les recherches en SIC, en sociologie ou en esthétique la définissent (Eric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012 ; Thierry Groensteen, "Fictions sans frontières" dans Gauldreault, A., Groensteen, T. (dir.), *Pour une théorie de l'adaptation. Littérature. Cinéma. Bande dessinée. Théâtre. Clip*, Nota Bene, 1998). La bande dessinée intermédiaire est souvent interartiale et son hybridité trouve sens dans une optique esthétique et culturelle du visuel contemporain. A ce titre, la lecture d'une bande dessinée semble contribuer au développement de compétences particulières – extérieures et indépendantes de la pratique de l'art - pour lesquelles les images jouent un rôle central, éclairent une forme des représentations du monde et favorisent la formulation et la diffusion des savoirs.

Ce colloque, à vocation pluridisciplinaire, se proposait aussi de renoncer aux hiérarchies esthétiques conventionnelles et d'insister sur le rôle de la bande dessinée en tant qu'expression visuelle d'une culture particulière et notamment comme un médium qui entretient des rapports dynamiques avec les autres médias tout en s'inscrivant dans une économie et une industrie culturelle des images. Ce cadre nous permet d'interroger notamment les frontières entre bande dessinée et intermédialité à travers l'usage des images, la question du genre, les formes de la visualité et la temporalité, en terme d'inventivité visuelle. Les phénomènes d'hybridation avec les autres arts en terme de composition ou de création de nouvelles matérialités sont autant de pistes de réflexions fécondes. Une investigation des différentes actualisations des relations intermédiaires impliquant la présence de formes visuelles, entend par là interroger le statut médiatique, culturel et artistique de la bande dessinée. Examinant les logiques interprétatives du visuel à l'œuvre dans la culture populaire, les communications à ce colloque ont participé à construire outils et grilles d'analyse pour appréhender le processus de formation de modèles ou de « gisements » iconographiques et les relations dynamiques qui s'opèrent entre la bande dessinée et les autres médias en termes de transferts, translations, circulations.

Dans cette perspective, il semblerait que l'application et l'usage des nouveaux paradigmes empruntés au champ de la culture visuelle favorisent l'exploration pluridisciplinaire (anthropologie, sociologie, psychologie, esthétique, histoire, littérature comparée, linguistique, sciences de l'information et de la communication) et permettent d'apporter un nouvel éclairage au langage et aux codes spécifiques de la bande dessinée ainsi qu'à tous les aspects de sa production, de sa diffusion, de sa circulation, de sa réception et de son impact, tant individuel que collectif. En d'autres termes, il s'agit d'étudier la bande dessinée à travers le prisme d'une culture du visuel qui interroge sa « fabrique » mais aussi ses usages dans l'histoire y compris celle du présent. Une étude qui sera vouée à construire une approche des images inscrites dans le contexte des industries culturelles que peuvent éclairer diverses études de cas ainsi qu'à redéfinir une approche des écritures se rejoignant dans la bande dessinée.

*Parmi les axes retenus*

Sans exclusive, nous avons défini trois axes possibles dans cette séquence de recherche qui permettraient d'aborder la bande dessinée dans sa matérialité visuelle évolutive, dans ses déclinaisons transmédias et dans ses adaptations iconiques.

*La création de matérialités visuelles et/ou dessinées au service des définitions de la bande dessinée.*

Elsa Caboche et Désirée Lorentz expliquent dans un appel à contributions rédigé pour l'organisation d'un colloque à l'Université de Poitiers en 2014 que « *les définitions fluctuantes de la bande dessinée ont ceci en commun qu'elles tendent à faire d'elle un médium hybride, soit en insistant sur la coprésence supposée constitutive du texte et de l'image, soit en convoquant ou en révoquant la parenté d'autres médias pour retracer son histoire et pour construire un discours théorique* ». La bande dessinée est un territoire artistique qui privilégie les rencontres avec les autres médias. Elle peut, en effet, s'approprier la matérialité du médium étranger soit en l'assimilant, c'est-à-dire en l'informant par ses propres codes (on pense notamment aux œuvres de Marjane Satrapi ou de Shaun Tan), soit en préservant sa spécificité dans le cadre d'œuvres délibérément composites (comme *Le photographe* d'Emmanuel Guibert). Les travaux d'auteurs singuliers comme David Vandermeulen pour son éloquent *Fritz Haber* ou les réflexions graphiques abordées par Serra dans une narration graphique singulière du traumatisme de l'histoire du Cambodge sont des pistes intéressantes. Quelles relations la bande dessinée entretient-elle avec l'esthétique de la photographie ou du cinéma ? Quelles interrogations fait-elle naître à propos de son statut narratif quand elle dialogue avec les arts plastiques ? Comment, au travers de ses multiples relations intermédiaires, questionne-t-elle le visuel contemporain ?

*Bande dessinée, numérique et transmédia : une nouvelle écriture pour une autre diffusion des savoirs ?*

Le transmédia a pour but de scénariser une histoire sur plusieurs médias (TV, Web, arts scéniques) où chacun d'entre eux apporte un nouvel éclairage sur le monde selon sa spécificité. Certains médias sont moins souvent sollicités que d'autres, c'est le cas de la bande dessinée. Il y a une réalité des pratiques mais elles sont moins connues. Des expériences très variées dans leur réalisation, dans leur intégration au sein des stratégies économiques existent et construisent un dialogue nouveau avec la bande dessinée et les nouvelles cultures numériques.

Pour Julien Baudry (Comicalités. <<http://graphique.hypotheses.org/author/julienbaudry>>), si la tendance des blogs bd est à l'autofiction dessinée, il existe aussi une diversité d'œuvres dont l'objectif est tantôt la communication pure, tantôt la création, tantôt un peu des deux. Les logiques multi-supports s'imposent aussi aujourd'hui chez de nombreux acteurs du développement ludique et dans les stratégies de communication d'entreprises comme dans les milieux associatifs. Les *jeux sérieux* peuvent utiliser des environnements graphiques empruntés aux codes de la bande dessinée. Quelles sont les spécificités visuelles et narratives de la bande dessinée numérique ? En quoi la bande dessinée favorisent-elles la construction d'une culture transmédiatique ? Comment mettre en scène l'interactivité ?

## *Bande dessinée et usages des images dans les visions et les visualités du passé, du présent et du futur*

L'élaboration d'une bande dessinée et plus particulièrement d'une bande dessinée historique nécessite des recherches documentaires préalables (l'usage de l'archive), la construction de documents intermédiaires, l'échange de ressources, la réalisation de maquettes (on pense aux *Passagers du vent* de François Bourgeon...). Dans tous ces processus, l'image occupe souvent une place capitale. Elle construit une culture visuelle qui s'ancre dans notre imaginaire et contribue parfois à forger des savoirs erronés. Interroger les images, leur généalogie et leur temporalité au service d'une inventivité visuelle (uchronie, Fantasy, Science-fiction, roman historique,...) sont autant de pistes d'exploration. Comment lisons-nous les images d'une bande dessinée ? Dans quels régimes d'historicité les inscrivons-nous ? Dans la lignée des travaux de Gil Bartholeyns (Gil Bartholeyns, éd., *Politiques visuelles*, Les Presses du réel, 2016), les images narratives se transmuant en « imageries narratives » peuvent se manifester comme des exemples intéressants à exploiter et à analyser. En effet, elles sont des ensembles dynamiques générés par le succès commercial ou médiatique d'une représentation. Elles font tout de suite sens dans notre imaginaire visuel. Ainsi, pour André Gunthert : « [...] *les fameuses images « qui valent mille mots », caricatures de presse, publicité ou photographies de reportage iconiques, sont autant d'exemples de ce mode interprétatif par corrélation avec l'image correspondante »* (André Gunthert, « Comment lisons-nous les images ? Les imageries narratives » in Gil Bartholeyns, *ibid.*). Quelles sont les images privilégiées par la bande dessinée ? Peut-on parler d'une stéréotypie visuelle liée à un événement, un personnage, un épisode de l'histoire ?

Ces problématiques invitent à prospecter le champ des cultures visuelles en croisant les paramètres du temps, de l'espace et des usages. Les disciplines et points de vue sollicités ressortissent plutôt aux SIC, à l'histoire culturelle, à la sociologie ou à l'esthétique mais ne sauraient mettre à l'écart tous les apports pluri et interdisciplinaires venant de la linguistique, de la philosophie, de l'anthropologie et de la littérature comparée. Les études ici retenues, augmentées du portfolio d'un auteur invité au colloque, aborderont successivement :

1. La Recherche sur la Bande Dessinée à l'Université Paul-Valéry.  
Présentation Alain CHANTE

2. Temps, récits et imaginaires dans la construction d'une culture visuelle du passé, du présent et du futur.  
Présentation : Vincent MARIE

3. Des œuvres au regard de l'intermédialité.  
Présentation : Gérard RÉGIMBEAU

4. De l'intermédiation pour une nouvelle définition de la bande dessinée.  
Présentation Alain CHANTE et Olivier TERRADES

5. Nouvelles écritures pour une autre diffusion des savoirs  
Présentation : Valérie MÉLIANI

6. Postface et portfolio : rencontre avec KRISTO.