



HAL
open science

Formes et formations de l'informe dans la bande dessinée

Benoit Mitaine

► **To cite this version:**

Benoit Mitaine. Formes et formations de l'informe dans la bande dessinée. Textimage : revue d'étude du dialogue texte-image , 2017, 10. hal-04293116

HAL Id: hal-04293116

<https://hal.science/hal-04293116v1>

Submitted on 20 Mar 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.

« Formes et formations de l'informe dans la bande dessinée »

Benoît Mitaine
Université de Bourgogne et de Franche Comté

La bande dessinée, comme tous les arts visuels, dispose de ce pouvoir démiurgique et quelque peu tératogène de pouvoir créer sans *re-présenter*, de pouvoir inventer sans imiter, de pouvoir montrer sans signifier. Si cette particularité est commune à tous les arts visuels, catégorie à laquelle la bande dessinée sait parfois se hisser, la bande dessinée, comme son nom le suggère en français, repose sur un principe séquentiel à dominante narrative qui la différencie en cela grandement de la peinture, de la photo ou de la sculpture. Sa vocation diégétique la rend, si ce n'est incompatible, au moins peu propice à l'épanouissement d'images abstraites et de séquences non-narratives... Et pourtant, sans même avoir à entrer dans le champ expérimental de la bande dessinée abstraite, il n'est pas rare de trouver dans le neuvième art des cases, des bandes, voire des planches non figuratives.

Pour essayer de mieux appréhender ce phénomène marginal de la bande dessinée figurative il s'agira d'identifier les grandes formes de formation de l'informe dans l'art séquentiel, c'est-à-dire d'essayer de répertorier certains des principaux facteurs d'émergence d'images non-figuratives dans le récit figuratif. L'approche thématique et générique s'imposera dans un premier temps avec une étude du monstrueux chez Alberto Breccia (le genre fantastique) et Jacques Tardi (le thème de la guerre). L'analyse se focalisera ensuite sur la question des jeux d'échelle (le macro- et micro-) et des déformations, recours marquants de la bande dessinée figurative pour générer des zones de brouillage en jouant sur des effets-informe. Toutefois, avant d'aborder la question du non-figuratif dans la bande dessinée narrativo-figurative, un bref détour par la bande dessinée dite abstraite semble s'imposer afin de montrer à la fois les potentialités et les limites de ce courant ainsi que les différences qui l'opposent fondamentalement à la bande dessinée traditionnelle.

-Quelques considérations sémantiques préliminaires

L'adjectif « informe », en ce qu'il exprime une qualité, touche potentiellement un monde très vaste qu'il serait vain de chercher à circonscrire. En revanche, en s'appuyant sur un système d'association d'idées, qui sera forcément en partie subjectif, il est possible d'aller au-delà de la définition tautologique de type « qui n'a pas de forme ». Ce qualificatif négatif

est une sorte de mot-valise, d'hyperonyme, qui embrasse bien que les entités sans forme : l'informe confine bien souvent avec les frontières de l'inconnu, du jamais vu, de l'invisible, de l'indicible. L'absence de mot pour désigner la forme de l'entité informe rappelle que l'informe est aussi de l'innommé, de l'anonyme, soit en attente d'un néologisme soit irrémédiablement innommable.

Cet état de fait a pour corollaire que ce qui est informe, faute d'être autre chose de mieux définit, se voit privé d'entrée dans les dictionnaires et les encyclopédies et, à ce titre, voit son existence fragilisée, amoindrie, comme amputée. Ne dépendre que d'un adjectif pour être qualifié ne dit rien de la nature de la chose ainsi qualifiée. L'eau, peut-on lire dans *Le Grand Robert*, est informe. Mais le fait qu'elle soit nommée lui confère déjà une identité, à défaut d'une forme...

S'il apparaît que cette succession de qualificatifs précédés de préfixes négatifs et privatifs ne constitue en rien une entrave pour certains arts plastiques qui parviennent à faire de ce moins un plus, on peut en revanche imaginer sans peine que faire de l'informe un sujet viable et exploitable pour un art narratif comme la bande dessinée ne sera pas sans poser de sérieux problèmes. Il existe d'ailleurs un précédent célèbre qui, *mutatis mutandis*, permet d'entrevoir l'ampleur de la difficulté. Avant que l'informe n'existe en art, on se souviendra d'un certain Flaubert qui avait caressé l'étonnant et impossible projet d'écrire un roman sur « rien » :

« Ce qui me semble beau, ce que je voudrais faire, c'est un livre sur rien, un livre sans attache extérieure, qui se tiendrait de lui-même par la force interne de son style, comme la terre sans être soutenue se tient en l'air, un livre qui n'aurait presque pas de sujet ou du moins où le sujet serait presque invisible, si cela se peut.¹ »

Heureusement pour nous, l'informe n'est pas « rien ». Certes l'informe se définit mal, mais il présente l'avantage d'être. L'on pourrait aussi se dire que si la peinture ou la sculpture parviennent à faire de l'informe une contrainte créatrice, d'autres arts visuels, voire narrativo-visuels, pourraient eux-aussi y trouver matière à s'émanciper des ornières de la narration et de la figuration. C'est cette gageure que tentent de relever depuis quelques années maintenant différents auteurs et artistes, certains avec plus de bonheur que d'autres tant la tâche est ardue.

¹ Correspondance entre Gustave Flaubert et Louise Colet en date du 16 janvier 1852. Éd. D. Girard et Y. Leclerc, Rouen, 2003. Disponible en ligne : <http://flaubert.univ-rouen.fr/correspondance/conard/outils/1852.htm>

-Bande dessinée et abstraction

Jean-Paul Gabilliet observait dans un ouvrage consacré au fantastique dans la bande dessinée que celle-ci « porte inscrite au plus profond de son potentiel expressif la trace de la liberté totale de la représentation iconique, liberté qui culmine avec l'abstraction, à savoir la capacité à *représenter* sans pour autant *signifier* de manière hégémonique et monolithique² ». Remarque que l'on partagera sans retenue, à ceci près que l'informe à haute dose, c'est-à-dire comme sujet principal de création, a en commun avec le « rien » de Flaubert de mettre en échec le récit en le plaçant en situation de rupture de la représentation du perceptible. Or, comment réaliser une bande dessinée qui ne soit pas qu'une planche où un strip sans récit ? Il en ressort que ces productions sont davantage des œuvres picturales que des récits visuels et que ce sont davantage des mains d'artiste que d'auteur qui sont à la manœuvre.

Fig. 1 Trondheim/Ibn al Rabin

En effet, si l'informe, tout comme l'abstrait (qui à la différence de l'informe s'autorise des formes connues) ont su produire des résultats dignes d'admiration sur des œuvres expérimentales au format très court, au-delà de deux ou trois planches, l'impossibilité de recourir au figuratif ne peut guère que déboucher sur une situation de **mise en faillite diégétique**. Des auteurs de bande dessinée reconnus comme Lewis Trondheim ou Ibn Al Rabin sont ainsi parvenus, l'espace d'une planche (fig.1), à construire en plusieurs bandes une progression séquentielle à partir d'éléments informes qui interagissent entre eux. Ces planches font sens notamment parce que le lecteur perçoit une évolution et parvient à associer ces dessins à une action. Chacun y verra ce qu'il voudra, mais ces formes quasi embryonnaires semblent appartenir au vivant et tout spécialement à la biologie cellulaire (la cytologie) : ne voit-on pas comme des scènes de fécondation, de fusion et de division cellulaire ?

Fig. 2 Abstract Comics

Quoi qu'il en soit, l'exercice ne peut opérer que sur le court terme et toute tentative de prolongation sur plusieurs pages s'avérerait contre-productive tant la menace de répétition

² J.-P. Gabilliet, « Introduction », dans *Otrante*, « Fantastique et bande dessinée », J.P. Gabilliet et J. Baetens (éds.), n°13, avril 2003, p. 7.

pèse sur ces productions fragilisées par une radicalité qui les poussent à prendre le contrepied permanent des lois de la narration. Il en va d'ailleurs de même pour l'ensemble de la bande dessinée abstraite³, dont on peut saluer une performance artistique qui cherche à faire place à « une nouvelle gamme de possibles⁴ » en donnant « congé à la narration, à la figuration⁵ », mais qui systématiquement s'épuise au bout d'une page... Cet épuisement précoce doit beaucoup au fait que l'abstrait en bande dessinée s'apparentent trop souvent à des tableaux entretenant une certaine *confusion entre sérialité et séquentialité* ou se contentant de plaquer les cadres formels de la bande dessinée (cases et bandes) sur ce qui pourrait tout aussi bien être une peinture abstraite (fig.2). Le fait d'ailleurs que ces productions s'épanouissent de façon privilégiée sur une planche unique ne sera pas sans rappeler le tableau, unité de production phare du monde de la peinture.

Suite à ces considérations préliminaires –que d'aucuns trouveront peut-être conservatrices– sur les manifestations les plus pures d'informe dans le neuvième art, intéressons-nous à présent aux relations que nourrit la bande dessinée figurative avec l'informe.

-Monstres d'ici et d'ailleurs

D'un point de vue purement thématique, il est difficile dans un premier temps de penser l'informe ailleurs que dans le cadre générique du fantastique et de la science-fiction, deux genres qui ont pour spécificité de chercher à provoquer la « rupture des limites entre matière et esprit⁶ » et d'imaginer des mondes lointains peuplés d'êtres nouveaux pas toujours très amicaux.

A l'intérieur de ce cadre générique, il est encore plus difficile d'échapper à la figure tutélaire d'Howard Phillips Lovecraft et à ses monstres qui nient « les lois de la matière et de l'énergie » au point qu' « aucun mot d'aucune langue ne saurait⁷ » les décrire. En faisant aveux d'impuissance face à cette altérité extraterrestre radicale, Lovecraft fait des limites du

³ On pourra se faire une idée de la diversité de la bande dessinée abstraite en parcourant *Abstract comics. The Anthology: 1967-2009* dirigée par A. Molotiu (Fantagraphics books: 2009) ou en allant sur le blog dont il est l'administrateur depuis 2009 : abstractcomics.blogspot.fr

⁴ L.-C. Semmer, *L'art abstrait*, Paris, Larousse, 2010, p. 12-13.

⁵ T. Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, PUF, 2011, p. 13. Au sujet de la bande dessinée abstraite, on lira avec intérêt les pages 10 à 15.

⁶ T. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, p. 121.

⁷ H.P. Lovecraft, « L'appel de Cthulhu » (1926), in *Cthulhu. Le mythe*, Paris et Oyonnax, Bragelonne et Sans-Détour, 2012, p. 117.

langage et de l'indicible le comble du monstrueux et il délègue à son lecteur le pouvoir démiurgique d'imaginer son propre monstre.

Cette licence littéraire propre au roman, basée sur un pacte de lecture qui fonde le lecteur à endosser une véritable responsabilité créatrice en comblant « les blancs⁸ » lors de l'acte de réception, n'existe guère en bande dessinée et là où Lovecraft s'en remettait à son lecteur au moment crucial d'imaginer l'inimaginable, le dessinateur peut difficilement se permettre de laisser une case blanche sur sa planche. Parmi les dizaines d'adaptations existantes du Cthulhu de Lovecraft, la figure du gigantesque monstre marin tentaculaire (type Bojan Vukic dans *Grands Anciens*, Soleil, 2010) est dominante et pourtant, quelle situation se prêtait mieux à l'usage de l'informe que celle consistant à dessiner un monstre ne correspondant à aucun des mots du dictionnaire ?

Fig.3 Breccia/Cthulhu

Seul le dessinateur argentin Alberto Breccia (1919-1993) semble avoir perçu que l'informe était le parfait pendant graphique de l'indicible et que par son indétermination sémantique et formelle il était le seul à être en mesure d'offrir un espace de liberté créatrice à l'imagination du lecteur :

Je me suis rapidement aperçu que les moyens traditionnels de la bande dessinée n'étaient pas suffisants pour représenter l'univers de Lovecraft et j'ai commencé à expérimenter de nouvelles techniques comme le monotype ou le collage. Ces monstres sans forme [...] sont ainsi faits parce que je ne voulais pas me limiter à donner au lecteur ma propre représentation de ces monstres ; je voulais [...] qu'il utilise cette base informe que je lui donnais pour y greffer ses propres frayeurs⁹.

L'informe de Breccia est la chose innommable et indescriptible par excellence, l'expression de l'altérité radicale. Ces dessins presque animés, résultant d'une gestualité nerveuse, donnent naissance à un monstre comme électrisé par un mouvement perpétuel qui le rend insaisissable. Le polymorphisme et l'incomplétude qui se dégagent de cette figure ne peuvent qu'inviter le lecteur, comme chez Lovecraft, à y mettre du sien, à investir cette masse informe en y projetant tout le monstrueux qui sommeille en lui et qui ne demande qu'à se réveiller.

⁸ W. Iser, *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique* (1976), Bruxelles, Mardaga, 1985.

⁹ Fragment d'interview d'Alberto Breccia cité dans « Note de l'éditeur » dans *Les mythes de Cthulhu*, Montreuil, Ed. Rackham, 2004.

Malheureusement –serait-on tenté de dire– l’informe n’est pas le seul apanage de l’expérimental ou de récits de science-fiction à l’imagination débridée : on le retrouvera aussi volontiers dans des situations où l’homme perd son humanité pour basculer dans l’abjection la plus complète. Les livres d’histoire nous enseignent à l’envie que le monstrueux, depuis des siècles, est bien moins extraterrestre que terrestre et des auteurs moins inventifs ou introvertis que Lovecraft ont eu tôt fait d’assimiler la guerre à l’anéantissement, c’est-à-dire à une forme d’informe.

Fig. 4 : Otto Dix

Otto Dix (1891-1969), engagé dans les tranchées allemandes durant la Grande Guerre, fait partie des premiers artistes à avoir utilisé l’art pour faire la « guerre à la guerre¹⁰ », même si Dix n’a jamais soutenu de discours pacifiste ou antimilitariste¹¹, à la différence de Grosz pour qui l’art était une arme « contre la bêtise humaine de son époque¹² ». Avec *Der Krieg* (fig. 4), Dix va tout d’abord tenter de conjurer de façon cathartique les images insoutenables de la guerre qui le hantent tout en léguant, sans en être encore conscient, un héritage inoubliable dont la bande dessinée ne cessera depuis lors d’être redevable.

Jacques Tardi (1946), fer de lance depuis les années 70 de la bande dessinée antimilitariste, n’aura cessé tout au long de sa carrière d’afficher cette filiation en ravivant des témoignages aussi bien graphiques (les eaux-fortes¹³ de Dix de 1924) qu’oraux (les récits de son grand-père¹⁴) ou écrits (Barbusse dans *Le feu*¹⁵) des survivants d’un conflit à la violence sans précédent.

¹⁰ *Krieg dem kriege* (1924), album d’Ernst Friedrich, publié la même année que le cycle de gravures de Dix intitulé *Der krieg*, fut aussitôt brandit par les anti-bellicistes comme un manifeste pacifiste.

¹¹ E. Karcher, *Dix*, Cologne, Taschen, 2002, p. 29-51.

¹² E. Karcher, *ibid.*, p. 9.

¹³ O. Dix, *La guerre* (1924), Paris, Gallimard / Historial de la Grande Guerre, 2015.

¹⁴ V. Marie, « Entre mémoire et histoire, la fabrique d’un imaginaire de la Grande Guerre en bande dessinée : le cas de Jacques Tardi » in V. Alary et B. Mitaine, *Lignes de front. Bande dessinée et totalitarisme*, Genève, Georg, 2011, p. 185-206.

¹⁵ « Sur le terrain vague, sale et malade, ou de l’herbe desséchée s’envase dans du cirage, s’alignent des morts. [...] Il en est qui montrent des faces demi-moisies, la peau rouillée [...].

D’autres sont des larves informes. [...] on a transporté un cadavre dans un tel état qu’on a dû, pour ne pas le perdre en chemin, l’entasser dans un grillage de fil de fer. [...] Il a été ainsi porté en boule dans ce hamac métallique, et déposé là. On ne distingue ni le haut, ni le bas de ce corps ; dans le tas qu’il forme, seule se reconnaît la poche béante d’un pantalon. On voit un insecte qui en sort et y rentre. » H. Barbusse, *Le Feu* (1915), p. 193-194 (édition électronique libre et gratuite www.ebooksgratuits.com).

Fig. 5 Tardi

Gueules cassées des mutilés, corps éviscérés, hachés, émiettés, démembrés par les éclats d'obus, chairs putrides et en décomposition, bâtiments réduits à l'état de tas de décombres et de ruines, paysages dévastés et ravagés, tel est le portrait que Tardi fait de la guerre. S'y mêle le difforme indélébile de blessures qu'aucune chirurgie ne saurait réparer à l'informe fugace du souffle destructeur d'une explosion qui marie en un éclair dans les airs tonnes de terre, de fer et de chair. La guerre, comme le disait Lovecraft pour ses monstres, défie elle aussi les lois de la matière et de l'énergie : le plomb vole, l'acier se tord, la terre s'élève, les paysages des siècles durant immuables deviennent mouvants, le vertical devient horizontal, l'intérieur extérieur et vice versa (fig.5). Tout se fond et tout s'inverse en temps de guerre, et chez Tardi plus que chez les autres, car l'organique, le mou et les fluides occupent une place de taille : tripes, sang et cervelle se déversent volontiers à l'air. Ces formes molles, pendantes, dégoulinantes, livrées en vrac et désordonnées, séparées des os et des muscles qui donnent forme au corps humain, sont la quintessence d'une horreur dans laquelle l'informe exerce un rôle que l'on ne saurait minimiser. Au même titre que la nature à horreur du vide, l'homme a horreur de l'informe en ceci qu'il incarne toujours un désordre dans les lois et normes qui régissent le monde. L'informe n'est pas qu'un espace d'indétermination, invitant l'autre à interagir au niveau intellectuel, émotionnel et pulsionnel, comme chez Breccia ; il est aussi un lieu frappé par l'absence d'organisation ce qui aurait tendance à faire de l'informe une puissance, voire une nuisance, anomique.

-Zones de brouillage figuratif

Cette puissance anomique, propre à semer le trouble et la confusion, n'est pas seulement opératoire pour se livrer à des expérimentations génériques (la bande dessinée abstraite) ou thématique (le monstrueux), elle l'est aussi au niveau narratif et esthétique afin de générer des zones de brouillage aux fonctions assez clairement définies.

Fig. 6 *L'aile brisée*

L'aile brisée, roman graphique d'Antonio Altarriba et Kim (Denoël Graphic, 2015), présente la curiosité de s'ouvrir sur une première case troublante (fig. 6) que le lecteur aurait

bien du mal à comprendre en l'absence des cases suivantes. S'il fallait la décrire, il serait difficile d'aller au-delà de ces quelques commentaires bien imprécis : deux lignes de contour noir vaguement parallèles et symétriques parviennent à isoler une unité centrale qui occupe diagonalement l'essentiel de la case. La moitié gauche de cette unité est constellée de ronds formés de hachures et marqués en leur centre d'un point noir. La case n°2, bien qu'offrant un élargissement de plan qui laisse aux lignes de contour la possibilité de s'épanouir un peu, n'est guère plus intelligible que sa voisine et le lecteur ne peut que partager la question posée par le personnage situé dans le hors-champ : « Mais c'est quoi, ça ? ». La case n°3 répond doublement à la question, d'une part en poursuivant le mouvement de dézoomage initié plus tôt et qui permet enfin de comprendre que cette unité ceinturée de deux lignes de contours faussement parallèles était en fait un plan détail de la saignée d'un bras criblée de petites ecchymoses provoquées par des trous d'aiguille hypodermique, et d'autre part grâce à la réponse apportée par un second personnage également situé dans le hors-champ qui répond : « Des hématomes... Votre mère a des veines difficiles à trouver ». Les quatrième et cinquième cases, poursuivant le mouvement de recul observé dès la case 2, finissent par offrir un plan général dans lequel apparaît alors une vieille dame alitée dans une chambre d'hôpital.

Cette scène d'incompréhension initiale, savamment orchestrée par le scénariste et le dessinateur, n'aurait rien eu de troublant dans le sens inverse : le plan détail de la saignée du bras n'en aurait pas été plus lisible car il est volontairement informe, mais le lecteur, conscient d'être devant une vieille dame hospitalisée, aurait balayé la case d'un regard nonchalant sans même percevoir les étonnantes caractéristiques de cette vignette. Un dispositif de ce type appelle plusieurs remarques : a) le macroscopique, par excès d'agrandissement, fragmente, échantillonne l'objet représenté à la façon d'un groupe de pixels que l'on prélèverait d'une photographie numérique ; b) ce qui est perçu comme informe est en réalité le fait d'une impossibilité ou incapacité du lecteur à reconnaître qu'il est face à une pièce isolée d'un puzzle. Il s'agit donc davantage d'un *effet-informe* issu d'une défaillance interprétative qui trouve son origine dans une sorte de piège narratif ; c) cet *effet-informe*, une fois compris, n'est autre en réalité que du difforme né d'un habile jeu d'échelle, ou, dit autrement, du figuratif déformé.

Fig. 7 : Killofer

Le procédé "zoomesque" utilisé par Altarriba et Kim, loin de relever d'un cas isolé, est un artifice communément employé dans la bande dessinée (fig.7). Dans la majorité des cas, et

quelle qu'en soit sa fonction (surprendre le lecteur, suspendre la lecture, générer de l'indétermination, créer de l'interaction en complexifiant la lecture, jouer avec les codes de la bande dessinée en défigurant le figuratif, etc.), l'informe n'existera que le temps d'un bref moment d'indétermination et de vacillement des sens. Ce type de dispositif de brouillage narrativo-visuel jouant sur le macro- ou le micro- est faiblement disruptif en ceci qu'il vient fêler le moule figuratif sans jamais chercher à le rompre. Il s'agit toujours d'une instillation à dose homéopathique de figuratif défiguré (et non d'informe pur) afin de soigneusement se garder du risque de faillite diégétique.

Fig. 8. Muñoz et Sampayo ; Breccia ; Sanyú

Bien entendu, et ce sera le mot de la fin, les jeux d'échelle ne sont pas les seuls stratagèmes esthétiques pour faire sortir le récit figuratif de ses gonds. Les dessinateurs ne manquent pas d'artifices graphiques de déformation et d'anamorphose pour s'adapter à leur sujet. Dans cette catégorie d'auteurs aimant mettre à l'épreuve son lectorat, il est difficile de ne pas penser aux Argentins José Muñoz et Carlos Sampayo qui sont eux aussi coutumiers des déformations en tout genre. Maîtres du noir et blanc et des grands aplats, les pères du détective privé Alack Sinner sont à leur aise dans les univers interlopes et mal famés qui prévalent au genre noir. Adeptes d'angles de vue ou de cadrages déstabilisants, ils sont aussi friands de plans-détail, de déformations faciales ou corporelles qui rendent le décryptage de certaines cases malaisé, comme dans l'illustration 8, où l'on voit d'abord une déformation que l'on pourrait qualifier de mécanique, avec un poing recouvert d'un gant de boxe qui vient littéralement écraser un visage au point de le rendre informe ou cet assassinat curieusement cadré et doublé d'un angle de vue en contre-plongée radicale (proche du nadir) qui rend la scène confuse pour qui ne cherche pas à en comprendre la composition.

Fig. 9. Sanyú

Dans cette rubrique des esthétiques de l'extrême et des procédés défigurants ou déformants, il aurait été aussi possible de revenir à Alberto Breccia, auteur qui a poussé le plus loin l'étude du champ du difforme/informe dans son œuvre. Il suffirait d'ouvrir son *Buscavidas* ou son *Dracula, Dracul, Vlad ? Bah* pour découvrir des déformations de type onirico-cauchermardesques ou carnavalesques. D'autres auteurs, comme le dessinateur argentin Sanyú (fig. 9), ont eux cherché à donner corps à la folie, avec des déformations de

type psychotique en fracturant ses cases, en choisissant des angles de vue insolites, en contorsionnant les corps, en noyant les traits de contour au milieu de nervures quasi organiques (comme des membranes) parvenant ainsi à décomposer ses vignettes et à jouer avec les limites de la figuration¹⁶.

Les quelques échantillons présentés ici de cette grammaire de l'informe et du difforme, bien qu'en faible nombre par rapport à l'existant, montrent à quel point la diversité, l'ingéniosité, l'expérimentation et la hardiesse sont sans cesse à l'œuvre dans la bande dessinée. C'est avec des thématiques comme l'informe que l'on peut apprécier l'ampleur du chemin parcouru par cette « médiaculture¹⁷ » considérée comme un média populaire, certes, mais qui sait aussi aller sans complexe sur les brisées des beaux-arts pour développer des langages et des expressions qui montrent à la fois sa verte jeunesse et sa fière maturité, sa capacité d'adaptation et de renouvellement perpétuels.

Résumé : Si l'informe a fait florès en peinture cela tient largement au fait que cet art peut s'affranchir de toute contrainte narrative. À l'inverse, la bande dessinée, parce qu'elle est un médium narratif, s'accommode mal de l'informe dès lors qu'il la place dans une situation de rupture figurative et de mise en faillite diégétique. L'informe, par son pouvoir de brouillage narratif et par son instabilité sémiotique, est donc le plus souvent réduit à une figure éphémère tant dans la bande dessinée abstraite que figurative. Ainsi, après avoir montré les limites de la bande dessinée abstraite, nous nous concentrerons sur les conditions d'émergence de l'informe dans la bande dessinée figurative. À travers l'étude d'un corpus varié (Breccia, Tardi, Muñoz et Sampayo, Altarriba et Kim, Killofer, Cava et Sanyú), il s'agira de mettre en exergue quelques uns des procédés majeurs de cette grammaire du non-figuratif en milieu figuratif.

Abstract : If in painting the formless is a successful genre, it is largely due to the fact that this art can free itself from any narrative constraint. Conversely, comic strip, because it is a narrative medium, badly accepts the formless as soon as it places it in a situation of figurative and diegetic rupture. The formless, through its disruptive power and its semiotic instability, is thus most often reduced to an ephemeral figure in both abstract and figurative comics. Thus, after showing the limits of abstract comics, we will concentrate on the conditions of emergence of the formless in the figurative comic. Through the study of a varied corpus (Breccia, Tardi, Muñoz and Sampayo, Altarriba and Kim, Killofer, Cava and Sanyú), we will try to highlight some of the major processes of this non-figurative grammar in a figurative environment.

¹⁶ Cf. B. Mitaine, « Les affranchis : pour une adaptation libre. Le cas de *El hombre descuadernado*, adaptation du "Horla" ». In B. Mitaine, D. Roche et I. Schmitt (Dirs.), *Bande dessinée et Adaptation (Littérature, cinéma, TV)*, Clermont-Ferrand, PUBP, 2015, p. 155-176.

¹⁷ Eric Maignet, Eric Macé (dirs.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin / INA, 2005.

Mots-clefs : Informe, Difforme, Bande dessinée, Bande dessinée abstraite, Breccia, Tardi, Altarriba, Lovecraft

Notice biographique :

Benoît Mitaine est Maître de Conférences en langue et civilisation de l'Espagne contemporaine à l'Université de Bourgogne et est membre du centre de recherche Interlangues Texte, Image, Langage (EA4182). Il mène des recherches sur les littératures espagnoles actuelles, dont la bande dessinée. Auteur de diverses traductions de bandes dessinées et de nombreux articles, il a notamment collaboré au *Lexique bilingue des arts visuels français-espagnol* (Paris, Ophrys, 2011). Il a codirigé en 2011 *Lignes de front. Bande dessinée et totalitarisme* (avec V. Alary, Genève, éd. Georg), puis *Autobio-graphismes : bande dessinée et représentation de soi* (avec V. Alary et D. Corrado, Genève, éd. Georg, 2015) ainsi que *Bande dessinée et adaptation* (avec I. Schmitt et D. Roche, Clermont Ferrand, PUBP, 2015).