



HAL
open science

Deux ou trois notes autour de la recherche dessinée

Thibault Le Page

► **To cite this version:**

Thibault Le Page. Deux ou trois notes autour de la recherche dessinée. *Azimuts*, 2020, 51, pp.225-250. hal-04693308

HAL Id: hal-04693308

<https://hal.science/hal-04693308v1>

Submitted on 16 Sep 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Thibault LE PAGE

**Dessinateur et étudiant-chercheur au CyDRé,
École Supérieure d'Art et de design de Saint-Étienne**

Depuis plusieurs années, la place de la bande dessinée est en extension dans le champ de la vulgarisation scientifique. Les sciences fondamentales et les sciences humaines et sociales font maintenant l'objet de collections dédiées ► au sein de diverses maisons d'édition de bande dessinée, qu'elles soient grand public ou alternatives. Dans le même temps, la recherche-création — dont Yves Citton écrit qu'elle « libère de l'usine (université) en permettant de jouer à l'artiste, comme elle émancipe du spectacle en invitant à jouer au savant » ► — souffre et bénéficie conjointement d'un manque de définition et de limites méthodologiques floues, ouvrant la voie à de très nombreuses expérimentations. La bande dessinée pourrait-elle bifurquer vers cet axe dans un futur proche, en ouvrant une voie complémentaire à celle de la vulgarisation ? J'esquisserai ici des pistes de travail à ce sujet, plutôt qu'une théorie englobante. 8.1 8.2

Le genre du reportage dessiné s'est imposé dans le champ de la bande dessinée contemporaine. De nombreuses revues la mobilisent pour raconter des enquêtes ou synthétiser une succession de faits d'actualité (*XXI*, *Topo*, *La Revue Dessinée*, etc.) Dans d'autres cas, c'est le récit autobiographique dessiné qui fait valeur de témoignage en s'inscrivant dans un contexte sociopolitique précis — on pense aux travaux de Guy Delisle, de Riad Sattouf, ou bien sûr d'Art Spiegelman. Récemment, la collection *Sociorama* est allée plus loin en proposant à des dessinateurs de concevoir des histoires dessinées portant sur des thèmes sociologiques en collaboration avec un comité scientifique. Les personnages y sont fictifs, et ces histoires ont vocation à vulgariser le contenu scientifique de la recherche sociologique. Si un « dialogue » interdisciplinaire est en cours, la stabilité du rôle du chercheur et de celui du dessinateur demeure.

- Over the last few years, the place of comic strips has been expanding in the field of popular science. Today, both traditional science and the human and social sciences are the subject of
- 8.1 dedicated collections ◀ with various — general public or alternative — comic book publishers. At the same time, research-creation — which, according to Yves Citton, “liberates you from the (university) factory by allowing you to play the artist, just as it emancipates you from the performance by
- 8.2 inviting you to play the scientist” ◀ — both suffers and benefits from a lack of definition and blurred methodological boundaries, which pave the way for numerous experiments. Could the comic strip branch off down this avenue in the near future, opening a complementary path to that of popularisation? In this contribution, I will sketch out several study orientations for this subject, rather than offer an all-englobing theory.

The comic strip reporting genre has established itself in the field of contemporary comics. Numerous magazines employ it to relate investigations or synthesize a succession of current events (*XXI*, *Topo*, *La Revue Dessinée*, etc.). In other cases, the autobiographical comic strip narrative, set in a precise socio-political context, conveys the testimony — one can think of the works of Guy Delisle, Riad Sattouf, or Art Spiegelman, of course. Recently, the *Sociorama* collection went even further by offering cartoonists the opportunity to create stories on sociological themes in collaboration with a committee of experts. The characters are fictional, and these stories are intended to popularise the scientific content of sociological research. Although an interdisciplinary “dialogue” is underway, the roles of the researcher and the cartoon artist remain stable.

- In the history of the mobilisation of drawing for the purposes of popularising science, one image catches my attention. It is a representation of ichthyosaurs and plesiosaurs from an antediluvian period, created in 1830 by the British geographer and artist,
- 8.a Henry de la Beche. ■ This watercolour depicts dinosaurs which, of course, de la Beche had never seen. He constructed a visual recomposition of these animals in their environment based on

Dans l'historique de la mobilisation du dessin à des fins de vulgarisation, une image retient mon attention. Il s'agit d'une représentation d'ichtyosaures et de plésiosaures à une époque antédiluviennne, réalisées par le géographe et dessinateur britannique Henry de la Beche en 1830. Cette aquarelle représente des dinosaures — que de la Beche n'a donc jamais vus —, dont il constitue une reconstitution visuelle, à partir de textes écrits par William Conybeare (ayant décrit ces fossiles de dinosaures trouvés par Mary Anning) et William Buckland ► (ayant décrit la chaîne alimentaire du jurassique inférieur). Cette méthodologie déductive sera plus tard baptisée « méthode de Zadig » par Carlo Ginzburg ►. Le théoricien se base sur le personnage de Zadig, qui décrit le chien de la reine sans jamais l'avoir vu, pour désigner l'action d'un expert reconstituant une situation à partir d'indices qu'il interprète. Ainsi, l'ouvrage de de la Beche serait la première oeuvre d'un art spéculatif et heuristique (le *paléoart*) basé sur des trouvailles — les fossiles —, leur agencement et les déductions qui en découlent, le résultat final permettant de représenter des espèces biologiques que l'humain n'a jamais vu de ses yeux. L'oeuvre de *paléoart* de de la Beche est donc le fruit de l'hybridation de compétences d'observation, de déduction et d'imagination. Si des copies de ce dessin ont par la suite circulé dans des conférences et livres paléontologiques, sa réalisation en soi ne s'inscrit pas seulement dans une démarche de vulgarisation mais aussi et surtout dans un cheminement de prospective visuelle qui vient compléter, par la représentation graphique, le travail méthodique du géologue. Cette démarche de reconstitution de situation grâce à des méthodologies d'enquête irrigue aujourd'hui un grand nombre de champs : le journalisme, les sciences expérimentales, la juridiction, etc.

Ce mode de travail hybridant la méthodologie du géologue à l'intuition du dessinateur de de la Beche est aujourd'hui réactualisé et inspire des projets associant exigence artistique et scientifique. En France, plusieurs laboratoires ou formations entendent associer ces deux disciplines, comme l'axe de recherche Didactique Visuelle à la HEAR Strasbourg ou le DSAA illustration scientifique de l'école Estienne. D'un autre côté,

8.3 texts written by William Conybeare (who described fossils found
8.4 by Mary Anning) and William Buckland (who described the
food chain in Early Jurassic) ◀. This deductive methodology was
later to be called the “Method of Zadig” by Carlo Ginzburg ◀.
The theorist uses the character, Zadig, who described the
queen’s dog without ever having seen it, to designate the action
of an expert reconstructing a situation based on his interpreta-
tion of clues. Thus, de la Beche’s work is the first work of a spec-
ulative and heuristic art (palaeoart) based on finds, namely
fossils, their arrangement and the deductions that result from
them, with, as its final result, the possibility of representing
biological species that humans have never seen with their own
eyes. The palaeoart work of de la Beche is therefore the result of
the hybridisation of skills in observation, deduction and imagi-
nation. Although copies of this drawing were subsequently circu-
lated at conferences and in palaeontology books, its realisation
in itself is not only part of a popularisation process but also, and
above all, part of a process of visual prospective which uses
graphic representation to complete the geologist’s methodical
work. This process of recomposing the situation through investi-
gative methodologies now permeates a large number of fields:
journalism, the experimental sciences, jurisdiction...

Today, de la Beche’s way of working, hybridising the meth-
odology of the geologist with the intuition of the artist, has
been updated and inspires projects which combine artistic and
scientific requirements. In France, several laboratories or
training courses set out to combine these two disciplines: for
example, the Visual Didactics research axis at HEAR
Strasbourg or the DSAA (Master’s Degree in Applied Arts) in
scientific illustration at the Estienne school. On the other hand,
even if, these days, engineering sciences and data-visualisation
employ visual tools, or marketing research storytelling tools
(the storyboard, user scenario...), de la Beche did not produce
this watercolour within an applied research approach. Can we
produce the conditions for a research project which, from the
outset, brings together comic strip designers and researchers
without establishing an order-fulfilment relationship between

si les sciences de l'ingénieur et la *datavisualisation* mobilisent aujourd'hui des outils visuels, ou les recherches en marketing des outils de *storytelling* (story-board, scénario utilisateur, ...), de la Beche n'a pas produit cette aquarelle dans une démarche de recherche appliquée. Pouvons-nous produire les conditions d'un projet de recherche liant dès le départ dessinateurs de bande dessinée et chercheurs sans que s'établisse entre eux un rapport de commande? Quels peuvent être les apports du dessin narratif à une telle pratique? Quels en seraient les formats de restitution? ■

8.a

Pierre-Damien Huyghe distingue recherche *sur* le design, recherche *en* design et recherche *avec* le design ►. La recherche *sur* désigne la discipline comme objet de recherche. La recherche *en* désigne la pratique de recherche se situant à l'intérieur de la discipline, l'explorant. Et la recherche *avec* propose d'en mobiliser les outils pour travailler sur un objet externe. C'est bien ici cette troisième possibilité qui m'intéresse : la recherche *avec* la bande dessinée peut par exemple faire intervenir au démarrage d'un programme de recherche des questions de sémiotique visuelle et narrative, particulièrement au moment de la récolte de données.

8.5

En anthropologie politique, il existe une condition autobiographique de l'observateur-participant. Le chercheur tient un journal de terrain, dans lequel il consigne son ressenti sur la communauté observée, mais où il est aussi tenu de noter l'évolution de sa relation avec ses membres, son intégration en somme ►. En ethnographie, le dessin est également mobilisé comme outil. Il est utilisé pour les «bénéfices» qu'il permet d'apporter à la recherche, comme l'écrit Karina Kuschnir ►. De par son caractère descriptif et la relation qu'il permet d'établir avec les sujets de l'enquête, moins intrusive que la photographie, il constitue parfois l'un des outils privilégiés de l'anthropologie collaborative.

8.6

8.7

Le travail de Kon Wajirô peut constituer un premier exemple de recherche avec le dessin. En 1923, un séisme secoue la région de Tokyo ; dans ce contexte, Kon, architecte, arpente les rues et dessine : il répertorie des usages, des initiatives de survie autogérées. Il dupliquera l'expérience en arpentant les rues de sa ville

them? What can graphic narrative contribute to such a practice? What would be the formats of restitution?

8.5 Pierre-Damien Huyghe distinguishes research into design from research *within* design from research *with* design ◀.

Research *into* design designates the discipline as the subject of research. Research *within* design refers to the research practice within the discipline, and which explores it. And research *with* design proposes to employ the tools of the discipline to work on an external object. Here, I am interested in this third possibility: for example, at the start of a research program, research with comic strips can involve issues of visual and narrative semiotics, particularly at the data collection stage.

8.6 In political anthropology, there exists an autobiographical condition of the observer-participant. The researcher keeps a field diary, in which he not only records his feelings about the observed community, but also notes the evolution of his relationship with its members, in short, his integration ◀. In ethnography, drawing is also employed as a tool. It is used for the

8.7 “benefits” it brings to research, as Karina Kuschnir puts it ◀. Given its descriptive nature and the relationship it enables the researcher to establish with the subjects of the survey, and because it is less intrusive than photography, it is sometimes one of the privileged tools of collaborative anthropology.

8.b Kon Wajirô’s work can provide a first example of research with drawing. In 1923, an earthquake shook the Tokyo region; in this context, Kon, an architect, walked the streets and drew what he saw, recording practices and self-managed survival initiatives. He went on to duplicate the experience by walking the streets of his city and trying to draw a portrait of a “typical Tokyo resident”, doing so within a work group whose discipline was named *shirabemono*, “things to study”, and later modernology (according to Wajirô himself). ■ Wajirô recorded in drawing different ways of sleeping, carrying luggage or the cost of basic necessities. He tried to “deal with everything without any form of submission to theory (...) by rejecting the issue of effectiveness which, for him, was a value judgment” ◀.

8.8 How can such an approach be updated by hybridising it with

et en essayant de dresser le portrait d'un «Tokyoïte type», au sein d'un groupe de travail dont la discipline fût nommée *shira-bemomo*, «les choses à étudier», puis *modernologie* (selon Wajirô lui-même). Wajirô répertorie avec le dessin différentes manières de dormir, de porter un bagage ou encore le coût des biens de première nécessité. Il tenta de «traiter de tout sans aucune forme de soumission à la théorie [...] en rejetant la question de l'efficacité qui relevait selon lui d'un jugement de valeur» ▶. Par quels moyens actualiser une telle approche en l'hybridant avec les questions narratives? La bande dessinée questionne non seulement la place de l'image mais aussi la juxtaposition du texte et de l'image dans une séquence. Son potentiel est donc expansif. ■

8.8

8.b

Il n'est pas question de dresser ici un plaidoyer pour les images ou pour la bande dessinée, ou d'établir une comparaison des sémiotiques linguistiques et visuelles. En tant que praticien, je préfère proposer quelques pistes qui pourraient servir lors d'expérimentations.

Le terrain commun

La première de ces pistes équivaudrait à travailler en binôme avec un autre chercheur au démarrage d'un programme de recherche, en sciences fondamentales ou en sciences humaines et sociales. Ainsi, il serait envisageable de définir ensemble une méthode permettant d'intégrer un travail de bande dessinée au moment de la récolte de données et ainsi d'établir un terrain de travail commun. Marine Royer ▶ cumule ces deux activités et sa thèse en anthropologie et design intègre le dessin d'observation à l'enquête de terrain, qui devient à la fois un objet de représentation et de médiation. La thèse d'exercice en médecine de Serge Tisseron ▶ est quant à elle intégralement réalisée en bande-dessinée mais se double néanmoins d'un texte qui précise que son intention de travail est de réaliser un objet «rhétorique» et non «prospectif». La proposition du présent article est d'intégrer le dessin narratif en amont du processus de vulgarisation et donc au sein même du laboratoire et du terrain, en laissant au

8.9

8.10

narrative issues? The comic strip questions not only the place of the image but also the juxtaposition of text and image within a sequence. Its potential is therefore expansive.

Here, I have no intention of making a plea for images or comic strips, or of establishing a comparison of linguistic and visual semiotics. As a practitioner, I prefer to suggest some avenues which may be used in experiments.

The common ground

The first of these avenues would be to work in tandem with another researcher at the start of a research program in the traditional sciences or in the human and social sciences. Thus, it would be possible to jointly define a method to integrate comic strip work at the data collection stage and so establish a common area of intervention. Marine Royer ◀ combines these two activities and her thesis in anthropology and design integrates observational drawing into the field survey, which thus becomes an object of both representation and mediation. Serge Tisseron's ◀ medical practice thesis is entirely realised in the comic strip medium but is nevertheless accompanied by a text that specifies that his work intention is to produce a "rhetorical" and not a "prospective" object. The proposal of this article is to integrate graphic narrative before the popularisation process, that is, within the laboratory and the area under study, while preserving the full place of the researcher in the tandem. There is no question of proposing a graphic commentary on the researcher's own activity, as the conditions in the field are generally complex for the researcher, who, in addition to progressing according to his methodology, must have his presence and observer status accepted. Rather, it is a question of jointly establishing data collection including comic strips. Here, the drawn sequence could bring the interactive dimension of the researcher's work into play by constructing with him the narrative of his itinerary within the society being studied. The collaborative aspect of the drawing would therefore be accompanied by a

chercheur toute sa place dans le binôme. Il serait exclu de proposer un commentaire graphique sur l'activité du chercheur lui-même, les conditions du terrain étant généralement complexes pour celui-ci, qui en plus de cheminer selon sa méthodologie doit faire accepter sa présence et son statut d'observateur. Il s'agirait plutôt d'établir ensemble une récolte de données incluant la bande dessinée. La séquence dessinée pourrait ici venir faire travailler la dimension interactive du travail du chercheur en construisant avec lui le récit de son cheminement au sein de la société étudiée. L'aspect collaboratif du dessin se doublerait donc d'une dimension séquentielle, qui permettrait de mettre en récit l'évolution chronologique du terrain. Yasmine Bouagga et Lisa Mandel ont déjà expérimenté ce type d'approche dans un opus de la collection *Sociorama* intitulé *Dans la jungle de Calais* ▶. Le dessin de Mandel, vif et lâché, permet un séquençage épisodique et raccordé aux évènements de démantèlement de la «jungle». Composer un journal avec un anthropologue en tentant à la fois d'être exigeant sur le plan méthodologique et intéressant sur le plan narratif pourrait permettre de déplacer la simple fonction utilitaire d'une telle entreprise si elle se cantonnait à un asservissement aux connaissances préalablement récoltées sur le terrain. Comment faire en sorte que cette activité soit bénéfique à la fois pour le programme de recherche tout en constituant un terrain d'expérimentation pour le dessin narratif? ■

8.11

8.c

La mise en perspective par l'anecdote

Une autre possibilité est de venir enrichir le *terrain commun* par un apport anecdotique. «C'est plus ou moins un lieu commun qu'il est possible de produire des observations qui amassent des faits sans relâche sans pour autant que les "faits" observés mènent quelque part. Par ailleurs, il est possible que le travail de l'observation soit si bien contrôlé par un schème conceptuel fixé d'avance que les choses même dont l'importance est capitale pour résoudre le problème en question passent complètement inaperçues. Tout est mis de force dans le schème

- sequential dimension, which would make it possible to narrate the chronological evolution of the terrain. Yasmine Bouagga and Lisa Mandel have already experimented with this type of approach in an opus in the *Sociorama* collection entitled: *Les nouvelles de la Jungle de Calais* ◀. Mandel's lively and unrestrained drawing allows sequencing which is both episodic and connected to the events of the dismantling of the "jungle". ■
- 8.11 Writing a diary with an anthropologist while trying to be both methodologically demanding and narratively interesting could enable the simple utilitarian function of such an undertaking to shift, if it was confined to a subjugation to the knowledge previously collected in the field. How can one ensure that this activity is beneficial to the research program while also providing an experimental ground for graphic narrative?

Providing perspective through anecdote

- Another possibility is to enrich the common ground with an anecdotal contribution. "It is more or less a commonplace that it is possible to carry on observations that amass facts tirelessly and yet the observed 'facts' lead nowhere. On the other hand, it is possible to have the work of observation so controlled by a conceptual framework fixed in advance that the very things which are genuinely decisive in the problem in hand and its solution, are completely overlooked. Everything is forced into the predetermined conceptual and theoretical scheme. The way, and the only way, to escape these two evils, is sensitivity to the quality of a situation as a whole. In ordinary language, a problem must be felt before it can be stated" ◀. The comic strip artist, whose attention is focused on the observation of reality, can feel this sensitivity to the problem, in a latent way, that is, by doing something other than thinking about it completely. Collaboration with the researcher would continue, but with the artist's attention focused on "peripherals" to the research object. In short, he would be attentive to what escapes the method. The researcher's methodical data-harvesting would therefore have
- 8.12

conceptuel et théorique prédéterminé. La façon, la seule façon d'éviter ces deux difficultés est d'être sensible à la qualité de la situation globale. En langage ordinaire, il faut qu'un problème soit senti pour pouvoir être énoncé» ►. Cette sensibilité au problème, le dessinateur, dont l'attention est portée sur l'observation du réel, peut la ressentir de manière latente, c'est à dire en faisant autre chose qu'y réfléchir intégralement. La collaboration avec le chercheur se poursuivrait, mais avec une attention du dessinateur portée sur des «à-côtés» de l'objet de recherche. Être attentif à ce qui échappe à la méthode, en somme. Les récoltes méthodiques du chercheur seraient donc à entre-croiser, à organiser avec des formes plus spontanées. 8.12

La science se base sur l'agencement d'une série d'informations relevées en observant le réel. Le dessin, lui, peut se baser sur le détail réaliste pour représenter le réel ►, comme il peut revêtir un caractère plus anecdotique, en capturant des détails «secondaires». Cet effet de réel, le dessinateur le recherche souvent en allant directement le récolter par le biais de reportage ou par la pratique du dessin d'observation (*lifedrawing*). Dans *Journal d'un fantôme*, Nicolas de Crécy exprime ses réticences liées à la commande de dessins documentaire : «Décrire une réalité en passant par le dessin : c'est paradoxal. Dans mon cas, le dessin a toujours été un moyen de fuir la réalité ; de l'assommer par la distance de la représentation pour la réintégrer ensuite dans un univers que je contrôle. 8.13

Relater une expérience précise dans un lieu précis, qui doit (en plus) contenter le commanditaire, c'est rebutant. Et pourtant c'est toujours dans ce sens que les demandes sont faites ; comme à l'école : «hé, tu dessines bien ! Tu me fais mon portrait ? » ► 8.14

Il lui oppose un autre processus : «Je décide alors [...] de mettre à exécution la théorie de la digestion → régurgitation (en hommage aux vaches qui m'ont vu grandir — et surtout pour me tirer de ce mauvais pas artistique). Le principe est simple : laisser reposer les choses (formes et ambiances) vues dans la journée, dans un coin de mon cerveau prévu à cet effet, attendre que les images s'altèrent légèrement par simple action de mélange et de superposition, pour les ramener à la surface (par

to be interlaced and organised with more spontaneous forms.

- 8.13 Science is based on the treatment of a series of pieces of information gathered by observing reality. Drawing, on the other hand, can be based on realistic detail to represent reality ◀, as it can assume a more anecdotal character, capturing “secondary” details. The comic strip artist often seeks this reality effect by collecting it directly through reporting or through the practice of life-drawing. In *Journal d'un fantôme*, Nicolas de Crécy expresses his reserves concerning made-to-order documentary drawings: “Describing a reality through drawing is paradoxical. In my case, drawing has always been a way to escape reality; to overwhelm it with the distance of the representation and then reintegrate it into a universe which I control. Relating a specific experience in a specific place, which must (in addition) satisfy the client, is repulsive. And yet it is always in this sense that the requests are made; as in school:
- 8.14 “Hey, you draw well! Will you do my portrait?” ◀. He opposes another process to this: “I then decide (...) to put into practice the theory of digestion → regurgitation (in homage to the cows which saw me grow up — and especially to get out of this poor artistic situation). The principle is simple: let things (shapes and atmospheres) seen during the day rest in a corner of my brain set aside for this purpose, wait until the images are slightly altered by the simple action of mixing and superposition, before bringing them back to the surface (with my pencil) in a synthesised and compact medium, free of purely descriptive constraints” ◀.
- 8.15 The form given to the data collection would therefore be subjected to the rough edges of two radically different media (the researcher’s records and the artist’s secondary details), media working in tandem and which are to be united for a purpose. This double perspective enables attentiveness to both the mode of reason and the mode of intuition, to what is and to what might be. This would be close to an attempt at intelligent observation: “to observe intelligently is’to apprehend in both senses of the word, to take what happens and be alert to what will happen’, like the blacksmith controlling the colour and texture of his iron” ◀.
- 8.16 This type of discrepancy between the

mon crayon) dans une matière synthétisée et compacte, libre de la contrainte purement descriptive» ►. La forme donnée à la collecte serait donc mise à l'épreuve par les aspérités de deux matériaux radicalement différents (les relevés du chercheur et les détails secondaires du dessinateur), mais conjoints qu'il s'agirait de marier à dessein. Ce double regard permettra d'être attentif sur le mode de la raison et sur le mode de l'intuition, sur ce qui est et sur ce qui pourrait être. Cela s'apparenterait à une tentative d'observation intelligente : « observer intelligemment, c'est [...] d'appréhender dans les deux sens du terme, prendre ce qui arrive et être en alerte devant ce qui va se produire, comme le forgeron contrôlant la couleur et la texture de son fer » ►. Ce type de décalage entre le respect d'une connaissance dite « classique » et sa mise à mal par des dessins insolents semblait être l'objectif poursuivi par Joann Sfar lorsqu'il commença à dessiner sa petite bibliothèque philosophique chez Bréal ►. Ses dessins occupaient les marges de textes classiques (*Le Banquet* de Platon, *Candide* de Voltaire), en adoptant volontiers un ton potache ou en décalage avec le propos initial, tout en l'enrichissant d'un commentaire, d'une actualisation ou de questionnements. Au delà de l'humour, de l'illustration ou de la vulgarisation, Sfar renforce un texte classique par une seconde lecture en devenant presque plus socratique dans ses commentaires que le personnage de Socrate lui-même. En reposant des questions au texte, il installe une forme de glose dessinée, en proposant une dramaturgie annexe. Il est presque question de l'univers canonique du *Banquet*, et d'un univers étendu, d'une *fanfiction* en quelque sorte additionnée par Sfar. Que pourraient donc opérer des à-côtés visuels produits directement avec des programmes de recherches contemporains ? Quelle restitution pourrait résulter de la confrontation de matériaux effectuée selon des méthodes scientifiques et d'une collecte spontanée et intuitive ? S'agirait-il, au fond, de venir perturber, désorganiser ou faire dévier l'ordre du discours de la recherche ? Cela peut faire arriver progressivement un état prospectif, fictionnel, adossable au travail de laboratoire. Ce type de restitution permettrait aussi de s'éloigner de la question de la modélisation propre aux

8.15

8.16

8.17

8.17 respecting of an item of so-called “classical” knowledge and its undermining by insolent drawings seems to be the objective pursued by Joann Sfar when he began drawing his “small philosophical library” at Bréal ◀. His drawings occupied the margins of classical texts (Plato’s *Symposium*, Voltaire’s *Candide*), willingly adopting a tone of schoolboy humour or a tone which was out of step with the initial purpose, while enriching it with a commentary, an updating or a question. Beyond humour, illustration or popularisation, Sfar reinforces the classical text with a second reading and by becoming almost more Socratic in his comments than the character of Socrates himself. By questioning the text, he installs a form of gloss in drawing, proposing an additional dramaturgy. It is almost a matter of the canonical universe of the *Symposium*, of an extended universe, and, to a certain extent, a fan-fiction added by Sfar. So what effect could visual extras produced directly with contemporary research programs have? What restitution could result from the confrontation of materials carried out according to scientific methods and spontaneous and intuitive collection? Would it really be a question of disrupting, disorganising or diverting the order of the research discourse? This may gradually lead to a prospective, fictional state, which can be constructed upon laboratory work. This type of restitution would also make it possible to move away from the issue of modelling specific to engineering sciences in general, so as to approach a purely heuristic situation, far from traditional problem solving. In short, this would be a matter of drawing inspiration from hermeneutical processes, while at the same time relinquishing the explanatory or pedagogical vocation. The figure of the comic strip artist could be compared to that of the idler, the stroller, or even the tourist who is often considered pejoratively or even likened to the bad pupil. It is by temporarily (for as long as possible) shedding the skin of he who has understood and slipping into that of the curious observer that the comic strip artist can exhaust what is exhaustible — be it a word, a visualisation, a diagram — and use graphic narrative to reinterpret a situation, a state of the data collection or a moment of the restitution.

sciences de l'ingénieur en général, pour se rapprocher d'une situation purement heuristique, lointaine de la traditionnelle résolution de problèmes. Il s'agirait en somme de s'inspirer des processus herméneutiques, tout en se délestant de la vocation explicative ou pédagogique. La figure du dessinateur pourrait rejoindre celle du flâneur, du promeneur, voir celle — souvent considérée de manière péjorative voire reprochée aux mauvais élèves — du touriste. C'est en se déchargeant momentanément (le plus longtemps possible) de la peau de celui qui a compris et se glissant dans celle du curieux que le dessinateur de bande dessinée peut venir épuiser ce qui est épuisable : un mot, une visualisation, un schéma ; et réinterpréter par le récit dessiné une situation, un état de la récolte, un moment de la restitution. La dialectique scientifique, via les raisonnements hypothético-déductifs engendre des hypothèses raisonnées et des expérimentations cartésiennes. En tentant de se confronter à ce contexte dans un état béat et curieux, et en faisant passer les objets de recherche de « choses à étudier » à des « choses à regarder » sur lesquelles prélever des « choses à raconter », s'il n'est pas perçu comme parasitaire, le dessinateur peut peut-être arriver à restituer des anecdotes spontanées, en s'écartant de la recherche pour mieux y faire revenir son public.

L'entretien dessiné

Une autre hypothèse pourrait être celle de l'esquisse anthropographique. En travaillant à partir des méthodes d'entretiens en sciences sociales, il serait possible de créer des entretiens dessinés en collaboration avec les groupes étudiés. Si l'on choisit un événement ou un terrain précis, une manière de l'étudier pourrait être de raconter sa chronologie ou son cheminement structurel avec ses différents acteurs, en co-réalisant un entretien dessiné avec chaque participant. Le corpus d'entretiens accèderait ainsi à une formulation différente et nous permettra de poser le regard sur des questions expressives (davantage que sur la question de la preuve, par exemple inhérente à l'utilisa-

Scientific dialectics employs hypothetical-deductive reasoning to generate reasoned hypotheses and Cartesian experiments. If he attempts to confront this context in a state of wonder and curiosity, attempting to translate research objects from “things to study” to “things to look at” from which he extracts “things to relate”, and if he is not perceived as parasitic, then the comic strip artist may perhaps manage to render spontaneous anecdotes, while moving away from the research to better bring the audience back to it.

The graphic interview

The anthropographic sketch might be another hypothesis. By working with social science interview methods, it would be possible to create interviews in the graphic form in collaboration with the groups studied. If a specific event or terrain is chosen, one way to study it could be to tell the story of its chronology or structural itinerary with its different actors, by co-creating an interview in images with each participant. The corpus of interviews would thus access a different formulation and allow us to look at expressive issues (more than at the issue of evidence, inherent in the use of photography, for example). This kind of micro-narrative is often found in documentary comic strips when an author sets out to tell someone else’s story by dramatising what he has been told. In this sense, sometimes the author ends up dramatising and arranging various visions of the same situation or event as seen by different people: this is the format of the comic strip investigation. It can be found in the work of Inès Léraud and Pierre Van Hove with their survey of Breton green algae ◀.

8.18 Consequently, the author’s visual and narrative style is very important since it will highlight certain aspects of the story, an aspect which disqualifies in advance the ability of this type of format to produce accuracy, but which opens pragmatic avenues while also transforming and celebrating the place of the witness and the artist. The sharing of the creative act between the researcher, the artist and the person in

tion de la photographie). On retrouve souvent ce genre de micro-récit dans la bande dessinée documentaire lorsqu'un auteur en vient à raconter, en mettant en scène des propos qui lui ont été rapportés, l'histoire de quelqu'un d'autre. Dans ce sens, l'auteur en vient parfois à mettre en scène et à agencer les visions des uns et des autres sur une même situation ou un même événement : il s'agit du format de l'enquête dessinée. On le retrouve chez Inès Léraud et Pierre Van Hove avec leur enquête portant sur les algues vertes bretonnes ▶. Le style visuel et narratif de l'auteur est alors très important puisqu'il mettra en avant certains aspects du récit, ce qui disqualifie par avance la faculté de ce type de format à produire de l'exactitude, mais qui ouvre des portes pragmatiques, transformant et célébrant la place du témoin et du dessinateur. Du partage de l'acte créatif entre le chercheur, le dessinateur et la personne du groupe étudié émergerait une séquence narrative dessinée. L'alliage de toutes ces séquences produirait un fil dont l'ordre de lecture devrait demeurer ouvert. L'alliage de ces trois savoir-être pourrait produire une situation créative inédite : «La créativité est ce qui définit par excellence le bon enquêteur. Celle-ci ne relève pas d'une compétence — innée ou acquise, peu importe — que l'individu posséderait et qui établirait une ligne de partage, plus ou moins définie entre les «créatifs» et les «non-créatifs», mais de l'agir. Elle ne s'appuie pas sur un savoir-faire (technè) mais sur un savoir-être ou savoir-agir (hexis)» ▶.

8.18

8.19

La représentation de relations

Dans la généalogie de la mobilisation du design lors de projets interdisciplinaires, on retrouve sa mise à profit dans le cadre d'activités de représentation d'interactions. Son rôle repose alors sur la formalisation d'une esthétique du lien, de la connexion entre différents acteurs. Dès lors, j'imagine rapidement le dessinateur être assigné à une activité similaire, notamment pour raconter ce qui se passe à un endroit, ce qui pourrait s'y passer, comment ses différents acteurs (protagonistes) interagissent

the group studied would engender a graphic narrative sequence. The combination of all these sequences would produce a thread to be read in an open order. The combination of these three know-how-to-be's might perhaps produce a new creative situation: "Creativity is what defines the good investigator *par excellence*. This does not pertain to a competence — whether innate or acquired — which the individual may possess and which may establish a more or less defined dividing line between 'creative' and 'non-creative' (individuals); but it pertains to action. It is not based on know-how (*techne*) but on a know-how-to-be or a know-how-to-act (*hexis*)" ◀.

Representing relationships

In the genealogy of the mobilisation of design in interdisciplinary projects, design is found employed in the context of activities representing interactions. Its role is thus based on the formalisation of the aesthetics of the link, of the connection between different actors. So I quickly imagine the comic strip artist being assigned to a similar activity, particularly the relating of what is happening in a place, what might happen there, and how the different actors (protagonists) interact with each other. If the idea of mapping interactions can be an exciting practice, how can one find elements to make it evolve and ensure that the "creative" artist is not limited to a purely utilitarian role? The corpus of graphic narratives will be the place of the harvest and the organisation of different modes of perception dealing with the same problems. It will collect and confront perceptions belonging to different fields and modes of understanding of the world concerning the same subject. This narrating would pertain to an articulatory dimension and would make it possible to formalise controversies relating to this subject. In the same vein, the bi-modal situation of the comic strip could be confronted with multi-cultural and multi-linguistic projects and use graphics to complete and amplify approaches in which the practice of English is usually normative.

entre eux. Si l'idée de cartographier des interactions peut être une pratique enthousiasmante, comment trouver des éléments pour la faire évoluer et faire en sorte que le « créatif » ne se cantonne pas à un rôle purement utilitaire ? Le corpus de narrations dessinées sera la place de la récolte et des agencements de différents modes de perception portant sur les mêmes problèmes. Il viendra recueillir et croiser des perceptions relevant de champs et de modes de compréhension du monde différents sur un même sujet. Cette mise en récit relèverait d'une dimension articulatoire et permettrait de formaliser les controverses relatives à ce sujet. Dans le même esprit, la situation bi-modale de la bande dessinée pourrait être confrontée à des projets pluri-culturels, pluri-linguistiques et compléter, amplifier par le dessin des démarches où la pratique de l'anglais est habituellement normative.

La publication scientifique est traditionnellement dactylographiée et disponible en format numérique et papier. Le contenu textuel bénéficie d'une forme de fluidité, devenant donc au delà de sa publication, un matériau brut de travail. La publication dessinée remettrait directement en question cette facilité d'usage, même si elle pourrait y instaurer des variantes (comment pourrait-on imaginer en citer un fragment ?). La question sensible du format de publication en recherche est donc garante d'une forme d'économie de la citation.

La publication des résultats d'une recherche constitue un passage obligé à son évolution ou à sa validation. Elle constitue habituellement un objet normatif à taux de contrainte élevé : normes de citations, de signes, d'énonciations méthodologiques, etc. Différents axes de recherche-crédation ont vocation à remettre en question ces normes en proposant de mobiliser certaines œuvres comme format et comme restitution de recherches (SACRe, ArTec, etc.). Comme nous l'avons vu, la bande dessinée peut constituer et constitue souvent un format de vulgarisation privilégié. Il semble que son potentiel soit encore plus vaste. Elle pourrait devenir tout à la fois format de vulgarisation, restitution de recherche et de recherche en tant que telle. Sans désavouer l'autonomie et l'efficacité des différents genres

Scientific publication is traditionally typed and available in both digital and paper formats. The textual content benefits from a form of fluidity, thus becoming, beyond its publication, raw working material. The comic strip publication would directly challenge this ease of use, even if it might introduce variants (how could one imagine quoting a fragment?). The sensitive issue of the publication format in research is therefore a guarantee of a form of economy in citations.

The publication of research results is a prerequisite for its evolution or validation. It is usually a normative object with a high level of constraint: norms for quotations, signs, methodological statements, etc. The vocation of various axes of research-creation is to challenge these norms by proposing to mobilise certain works as a format and as a restitution of research (Sacre, Artec...). As we have seen, comic strips can and often do constitute a privileged format for popularisation. It seems that their potential is even greater. The comic strip could become simultaneously a format for popularisation, restitution of research and research as such. Without disavowing the autonomy and efficiency of the different above-mentioned genres, it can be assumed that by hybridising graphic narrative with other disciplines — without supplanting their traditional evaluation criteria — such drawing can become a multi-modal channel for interweaving, in multiple layers, the different stages of research, thus evolving towards an investigation format characterised by drawing and openness. If the context allows, its ability to focus on the anecdote and its complexity of evaluation can, paradoxically, complement the academic model and precipitate potentially refreshing fundamental experiments. In a sense, this proposal takes literally a problem raised by John Dewey: “A technical high-brow presentation would appeal only to those technically high-brow; it would not be news to the masses. presentation is fundamentally important, and presentation is a question of art” ◀. The proposal of this article is not only to consider issues of presentation, but also the issue of the formulation of the problem and therefore to be capable of reformulating it through graphic narrative while collaborating

8.20

susnommés, on peut supposer qu'en s'hybridant avec d'autres disciplines — sans avoir vocation à en supplanter les critères d'évaluation traditionnels —, le dessin narratif peut devenir un canal multi-modal permettant d'imbriquer, en mille-feuilles, différentes étapes de la recherche, évoluant ainsi vers un format d'enquête dessinée et ouverte. Si le contexte le permet, sa faculté à se concentrer sur l'anecdote et sa complexité d'évaluation peuvent paradoxalement compléter le modèle académique et venir forcer la main à des expérimentations fondamentales potentiellement rafraîchissantes. En un sens, cette proposition prend au pied de la lettre un problème soulevé par John Dewey : « Une présentation technique destinée aux intellectuels ne pourrait s'adresser qu'à ceux qui sont techniquement des intellectuels ; elle ne pourrait convoier des nouvelles pour la masse. La présentation est d'une importance fondamentale, et elle relève d'une question d'art »¹. La proposition de cet article est non seulement de penser aux questions de présentation, mais aussi à celle de la formulation du problème et donc d'être en capacité de le reformuler grâce au dessin narratif en collaborant avec les différents acteurs de la recherche. En somme, si le dessin joue déjà un rôle de vulgarisation ou de description, je pense qu'il peut aussi s'étendre, grâce à la narration à un mode qui pourrait à la fois regrouper une fonction de collecte sur le terrain, et donc être discutable au laboratoire ; et dans le même temps présenté et exposé comme récit.

8.20

Si la vulgarisation scientifique et la bande dessinée ont fait l'objet depuis plusieurs décennies d'un compagnonnage prolifique, cela ne s'est pas produit de la même façon pour les sciences humaines et sociales qui entrent davantage dans le champ de la bande dessinée par le genre du récit fictionnel. Je propose donc de tenter d'opérer une transformation de la relation entretenue par la bande dessinée avec le champ scientifique en l'intégrant au sein de programmes de recherche sans lui assigner de mission particulière externe mais en lui accordant un statut de résidente en leur sein. Par ce statut particulier, qui ne serait plus celui de la commande, elle pourrait déployer un regard annexe sur la recherche, tout en venant la soutenir dans les moments de terrain.

with the various actors of the research undertaken. In short, if drawing already plays a role in popularisation or description, I think that, thanks to narration, it can also be extended to a double mode: on the one hand, it could include a data collection function in the field, making it an object of debate in the laboratory; and, on the other hand, it could be presented and displayed as a narrative.

While popular science and comic strips have enjoyed prolific companionship for several decades, this has not happened in the same way for the human and social sciences, which have entered the field of comic strips through the genre of the fictional narrative. I therefore propose to attempt to transform the relationship between the comic strip and the scientific domain by integrating the comic strip into research programs, without assigning any specific external mission to it, but granting it resident status within these programs. By means of this distinct status, which would no longer be that of commission fulfilment, it could provide a supplementary vision of research, while also supporting it in the field.