



HAL
open science

Intermédiaire(s) de mythes culturels [Introduction au chapitre : "Des oeuvres au prisme de l'intermédialité"]

Gérard Régimbeau

► To cite this version:

Gérard Régimbeau. Intermédiaire(s) de mythes culturels [Introduction au chapitre : "Des oeuvres au prisme de l'intermédialité"]. Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle, Editions Le Manuscrit, pp.127-133, 2018, 978-2-304-04712-7. hal-04566791

HAL Id: hal-04566791

<https://hal.science/hal-04566791>

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.

Intermédiaire(s) de mythes culturels, dans *Bande dessinée in extenso*. Partie 3. Des œuvres au prisme de l'intermédialité.

[Texte publié, voir : RÉGIMBEAU Gérard, « Intermédiaire(s) de mythes culturels », dans *Bande dessinée in extenso : d'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Paris : Ed. Le Manuscrit, 2018, Partie 3. p. 127-133. Savoirs, Coll. Graphein. ISBN 978-2304047127]

Intermédiaire(s) de mythes culturels
par Gérard Régimbeau

L'intermédialité dont il est question dans les études qui suivent est moins celle de l'adaptation à des médias impliquant différentes possibilités et actualisations techniques que celle du prolongement de mythes artistiques et culturels nourrissant la bande dessinée à son origine et appelés à vivre en elle et par elle d'autres réalités esthétiques. Fonction du passage figural et conversion sémantique se trouvent ici interrogées dans leurs capacités à réinvestir et/ou prolonger des mythes tels qu'ils se développent dans des œuvres entre Kafka et Bradbury, entre Jarry et Beckett, ou encore entre Wells et celui qui a fait des fictions un objet réflexif jusqu'à l'humour, traçant un lien pour les auteurs ici évoqués : Borges.

Comment s'opère le transfert d'une occurrence en une autre quand le texte n'est plus seulement un texte mais possède déjà ses sources et ses variantes graphiques, illustrées, iconographiques, quand la

peinture n'est pas seulement une peinture mais se comprend déjà comme un parcours allant du texte ou du mythe à l'image. Le regard de l'auteur dessinateur scénariste ne retient-il qu'une forme au milieu des autres ou laisse-t-il des interférences intermédiaires occuper l'espace, mental et littéral, de son imaginaire ? Les auteurs de bande dessinée qui ont été retenus dans cette partie : Alberto Breccia, Enki Bilal et Paul-Antoine Mathieu, pour approcher le travail des liens se tissant d'un médium à un autre dans la tension, la dissension, le déplacement, le rapprochement ou le paradoxe, ont pour point commun de prospecter la dimension d'un récit nourri des mythes littéraires, plastiques, journalistiques ou cinématographiques de nos cultures.

[Sommaire de la partie]

- Alberto Breccia et l'art moderne : l'appropriation des espaces plastiques dans la bande dessinée, p. 135-158 / par Laura CARABALLO.

- De La Foire aux Immortels à Immortel ad vitam, de la trilogie en bande dessinée au jeu vidéo : comment Enki Bilal explore la transmédiabilité (1980-2008), p. 159-171 / par Joël MAK dit MACK.

- Parodie de Kafka et d'Orwell. Intermédiabilité et vision d'un monde absurde : la série Julius Corentin Acquefacques de Marc-Antoine Mathieu comme méta-bande dessinée, p. 173-194 / par Éric VILLAGORDO.

- Marc-Antoine Mathieu : quelle singularité des images dessinées ?, p. 195-217 / par Alain DEMARCO.

Breccia

Avec Breccia, on aborde l'art des métamorphoses d'une narration en perpétuel déséquilibre entre l'intérieur d'une genèse plastique se construisant par ses racines, dans le sol originel de la planche dessinée, et l'incorporation de la référence de courants picturaux révélant tour à tour l'esthétique du symbolisme, du cubisme, de l'expressionnisme ou de l'abstraction. La référence à un style pictural s'entend dès lors comme une liberté supplémentaire d'un médium capable de rejouer des scènes primitives précisément par le jeu performatif où la narration réintervient comme déplacement onirique ou bien pour nous permettre de découvrir une dimension de cette première scène qu'on n'aurait pas su voir tels ces effets matériologiques réinvestissant les processus d'une abstraction dans ses prémices. L'intermédialité s'accompagne ici d'une orchestration et d'un remixage plastique inventant une forme de narration stylistique qui nous entraîne, selon le cas, dans une nouvelle post-impressionniste, un roman fauve ou une chronique cubiste ; de quoi donner des idées pour un scénario de vidéo ou d'animation. Elle ouvre aussi les vannes du potentiel transgressif de l'image, qu'on retrouve chez Breccia, comme on l'expérimentait dans *Charlie mensuel* et qui nous donnait, sous d'autres formes, autant d'informations événementielles, esthétiques et ludiques que le journalisme, la littérature ou le théâtre sans parler du cinéma. On n'est pas loin, non plus, de ce rapport intermédial que Picasso, par exemple, a établi entre la série narrative de gravures *Songes et mensonges de Franco* et le tableau *Guernica*, l'une et l'autre de ces

œuvres dénonçant des crimes fascistes dans des figures en interaction plastique et symbolique.

Dans son analyse sémiotique des rapprochements entre espace pictural du tableau et espace graphique du récit, Laura-Cécilia Caraballo précise avec finesse les degrés d'élaboration de la figure à partir de la réutilisation ou de la négation par Breccia, de la perspective classique, selon les nécessités de l'impact d'une scène, d'un plan ou d'une case. L'irruption de la tache, de la zone colorée, de la construction de la figure par la couleur fait intervenir le médium pictural dans la configuration spatiale et chromatique de la planche d'ordinaire associée au domaine de la ligne et du dessin, noir et blanc ou mis en couleur, créant une forme de rupture et dans le récit et dans la « visio-lecture » qui en résulte. Et cette intrusion dans l'horizon graphique habituel se ressource à l'intermédialité ou interartialité non seulement de la peinture en tant que médium plastique spécifique mais aussi des « styles » picturaux. On y retrouve le goût de Breccia pour l'humour noir, le grotesque, l'expressionnisme, le noir et blanc, et même quand il s'agit de cubisme ou d'abstraction, le filtre intellectuel et esthétique de l'auteur vient enrichir nos propres compréhensions de la stylistique en les incorporant dans sa narration, en les revivifiant par des associations nouvelles.

Bilal

Enki Bilal a très tôt intégré la force intermédiatique des mythes, des images et des mots, et son travail plastique fut longtemps une transaction avec le script : celui de Christin ou de Resnais. Il a pu

laisser affleurer comme venus des limbes de son inconscient des vers de Baudelaire dans un récit de science-fiction lui-même inscrit dans une mythologisation osirienne que n'aurait pas récusée un artiste symboliste. Il aura restitué des scènes de films en séquences dessinées, travaillées comme si elles portaient les stigmates de pellicules sauvées d'un monde en perdition. Il façonne des images entre actualité, souvenirs et anticipation que transforment et génèrent la presse, les arts plastiques, la télé ou le cinéma pour en dégager des récits aux personnages durs et froids au teint cireux, où les paysages gelés et les architectures blessées se distendent et se désagrègent dans des fractures et des effets de vitesse trans-apocalyptiques réunissant Fahrenheit et Tchernobyl. Sa néo-mythologie nous place tantôt dans les affres d'un monde violent, tantôt dans des parenthèses tendres voire perturbées par des sautes d'Humour où les mots de l'humain se font hiéroglyphes et les dieux se mêlent de transport. En entretenant des références qui replacent la page de journal sur le papier de la planche dessinée, le plan de la caméra sur le cadrage de la case, la touche picturale sur le graphe du crayonné, Bilal recherche cette interaction imaginante entre les moyens et les effets des médiums pour étonner l'image, l'entraîner hors de son type. Elle est peut-être art pictural mais elle n'est pas peinture, elle est peut-être art graphique mais elle n'est pas dessin, quand elle est décor, elle est aussi personnage et quand elle est cinéma elle se pictorialise : elle se situe dans un intervalle où se condense une interartialité au temps de l'intermédialité.

Joël Mak dit Mack fait le point dans sa contribution sur les passages, chez Bilal, entre médiums et sur les liens des uns aux autres intégrant ses influences dans son travail d'introspection-anticipation historique. L'album de *La Foire aux immortels*, inaugurant la trilogie *Nikopol*, qu'il réalise au début des années 1980 sera vite assimilé à de la science-fiction politique mais l'on peut aussi y lire et voir un conte fantastique bâti sur ce que Joël Mak dit Mack relève de ses thématiques, à savoir « une géopolitique contemporaine, le panthéon égyptien et un regard ironique sur les rapports de force politique et religieux ». Cette conjonction des registres historiques (passé, présent, futur), mythiques et médiatiques va baliser la « Route Bilal ». Il fabrique ainsi une page inventée de *Libération* en faisant fiction de la réalité pour son récit, mais il participera, en vrai journaliste, à une édition réelle du même quotidien en interviewant Gérard Manset. Pour d'autres terrains intermédiatiques, il va transposer en images animées son univers dessiné, déjà fortement empreint de cinéma, pour des collaborations avec Resnais ou en réalisant ses propres films. Adapté au jeu vidéo, son travail s'est orienté vers cette forme d'intermédiarité qui s'est développée dans la transmédiarité, actant dans les industries culturelles de la convergence la dimension malléable, polymorphe et polysémique en elle-même du récit fictif ou événementiel. En posant le lien ou le hiatus de la transmédiarité à ce propos, Joël Mak dit Mack oriente donc son analyse vers ce qui caractérise Bilal en tant qu'artiste multimédia.

Mathieu

Le monde de Marc-Antoine Mathieu, quant à lui, nous plonge dans l'expansion d'une mise en abyme de l'image comme projet d'un monde tel que le livre put l'être pour Mallarmé. Replié sur sa typographie, comme un texte pourrait se réinterroger sans cesse sur son alphabet, le livre de Mallarmé répond à son propre défi en réinterprétant une musique (faussement sobre) du blanc et du noir, des lignes jouées par les caractères et l'espace vide du repos pour les yeux qui le lisent ou la voix qui le dit, du silence et du mot. Chez Mathieu, l'album joue avec le livre, les coulisses et la scène, l'endroit et l'envers, la traversée de la page, l'image se déployant parfois dans son signe, se façonne comme à la recherche d'un vertige perdu ou bien se rétractant vers le minimum figurable tend à rejoindre un vocabulaire à réinventer depuis 0 ou à étouffer dans l'œuf. Il va au sens littéral pour en défaire les métaphores comme un enfant ne comprendrait pas les expressions « parler à demi-mot », à « bâtons rompus » ou à « mots couverts » et entreprendrait d'en faire des pictogrammes... pour voir. Quand il troue le récit en trouant la page ou renverse l'histoire en déployant le dispositif « papetier » du livre, consommation comprise, il prend au mot des intermédialités livresques puisant au livre-objet, au livre pour enfant, au dépliant ou au pop-up. Initiales « BD » deviennent « Bon Déroulement » dans *Le Décalage* (p. 13) pour mieux signifier la logique absurdogène d'une narration offerte aux accidents du temps : le temps enfui, compressé, coupé, rattrapé, retardé, déchiré. Les cases et le déroulement se décalent mais avec sens comme le rêve est condensation et déplacement. Une BD au

bon déroulement ne devrait pas sortir de son rail et pourtant (c'est pourquoi) Mathieu nous invite sans cesse à ce hors-piste où l'intermédialité tient sa fonction onirique.

Eric Villagordo réunit dans sa contribution le signe et le reflet travaillant l'esthétique et la narration chez Mathieu pour y déceler des réflecteurs sociaux. Mathieu met en scène l'absurde comme une métaphore sociétale de la condition humaine. La dimension sociétale relevée donne ici une clef importante pour la compréhension intermédiaire de son personnage mythique, Acquefaques, cousin de Jacques le Fataliste, Joseph K et W. Smith, traversant les lieux et les situations d'un univers où la logique interroge une pensée bureaucratique aux ordres d'une société aliénante, jusqu'à se retourner contre elle-même dans un désordre à la fois symbolique, mental et physique. Le champ plastique où s'effectue l'intermédialité dépend de débordements et de ruptures mettant en scène une histoire développée de case en case mais plus exactement de page en page qui, pour Eric Villagordo, « au-delà du *strip*, est une unité d'invention tout à fait unique » spécifiant le médium de la bande dessinée. Au repérage précis des liaisons, des « branchements », des entrelacements entre univers kafkaïen, orwellien, borgésien, beckettien et celui de Mathieu, s'ajoute une condition narrative et stylistique ici désignée par la parodie, notamment, du « genre dystopique ». Elevant la réflexivité, la parodie et la narration au carré, Mathieu participe ainsi à une voie particulière de l'intermédialité avec une « *méta-bande dessinée* ».

Alain Demarco interroge ensuite l'oeuvre de Marc-Antoine Mathieu pour en dégager la poétique faite d'onirisme, de réflexivité, d'intericonicité, de blanc et de noir et de personnages que Pierre Fresnault-Deruelle décrit comme des « figures épaisses, plus raides que nature, rebutantes presque toujours ». Chez Mathieu, le dialogue interartial avec l'exposition, les arts plastiques, les images virtuelles et l'incorporation, sous forme de transposition ou de référence de l'histoire graphique, de la littérature, du cinéma ou des chaînes d'information continue, entraînent le médium bande dessinée vers ce qu'Alain Demarco dénomme un « dévoilement herméneutique ». En nous replongeant dans les questions iconiques des auteurs de romans et les interrogations littéraires des auteurs de BD, on peut ainsi retrouver les traces de Boilet, de Moebius, de Sartre ou d'Hergé entre les lignes de Mathieu. Son intérêt pour les arts, la richesse intericonique et intertextuelle de ses récits, qu'Alain Demarco déplie comme une archéographie, sollicite aussi cette autre mixité « *conjuguant Borges et Beckett* » en augmentant un peu plus les proximités réflexives de trois médiums intermédiaux.