

## Les excentricités de la bande dessinée

### Introduction

Amélie Junqua et Céline Mansati

L'excentricité, concept apparu en Angleterre dans les années 1770, peut être invoquée pour mettre en lumière certains romans graphiques. À son origine, la notion sous-entend un refus de l'ordre établi exprimé depuis le point de vue individuel d'un esprit qui s'en affranchit, déviance paradoxale qui remet en cause, sans pour autant menacer, la société qui la crée et lui permet d'exister. L'excentrique se pose donc en spectateur, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du système qu'il critique, comme le montrent Sophie Aymes-Stokes et Laurent Mellet dans l'introduction de leur ouvrage *In and Out: Eccentricity in Britain* (Aymes-Stokes, Mellet 2012). Esthétique du « difforme et de l'irrégulier » qui, selon Daniel Sangsue dans *Le Récit excentrique* (Sangsue 1987) doit beaucoup à Sterne et aux jeux intertextuels qu'il a inspirés, le récit excentrique présente des formes et même un système narratologique particuliers.

La sélection d'articles que nous présentons entend examiner quelques aspects de l'excentricité dans la bande dessinée. Mise en image de l'inattendu, du tabou, de la transgression, de la frontière entre raison et folie, l'excentricité appliquée au roman graphique représente en creux nos canons esthétiques et narratifs, et insuffle une forme de fluidité bienvenue dans nos systèmes rigides de représentation.

Les quatre études de l'excentricité que nous proposons questionnent des cadres différents quoique concentriques : la résistance aux normes se met en place à différentes échelles. Elle s'observe au niveau de l'institution d'un code graphique et créatif, au sein d'un courant d'auteurs inclassables (l'OuBaPo, objet excentrique s'il en est), au niveau plus détaillé de la narration graphique, avec une œuvre en apparence traditionnelle dont les méandres et thématiques renversent les attentes du lecteur, et à un niveau encore plus analytique, celui des procédés mêmes de mise en image du texte, procédés dont disposent les auteurs qui choisissent d'adapter des œuvres réputées inadaptables, plurielles ou résolument non linéaires.

Côme Martin présente un objet incontournable lorsque l'on veut représenter l'excentricité graphique : les contraintes génératrices et transformatrices qui ont donné naissance à l'OuBaPo ont défini un corpus d'œuvres qui respectent, créent ou transforment ces contraintes, développant ainsi un paradoxal « courant » qui a pu s'approprier des œuvres extérieures. Logiquement, comme le montre Côme Martin, les critères ouBaPiens, formels, narratifs ou esthétiques, ne sont eux-mêmes pas exempts de singularité ou d'arbitraire. Isabelle Guillaume choisit de se pencher sur une œuvre du label Vertigo de DC Comics, en raison de la déconstruction sous-jacente et subreptice du paradigme super-héroïque qu'elle met en place au travers des aventures d'un protagoniste hétérodoxe et d'une narration en trompe-l'œil. Enfin, Brigitte Friant-Kessler et Nicolas Labarre s'attardent sur les enjeux et obstacles de l'adaptation graphique d'œuvres en apparence canoniques ou résolument excentriques. Comment mettre en image les grands classiques excentriques (*Tristram Shandy* et *Les voyages de Gulliver* par Martin Rowson, *Alice au pays des merveilles* par Bryan Talbot) et créer ainsi des œuvres graphiques inimaginées ? Brigitte Friant-Kessler analyse avec minutie les procédés formels utilisés par ces trois adaptations, leurs effets variés sur le lecteur, ainsi que les répercussions de ces objets graphiques difficilement catégorisables sur la notion même de roman graphique. Nicolas Labarre observe une adaptation volontairement excentrée, voire inversée, de l'odyssée d'Homère, *Ody-C*, par Matt Fraction et Christian Ward. Mêlant réflexion sur la science-fiction et sur le discours homérique, l'œuvre brasse une multiplicité enthousiasmante de thématiques qui n'a pourtant pas eu l'heur de séduire un public dérouté par l'originalité de cet univers graphique.

Il existe donc, les quelques œuvres citées dans ce dossier d'articles en témoignent, des romans graphiques qui introduisent un chaos fertile et novateur dans le monde de la bande dessinée traditionnelle. Ils offrent au lecteur une nouvelle manière d'appréhender la narration visuelle, ce qui est l'occasion de repenser notre vision du monde : non plus à partir des normes et codes usuels de nos représentations, mais depuis les marges et les périphéries, depuis l'espace inconquis, insubordonné, de ce que nous considérons comme extérieur à nous.