Belphégor

Littérature populaire et culture médiatique

19-1 | 2021

Écritures et formats médiatiques

La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques :prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet

Anthony Rageul

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/3893>

DOI : 10.4000/belphegor.3893

ISSN : 1499-7185

Éditeur

LPCM

Référence électronique

Anthony Rageul, « La méthode de recherche-crédation en Arts Plastiques :prescription, prospective et mise à l'épreuve de l'objet », *Belphégor* [En ligne], 19-1 | 2021, mis en ligne le 22 juin 2021, consulté le 08 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/3893> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/belphegor.3893>

Ce document a été généré automatiquement le 8 juillet 2021.

Belphégor est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

La mthode de recherche-cration en Arts Plastiques :prescription, prospective et mise l'preuve de l'objet

Anthony Rageul

- 1 La mthode de recherche-cration propre aux arts plastiques place l'universitaire dans une position atypique : celle de chercheur-artiste, impliqu lui-mme dans la construction de l'objet qu'il se propose d'tudier. Si on peut justifier cette mthode en faisant des analogies entre la dmarche scientifique et le processus de cration de l'artiste (Toulouse 2012), cela n'est pas sans poser problme en pratique. Ainsi, si les arts numriques et technologiques ont permis d'tablir de nouvelles formes de coopration travers des partenariats institutionnels associant cration et ingnierie, la valorisation de ces travaux transdisciplinaires peut parfois poser des difficults (Fourmentraux 2011). Ces cooprations courent par exemple le risque de voir la partie technologique devenir la vassale de la partie artistique, et inversement. La ncessit pour l'ingnierie de voir la recherche dboucher sur une application industrielle ou commerciale peut tre loin des proccupations de l'artiste, et rciproquement. Plus gnralement, le problme de la recherche-cration est amplement document par la littrature. Dans les coles d'art, les accords de Bologne en 1999 ont align les cursus sur le systme Licence-Master-Doctorat. C'est donc depuis ces accords que se cristallisent les dbats sur la construction de troisimes cycles et d'quipes de recherche (quelles que soient leurs formes et dnominations). l'universit, c'est la place accorder la pratique dans le cadre de la thse qui est encore discute aujourd'hui. Dans les deux cas, le jeune chercheur peut se voir soumis des injonctions diverses, parfois contradictoires, tant sur la forme (avec ou sans crit, d'un format classique ou plus souple) que sur la mthodologie (avec des injonctions la scientificit qui peuvent tre difficiles conjuguer avec l'imprvisibilit du processus de cration). En effet, on s'st d'abord demand si la partie « cration » produisait bien de la connaissance. Si une rponse positive semble faire consensus aujourd'hui, la faon dont

la mthode de recherche-cration produit cette connaissance et, en consquence, la valeur et la pertinence de cette dernire, fait toujours l'objet de questions. L'ambition de ce texte est d'apporter une contribution ces rflexions. On posera pour cela deux questions. Premrement, comment la recherche-cration produit-elle de la connaissance ? Et deuximement, quels types de connaissance est-elle susceptible de produire ?

- 2 Je partirai de ma propre exprience du doctorat en relevant brivement les points saillants de la mthodologie de recherche-cration applique la bande dessine numrique et en pointant les difficults rencontres. Puis je mnerai un travail de comparaison de ma thse avec trois autres thses portant sur le mme objet – la bande dessine numrique – mais qui relvent d'autres champs disciplinaires et dont les mthodologies n'impliquent pas la cration. Ces thses possdent en effet des points communs et des caractristiques intressantes, outre leur objet. D'une part, elles ont toutes t soutenues entre 2010 et 2016, priode particulire qui a vu une grande mulation des diffrents acteurs et observateurs de la bande dessine numrique en France. Ces quatre thses sont profondment ancres dans ce contexte auquel elles ragissent chacune leur manire. Il n'est d'ailleurs pas anodin qu'elles soient les premires avoir t soutenues sur cet objet en France et qu'elles offrent elles quatre une vue panoramique de la bande dessine numrique et de ses grands enjeux durant cette priode particulire. Ces points communs et cette complmentarit autorisent un travail de comparaison. D'autre part, elles abordent toutes la question de la cration. En gardant l'esprit qu'elles le font depuis leur point de vue respectif et pour rpondre des problmatiques diffrentes, la comparaison de la faon dont chacune embrasse les questions de cration de bande dessine numrique permettra de mettre en vidence les apports spcifiques de la cration comme mthode de recherche sur cet objet. Le cas chant, certains de ces apports pourront tre gnralisables la mthode de recherche-cration indpendamment de l'objet ou du contexte considrs.

La recherche-cration au croisement d'un contexte et d'une pratique singulire

- 3 Avant d'aller plus loin, il n'est pas inutile de rappeler le contexte particulier qui caractrise la priode dans laquelle s'inscrivent les quatre thses. Les annes 2010 2016 ont marqu un tournant pour la bande dessine numrique. Aprs plus de quinze annes d'exprimentations formelles et plastiques, diverses initiatives ditoriales ont vu le jour de la part d'diteurs, d'auteurs ou d'autres acteurs¹. Les diteurs traditionnels se concentraient sur l'adaptation de leur catalogue papier dans des formats numriques dits « homothtiques » souvent peu respectueux des uvres originales. Des auteurs y opposaient une bande dessine numrique dite « native », conue ds le dpart pour les supports numriques², mais qui restait malgr cela limite une poigne de formats, d'ailleurs devenus des standards depuis lors. Dans ce cadre, auteurs, diteurs et chercheurs dfendaient tour tour des visions et dfinitions diffrentes de la bande dessine numrique. Des divergences fortes s'exprimaient, marques soit par un retranchement derrire les thories traditionnelles de la bande dessine papier, soit par une volont d'largir ou de se dgager de ces thories³. Ces dbats innervent les quatre thses analyses ici.

- 4 Ma pratique artistique et ma propre thse s'inscrivent dans ce contexte propre la bande dessine numrique. Elles sont de surcrot tributaires du contexte de recherche que j'voquais en introduction, savoir celui d'une discipline dont la mthode principale est instable et conduit des injonctions parfois contradictoires. Ainsi, comme nombre de thse en Arts Plastiques, la mienne n'vite pas la discussion d'ordre pistmologique sur la recherche-cration – ce dont j'aimerais tmoigner ici. Dans son introduction, j'ai dfini ma mthodologie comme « un inextricable dialogue dont merge une pense, qui s'incarne sous deux formes, l'une mentale, l'autre sensible. C'est une pense qui s'actualise, dans un seul et mme mouvement maeutique, dans une production artistique et une production thorique. » (Rageul 2014 : 19) Je concde volontiers aujourd'hui que cette formulation tait trop emphatique. Cependant, elle traduit bien la difficult qu'il y a apprhender ce type de travaux : la cration plastique est tout autant une trace et un produit de la recherche que l'est le traditionnel volume de cinq cents pages. De plus, la forme discursive ne prvaut pas sur la forme sensible ; et cette dernire ne se contente pas d'illustrer le propos thorique. Les deux formes doivent se suffire elles-mmes. cet gard, il n'est pas tonnant que j'aie – comme d'autres – ralis des objets mi-chemin entre uvre et support pdagogique, telle que la confrence-performance *Cache-cache* en 2013⁴ – qui dvoile au public mon processus de cration – ou la bande dessine interactive *Romuald et le tortionnaire* en 2012 – dont la fin brise l'illusion de pouvoir confre au lecteur par l'interactivit. Mais l'lment le plus important pour saisir l'importance de la pratique est peut-tre le premier terme employ : celui de « dialogue ». En effet, c'est une vritable partie de ping-pong qui s'est joue. Des avances sur le plan thorique ont rgulirement remis en cause des propositions plastiques. Des propositions plastiques m'ont contraint rinterroger certaines conclusions provisoires sur le plan thorique. Le moi-artiste et le moi-chercheur ont donc pass ces quatre annes se renvoyer la balle, se posant tour tour et mutuellement des questions ou s'apportant des rponses. L'alternance libre des pronoms *je* et *nous* dans ma thse tmoigne de ce dialogue. L'usage de la premire personne a souvent rvl la parole « polmique » ou « militante » de l'artiste, que le chercheur a d apprendre rfrner avec l'aide de ses directeurs de thse. Cette parole est la manifestation d'une raction – parfois pidermique : celle de l'artiste face au contexte dans lequel se trouve alors la bande dessine numrique sur le plan cratif comme sur le plan thorique.

Prsentation des quatre thses

- 5 Soutenue en 2010 l'Universit Paris 8 et dirige par Daniel Dantis, la thse en Esthtique, Sciences et Technologies des Arts de Magali Boudissa s'intitule *La Bande dessine entre la page et l'cran : tude critique des enjeux thoriques lis au renouvellement du langage bdique sous influence numrique*. Boudissa y confronte la bande dessine son changement de support, du papier au numrique. Elle fait l'hypothse que le « systme » de la bande dessine est bouscul par le numrique travers deux problmatiques : celle de l'espace de l'cran et celle, bicphale, du multimdia et de l'interactivit. L'approche adopte relve de la smiotique des mdias. Boudissa fait le choix d'arrter une dfinition prcise – bien que large – de la bande dessine, issue des travaux de Thierry Groensteen (1999). Elle y confronte un corpus d'uvres et exprimentations de la fin des annes 90 et du dbut des annes 2000. Les points de

continuit et de ruptures ainsi constats la conduisent juger de la conformit ou non-conformit des exemples qu'elle prsente avec le cadre thorique traditionnel. Les diffrences mises en vidence sont le plus souvent considres en termes de « perte » ou de « gain » pour la bande dessine.

- 6 Julien Falgas a soutenu sa thse en Sciences de l'Information et de la Communication en 2014. Elle s'intitule *Raconter l're numrique : auteurs et lecteurs hritiers de la bande dessine face aux nouveaux dispositifs de publication* et a t dirige par Brigitte Simonnot l'Universit de Lorraine. Falgas rfute l'ide d'une dfinition et d'une ontologie de la bande dessine numrique. Il voit plutt le rattachement de rcits numriques mergents la bande dessine comme une manifestation du phnomne de convergence des mdias l're numrique. L'objet d'tude de Falgas n'est donc pas les « contenus narratifs » mais les « usages des auteurs et des publics qui lisent ou racontent des histoires sur supports numriques en se rclamant de l'hritage de la bande dessine. » (Falgas 2014 : 26) Il formule l'hypothse que « la recherche des marques d'indexicalit [chez les auteurs et lecteurs] doit [lui] permettre de mettre en vidence les ngociations qui aboutissent une stabilisation des usages » (Falgas 2014 : 32). Cet objet lui donne aussi l'occasion d'observer un phnomne de convergence des mdias en train de se faire, et non aprs-coup. Se revendiquant de l'ethnomthodologie, il conduit des questionnaires en ligne et des sries d'entretiens auprs des auteurs et des lecteurs des rcits numriques *Les Autres Gens* et *Mdia Entity*. Parmi d'autres observations, ces deux tudes de cas mettent en avant que l'mergence d'une bande dessine contemporaine sur support numrique fait apparatre une rfrence constante aux cadre ditoriaux et esthtiques de la bande dessine, d'une part, et de l'audiovisuel, d'autre part. Elles font voir galement que les rfrences d'autres cadres – tels que celui des plateformes contributives – de la part des auteurs n'ont pas ou peu t partages par les lecteurs, ce qui est particulirement flagrant dans le cas de *Media Entity*.
- 7 J'ai quant moi soutenu un peu plus d'un mois aprs Falgas une thse en Arts Plastiques l'Universit Rennes 2 intitule *La Bande dessine saisie par le numrique : formes et enjeux du rcit reconfigur par l'interactivit*. Elle a t dirige par Ivan Toulouse, alors enseignant-chercheur-artiste l'Universit Rennes 2 et Benot Berthou, enseignant-chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication Paris 13. Constatant que les thories traditionnelles de la bande dessine sont insuffisantes pour prendre en charge mes propres crations ainsi que la partie la plus exprimentale de la bande dessine numrique, je postule que la bande dessine numrique est un nouveau mdium (au sens artistique) et un nouveau mdia (au sens d'objet de communication et de fait culturel) ; c'est--dire un moyen d'expression artistique dont le primtre et la dnomination sont globalement et implicitement reconnus et partags par ses diffrents acteurs (artistes, spectateurs, institutions, observateurs). Ce postulat permet de sortir de la comparaison entre bande dessine et bande dessine numrique, ce quoi se refusent par exemple Magali Boudissa ou le thoricien Thierry Groensteen (2011). Dsormais autonome, la bande dessine numrique peut alors tre tudie pour elle-mme et dfinie l'aide de critres adapts. La problmatique reprend le leitmotiv de ma pratique artistique : qu'est-ce qu'une bande dessine numrique qui exploite vritablement les proprits et le potentiel plastique et narratif des technologies pour produire du sens ? Mes recherches thoriques, mes crations – telles que celles cites plus haut – et activits annexes⁵ me conduisent donc tenter de cerner pour la

premire fois la bande dessine numrique dans ses spcificits, et non sous le strict angle d'une confrontation avec la bande dessine traditionnelle. J'essaie de la doter d'un cadre thorique propre, qui s'appuie pour partie sur une ractualisation des thories traditionnelles de la bande dessine, et qui emprunte surtout beaucoup aux thories du jeu et du jeu vido, aux thories des arts et littratures numriques, la smiotique des mdias numriques et la narratologie⁶. Au terme de mes travaux, je propose cinq notions cls qui permettent d'apprhender plus finement ce mdia : *gameplay*, narrateur-arbitre, modularit, posie et, la plus importante, rcit-interface. Cette dernire notion traduit la place centrale de l'interface dans les processus d'criture et de « lectacture »⁷ du rcit de bande dessine numrique⁸.

- 8 Enfin, Philippe Paolucci soutient en 2016 une thse en Sciences de l'Information et de la Communication sous le titre *La Bande dessine numrique : entre rupture et continuit. Pour une approche socio-smiotique de la transition numrique du neuvime art : l'exemple de la revue en ligne Professeur Cyclope*, ralise l'Universit Lyon 2 Lumire sous la direction de Pascal Robert et Patrick Mpondo-Dicka. Paolucci rappelle que si tous les mdias numriques sont cods en un unique matriau, ils conservent les proprits smiotiques de traditions culturelles. Ds lors, il se demande comment les auteurs s'approprient la tension entre hritage du neuvime art et nouvelles expriences numriques. Il souhaite galement tayer l'ide mme de traiter de la bande dessine numrique au sein des Sciences de l'Information et de la Communication au moyen d'une dmarche socio-smiotique. Il justifie donc longuement les outils thoriques mis en uvre, entre autres la notion d'cart. C'est travers cette notion qu'il conduit une tude fouille d'un corpus de bandes dessines numriques parues dans la revue numrique *Professeur Cyclope* qu'il complte par des entretiens avec leurs auteurs. Il identifie deux grandes tendances : d'une part une forte linarisation des rcits numriques, d'autre part une tendance l'hybridation o la logique de l'cart est cruciale pour des auteurs cherchant un quilibre entre proximit et loignement vis--vis des formes traditionnelles de la bande dessine. Parmi d'autres points, ces travaux mnent Paolucci insister sur la ncessit de construire une rhtorique du texte numrique.
- 9 Ces thses se montrent trs complmentaires, abordant la bande dessine numrique tour tour comme un mdium artistique, un mdia, un objet culturel et un phnomne communicationnel. Elles s'intressent soit aux proprits intrinsques de l'objet, soit au halo des acteurs qui gravitent autour. Elles brassent donc diffrents aspects du mme objet et offrent toutes ensemble une vision panoptique et transdisciplinaire de la bande dessine numrique dans une priode donne.

Diffrentes approches de la question de la cration

- 10 Afin de comparer la manire dont chaque thse produit des connaissances en utilisant la cration ou en l'examinant, j'ai procd un relev de tous les passages qui s'inscrivaient dans une telle approche. Ce travail renseigne sur les diverses thmatiques qui ont intress les chercheurs sous cette question de la cration⁹. Ds lors, il devient ais de mettre en vidence quelles thmatiques apparaissent dans ma propre thse et ne se trouvent pas dans les autres, ou s'y trouvent dans une moindre mesure, et d'identifier ainsi ce qui fait sa singularit et en quoi la mthodologie de la recherche-cration applique la bande dessine numrique complte les mthodologies des

autres champs disciplinaires. Il m'a paru ncessaire de procder de cette manire mthodique, y compris pour ma propre thse, de manire garantir sinon une meilleure objectivit face ces textes, au moins un recul suffisant. D'ailleurs, cette prcaution s'est trouve tout fait justifie quand les informations apportes par ce relev ont fait voler en clat certains prjugs que je pouvais avoir. Je m'attendais notamment ce que Falgas, Boudissa et Paolucci abordent les questions techniques de manire moins prcise que moi, dans la mesure o j'entretiens par le biais de la cration une grande proximit avec la technique. Or, il n'en est rien et seule cette lecture mthodique pouvait me prmunir contre ces mauvaises intuitions et ces *a priori* problmatiques.

- 11 Cela tant prcis, les passages relevs peuvent tre classs par thmatique. Certaines sont communes toutes les thses tandis que d'autres n'apparaissent que dans une ou deux, ce qui laisse penser qu'elles caractrisent la discipline et/ou l'approche particulire du chercheur et, le cas chant, l'approche par la recherche-cration. Les trois thmatiques communes sont les suivantes : les aspects concrets et matriels du processus de cration (ce qui comprend les contraintes et difficults techniques et le contexte dans lequel est produite l'uvre), la potique (c'est--dire des rflexions d'ordre gnral sur le processus de cration non appliques un cas particulier), la recherche des intentions (c'est--dire l'explicitation des choix techniques et artistiques faits par les artistes). Ces trois thmatiques refltent une volont commune de parvenir identifier et nommer les non-dits de la cration en train de se faire. D'autres thmatiques n'apparaissent pas partout. Falgas et Paolucci s'intressent par exemple la faon dont les artistes eux-mmes, partir de leur propre exprience de la cration, dfinissent la bande dessine numrique. On peut souligner aussi que, parmi les aspects techniques de la cration, Falgas pointe en particulier l'mergence de nouvelles pratiques lies aux nouveaux outils de communication. Deux autres thmatiques semblent lies l'ancrage disciplinaire en art car elles n'apparaissent singulirement que dans les travaux de Boudissa et les miens. La premire rside dans une approche de la cration que je qualifierais de prospective ; la seconde dans une dmarche prescriptive. Pour terminer, le relev met en vidence une dernire thmatique, prsente seulement dans ma thse : l'utilisation de mon processus de cration comme matrice d'une mthodologie de recherche thorique et d'une rhtorique.

Analyse comparative

- 12 Ce sont les diffrences entre les approches de chacun qui m'intressent. Je vais donc me pencher plus particulirement sur les thmatiques qui ressortent et sur celles qui, bien que communes aux quatre thses, sont traites de manires diffrentes.
- 13 La premire remarque concerne justement une thmatique commune. Les quatre thses s'attachent rechercher quelles sont les intentions des artistes. Cependant, une diffrence majeure apparat quand on s'intresse aux mthodologies employes. Cette diffrence marque une csure entre les travaux de Falgas et Paolucci d'une part, et ceux de Boudissa et moi d'autre part. En effet, les deux premiers travaillent sur des tmoignages issus d'entretiens mens auprs des artistes. Les informations obtenues sont de premire main et correspondent aux intentions exprimes par les artistes eux-mmes. l'inverse, Boudissa ne fait pas mention d'entretiens avec des artistes ; tout au plus cite-t-elle de temps en temps des propos d'artistes extraits d'interviews qu'ils ont

donnes ici ou l. De mme, je ne m'appuie sur les propos des artistes qu' deux reprises et au sujet de cas bien prcis. Mais pour l'essentiel, Boudissa et moi dduisons les intentions des artistes de l'analyse esthtique et smiotique que nous faisons de leurs uvres. En ce sens, les intentions que nous leur prtons ne peuvent tre que des suppositions. Pour preuve : nous leur prtons toujours des intentions claires alors que les propos relays par Falgas et Paolucci manifestent parfois le flou dans lequel se trouvent les artistes quand il s'agit de prciser leurs intentions. Falgas et Paolucci adoptent une approche sociologique¹⁰ alors que Boudissa et moi nous en tenons exclusivement aux uvres.

- 14 La thmatique suivante voit la cration aborde d'une manire que j'ai qualifie de prospective. Elle n'apparat que dans la thse de Boudissa et la mienne. Elle consiste dans le fait d'envisager et de dcrire des potentialits formelles et narratives que le numrique peut offrir la bande dessine mais que peu d'auteurs notre connaissance ont mises en pratique au moment o l'on parle¹¹. Cela s'incarne par des phrases au conditionnel, voire au futur. Un exemple parmi beaucoup d'autres chez Boudissa :

Le zoom pourrait ainsi tre utilis comme un nouvel outil narratif dans la palette du rcit bdique [...] L'auteur attirerait l'attention du lecteur sur des lments particuliers du rcit en jouant sur leur lisibilit : pourquoi ne pas imaginer d'insrer une toute petite vignette au milieu d'autres vignettes de taille « normale » sur laquelle le lecteur devrait zoomer plusieurs fois pour la lire ? (Boudissa 2009 : 92)

- 15 En somme, et pour reprendre une expression utilise par Paolucci pour qualifier cette approche de la cration, nous faisons rfrence des « formes possiblement actualisables »¹² (Paolucci 2016 : 267) que nous intgrons notre rflexion comme si elles existaient. Ce type de proposition trouve un illustre prcdent dans *Rinventer la bande dessine* de Scott McCloud (2001). En ce qui concerne mes travaux, ces propositions sont des possibles que je laisse disposition, esprant que d'autres artistes s'en emparent¹³.
- 16 travers les suggestions que je formule, l'approche prospective de la cration devient une dmarche prescriptive. Boudissa partage galement cette dmarche, mais elle se manifeste diffremment chez elle, non plus travers la suggestion, mais travers de trs nombreuses recommandations qu'on devine destines aux artistes¹⁴. Il s'agit de s'assurer de produire des interfaces qui soient parfaitement ergonomiques, mais aussi de ne pas dnaturer la bande dessine travers des formes trop loignes du cadre dfinitionnel traditionnel. Ces recommandations reposent sur les jugements mis par Boudissa en ce qui concerne les gains et pertes de la bande dessine dus au numrique. Nos deux dmarches, qui n'apparaissent pas chez Falgas et trs sporadiquement chez Paolucci, traduisent notre inscription dans une position de crateur ou, plus prcisment, d'inventeur – mme si Boudissa n'est pas praticienne. Elles compltent videmment des dmarches portant exclusivement sur l'existant dans la mesure o elles ouvrent l'objet sur de nouvelles perspectives, fussent-elles de pures potentialits. Elles posent alors un cadre qui permet d'tendre la rflexion thorique. la question « que se passe-t-il quand... ? » on ajoute « et que se passerait-il si... ? ».
- 17 De faon plus gnrale, le processus de cration peut servir de matrice au dploiement d'une mthodologie de recherche et une rhtorique pour la transcrire. Un des six chapitres de ma thse repose sur une telle rfrence au processus de cration. Il s'agit du chapitre que je consacre l'analyse de l'interactivit telle qu'elle est mise en place dans le rcit dessin numrique. Cette prsence de l'interactivit pose la question de l'interface et de la nature de l'image numrique. Afin d'en mener l'analyse, il fallait que

je parvienne dlier ces trois niveaux inextricables. J'en suis venu les aborder sous l'angle de l'criture. Comment crit-on une interface ? Comment crit-on l'interactivit ? Comment crit-on une image numrique ? Avant d'tre formalis, ce choix d'angle d'attaque tait surtout une intuition, une vidence. Et quelle pouvait tre l'origine de cette intuition sinon mon propre processus de cration, qui implique en effet une criture du rcit sur les trois niveaux de l'interactivit, de l'interface et de l'image ? Au niveau mthodologique, ces trois niveaux m'ont fourni une grille de lecture du problme que je voulais tudier. Au niveau rhtorique, j'ai rdig ce chapitre en trois parties suivant ces trois niveaux. Pour viter toute confusion, il faut bien voir que ma pratique et mon processus de cration ne sont pas le cur du propos du chapitre concern. Ce dernier est consacr un ensemble de questions thoriques bien plus larges. Il adapte la bande dessine numrique les principales typologies de l'interface, de l'interactivit et de l'image numrique tablies par les thoriciens des arts numriques¹⁵. La mthode employe a ainsi permis un apport de connaissances gnrales en plus d'une meilleure comprhension de mon processus de cration¹⁶. Il faut donc bien voir que ce qui est central ici, c'est le fait que la mthodologie de recherche et la rhtorique sont calques sur mon processus de cration indpendamment du fait de parler ou non de ce processus, et conduisent bien une production de connaissances. C'est dans ce sens que je parle du processus de cration et de la pratique comme matrices de la mthodologie et de la rhtorique.

La cration pour bousculer l'objet

- 18 En jouant ce rle de matrice, le processus de cration et la pratique ne sont plus seulement un contenu qui alimente la rflexion du chercheur – qu'il soit lui-mme praticien ou non. Ils deviennent un outil mthodologique part entire. En l'occurrence, ils prolongent concrtement les dmarches prospectives et prescriptives mentionnes plus haut. D'ailleurs, le plus souvent, j'actualise moi-mme les formes possibles que j'imagine, c'est--dire que je les mets en application dans mes propres crations. Cela peut prter le flanc la suspicion, notamment parce que cela peut laisser entendre que j'aurais cr des objets *ad hoc* pour confirmer certaines hypothses ; ce qui relverait d'une forme de biais de confirmation. Le trouble est d'autant plus difficile dissiper qu'une grande partie des hypothses que je formule sont la fois et indistinctement des hypothses thoriques et artistiques. Exemple : je me dis qu'il doit tre possible de m'emparer de la souris pour en faire un lment de la narration part entire – c'est mon hypothse. Alors j'essaie, j'exprimente, notamment travers *Cache-cache*, dans laquelle la souris devient un personnage de l'histoire. L'exprience valide ici mon hypothse, aussi bien sur le plan artistique que thorique. Il est tentant de dresser un parallle avec l'exprience de laboratoire des sciences dures, l'instar de ce que fait Pierre Schaeffer. Ce dernier invente la notion de « production exprimentale » pour dsigner les exprimentations radiophoniques qui alimentent ses recherches thoriques. « Pour lui, production et passage l'antenne sont des actes analogues des actes scientifiques, des hypothses vrifies ou non par la faisabilit de la production et par l'intrt du public. » (Perriault 2012) Dans ce cadre, mes scrupules quant un ventuel biais ne seraient pas fonds : ds lors que l'exprience fonctionne, l'hypothse est valide. Ces scrupules ne seraient peut-tre bien qu'un reliquat des injonctions contradictoires voques en introduction et auxquelles peut se voir confront le doctorant ou le jeune chercheur. Quoi qu'il en soit,

mme si je trouve exagre une telle analogie avec l'exprience de laboratoire, la mthodologie que j'applique relve d'une recherche fondamentale en art dont j'aimerais voir un jour des mises en application par d'autres artistes.

- 19 La recherche-cration peine toujours faire reconnatre et accepter ses mthodes et ses rsultats, et ce d'autant plus qu'elle revendique son inscription dans une dmarche de recherche fondamentale. C'est particulirement problmatique quand il s'agit de trouver le soutien des diffrentes institutions culturelles et du monde de la recherche¹⁷. Une dernire anecdote personnelle permettra d'illustrer les incomprhensions dont elle peut faire l'objet. Cette anecdote nous ramnera aux quelques mois qui ont prcd mon inscription en doctorat et, symboliquement, au dbut de ce texte, renvoyant aux difficults notes par Fourmentraux. Durant l'anne 2010, il a t question d'tablir une convention CIFRE¹⁸ avec une socit ditrice de jeux vido dsirant se tourner vers la bande dessine numrique pour diversifier ses activits. Les changes – rests informels – auront t de trs courte dure : ds lors qu'il s'est agi d'aborder le fond de mon projet de recherche, ce fut une fin de non-recevoir. Comment aurait-il pu en tre autrement alors que mon travail consistait prcisment remettre en cause en grande partie le modle cratif, ditorial et commercial de ce type de socit ? Les questions que je soulevais dans le cadre d'une recherche fondamentale n'taient pas compatibles avec les codes et les besoins d'une recherche applique visant un dbouch commercial immdiat.

Conclusion

- 20 La recherche-cration dans le corpus dlimit pour ce texte possde plusieurs particularits. Outre les dmarches prospectives et prescriptives, partages galement par des thses ne reposant pas sur la cration, elle fait aussi de la pratique une matrice de la mthodologie et de la rdaction de la thse. Mais sa vritable spcificit semble tre sa nature de recherche fondamentale et exprimentale. Son apport principal rside dans le rle qu'y joue la cration : celui d'exprience de laboratoire visant dmontrer ou rfuter une hypothse thorique et plastique. Toutefois, le rle mthodologique de la pratique ne s'y limite pas l'exprience de laboratoire. Je lui donne un rle bien plus profond et central sur lequel je fais tout reposer. Les prmisses et la problmatique mme de ma thse sont une traduction directe de mes revendications artistiques, exprimant une dfiance vis--vis des formats standards mergents de la bande dessine numrique. La relecture mthodique laquelle j'ai procd montre d'ailleurs trs clairement que plus j'avance dans mes travaux, affinant mon analyse et ma comprhension de la bande dessine numrique en gnral et de ses formes les plus marginales, plus mes positionnements artistiques se renforcent en raction au contexte dans lequel ma pratique prend place. En particulier, ma pratique s'oppose de plus en plus vivement aux formats standards et ma rflexion thorique finit par refuser de cantonner la bande dessine numrique un mode de rception exclusif qui serait la lecture, au dtriment du visionnage et de l'interactivit. ce stade, l'objet que j'tudie n'est plus seulement la bande dessine numrique mais aussi le contexte dans lequel se place ma pratique et auquel elle ragit. De la sorte, la mthode de recherche-cration consiste utiliser ma pratique pour bousculer ce contexte et ainsi le questionner et prouver ses limites. Cela n'apparat pas chez Falgas et Paolucci qui s'en tiennent l'observation de faits et de situations existantes. On en voit des

frmissements chez Boudissa travers sa dmarche prospective et le fait qu'elle aussi affirme des positions esthtiques fortes travers ses prescriptions. Toutefois, elle ne franchit jamais la frontire de la cration en mettant en pratique elle-mme ses propres propositions. De cette dernire diffrence entre les quatre thses, on peut conclure que l'apport et le cur de la mthode de recherche-cration tiennent dans la formule suivante : *provoquer dlibrment des situations indites pour mettre l'preuve son objet*.

BIBLIOGRAPHIE

- Bouchardon Serge (dir.), *Un laboratoire de littratures. Littrature numrique et Internet.*, Paris, Bibliothque publique d'information Centre Georges Pompidou, 2007.
- Boudissa Magali, *La Bande dessine entre la page et l'cran : tude des enjeux thoriques lis au renouvellement du langage bdique sous influence numrique*, thse non publie, Paris 8, Paris, 2010.
- Chomarat-Ruiz Catherine (dir.), *De l'atelier au labo : inventer la recherche en art et design*, Paris, Hermann, 2018.
- Falgas Julien, « Thierry Groensteen, Bande dessine et narration. Systme de la bande dessine 2 », *Questions de communication*, 31 dcembre 2012, n 22, p. 324-326.
- Falgas Julien, *Raconter l're numrique : auteurs et lecteurs hritiers de la bande dessine face aux nouveaux dispositifs de publication*, thse non publie, Universit de Lorraine, Metz, 2014. <http://www.theses.fr/2014LORR0112> [consult le 30/10/2018]
- Fourmentraux Jean-Paul, *Art et science*, Paris, CNRS ditions, « Les essentiels d'Herms », 2012.
- Fourmentraux Jean-Paul (dir.), *Artistes de laboratoire : recherche et cration l're numrique*, Paris, Hermann, 2011.
- Groensteen Thierry, *Bande dessine et narration. Systme de la bande dessine 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.
- McCloud Scott, *Rinventer la bande dessine*, traduit par Jean-Paul Jennequin, Paris, Vertige graphic, 2002.
- Paolucci Philippe, *La Bande dessine numrique : entre rupture et continuit. Pour une approche socio-smiotique de la transition numrique du neuvime art : l'exemple de la revue en ligne Professeur Cyclope.*, thse non publie, Universit Lumre Lyon 2, Lyon, 2016.
- Perriault Jacques, « Art, technique et mouvement social dans la gense des thories sur la communication », dans Jean-Paul Fourmentraux (dir.), *Art et science*, Paris, CNRS ditions, « Les essentiels d'Herms », 2012, p. 163-183.
- Rageul Anthony (alias Tony), « Daniel Merlin Goodbrey (entretien) », *Du9*, 2017 <https://www.du9.org/entretien/daniel-merlin-goodbrey/> [consult le 11/11/2020].
- Rageul Anthony, *La Bande dessine saisie par le numrique : formes et enjeux du rcit configur par l'interactivit*, thse non publie, Universit Rennes 2, 2014. <http://www.theses.fr/2014REN20024> [consult le 30/10/2018]

Rageul Anthony, « Rcit-interface. Une catgorie pour penser les rcits numriques. », *Ligeia*, 2020, n 181-184, p. 122-131.

Rol Jean-Marc et Renucci Franck (dirs.), *Herms, la revue : L'artiste, un chercheur pas comme les autres*, 72, 2, CNRS ditions, 2015.

Sicard Monique (dir.), *Chercheurs ou artistes? Entre art et science, ils rvent le monde*, Paris, Autrement, 1995.

Toulouse Ivan, *Clair-obscur : essai sur la pense cratrice*, Paris, l'Harmattan, « Eurka & Cie », 2012.

Weissberg Jean-Louis, *Prsences distance*, Paris, Montral, L'Harmattan, 1999.

NOTES

1. Notamment des fournisseurs de solutions logicielles pour la diffusion de contenus en ligne.
2. Leurs initiatives ne sont pas sans rappeler l'explosion de l'dition alternative dans les annes 90. Il est d'ailleurs ironique de noter qu'un certain nombre d'diteurs et d'auteurs alternatifs, attachs l'objet-livre, refusent le numrique sans voir la proximit des problmatiques rencontres par la bande dessine numrique avec celles rencontres par la bande dessine papier dans les annes 90, notamment en ce qui concerne la ncessit de s'emparer des supports et de remettre en cause les modles ditoriaux. Exceptions notables : la maison d'dition *L'employ du moi* et sa plateforme grandpapier.org ou plus rcemment *Hcatombe* avec sa succursale *Collection RVB* consacre la bande dessine numrique.
3. La lecture critique que Julien Falgas (2012) fait de l'ouvrage *Bande dessine et narration* de Thierry Groensteen (2011) fournit une bonne indication sur la teneur de ces dbats.
4. Toutes mes crations sont accessibles et/ou documentes sur www.anthonyrageul.net.
5. Par exemple la conception et l'animation d'un atelier destin des auteurs invits en rsidence par l'association Chifoumi en 2011. Cette activit a t une occasion de mettre entre parenthses ma propre cration pour tudier la cration chez d'autres artistes travers une exprience, au sens scientifique. J'ai propos des outils et contraintes de cration – au sens de l'Oulipo ou de l'Oubapo – afin de leur faire exprimer la cration de bande dessine numrique et tudier la faon dont ils allaient l'aborder. Plus d'informations sur cette page : <https://www.pierrefeuilleciseaux.com/le-versant-numerique-durant-pfc3/>. L'ensemble est bien sr analys longuement dans ma thse.
6. La co-direction transdisciplinaire de la thse tmoigne d'ailleurs de cette ncessit d'emprunter des outils thoriques diverses disciplines pour renouveler le cadre thorique traditionnel.
7. Emprunt Jean-Louis Weissberg. ma connaissance, la premire occurrence apparat dans Weissberg, 1999.
8. Pour plus de dveloppements, voir Rageul, 2020.
9. Ce travail renseigne galement sur la frquence de ces passages et donc sur la place accorde la question de la cration dans chacun de ces travaux. Toutefois, il ne s'agit que de grandes indications dans la mesure o il a trs souvent t difficile de dterminer les bornes dlimitant tel ou tel passage.
10. Partielle chez Paolucci, qui se revendique d'une approche socio-smiotique dont la part sociologique intervient en second lieu.
11. l'exception notable de pionniers tels que Daniel Merlin Goodrey. Plus d'information sur sa carrire dans l'entretien que j'ai men (Rageul 2017).
12. Le passage dont est extraite cette expression est surprenant : « Boudissa et Rageul interrogent les proprits smio-esthtiques des formes actuellement en usage. Telle sera

galement notre posture. aucun moment nous ne ferons rfrence des formes possiblement actualisables. Plutt qu'une sorte de foi en l'avenir, notre ambition est de dcrire l'chelle d'un corpus un existant aux contours flous. Paolucci affirme donc que Boudissa et moi-mme nous en tenons des formes en usage, alors que nos textes sont truffs de propositions prospectives. Est-ce mettre au compte d'une maladresse dans la formulation de Paolucci, d'une vritable incomprhension ou de propositions insuffisamment appuyes chez Boudissa et moi-mme ?

13. C'est dj le cas avec ma proposition de planches de bandes dessines dites « volutives », que j'ai exprimentes avec *La justice est bovine* et dont Emmanuel Espinasse et Johanna Schipper ont offert une magnifique mise en application avec *Au paradigme* (bande dessine numrique dont la version bta a t montre lors de l'exposition « In Wonder » du 14 octobre au 31 dcembre 2017 la CIBDI d'Angoulme). Bien sr, je ne prtends pas qu'ils se sont explicitement inspirs de ma proposition thorique !

14. Elles ne sont pas adresses explicitement aux artistes mais qui d'autre pourraient-elles tre destines ?

15. Cette rvision des typologies repose en grande partie sur une prise en compte des compromis faits par les artistes avec ces dispositifs techniques.

16. Les trois niveaux d'criture taient un impens de mon processus de cration jusqu' ce que je prenne conscience que le plan de ce chapitre de la thse tait justement calqu sur mon processus de cration !

17. Le colloque « Ralits de la recherche (collective) en arts » organis par l'unit de recherche CLARE de l'Universit Bordeaux Montaigne en 2018 a justement t motiv par la ncessit d'expliquer aux partenaires institutionnels ce qu'tait la recherche en art : ses mthodes, ses apports, ses spcificits.

18. La Convention Industrielle de Formation par la Recherche tablit un partenariat entre un laboratoire, un doctorant et une entreprise. Elle facilite le recrutement du doctorant par une entreprise qui lui confiera un projet de recherche objet de sa thse.

RSUMS

La mthode de recherche-cration propre aux arts plastiques place l'universitaire dans une position atypique : celle de chercheur-artiste, impliqu lui-mme dans la construction de l'objet qu'il se propose d'tudier. Si on peut justifier cette mthode en faisant des analogies entre la dmarche scientifique et le processus de cration de l'artiste (Toulouse 2012), cela n'est pas sans poser problme en pratique. Ainsi, si les arts numriques et technologiques notamment ont permis d'tablir des partenariats institutionnels associant cration et ingnierie, il apparat que la partie cration reste souvent la plus difficile valoriser (Fourmentaux 2011). Je discute ici des apports et des cueils ou difficults de cette mthode dans ma propre thse portant sur la bande dessine numrique (2014). Pour cela, je la mets en perspective avec trois thses qui ont t soutenues sur cet objet entre 2010 et 2016 dans diffrents champs disciplinaires. Cette tude comparative met en lumire trois dmarches plus spcifiques la recherche-cration : prescription, prospective et mise l'preuve de l'objet.

INDEX

Mots-cls : recherche-cration, bande dessine numrique, pistmologie, art

AUTEUR

ANTHONY RAGEUL

Docteur en Arts Plastiques, Anthony Rageul est actuellement enseignant-chercheur (ATER) en Arts Plastiques l'Universit Toulouse Jean Jaurs et membre du LARA-SEPPIA. A la fois thoricien et praticien, il est galement auteur de bande dessine papier et numrique, actif en ligne et dans le fanzinat.