



**Revue de recherche en civilisation
américaine**

5 | 2015

**Roman graphique : transferts, correspondances,
echos**

L'immeuble mode d'emploi : *Building Stories* ou l'art de dégrafer le roman graphique américain

Anne Chassagnol



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/rrca/696>

ISSN : 2101-048X

Éditeur

David Diallo

Référence électronique

Anne Chassagnol, « L'immeuble mode d'emploi : *Building Stories* ou l'art de dégrafer le roman graphique américain », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 5 | 2015, mis en ligne le 02 février 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/rrca/696>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

© Tous droits réservés

L'immeuble mode d'emploi : *Building Stories* ou l'art de dégraffer le roman graphique américain

Anne Chassagnol

- 1 Une boîte ? C'est ainsi effectivement que se présente l'œuvre de Chris Ware, *Building Stories*, livre-objet de près de trois kilos, aux dimensions non conventionnelles (42 cm de longueur, 29 cm de largeur, 5 cm d'épaisseur), ne permettant ni de l'archiver facilement, ni de le feuilleter, encore moins de le faire circuler de main en main comme une bande dessinée classique. Si le roman graphique se définit en partie par son format hors norme, *Building Stories* est sans doute l'un des exemples les plus probants du genre. En matière de définition, Joseph Ghosn (2009, p.10) précise que « le 'roman graphique' peut aussi être compris dans une acception très ouverte, se focalisant non pas tant sur le format du livre, mais sur le fait que tout y est possible, que rien n'est jamais déterminé à l'avance et que ce sont l'auteur et l'histoire qui axent la manière dont le livre est lu, perçu, édité, imprimé, conçu. »
- 2 A l'intérieur, le lecteur découvre une littérature en kit composée de quatorze unités indépendantes, sans liens apparents, et de tailles variables (« 14 distinctively discrete books, booklets, magazines, newspapers, and pamphlets »¹), soit un total de 260 pages. L'œuvre date de 2000, année de publication des premières planches dans le *New York Times*, avant de paraître sous forme de coffret en 2012 chez Pantheon Books, puis Random House.
- 3 Pour Chris Ware, que Benoît Peeters considère comme « le plus important auteur de bande dessinée de ces dernières années, et pas seulement aux Etats-Unis, son pays de naissance et de résidence. L'enviable renommée qu'il a acquise en une décennie à peine repose sur une œuvre d'une inventivité exceptionnelle, tout entière dédiée à l'imprimé.» (Peeters 2010, p.5), chaque nouvel opus est une façon de repousser les limites des littératures dessinées, de déconstruire le code graphique habituel pour en recomposer un autre. En ce sens, l'adaptation ou son contraire, l'impossible ajustement, la résistance au changement, est au cœur de sa démarche graphique. *Rusty Brown* (The Acme Novelty

Library 2005) présentait déjà un homme-enfant pris au piège de sa collection de figurines, incapable de s'inscrire dans un contexte adulte. Avec *Building Stories*, Chris Ware confirme son obsession pour l'architecture, thème qu'il a exploré dans un documentaire radiophonique illustré, autre objet visuel inédit, *Lost Buildings* (2004), en collaboration avec Ira Glass, journaliste de *This American Life* et l'historien Tim Samuelson. L'émission retrace le parcours d'un photographe obsédé par l'architecte Louis Sullivan. *Building Stories* génère à sa manière ses propres bâtisseurs : un mari architecte absent, trop pris par ses projets, et une abeille ouvrière, elle aussi dépendante d'une construction communautaire. Ware s'intéresse moins aux figures iconiques, comme Frank Lloyd Wright dont il est plusieurs fois question, qu'aux bâtiments oubliés et anonymes.

- 4 En jouant sur les paronymes, *Building Stories* traite à la fois d'un projet narratif (comment élaborer des histoires ?), d'une construction architecturale (*storeys* signifiant étages) et d'un travail de mémoire, (sur les histoires générées par un immeuble qui se délite). On y suit à travers des coupes cavalières, les tranches de vie de six personnages répartis sur trois étages : l'immeuble (« a tired old building that nobody had ever much cared about »), un couple en crise dont une femme infirme et leur enfant, une vieille dame, propriétaire du *building* et une abeille. Sept au total si l'on ajoute, Miss Kitty, le chat. Les histoires se construisent à mesure que le lecteur échafaude des structures qui les abritent. Ce *building* serait-il doué de langage? La boîte aurait-elle une voix ? Serait-ce la voix des villes, celle-là même qui maîtrise la grammaire des immeubles depuis des générations, dans des infrastructures qui, en retour, perpétuent la mémoire de leurs occupants ? *Building Stories* semble se présenter comme une adaptation de l'histoire urbaine américaine ou plutôt comme un hommage à une forme d'architecture délaissée. Dès lors, comment penser la question de l'adaptation dans cet ouvrage ? De quelle adaptation est-il question ? Il peut s'agir dans un premier temps d'une stratégie de survie, une méthodologie mise en œuvre par le lecteur pour donner un sens à l'œuvre dont il n'a pas le mode d'emploi. Dans un deuxième temps, l'adaptation peut également se lire comme une modification physique, au sens darwinien du terme, permettant de s'acclimater à un nouvel habitat. L'architecture de *Building Stories* affecte directement la morphologie des personnages. Enfin Chris Ware nous livre ici une histoire adaptée du roman graphique américain. On peut lire *Building Stories* comme l'édification d'un monument de papier tout entier consacré à l'art de la bande dessinée dans ce qu'elle a de plus noble et de plus simple : la force de sa matérialité, un simple dessin sur une feuille de papier, qui pourtant nous résiste.

S'adapter à l'architexte : le lecteur au pied du mur

- 5 Avant même d'ouvrir le coffret, le lecteur se prépare à appréhender un objet inconnu qui ne ressemble en rien à ses précédentes expériences de lecture et qui pourtant en rappelle inévitablement d'autres car « l'histoire de la bande dessinée », comme le précise Benoît Peeters (1998, p.118), semble faite, [...], d'une succession d'amnésies.» Martin Vaughn James explore dès 1975 les contraintes spatiales de l'habitable et de l'arbitraire dans *The Cage, A Visual Novel*, qui fait du lecteur le personnage manquant, supposé habiter un dispositif clos défilant sous ses yeux, à travers une série d'images non séquencées. Dans *La vie mode d'emploi* (1978), George Pérec s'était lui aussi fixé un cahier des charges relativement proche de celui de Chris Ware en assemblant, à la manière d'un puzzle constitué de 99 pièces emboîtées, autant de tranches de vie d'un immeuble fictif sis au 11,

rue Simon-Crubellier. Certes, l'expérience narrative n'aboutit pas au même résultat, le langage propre au roman n'étant ni celui de l'idéographie ni celui de l'iconographie, même si l'œuvre reproduit par mimétisme une série d'objets trouvés au fil des années dans l'immeuble : cartes de visite, page de titre de la symphonie n° 70 en ré de Haydn, recettes de mousseline de fraises, grille de mots croisés, contrat de location, devise brodée en caractères gothiques allemands. En matière de poids, *From Hell* (1999) comptabilisait déjà plus de 572 pages, mais l'ouvrage d'Alan Moore malgré ses nombreux récits imbriqués et addenda n'avait pas non plus l'apparence d'un coffret.

- 6 *Building Stories* ne ressemble donc à aucune autre expérience de lecture, néanmoins, le disciple de Chris Ware ressent à nouveau le même vertige que devant l'éclatement d'une précédente œuvre comme *Quimby The Mouse* (1990-3) ou, au contraire, devant la densité de *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* (2000). Une fois posée sur une surface plane, *Building Stories* se présente comme un jeu de cubes en trois dimensions qui s'insèrent parfaitement les uns aux autres et qui renvoient vers autant de détails de l'histoire interne. La boîte est-elle uniquement vouée à être placée à l'horizontale, comme son titre le suggère ? Il semblerait qu'elle invite à un positionnement vertical. « Ding » indique le dessin en haut à droite. Une sonnette ? Première épiphanie de lecture. Et si la boîte était un seuil, une voie d'accès pour entrer dans l'œuvre ? Dès qu'il pousse la porte de l'immeuble dont on aperçoit quelques briques dans l'angle, à gauche, c'est au lecteur de se représenter le plan de la structure. C'est à lui de réfléchir à la façon de cheminer dans ce bâtiment. L'auteur propose au verso de la boîte un mode d'emploi salutaire : « Everything you need to read the new graphic novel *Building Stories* ». Cette notice explicative se présente comme un plan de coupe qui, par un système complexe de flèches, associe chaque document de la boîte à un périmètre intérieur défini comme étant « within the walls of an average well-appointed home ». Il semblerait que l'architecture génère du texte. Chaque espace du plan produit un souvenir, suggère un événement. De même il est très difficile de distinguer la macro de la microstructure. L'organisation interne de l'œuvre correspondrait-elle à la vie de l'immeuble au fil des quatre saisons définies par les quatre planches du décor ? On se souvient des premières pages de *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* (2000) qui s'ouvrait sur une rubrique « General Instructions » censée aider les lecteurs qui ne maîtriseraient pas encore tout à fait la langue pictographique, et à qui l'on proposait un appareil critique composé de diagrammes, d'un article et de plusieurs techniques et astuces validées par un examen final : « Though most of the principles and rules which govern it are essentially intuitive, the publishers have thought it beneficial to provide rudimentary guidance as to their modification and/or adaptation to suit this entirely novel form of imaginary drama ». (Ware 2000a, p.1). De l'aveu même de l'auteur, les codes de la bande dessinée sont donc mis à rude épreuve dans ses ouvrages, et leur adaptation nécessite une grille de lecture particulière.
- 7 Le plan de lecture annoncé (« a suggestion ») au revers de *Buidling Stories* n'est évidemment qu'un leurre. Il signale un emplacement associant une unité papier contenue dans la boîte à un espace donné au sein de l'immeuble. Mais il ne fournit absolument aucune indication chronologique. De nombreux lecteurs proposent donc, sur les réseaux sociaux, leur propre construction modulaire. Etalée à même le sol dans de multiples intérieurs de fans en quête de sens, l'œuvre de Chris Ware est déboîtée puis déployée, faisant de la dissection une condition préalable de lecture, multipliant ainsi les combinaisons d'analyses possibles. La question que se pose le lecteur n'est pas si éloignée

de celle que l'ingénieur Mario Salvadori soulève dans son ouvrage sur les structures des bâtiments iconiques : *Comment ça tient ?* ou *Why buildings stand up ?*, pour reprendre le titre original. Comment peut-on agencer ces unités qui ne sont ni paginées ni désignées par un titre, à quelques rares exceptions près? Quand un fascicule du coffret est explicitement nommé, comme « Disconnect », c'est pour mieux renvoyer à la programmation de dissémination de l'ensemble ; délicat exercice que celui de résumer une œuvre dont la protagoniste reste sans nom. Que faire par ailleurs de cette omission narrative qui ne livre aucune explication sur l'amputation de cette jeune femme? *Building Stories* rend impossible tout référencement, sa profusion de détails discrédite toute tentative de synthèse. En revanche, son éclatement multiplie les divers cheminements possibles, faisant de chaque lecture une expérience unique. C'est au lecteur de construire sa propre histoire ; reste à savoir comment s'y prendre.

- 8 Faut-il, au sens strict, assembler les quatre parties principales en carton de la façade de l'immeuble comme un livre-jouet, et visionner les personnages à l'intérieur tout en lisant les autres documents fournis ? *Building Stories* requiert une appréhension physique de l'œuvre qui exige d'être soulevée, ouverte, avant d'être dépliée dans différentes directions. Toute une partie du plaisir de lecture découle de l'ouverture de la boîte, d'où l'on extrait un à un les trésors énigmatiques qui constituent le décor à construire. Aussitôt le lecteur se doit d'adapter sa gestuelle car la question 'comment lire?', autrement dit 'comment relier les unités du coffret entre elles?', suggère une autre interrogation sur le lieu de lecture. Où et comment lire pour disposer du mieux possible tous les éléments à compulsurer? En se dépliant, l'œuvre déploie une dynamique centripète par son caractère micrographique qui recentre la lecture sur l'infini détail à détecter. *Building Stories* exige une adaptation visuelle de la part du lecteur invité à approcher le texte au plus près de la rétine pour percevoir la typographie microscopique, l'infime abeille au bas de l'immeuble, le grain de poussière sur la moquette, l'obligeant parfois à s'équiper d'un instrument d'optique pour faciliter la lecture, une loupe, ou un miroir qui révèle la partie du texte à l'envers. La miniaturisation est pour Ware une stratégie de captation du lecteur: « I don't actually draw that small, the original drawings are about double the size you see in the book. (...) Making the images small helps draw the reader in . » (Ware 2000b)
- 9 La vraie question posée par *Building Stories* est plutôt : comment circuler d'une case à une autre, d'une page à une autre ? Que se passe-t-il dans l'entre-livre ou dans l'espace intericonique qui sépare chaque vignette par un blanc ? L'un des défis de *Building Stories* est ici lié à la nécessité de trouver une voie dans une œuvre fragmentée en plusieurs unités poreuses réagissant à des effets de zoom, qui tantôt agrandissent l'image sur un support papier démesuré, avant de la rétrécir, pour en faire une vignette miniaturisée, une infime cellule sur une page saturée. A l'intérieur de chaque élément individuel, la circulation parmi les diagrammes, les plans de coupes, les *strips* et la façade articulée de cet immeuble dessiné simultanément de l'intérieur et de l'extérieur, est éminemment complexe. Chaque page ou presque offre un point de fuite, au sens propre, une sortie de secours, à travers une fenêtre. L'image est orientée selon de multiples perspectives qui ne s'inscrivent plus dans une séquentialité traditionnelle, de gauche à droite, mais s'observent en vues plongeantes, comme si le toit de l'immeuble, une fois soulevé, laissait apparaître les personnages. La construction de *Building Stories* fonctionne sur le principe de la ruche : chaque appartement est conçu comme une cellule alvéolaire, à l'image de l'un des personnages, Branford, abeille-architecte, présente dans deux opuscules du

coffret, *The Daily Bee* et *Brandford, The Best Bee in The World*. Ce père de famille sous tension, écartelé entre l'obsession de nourrir les siens et la tentation de succomber à la reine, fait la jonction entre l'extérieur et l'intérieur du bâtiment, permettant ainsi de polliniser les multiples récits du coffret. *Brandford The Best Bee in The World* commence comme une histoire racontée à Lucy, la fille de la protagoniste, avant de devenir un récit autonome, ou était-ce le contraire ?

- 10 L'atomisation chez Chris Ware du code graphique habituel de la bande dessinée, le choix des changements d'échelle, des cases aux formats irréguliers, la fragmentation de l'œuvre en micro et macro unités, l'agencement des cases elles-mêmes selon un ordre contre-intuitif, la signalétique et les systèmes de fléchages imposés contraignant la circulation de l'œil, témoignent d'une réflexion sur la lecture en tant qu'activité physique. Pour Ware, « lire une bande dessinée » impose « un processus mental différent » (Samson, Peeters 2009, p.41). Il ne s'agit plus de décoder des mots et des images mais de lire un langage visuel et faire de la lecture « la manifestation d'une activité perceptive plus large ». (Eisner 2009, p.7). Le lecteur doit vraiment devenir partie prenante de l'histoire. (Samson, Peeters 2009, p.47). En ce sens, *Building Stories* construit un parcours sensoriel à travers les pages. Le lecteur se voit indiquer des zones olfactives (« smell of urine » au pied d'un lampadaire, « the smell of leather and wool... a masculine, mucousy woodiness » qui se dégage d'un manteau, des sensations de chaleur (« preview of sweltering afternoon heat »). Les quatorze objets à l'intérieur de la boîte, imprimés sur des papiers de qualités différentes, sont, par ailleurs, autant d'invitations à appréhender la matière même de la bande dessinée. La lecture n'opère plus par le conduit habituel du visuel, elle devient, par des effets de texture, une expérience tactile.
- 11 Cette lecture sensorielle de *Building Stories* se double d'une lecture sonore qui se manifeste par la captation d'une musicalité de l'ordinaire. Des bruits insignifiants comme le ruissellement d'une éponge (BLP DRP) au miaulement du chat, jusqu'à l'apparition d'une émotion, une larme (snf), tous les sons du building sont conservés. La page s'organise comme une partition sur laquelle est notée une série de bruitages du quotidien, le white noise de l'aspirateur ou d'une tondeuse (rrrrrrrrrrrrrrrrrrrr), l'arrosage d'une plante (pssshhhh), un téléphone qui sonne (Bleeldleedleedleep), une porte qui claque (Boom. Blam), un tintement de clefs (Chng. Chnglk. Chnglng.) La musique, comme la bande dessinée, opère une division du temps (Raeburn 2004, p.23). La construction des planches, syncopées, associant une série de deux cases, puis quatre cases, n'est pas sans rappeler la structure du ragtime, genre musical cher à l'auteur lui-même pianiste, qui émerge entre 1897 et 1918, précisément au moment où l'immeuble de *Building Stories* est édifié. Pour Ware, « ragtime is a music of composition and comics are an art of composition. » (Raeburn 2004, p.25). La planche se décline en trois ou quatre thèmes différents qui s'apparentent à des développements mélodiques synchronisés dans un même espace. Les cases micrographiques plus nombreuses se lisent plus vite tandis que les images plus grandes se décryptent plus lentement. Si le sens de l'ensemble lui échappe, le lecteur s'adapte plus facilement à la musicalité du roman graphique, « the music of comics »² selon Chris Ware (Raeburn 2004, p.36), plus intuitive, qui ne demande rien d'autre au lecteur que de se faire simple spectateur. Celui-ci est invité à trouver son rythme dans l'œuvre, à suivre les va-et-vient dans l'immeuble et la cadence des personnages. Inversement, le bâtiment finit par épouser les traits de ses habitants par anthropomorphisme, tandis que la morphologie des personnages se fond dans l'architecture.

Architecture et arthrologie : la science des articulations et les ajustements du corps

- 12 Dès le titre, Chris Ware fait part de sa volonté d'appliquer les règles de l'architecture à la bande dessinée. Pour Peeters (2010, p.30) la création des bandes dessinées s'assimile chez Ware à la construction de maisons. Toutefois l'habitable pose des problèmes d'ajustements du corps au décor. Et, en ce sens, *Building Stories* est aussi l'histoire de la difficile acclimatation des personnages à leur environnement. Comment s'habituer à un espace clos que l'on soit une abeille coincée à l'intérieur d'une canette ou un personnage seul dans une chambre ? Comment construire son histoire dans la banalité du quotidien ? Chacun se met progressivement en conformité avec le bâtiment qui l'héberge. Ainsi, l'immeuble impose une vie de célibat à la propriétaire qui refuse de fonder une famille pour mieux se consacrer entièrement aux appartements dont elle a la charge, lorsque sa mère tombe malade. L'immobilité des uns faisant la mobilité des autres : « It must have been dreadful being confined to these walls, living under the footsteps of those able to go out in the world. » Enfermés dans des espaces clos, face à la fenêtre, entre deux portes, les personnages deviennent peu à peu prisonniers de la structure de l'immeuble qu'ils occupent, incapables de se construire en dehors de leur habitacle. Dès qu'ils s'aventurent à l'extérieur du bâtiment, ils sont aussitôt recadrés, à l'image de la protagoniste qui lorsqu'elle est assise sur un banc du parc réintègre instantanément un cadre fixe en figurant sur la photo d'un inconnu : « How many albums, dresser drawers, and shoeboxes must I inhabit all over the world, anyway? (...) Just by virtue of being in a certain place at a certain time, I'm stitched forever into the background of some stranger's life tapestry. »
- 13 Par ailleurs, les corps sont pensés comme des structures architecturales (« I wasn't designed for moving around much, obviously »). Les relations aussi se spatialisent : « between us was upside down, turned inside out. I just wanted it all to be over. ». A l'image des plans de coupes du bâtiment, le physique des personnages est représenté sous forme de planche anatomique laissant apparaître les différents organes, les membres sectionnés. La morphologie des personnages est parfaitement modulable, tout comme le lieu de vie qui est reconfiguré au fil des années : « I've had six legs now total. People don't realize it, but when your body changes, the prosthesis has to change, too... I've had my kid legs and my teenage legs and my college legs... I've even had skinny and fat legs, though I hate thinking about that part of it. » Progressivement, la composition des corps s'indexe sur les matériaux qui les entourent: les masses s'alourdissent, jusqu'à devenir inamovibles. Impossible de monter les escaliers ou de quitter la circonférence de la chambre. Le corps finit à son tour par se structurer selon les règles d'ingénierie : « It's clear I'm nothing more than a conduit to them, an invisible valve into the pipeline to their private emotional, uh, goal... ». Des surfaces d'échange émergent sans que l'on puisse établir où commence le corps, où finit le bâtiment. Corps et décors se confondent, le grenier, tête pensante du lieu, fait office de locus des pensées refoulées:
- « When I finally got back to my apartment I considered this architectural precedent. Why is it always the attic where we banish our past? Is it because, since it's always above us, it feels analogous to our minds? You know – looking up whenever we're trying to remember something. ».
- 14 A mesure que le régime de communication s'épuise, l'immeuble enregistre les états d'âme de ses habitants : « my whole apartment suddenly seemed brighter... charged with an

unfamiliar air of excitement that made every object glow. It felt alive. ». Il formule des pensées: « 'I've never seen her before' thought the building, squarely studying the girl across the street who, newspaper in hand, had stopped to stare. » Il devient un espace de stockage conservant la trace d'objets et d'événements (« 22 removed radiators », « 296 birthday parties », « 4 criminals », « 61 broken dinner places », « 301 tenants », « 38, 996 telephone calls »). De même que les corps produisent des sécrétions, le building trouve une forme d'expression à travers des phénomènes narratifs d'infiltrations : les dégâts des eaux créent un lien d'un étage à l'autre : « where would we be without these cages of plumbing surrounding us, just so that life is 'tolerable' ? It's sort of the foundation of civilization, when you think about it. » L'immeuble finit par produire son propre discours pour s'adapter à ses occupants.

- 15 *Building Stories* explore l'espace maternel, celui consacré à la pouponnière de la ruche et celui de la relation filiale de la femme infirme, contrairement à *Jimmy Corrigan* consacré à la quête du père. Ainsi l'œuvre se métamorphose, au fil des opuscules, pour se déployer entièrement, et finalement occuper un espace bien plus grand que la boîte. Le nouveau né, grandeur nature, remplit toute la superficie de la page. Tout le secret de l'articulation de *Building Story* tiendrait-il dans un petit fascicule anodin? Dans ce livret au format à l'italienne, la protagoniste revisite, sans un seul mot, l'histoire de sa maternité, son rapport au corps, au corps de l'enfant, comme au corps masculin. Chaque vignette ou presque renvoie par réfraction à des cases présentes dans chaque élément de l'ensemble. Le secret de la composition de *Building Stories* serait à chercher dans le secret de ses articulations plutôt que dans ses unités séparées.

Dégrafer le langage graphique

- 16 En dégrafant le roman graphique, Chris Ware déshabille le genre avant de le reprogrammer en quelque sorte, et construit de toutes pièces un monument de papier qui rend hommage à l'histoire de la bande dessinée et à ses adaptations à travers les âges. A la manière d'un archéologue, il fait apparaître les diverses stratifications de l'histoire du genre : chaque unité de la boîte évoque une forme de la bande dessinée, comme le *comic strip*, le *strip muet*, le *flip book*, jusqu'à l'album. La qualité des différents grammages utilisés fait également partie de cette entreprise nostalgique qui rend hommage à la texture du genre. D'autre part, le dessin lui-même est un clin d'œil à des pionniers de l'innovation graphique comme Winsor McCay (*Little Nemo in Slumberland*), Cliff Sterrett (*Polly and Her Pals*), Frank King (*Gasoline Alley*), George Herriman (*Krazy Kat*), Norman E. Jennett (*Monkey Shines of Marseleen*), Charles Forbell (*Naughty Pete*), Herbert E. Crowley (*The Wiggle Much*). Art Spiegelman (Raeburn 2004, pp.48-53) avait donc raison : « The future of comics is in the past. »
- 17 Le tour de force de *Building Stories* tient au fait que Chris Ware fait du roman graphique un lieu de résistance en sanctuarisant l'expérience de lecture qui progresse à contretemps, à l'encontre de toutes les prédictions du marché éditorial. Ware impose une chronologie dilatée, il crée du temps là où le lecteur n'en avait plus alors même que tous les indicateurs vantent le format court. On est loin de l'album de 48 pages qui se consomme en un temps record dans l'attente du prochain numéro. Contraint de s'adapter aux changements d'échelle successifs, face à la densité d'une œuvre dont il ne peut épuiser le détail, la progression du lecteur dans ces espaces graphiques est sans cesse ralentie par la découverte d'un nouveau recueil au fond de la boîte. Dès lors, la dilatation du temps

nécessaire au déchiffrement construit un nouveau rapport à l'œuvre et, probablement aussi, à la matière. Ware est un fabricant d'histoires mais il lui arrive aussi de confectionner des objets animés, il crée régulièrement des statuettes, des figurines, des cabinets de curiosités et autres maisons de poupées. Son travail ne cesse de faire l'éloge du bricolage, assurant à lui seul la conception de l'ouvrage.³ Au dos de la boîte, *Buidling Story* se définit comme « a keepsake », autrement dit, un objet-souvenir qui perd aussitôt sa fonction primaire de réceptacle pour devenir un espace de préservation, un lieu du souvenir. Les planches sont, en outre, construites comme des pages agrandies de *scrapbooks* sur lesquels sont agrafés les souvenirs d'une vie passée. L'auteur ne manque pas de laisser au lecteur l'occasion de s'approprier à son tour les ouvrages du coffret, on l'invite à y mettre son nom sur des étiquettes : « This book belongs to... ».

18 *Building Story* est une œuvre qui nécessite un temps d'adaptation car elle suppose l'acquisition d'un nouveau mode d'expression capable de recenser des informations, de restituer des paramètres, d'exposer des souvenirs, tels qu'ils ont été formulés mentalement, dans l'immédiateté de leur apparition. « Like the way I actually think », nous dit Chris Ware qui décale le roman graphique aux marges de l'infographie et du *visual storytelling*.⁴ La visualisation d'informations sous forme de graphiques ou de statistiques réduit l'acte de lecture au minimum, le but étant de voir ce que « les données ont à dire instantanément. » (Yau 2013, p.15). Cet agencement intuitif permet aussi de synthétiser dans l'immédiateté un réseau d'impressions. « Contrairement à la prose, l'étrange processus qui consiste à écrire en images permet aux associations et aux réminiscences de s'accumuler littéralement sous les yeux du lecteur ; des gens, des lieux, des événements apparaissent comme sortis de nulle part. » (Samson et Peeters 2009, p.82). Dans la mesure où l'œuvre de Chris Ware porte plus sur la construction d'une histoire que sur une histoire spécifique, le projet de *Building Stories* requiert une forme particulière de stockage. Comment archiver la masse de data collectés par les personnages, par ce bâtiment ? Sous quelle forme dessiner ces informations ? Dans *Lire La bande dessinée* (1998, p.50), Benoît Peeters précise que « l'une des spécificités du média », en l'occurrence la bande dessinée, « est donc de mettre en jeu deux dimensions quasi contradictoires, la première appartenant plutôt à l'ordre du temps, la seconde à celui de l'espace. » Or, chez Ware, la notion de dimension est à prendre au sens euclidien du terme. Il sort du plan en deux dimensions pour appliquer les règles géométriques, en combinant largeur, hauteur et profondeur, créant dès lors un nouvelle imagerie.

19 Pour appréhender l'immeuble sous tous les angles, Ware a recours à une multiplicité de points de vue qui correspondent à des coupes axonométriques, en volume, en élévation, ou en oblique. Il emprunte au dessin technique les codes de représentation isométrique : les trois dimensions d'un bâtiment sont projetées de façon bidimensionnelle. Il n'y a donc pas de correction optique de la perspective de telle sorte que l'on voit apparaître sur la planche à la fois l'intérieur et l'extérieur. Un seul et même dessin fait apparaître le plan, la coupe et l'élévation. Pour les scènes d'intérieur, Ware opte pour un écrasement de la perspective, en plongée cette fois. Les personnages contraints dans un espace alvéolaire sont pris au piège du système de surveillance de l'immeuble omniscient. « Sometimes I even imagine that the buildings know me. » Mais la bande dessinée n'a-t-elle pas encore livré son maximum, Chris Ware évoque souvent ses potentiels encore inexplorés :

« If someone decides to sit down and write their memoir, they can do it. Just look at the size of an English Dictionary: We have a huge vocabulary of words and the grammar to express our feelings with subtlety. But whenever you try to write about life using the basic received structure of comics the result ends up generally feeling

like a sitcom. The only way to change this is to keep on making comics, again and again, so that the language accrues the means for conveying details and nuances. »
(Raeburn 2004, p.17)

- 20 Dans le fascicule broché qui s'ouvre sur le schéma circulaire (« I just want to fall asleep/ and never wake up again »), la répartition des informations est si complexe qu'elle exige une rotation de l'ouvrage dans différentes directions pour faciliter la lecture. Une tel schéma permet instantanément de représenter une pensée désenchantée qui tourne à vide: « Nothing to look forward to...Is it possible to hate yourself to death ? If it is, I'm trying... » Ware cherche constamment à réinventer le langage du médium, puisant aussi bien dans une forme d'expression graphique des *comics* des années 1920 que dans les techniques du livre illustré pour enfants. Il associe d'ailleurs de très près l'histoire de la bande dessinée aux dessins d'écoliers «it was the 'Age of Enlightenment' and its introduction of schoolboy drawings utilizing whatever medium might be at hand to tell little picture stories and filthy jokes that really got the ball rolling.». ⁵ A ce titre, la signalétique que Ware met en place pour indiquer le mode de circulation dans l'immeuble n'est pas sans rappeler, entre autres, le système de fléchage directionnel utilisée par l'illustrateur Hilary Knight dans *Eloise* (1955) de Kay Thompson pour représenter les allers et venues de la petite fille à travers les étages. (Thompson 1955, pp.9-10).
- 21 Ware revient à une forme d'artisanat éditorial, au moment même où l'ipad, dont la sortie correspond à l'année de publication de *Building Stories* sous forme de coffret, menace les codes de l'édition papier. Néanmoins le perfectionnisme de Ware, son art de la minutie ne sont pas incompatibles avec les technologies actuelles. On lui reproche souvent de faire de la nostalgie son fond de commerce, or, ses personnages ont les défauts de la vie moderne. Ils sont connectés, échangent sur Facebook et sont abonnés à Netflix ; les planches reproduisent des captures d'écrans de *smartphones* ou de Mac. Ware réussit à produire une œuvre papier parfaitement interactive, en reproduisant la fragmentation du quotidien, l'éparpillement des données de l'ordinaire, que la boîte finit par conserver, avec la participation active du lecteur.
- 22 L'œuvre de Chris Ware, notamment à travers *Building Stories*, a révolutionné la conception du roman graphique de l'intérieur. Pour Ware, ce n'est pas le public cible, qui constitue le roman graphique, dans le cas présent un public adulte qui serait plus à même de comprendre, ce n'est pas non plus le ratio opéré entre la linéarité et la tabularité mais le fait de travailler sur des ambiguïtés fondamentales du domaine. Ware œuvre pour que la bande dessinée en tant que média ne soit plus confondue avec le genre lui-même, en invitant les éditeurs et les auteurs à réfléchir sur de nouveaux formats. *Building Stories* se positionne aux limites du roman graphique. On voit bien dans *La Ballade de la mer salée* (1975) de Hugo Pratt, *Gemma Boverly* (1999) de Posy Simmons le lien entre littérature et image. De même dans *Persepolis* (2007) de Mariane Satrapi ou *Habibi* (2011) de Craig Thompson, le glissement de l'autobiographie au roman puis au roman graphique est assez simple à identifier. En revanche le terme « roman graphique » fonctionne-t-il toujours dans le cas présent ? Il y a là une double problème : d'une part, on définit un genre émergent par une forme littéraire en péril ou en mutation et, d'autre part, on continue à penser le roman graphique comme une hybridation texte/image alors qu'en réalité Ware emprunte davantage à un système de représentation multimédia qui n'a plus qu'un lien distant avec le roman. Son œuvre contrairement à d'autres romans graphiques cités précédemment ne ressemble plus matériellement à l'objet roman. Ware ne s'inspire pas de la littérature mais d'une écriture qui est déjà par essence graphique et qui se construit

sur des références visuelles inspirées des médias imprimés (comme la publicité ou la presse), des médias numériques (qui se lisent sur un écran) et, en ce sens, il est très proche d'un nouveau courant d'écriture graphique liée à la communication visuelle qui accorde une place essentielle au packaging ou encore aux logotypes.

- 23 *Building Stories* est une œuvre qui sublime l'expérience de lecture. Le lecteur n'a aucun moyen de vérifier s'il a bien lu l'œuvre, s'il en a épuisé le sens, s'il en a compris les références. Lorsqu'il croit avoir triomphé, un fois de plus, elle lui résiste. Au revers de la brochure intitulée « Disconnect », une planche énigmatique « Browsing » relate le rêve de la jeune femme infirme qui s'imagine trouver dans une bibliothèque son livre sur une étagère. Son livre publié par un inconnu. « It had everything in it... My diaries, the stories from my writing classes, even stuff I didn't know I'd written... Everything I'd forgotten, abandoned or thrown out was there... Everything. » Ce livre n'est pas un livre comme les autres : « It wasn't really a book, either, it was in...pieces, like books falling apart out of a carton ». Il est fragmenté, parcellaire et pourtant éminemment construit: « All of the illustrations (and there were a lot of them...There seemed to be more and more the more I looked) where so precise and clean it was like an architect had drawn them. ». Ce livre rêvé qui s'écrit sans son auteur, serait-il l'ouvrage que nous tenons entre les mains ? Le génie de Chris Ware est de faire partager au lecteur le rôle de l'auteur, en lui donnant toute liberté de s'adapter à l'œuvre et en le laissant croire, un instant, qu'il a pu contribuer à sa création: « I just never thought I had it in me, that's all. » dit la jeune femme émerveillée, comme le lecteur, devant son livre imaginaire. Il est temps de refermer la boîte.

BIBLIOGRAPHIE

- Eisner, Will. 2009. *Les Clés de la bande dessinée 1 : L'art séquentiel* (Paris : Delcourt, 2009)
- Ghosn, Joseph. 2009. *Romans graphiques : 101 propositions de lectures des années soixante à deux mille* (Marseille : Le Mot et le Reste)
- Moore, Alan (1999), *From Hell* (London: Knockabout)
- Peeters, Benoît. 1998. *Lire la bande dessinée* (Paris : Champs Flammarion)
- Peeters, Benoît et Samson, Jacques. 2010. *Chris Ware : la bande dessinée réinventée*, (Bruxelles : Les Impressions nouvelles)
- Perec, Georges. 1978. *La Vie mode d'emploi*, (Paris : Hachette)
- Raeburn, Daniel. 2004. *Chris Ware* (London: Laurence King Publishing)
- Salvadori, Mario. 1980. *Why Buildings Stand Up? The Strength of Architecture* (New York: Norton)
- Thompson, Kay.1955. *Eloise* (London: Simon and Schuster)
- Vaughn-James, Martin. 1975. *The Cage, A Visual Novel*, Revised Edition (Toronto: Coach House Books).

- Ware, Chris. 2000a. *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth* (London: Jonathan Cape/ Random House)
- Ware, Chris. 2000b. 'Interview' in CNN, 3 octobre 2000.
- Ware, Chris. 2004. 'Quimby The Mouse' in *The Acme Novelty Library* (Seattle: Fantagraphics Books)
- Ware, Chris. 2005. 'Rusty Brown' in *The Acme Novelty Library*, n°16 (London: Jonathan Cape/ Random House)
- Ware, Chris. 2012. *Building Stories* (London: Jonathan Cape/ Random House)
- Yau, Nathan. 2013. *Data Visualisation* (Paris : Eyrolles)

NOTES

1. L'expression figure au dos de la boîte. Dans la mesure où les éléments contenus dans *Building Stories* ne sont ni paginés ni référencés sous des titres précis, les citations seront reproduites à l'identique sans référencement exact.
2. Daniel Raeburn. 2004. *Chris Ware* (London: Laurence King Publishing), p.36
3. Raeburn 2004, pp.48-53
4. Raeburn 2004, p.96
5. Chris Ware, 'General Instructions' in *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* (London: Jonathan Cape/Random House) n.p.

RÉSUMÉS

Cet article se propose d'explorer une œuvre graphique plurielle hors du commun, ni véritablement un roman graphique, ni tout à fait un objet livre. Dans *Building Stories*, Chris Ware envisage la bande dessinée comme une construction architecturale où les cases s'assemblent comme des maisons. On y raconte des histoires d'immeubles, tout en apprenant à échafauder des histoires. La notion d'adaptation prend tout son sens dans la mesure où le format même de l'œuvre nécessite un ajustement du lecteur qui découvre la partition et doit assembler les éléments de la boîte un à un au gré de son cheminement. L'adaptation occupe ici la thématique centrale. Tous les personnages sont soumis à une obligation de conformité. L'immeuble s'adapte à ses occupants au fil des déménagements. Les corps se métamorphosent sous l'effet de la maternité, du handicap ou de la solitude. Enfin *Building Stories* est aussi l'histoire du triomphe de l'imprimé à l'heure du numérique.

This article will focus on a unique visual piece of art, which can neither be categorised as a proper graphic novel nor suit the definition of an artist's book. *Building Stories* is a story of an architectural structure, the evolution of a Chicago building through time. And yet, it is also a story on storytelling itself. Comic strips are conceived as architectural units, which are then assembled like individual houses. The concept of adaptation is at the core of the project. The building gradually adapts to its inhabitants while we witness the characters' transformations

through different stages of their lives as they experience maternity, disability or loneliness. *Building Stories* can also be read as the celebration of the materiality of the book in the digital age.

INDEX

Mots-clés : Chris Ware, Building Stories, roman graphique, architecture, lecteur

Keywords : Chris Ware, Building Stories, graphic novel, architecture, reader

AUTEUR

ANNE CHASSAGNOL

Université Paris 8 EA 1569