

MASTER I BANDE DESSINÉE

Lewis Trondheim – Un créateur joueur

Marius Jouanny



Planche de L'Atelier Mastodonte, s.d.
© éditions Dupuis

Sous la direction de Laurent Gerbier et Denis Mellier

Année universitaire 2019-2020

Je remercie mes directeurs de mémoire Laurent Gerbier et Denis Mellier pour leurs
conseils avisés.

Je remercie Thierry Groensteen pour avoir publié les premières réflexions de ce
mémoire sur *Neuvième Art 2.0*.

Je remercie Joana Desplat-Roger et Tristan Garcia pour leur regard philosophique
sur ce mémoire.

Je dédie ce mémoire à Emanuèle Rielbage, ma meilleure camarade de jeu.

Je le dédie aussi à Étienne Gourdon, mon premier camarade de jeu.

Résumé :

Et si la théorie du jeu telle qu'elle est formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott et prolongées par François Zourabichvili nous permettait d'adopter un nouveau point de vue sur les différentes facettes de l'œuvre de Lewis Trondheim ? C'est l'hypothèse principale que j'ai avancée dans le cadre de ce mémoire, partant du constat que l'auteur lui-même compare en permanence sa démarche créative à un jeu. Une telle réflexion permet d'aborder des enjeux esthétiques, notamment sur l'évolution d'une œuvre artistique à travers le temps, et sur le processus de création vu sous un angle ludique. Les multiples dimensions de l'œuvre de Lewis Trondheim sont abordés, incluant notamment ses productions abstraites, ses récits feuilletonesques et ses publications numériques.

Abstract :

The principal hypothesis of this work is to consider that the game theory of D. W. Winnicott and François Zourabichvili can help us to build a new point of view about Lewis Trondheim's comic books. My starting point was to notice that the author himself is always comparing his work to a game. This reflexion will rise some aesthetics issues, especially about the evolution of an artistic work through time, and about the creation process.

Mots clés :

Lewis Trondheim, jeu, analyse esthétique, philosophie, abstraction, feuilleton, improvisation, dessin d'observation, apocryphe, récit troué, bande dessinée numérique, monographie

SOMMAIRE

Introduction	p. 7
I/ Un rapport ludique à la création	p. 15
1) Un auteur en proie au doute – Lewis Trondheim <i>Désœuvré</i>	p. 15
2) Théorie de la création comme jeu appliquée à l’œuvre de Lewis Trondheim	p. 18
3) Une pratique ludique du dessin de bande dessinée ?.....	p. 25
4) Le sens du jeu.....	p. 33
II/ Là où Trondheim ne joue pas	p. 41
1) Lorsque le jeu s’épuise.....	p. 42
2) La conversion au dessin d’observation.....	p.49
3) Un créateur observateur : Lewis Trondheim <i>apaisé</i>	p. 53
III/Le renouvellement du rapport au jeu dans l’œuvre de Lewis Trondheim	p. 59
1) Livre apocryphe, récit troué : l’exemple de <i>Mickey’s Craziest Adventures</i>	p. 60
2) La narration feuilletonesque, des <i>Carottes</i> aux <i>Herbes Folles</i>	p. 65
3) Les œuvres ludiques de Lewis Trondheim.....	p. 71
Conclusion et Bibliographie	p. 77

Annexes (comprenant différents travaux sur Lewis Trondheim publiés hors du cadre universitaire).

- « *Omni-Visibilis* et *Texas Cowboys* – présent aliénant versus passé utopique ». *Tonnerre de bulles*, septembre 2018, n18, pp. 18-21.

- « Un créateur joueur » [en ligne]. *Neuvième Art 2.0.*, janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1275>

- « Trondheim sur tous les murs » [propos recueillis]. *Casemate*, janvier 2020, n133, pp. 8-12.

- « Enfin, l’autre Marseille ! » [propos recueillis] *Karmela Krimm*. *Casemate*, septembre 2020, n138, pp. 24-29.

- « 1000 bébés pour le prix d’un ! » [propos recueillis] *Castelmaure*. *Casemate*, octobre 2020, n139, pp. 69-74.

- « Il était une fois ». critique de l’album Castelmaure dans *Les Cahiers de la BD*, octobre 2020, n12, p. 170.

Introduction

« Je suis vraiment un dessinateur instinctif, pas un intellectuel. Je vais là où ça m’amuse,
là où je ne suis pas encore allé. »

Lewis Trondheim (entretien avec Loïc Massaïa sur le site du9.org)

L’œuvre prolifique de Lewis Trondheim soulève une grande difficulté qui semble commune à d’autres bédéistes de sa génération : la variété et le nombre très important des récits qu’il propose, que ce soit en tant que scénariste ou auteur complet, paraît échapper à une analyse globale de son œuvre. Ce, d’autant qu’il évolue dans la plupart des genres existants en bande dessinée : le polar, le western, l’héroïc-fantasy, la comédie romantique, les gags en strip et en pleine page, l’autobiographie, le récit jeunesse... Certaines analyses datant des années 2000 (notamment Gerbier et Ottaviani¹, Gilles Ciment²) avaient embrassé l’œuvre de Lewis Trondheim dans son ensemble. Mais les recherches plus récentes privilégient plutôt des études sur certains albums ou aspects particuliers de sa production, comme on peut par exemple le constater dans le numéro de la revue *Image&Narrative* qui lui a été consacré en 2018³. Les cinq contributions du numéro, même si elles avancent tout de même des éléments de réflexion globale, se focalisent sur des albums précis de l’auteur datant presque tous des années 90. Conscients du vide laissé par de tels choix, les deux directeurs du dossier Chris Reyns-Chikuma et David Pinho Barros ont admis que de nouvelles contributions sur l’auteur permettraient d’embrasser plus largement sa démarche créative. C’est pourquoi ils avaient prévu d’organiser une journée d’études en mai 2020 à Angoulême pour accompagner l’exposition « Lewis Trondheim fait des histoires » du Musée de la Bande Dessinée. Cette journée d’études a été malheureusement annulée.

1. GERBIER Laurent et OTTAVIANI Didier. « Approximativement (Lewis Trondheim et ses doubles) » publié en janvier 2000 sous les pseudonymes de Didou et Loleck sur le site www.du9.org et repris en septembre 2001, sous leur vrai nom, sur le site www.imageandnarrative.be. (voir lien : <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/gerbierottaviani.htm>).

2. CIMENT Gilles. « Un homme libre qui s'oblige ». *Neuvième Art* n13, janvier 2007, Angoulême, CNBDI/éditions de l'An 2 (disponible en ligne dans une version augmentée sur le blog de Gilles Ciment : <http://gciment.free.fr/bdessaitrondheim.htm>).

3. Collectif, *Image&Narrative*, Vol 19 No 3 (2018): Lewis Trondheim. Disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/issue/view/117>

En introduction⁴ de ce dossier d'Image&Narrative, une revue de littérature comptabilise en tout sept contributions académiques consacrées à l'auteur, et quelques autres notamment publiés par les revues *Neuvième Art* et *du9.org* (à noter une certaine désaffection de ce dernier site pour l'auteur, qui ne lui a consacré aucun article entre 2008 et 2015 après de très nombreuses contributions depuis la fin des années 90). Le constat est sans appel : « *Par contraste [avec l'œuvre monumentale de l'auteur], il y a très peu de publications académiques sur Trondheim, et elles se limitent à ce que l'on pourrait appeler sa première période, avant 2005, c'est-à-dire avant qu'il quitte L'Association. De plus, elles sont limitées à l'intérieur de cette période à quelques dix œuvres (sur plus de nonante alors)* ». Les dossiers journalistiques parfois fouillés sont toutefois nombreux sur Lewis Trondheim. Mais les articles et interviews qui lui sont consacrés dans la presse ces derniers temps se risquent eux aussi moins à aborder l'ensemble de son travail. Les seuls articles qui lui ont par exemple été consacrés dans la nouvelle version de la revue *Les Cahiers de la BD* se concentrent sur ses albums autobiographiques⁵. Ce manque de réflexion globale est tout récemment comblée par deux sorties de janvier 2020. Tout d'abord, il faut citer le dossier monographique consacré à l'auteur sur le site *Neuvième Art 2.0*.⁶, en particulier l'article « Moyennement » de Tristan Garcia⁷. Il faut ensuite citer le livre d'entretien que lui a consacré Thierry Groensteen⁸. Trouver des concepts opératoires pour analyser en profondeur l'œuvre de Lewis Trondheim prise dans son ensemble reste néanmoins un problème à résoudre. Dans un premier temps, il a paru judicieux de s'intéresser à la conception que se fait l'auteur lui-même de la création artistique, que j'examine durant la première partie du développement. Il la laisse notamment percevoir en filigrane de ses interviews et de son essai en bande dessinée *Désœuvré* (2005). C'est le point de départ de l'analyse, qui m'a amené à la problématisation du mémoire.

4. REYNS CHIKUMA Chris et PINHO BARROS David. « Introduction « Lewis Trondheim, un artiste-orchestre dans le monde de la bande dessinée » » [en ligne] *Image&Narrative* 2018, vol. 19 n3. Disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1936>

5 . BERNIÈRE Vincent. « De anecdote à zizi – l'autobiographie selon Lewis Trondheim ». RANNOU Maël. « Un autobiographe du quasi-rien ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 90-100.

6. Le dossier est disponible à ce lien : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?rubrique178>

7. GARCIA Tristan. « Moyennement » [en ligne]. *Neuvième Art 2.0*. janvier 2020. Disponible sur : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article1277>

8. GROENSTEEN Thierry, *Entretiens avec Lewis Trondheim*, Paris, L'Association, 2020

En anticipant sur cette première analyse, ce qui ressort de la conception de Lewis Trondheim de sa propre démarche de création est la dimension ludique de sa méthode. L'enjeu de la problématique est d'établir des ponts entre des albums au contenu très différents par une définition rigoureuse de la démarche créative ludique de l'auteur, qui est donc l'objet de la première partie. Elle permet principalement de formuler une théorie générale de la création telle que la conçoit Lewis Trondheim, éclairée par des notions issues de la théorie du jeu. L'importation de concepts empruntés au psychanalyste Winnicott et au philosophe François Zourabichvili constitue le cœur de l'analyse du mémoire. Parmi ceux conçus par les différents auteurs de la théorie du jeu (dont notamment Roger Caillois pour *Des jeux et des hommes* et Johan Huizinga pour *Homo Ludens*) les concepts de *game* et *play* de Winnicott ont semblé les plus adaptés à une réflexion esthétique. Les autres approches ont aussi pu nourrir la réflexion de ce mémoire, mais ne sont pas aussi opérantes pour discourir sur le jeu de l'artiste, là où Zourabichvili a justement éprouvé l'intérêt des concepts de Winnicott dans une approche esthétique. La validité d'une conception de l'art comme jeu est ainsi mise en question en la confrontant à la démarche créative de Lewis Trondheim. La théorie du jeu constitue le prisme par lequel la lecture des albums de l'auteur est approfondie et enrichie. Les concepts tirés de la théorie du jeu sont en effet utilisés pour l'étude d'albums particuliers de l'auteur, afin de mettre à l'épreuve la pertinence de ces concepts. C'est l'objet de ma deuxième partie, qui définit les espaces créatifs où l'auteur cesse de jouer, et de ma troisième partie qui analyse une persistance du jeu dans la méthode de création de Lewis Trondheim, par l'analyse de quelques-unes de ses productions récentes⁹.

L'utilisation du terme de jeu dans ce mémoire pour définir l'œuvre de Lewis Trondheim cherche avant tout à définir sa démarche créative. Dans son mémoire « toile ludique, vers un conte multimédia »¹⁰, Julien Falgas distingue l'« auteur ludique » de l'« auteur d'œuvres ludiques », se plaçant dans la seconde catégorie par sa pratique du support numérique. La problématique de ce mémoire s'intéresse quand à elle d'abord à la première catégorie. Autrement dit, il s'agit de se poser les questions : « pourquoi Lewis Trondheim affirme qu'il joue lorsqu'il crée ? » et « dans quelle mesure la pratique créative de l'auteur peut s'apparenter à celle du jeu ? ». Celles-ci n'excluent pas des problématiques plus liées à l'œuvre ludique, mais se doivent d'être abordée de prime abord. Les œuvres de Lewis Trondheim ne sont d'ailleurs pas dénuées de ludique, bien qu'elle ne soient pas à

9. Ce programme a déjà pu être en partie réalisé à l'occasion d'un article que j'ai publié sur *Neuvième Art 2.0*. Il s'agit d'un premier jet incomplet (la limite était de 25 000 caractères) de ce mémoire.

10. FALGAS Julien « toile ludique, vers un conte multimédia », mémoire sous la direction de LUSSAC Olivier : Université Metz, 2003-2004.. Disponible sur : <http://neuiemart.citebd.org/?memoire7>

proprement parler interactives, sauf certaines exceptions qu'il conviendra d'analyser. Il s'agira de se demander à l'occasion de la troisième partie comment certaines œuvres de l'auteur invitent le lecteur à jouer et comment cette invitation est liée à la démarche ludique de Lewis Trondheim en amont.



Appel à contribution pour le colloque

Lewis Trondheim

l'artiste-orchestre de la bande dessinée

à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image (CIBDI), Angoulême,
le mardi 5 mai 2020

Nouvelle date-limite pour les propositions

L'appel à contribution émanant de Chris Reyns-Chikuma et David Pinho Barros pour un colloque sur Lewis Trondheim en mai 2020 depuis annulé¹¹ déplore : « *Trondheim est presque toujours présenté par les critiques (journalistiques ou même académiques) à travers les mêmes critères. D'une part, il est le co-fondateur de l'Association et de l'Oubapo ; d'autre part, il est un créateur prolifique, (co-)auteur d'une centaine de bandes dessinées, de Lapinot et les carottes de Patagonie aux Nouvelles aventures de Lapinot, en passant par les plusieurs séries des « Donjons »* ». Il indique aussi qu'il serait pertinent de choisir des œuvres postérieures à 2005 dans le corpus des publications de Trondheim, car elles s'avèrent nettement moins étudiés. Il paraît nécessaire de prendre en compte ces constats pour les axes d'analyse et la sélection des albums pour le corpus étudié. Ce partis-pris a pour vertu de forcer les participants à se concentrer sur les parties de l'œuvre

11. L'appel à contribution, relayé par La Brèche, est disponible à ce lien : <http://labrechebd.com/wp-content/uploads/2019/07/Trondheim-Deuxie%CC%80me-Appel-July13.pdf>

qui sont habituellement moins étudiées. Il semble en effet moins utile de se focaliser par exemple sur le procédé de l'itération iconique¹² et sur l'œuvre fondatrice *Lapinot et les Carottes de Patagonie* (1992), déjà abondamment commentés, que sur les publications plus récentes de l'auteur. C'est un partis-pris que j'ai donc adopté pour choisir les œuvres étudiées dans le développement du mémoire. Il permet essentiellement de poser des questions d'arrière-plan qui taraudent l'auteur lui-même, notamment dans *Désœuvré*. Comment un auteur peut-il parvenir à se renouveler après de nombreuses années de publication, des séries comptabilisant des dizaines d'albums, et des récits complets dessinés par nombre de dessinateurs humoristiques et semi-réalistes ? Le jeu qu'instaure la création au fil du temps permet-il vraiment d'éviter de tomber dans la répétition que Lewis Trondheim redoute tant ? La méthode d'analyse amène donc à scruter la persistance des motifs trondheimiens et à voir comment sa manière de jouer avec le récit est constamment renouvelée (ou pas) tout au long de sa carrière d'auteur. Schématiquement, les trois grandes parties se focaliseront successivement sur trois temps de l'œuvre de l'auteur : ses débuts dans les années 90, puis son évolution au cours des années 2000, et enfin ses œuvres les plus récentes.

Il s'agit donc d'une analyse esthétique et philosophique de l'œuvre de Lewis Trondheim. Elle cherche en effet à rendre compte des enjeux esthétiques qui traverse les albums de l'auteur par une anthropologie du jeu. Puis, l'analyse se porte sur le sens philosophique que l'auteur accorde à sa démarche créative. Elle tâche notamment de mettre en évidence la pertinence renouvelée d'une méthode créative à travers le temps. Ce, tout en révélant des enjeux sous-jacents de l'œuvre de Trondheim qui débordent des problèmes de création, à savoir la peur de l'ennui et la fuite en avant par la création pour combattre un sentiment de vide existentiel. Ces questions, loin de tourner le dos à celle de la démarche créative de l'auteur, visent à les approfondir. Trondheim dit souvent qu'il s'est beaucoup ennuyé durant son enfance et son adolescence. L'hypothèse qu'il formule lui-même est que sa démarche créative vient combler cet ennui. Là encore, la définition de la création comme jeu semble opérante. En établissant des règles à suivre qui ne semble avoir aucune utilité autre que de procurer de l'amusement, l'auteur semble programmer ses publications comme autant de parties de jeu pour tromper l'ennui. Il conviendra évidemment d'interroger ce premier constat qui peut dissimuler d'autres réalités.

12. L'itération iconique est un procédé couramment utilisé par les auteurs de l'OuBaPo (Ouvrir de Bande Dessinée Potentielle) et bon nombre d'auteurs humoristiques consistant à répéter une même case plusieurs fois, en changeant seulement les bulles.

En effet, le jeu de l'auteur ne vient pas seulement lui procurer de l'amusement et un sentiment de maîtrise, il aboutit à une œuvre. L'activité de Lewis Trondheim n'est pas seulement un loisir, mais son moyen de subsistance. Il faudra donc juger si ce paramètre vient parasiter l'activité ludique qui dans le cas de Lewis Trondheim était initialement insubordonnée à toute nécessité. Bon nombre d'albums de l'auteur n'avaient en effet pas vocation à être publiés, à commencer par *Lapinot et les Carottes de Patagonie*, *Capharnaïm* (2015) et d'autres qui n'ont d'ailleurs jamais été publiés et qui ont été présentés lors de son exposition au Musée de la Bande Dessinée d'Angoulême. Il reste que dans tous les cas, le jeu est une activité pratiquée hors de la réalité quotidienne, débarrassée de ses contraintes et ses contrariétés. Celle de Lewis Trondheim a pour particularité d'être créatrice. Ce dernier s'amuse à créer des univers dont il maîtrise les règles, contrairement à celui dans lequel il vit quotidiennement. Ce constat est problématique car il cristallise les doutes de l'auteur : sa frénésie de création ne serait-elle qu'un subterfuge pour échapper à une vie qui ne le satisfait pas ? En particulier, la passion de Trondheim pour l'héroïc-fantasy et les récits au long cours comme *Capharnaïm* ou *Ralph Azham* (2010-2019) qui matérialisent par la fiction un monde entier pourvu de sa cohérence propre et autonome de celle du monde réel ne vient-elle pas étayer cette hypothèse ? Celle-ci permettrait aussi de mieux caractériser les différentes facettes de l'œuvre de l'auteur. Ne peut-on en effet pas considérer que l'intérêt de l'auteur de plus en plus important au cours des années 2000 et 2010 pour le dessin d'observation, la description de la vie quotidienne avec *Les petits riens* depuis 2006 et des registres plus réalistes voire documentaires concernant *Les Coquelicots d'Irak* (2016) est le signe d'un apaisement existentiel ?

Cette utilisation d'un registre plus réaliste, basé sur l'observation, semble en tout les cas remettre en cause le caractère ludique de l'œuvre de Lewis Trondheim. L'auteur joue-t-il toujours lorsqu'il se base plutôt sur l'observation que sur son imagination pour créer ? À l'heure où il déclare ne plus placer la création au centre de sa vie, il semble intéressant de s'interroger sur l'évolution de son rapport à la création. Conserve-t-il toujours le même caractère ludique et les mêmes enjeux maintenant que l'auteur déclare y consacrer moins de temps et d'énergie ? Depuis les années 90, Lewis Trondheim est passé de la marginalité à une forte reconnaissance symbolique. Il n'est plus un auteur indépendant recherchant à bouleverser les formats standardisés de la bande dessinée. Son évolution est concomitante de celle de la bande dessinée en France depuis les années 2000. Les ambitions et les inventions des auteurs indépendants ont en effet changé le statut de la bande dessinée, reconnue comme un art pleinement adulte. De leur côté, les grands éditeurs ont récupéré certains auteurs indépendants en les faisant passer au premier plan. Trondheim en fait parti

depuis la reprise de Lapinot par Dargaud à la fin des années 90. Il n'a pour autant jamais atteint le succès commercial d'autres auteurs de sa génération comme Joann Sfar ou Riad Sattouf. Sa pleine acceptation par les grands éditeurs pose néanmoins question quant à sa démarche de création : ne se retrouve-t-elle pas standardisée par cette manœuvre de récupération ? Autrement dit, l'ambition de bousculer les formes de la bande dessinée a-t-elle laissée place à une certaine complaisance dans un univers créatif bien établi qui ne cherche plus à s'étendre ?

Une analyse superficielle du parcours de l'auteur tendrait en effet à voir au cours des années 2000 et 2010 un certain assagissement créatif. En effet, Lewis Trondheim n'est plus un auteur relevant exclusivement de la sphère indépendante depuis qu'il a commencé à publier chez des grands éditeurs au milieu des années 90, jusqu'à devenir dix ans plus tard directeur de la collection Shampooing chez Delcourt, un label qualifié d'« *ersatz d'indépendant* »¹³ par Jean Christophe Menu. Son départ de L'Association en 2005 ne doit toutefois pas être le signe d'une désaffection de la sphère indépendante, puisque Lewis Trondheim y est revenu au début des années 2010 et qu'il y publie ses nouveaux albums de Lapinot. Son œuvre a en revanche largement été reconnue comme légitime par les instances officielles, de son titre de Chevalier des Arts et des Lettres en 2005 à l'exposition qui lui a été consacrée au Musée de la Bande Dessinée en 2020 en passant par sa présidence du festival d'Angoulême en 2007. Il est difficile de situer une rupture nette dans la chronologie de son œuvre. Néanmoins, son dernier album relevant de la bande dessinée expérimentale *La nouvelle pornographie* (2006) a été publié il y a presque quinze ans. Et depuis *Désœuvré*, il n'a pas proposé d'autres réflexions sur sa propre démarche créative par l'autobiographie. Sa série autobiographique *Les petits riens* évoque plutôt ses voyages et sa vie quotidienne en évitant la plupart du temps de parler de bande dessinée. Ses activités de directeur de collection et d'enseignement de la bande dessinée peuvent enfin laisser penser que l'auteur ne place plus sa propre démarche de création au centre de ses préoccupations. Ces constats semblent confirmer l'analyse de Chris Reyns-Chikuma et David Pinho Barros qui établissent une rupture dans l'œuvre de l'auteur au milieu des années 2000¹⁴. Dans le développement des parties 2 et 3, il s'agira de prendre de la distance avec ces constats pour scruter, dans ses productions récentes, s'il y a lieu de déplorer une perte de créativité, et selon quels critères il est possible d'en juger.

13. Voir l'entretien avec Jean-Christophe Menu mené par Xavier Guilbert publié sur le site du9.org : <https://www.du9.org/entretien/jc-menu/>

14. REYNS CHIKUMA Chris et PINHO BARROS David. « Introduction « Lewis Trondheim, un artiste-orchestre dans le monde de la bande dessinée » ». *op. cit.*

De tels partis-pris se doivent d'inclure des collaborations de l'auteur avec des dessinateurs. Il semble en effet pertinent de se demander si cette démarche ludique est aussi opérante lorsque Trondheim n'est pas le seul auteur de l'album. Une telle approche nécessite de jongler constamment entre des œuvres importantes de l'auteur qui sont représentatives de sa méthode ludique comme *Lapinot et les carottes de Patagonie* et des œuvres plus récentes comme *Mickey's Craziest Adventures* (2016) et *Les Herbes Folles* (2019) qui font l'objet d'un traitement particulier dans la troisième partie. Cette dernière sera l'occasion d'analyser la continuité de la démarche de création de Lewis Trondheim après trois décennies d'évolution.

Ces deux exemples ne sont d'ailleurs pas choisis au hasard. S'il fallait chercher un quelconque essoufflement dans la carrière de l'auteur, ils sembleraient bien choisis. L'un retrouve en effet le personnage de Lapinot que l'auteur avait décidé d'occire une dizaine d'années auparavant par peur de se répéter, tandis que l'autre émane d'un projet éditorial en partenariat avec Disney reprenant des personnages à l'univers aussi balisé que Mickey et Donald. Pourtant, les deux albums semblent montrer un certain renouvellement du rapport ludique de l'auteur à la création, au-delà de toute considération commerciale. Le premier propose un récit troué qui laisse le lecteur imaginer ce qu'il se passe dans les pages manquantes du récit. Le deuxième est un récit feuilletonesque publié sur Instagram à raison d'un dessin par jour, une contrainte ludique familière de l'auteur qu'il explore avec cet album à travers une modalité nouvelle. Évidemment, la pertinence du choix de ces exemples est limitée étant donné que l'auteur a publié nombre d'albums récemment, dans des genres très différents. Ce fut l'un des grandes difficultés de ce mémoire que de restreindre un corpus qu'il était toujours tentant d'étendre au fil des lectures. Avec un auteur aussi prolifique, il est inutile d'envisager de traiter l'entièreté de son œuvre sans favoriser certains albums à d'autres.

PARTIE 1 : Un rapport ludique à la création

Cette première partie est l'occasion de développer les réflexions de Lewis Trondheim sur sa propre pratique de création, qu'il a pu notamment développer dans son essai *Désœuvré*, et de nourrir ces analyses avec des concepts inspirés de la théorie du jeu. Ce, dans l'objectif de construire une définition rigoureuse de la démarche créative de l'auteur, ce qui la motive et ce qui peut l'entraver. Une interrogation spécifique sur la pratique du dessin permet ensuite d'élargir la définition établie. Enfin, nous verrons comment les problèmes de création que se posent l'auteur sous-tendent un certain rapport au monde.

1) Un auteur en proie au doute – Lewis Trondheim *Désœuvré*



Couverture de Désœuvré, Lewis Trondheim, 2005, L'Association. Les illustrations suivantes sont des extraits de cet album.

Dans *Désœuvré*, Lewis Trondheim est à un tournant de sa carrière d'auteur. Il a décidé d'arrêter de dessiner pour quelques mois. Cela ne lui était pas arrivé depuis quatorze ans, le moment où il a commencé à faire de la bande dessinée. Il doute, se questionne sur le vieillissement des auteurs de bande dessinée. Il décide alors de dessiner un essai de bande dessinée, inaugurant la collection Éprouvette de L'Association. L'intention n'est pas anodine : alors que la scène indépendante a fait progresser le statut culturel de la bande dessinée depuis les années 90, le fait de concevoir un essai dessiné entièrement tourné vers une réflexion sur la bande dessinée constitue une étape importante dans la maturation du médium et des discours qui l'accompagnent.

Conçu comme une sorte de journal dessiné des réflexions de son auteur, *Désœuvré* propose une narration à mi-chemin entre le *Carnet de bord* (2002-2004) qui raconte des voyages de l'auteur et *Approximativement* (1995) qui figure par le dessin une introspection de l'auteur sur sa vie personnelle. L'hypothèse de Trondheim est la suivante : différents facteurs à commencer par « un phénomène de répétition » (des personnages, des ficelles narratives, etc.) rendraient les auteurs de moins en moins créatifs avec l'âge. D'autre part, les nombreux exemples d'auteurs dépressifs à commencer par Franquin et Hergé l'interpellent. Tout comme ceux qui, comme Carl Barks ou Marcel Gotlib, ont arrêté la bande dessinée bien avant leur décès. Ces questionnements reflètent des peurs intimes de l'auteur. Il craint de ne plus être lui-même aussi créatif que dans le passé. Alors qu'il ne s'était jamais arrêté de travailler auparavant, il redoute aussi de tomber en dépression, écrasé par son rythme soutenu de production de bande dessinée. Parmi les différentes hypothèses avancées, allant de la pression exercée par l'éditeur et les lecteurs jusqu'aux certitudes qu'on acquiert avec l'âge et qui empêchent de se remettre en question, l'auteur cherche des raisons concernant spécifiquement la bande dessinée. Il remarque que l'auteur de bande dessinée, contrairement au cinéaste par exemple, est seul maître de son œuvre. Notamment grâce à l'importance de la bande dessinée indépendante dont Trondheim est l'un des initiateurs, les auteurs de bande dessinée jouissent d'une liberté plus grande qu'auparavant. Cette responsabilité écrasante ne serait-elle pas désormais une partie du problème ? Conscient que ses problèmes peuvent aussi déborder du champ de la bande dessinée, Trondheim interroge plus largement l'évolution d'un artiste à travers le temps : comment un auteur peut-il continuer à créer avec le même entrain au fil des décennies ? Vaut-il mieux s'arrêter avant de devenir un faiseur parmi d'autres ?

L'auteur en vient à se demander pourquoi il continue à faire de la bande dessinée. Il en conclut que depuis son adolescence, c'est pour occuper son temps en dehors de la réalité, en créant un espace virtuel qu'il peut maîtriser. À travers ses doutes, la démarche qu'il adopte pour continuer à faire de la bande dessinée se dessine. Tout comme les dérives dans lesquelles il a peur de s'engouffrer, qui pourraient le motiver à arrêter de publier. Il considère que « rajouter l'idée [qu'il] aime bien, explorer des terrains différents, jouer en faisant de la BD » lui permet de rester créatif et de maximiser le plaisir. Il définit cette sensation comme « l'émulation et l'excitation » que lui procure le fait d'élaborer un album de bande dessinée. Dans une interview¹⁵, il



15. Interview parue dans *Les Inrockuptibles*, n°45, février 1996

ajoute : « *Quand on s'ennuie, on joue. Les contraintes, c'est un défi, un casse-tête à résoudre, ça passe le temps. C'est dessiner La Mouche sans aucune bulle, alors que j'ai tendance à être trop bavard. Ou encore décider de mettre en scène une bagarre qui dure tout un album, dans Mildiou.* » Il conçoit donc que s'obliger à prendre spontanément des directions inattendues lui permet de rester créatif. Ces contraintes amènent l'auteur vers des sentiers moins maîtrisés, en le forçant à sortir de sa zone de confort. C'est que Trondheim semble finalement moins vouloir maîtriser un espace virtuel préalablement construit qu'expérimenter chaque fois de nouveaux espaces, dans une démarche accumulative plutôt que perfectionniste. Plutôt que de penser son œuvre comme un édifice qu'il affine et agrandit à chaque album, le créateur semble la voir comme un château de sable qu'il refonde à chaque nouvelle marée. Une telle démarche oblige ainsi l'auteur à douter constamment de son propre travail : ce sont ces remises en question qui lui permettent de se renouveler. À l'inverse, le phénomène conventionnel de répétition de schémas narratifs préétablis peut amener les auteurs à être relégués au rang des « *faiseurs* ».

Trondheim accuse notamment le phénomène des séries d'en être responsable. Il en singe la logique par l'énumération « *Lapinot va être papa. Lapinot se marie. Lapinot est grand-père. Lapinot se fait opérer de la prostate* ». Il faut d'ailleurs noter qu'il ne conçoit pas le phénomène de série comme intrinsèquement porteur de cette routinisation de la création. Il le considère seulement comme une variable explicative. Au contraire, la série fait partie intégrante de sa démarche ludique, lorsqu'il joue avec ses schémas conventionnels et ses règles chronologiques. Il est possible de citer à ce titre les albums de *Lapinot*, qui se déroulent dans des univers différents. Le héros peut successivement y revêtir le rôle d'un cow-boy, d'un romantique Anglais du XIXe ou même du personnage de Spirou. Quant aux albums de *Donjon*, leur chronologie se découpe en différentes époques, trois principales auxquelles s'ajoutent trois autres secondaires. Trondheim et Sfar jouent ainsi avec le phénomène des séries en complexifiant jusqu'au point de non-retour leur univers narratif. Trondheim déclare d'ailleurs¹⁶ : « *Pourquoi créer de nouveaux personnages alors que certains peuvent servir de matrice et s'enrichir ? Il faut qu'un album isolément soit intéressant, mais il faut aussi que l'ensemble des albums ait une richesse supplémentaire, et que ce ne soit pas une simple répétition d'actions et de scénarios* ».

16 . Propos rapportés dans l'article « Approximativement (Lewis Trondheim et ses doubles) » de Laurent Gerbier et Didier Ottaviana



Les déclarations de l'auteur sur le caractère ludique de son œuvre, tout comme les doutes sur sa capacité à rester créatif laissent des zones d'ombres qu'il est tentant de vouloir éclaircir, d'autant qu'elles jettent un regard rétrospectif sur son œuvre qui mérite quinze ans plus tard d'être réinterrogé. Lorsqu'il a écrit *Désœuvré*, l'auteur admet lui-même ne pas être allé au bout de sa réflexion. Si l'on met de côté son enquête auprès des générations d'auteurs qui l'ont précédé, il reste des questionnements personnels qui méritent d'être étayés et élargis. Notamment, selon quelle logique l'œuvre d'un auteur évolue-elle ? Qu'est-ce qui pousse ce dernier à continuer malgré les années et les albums s'accumulant ? Selon quels critères de jugement esthétique peut-on distinguer l'œuvre d'un auteur de celle d'un faiseur ? Enfin et surtout, le rapprochement entre l'activité créative et celle du jeu est-il pertinent dans le cas de Lewis Trondheim ?

2) Théorie de la création comme jeu appliquée à l'œuvre de Lewis Trondheim.

Dans la conclusion de son article « Un homme libre qui s'oblige »¹⁷, Gilles Ciment explique le rapport décomplexé et distancié de Trondheim à la contrainte. En effet, si ce dernier a pu réaliser des œuvres oubapiennes procédant de l'itération iconique (la répétition d'une même case en ne changeant que les dialogues) comme *Psychanalyse* (1990), il s'en est depuis éloigné. Ciment affirme qu'il conçoit l'OuBaPo comme « *un laboratoire d'idées qu'il préfère exploiter [...] quitte à prendre des libertés avec les règles, plutôt que de les appliquer strictement et en circuit fermé [...]. Parce qu'il veut avant tout se sentir libre. Même dans la contrainte* ». Importer la notion de jeu pour expliquer comment Trondheim conçoit l'acte de création peut nous permettre d'explorer plusieurs pistes suggérées par Gilles Ciment. D'une part, il pourrait s'agir d'étendre le rapport qu'entretient l'auteur avec l'OuBaPo à la création artistique en tant que telle. D'autre part, ce paradoxe apparent questionne sur le processus de création : est-ce que les deux inclinations de l'auteur pour le fait de se contraindre et le fait de se sentir libre sont vraiment contradictoires ? La passion de Trondheim pour les contraintes n'a jamais cessé de le stimuler tout au long de sa

17 . CIMENT Gilles. « Un homme libre qui s'oblige ». *Neuvième Art* No.13, janvier 2007, p. 95-105. L'article a été republié sur le site *Neuvième Art* 2.0. en janvier 2020, disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1262>

carrière. On peut tout d'abord évoquer la programmation d'un certain nombre de pages au découpage fixe (*Lapinot et les carottes de Patagonie*). Plus récemment, il s'est contraint à réaliser le scénario d'un certain nombre d'albums pouvant se lire indépendamment (*Infinity 8*, 2016-2019) et à faire preuve de régularité dans la réalisation de chaque case (*Les Herbes folles* a été publié sur Instagram à raison d'un dessin par jour). En première analyse, cette méthode semble peu cohérente avec le fait de se sentir libre, un état dont l'auteur a toujours souligné l'importance. Il a par exemple souvent affirmé ne pas vouloir s'essayer au cinéma car il considère que ce moyen d'expression est trop consensuel et commercial, ne laissant pas l'auteur assez libre¹⁸. L'apport de la théorie du jeu pourrait nous permettre de concilier ces deux aspirations apparemment contradictoires.

Au regard du discours de l'auteur sur sa propre démarche artistique, il est en effet possible de faire l'hypothèse que le fondement créatif de son œuvre repose sur une volonté ludique. Celle de se surprendre à chaque projet par l'établissement de nouvelles règles formelles, qui sont au principe même de ses créations. Ces règles constituent autant de contraintes dont il se sert pour continuer à créer. Il peut d'ailleurs reprendre les mêmes contraintes à plusieurs reprises d'un album à l'autre, comme celle d'en écrire sans le moindre dialogue alors même qu'il est reconnu pour la qualité de leur écriture, un procédé récurrent depuis *La Mouche* (1995). Mais il n'aura aucun complexe à les abandonner dès qu'elles menaceront de l'enfermer. Après *L'Accélérateur atomique* (2003) qui revisite l'univers de Spirou avec le personnage de Lapinot, Trondheim est ainsi tenté de reproduire la même idée avec Tintin et Astérix. Mais il abandonne cette idée, pour « *ne pas tomber dans un systématisme* »¹⁹. Il s'agit pour lui d'exploiter le plus librement possible la logique des règles qu'il a préalablement établies, plutôt que de les reprendre par habitude.

L'apport de la théorie du jeu, et plus précisément de la distinction entre *game* et *play* formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott dans *Jeu et réalité*²⁰, pourrait peut-être éclairer les réflexions de l'auteur dans *Désœuvré*. Dans sa préface, Jean-Bertrand Pontalis énonce la définition la plus laconique des deux termes : « *le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours (game) et celui qui se déploie librement (play)* ». Plusieurs exemples sont donnés par les chercheurs qui analysent ces termes. L'adulte qui joue à un jeu de société se situe du côté du *game*, puisqu'il adapte son activité à des règles préétablies. L'enfant qui joue avec ses jouets ou avec une

18. Voir notamment la rubrique « Cinéma » de l'article de Vincent Bernière « De anecdote à zizi – l'autobiographie selon Lewis Trondheim ». Les Cahiers de la BD, avril 2018, n3, page 94.

19. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.111, Paris. L'Association, 2020.

20. WINNICOTT D.W., *Jeu et réalité*, Paris, Éditions Gallimard, 1971.

balançoire se situe du côté du *play* car on ne lui impose aucune règle particulière. Winnicott définit le *play* comme un jeu absolument dépourvu de règles, là où les créations de Trondheim en regorgent. Doit-on en conclure que l'activité de création ludique de l'auteur ne se situe pas du côté du *play* ?

Nous pouvons résoudre ce problème avec l'apport du philosophe François Zourabichvili. Dans *L'Art comme jeu*²¹, il transpose les concepts de *game* et *play* dans le domaine esthétique. Il définit la règle d'un jeu comme « *un espace géographique et sémantique (un espace de sens) dans lequel la liberté de mouvement va pouvoir s'épanouir* »²². Il en conclut à propos de Winnicott qu'il « *se trompe en pensant qu'il n'y a pas de règles dans l'activité de playing. Le play est une invention perpétuelle de règles transitoires, contrairement au game dans lequel on s'installe d'emblée dans un espace réglé d'avance. Dans le game, l'enfant se soumet à une règle comme convention ; alors que le play est une recherche de règles, l'enfant y cherche des règles nécessaires, c'est-à-dire des règles qui le touchent, qui l'affectent et qui mettent en jeu son désir* ». ²³ Le *play* trouve d'ailleurs un parfait exemple d'application à travers le « Calvinball » inventé par Bill Watterson dans *Calvin & Hobbes*. Dans ce jeu qui n'a aucune finalité, Calvin et Hobbes peuvent spontanément modifier et rajouter des règles au fur et à mesure qu'ils jouent pour contrer leur adversaire. Zourabichvili applique ensuite cette réflexion à la création : « *alors que le joueur va de partie en partie sans faire bouger les règles du jeu, l'artiste, lui, est amené à changer les règles [...], il ne veut pas jouer à un jeu extérieur : il acceptera d'y jouer seulement si cela lui permet de structurer ce qu'il va composer* ». ²⁴

21. ZOURABICHVILI François *L'art comme jeu*, Paris, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

22. ZOURABICHVILI François op. cit., p. 63.

23. ZOURABICHVILI François op. cit., p. 119.

24. ZOURABICHVILI François op. cit., p. 53.

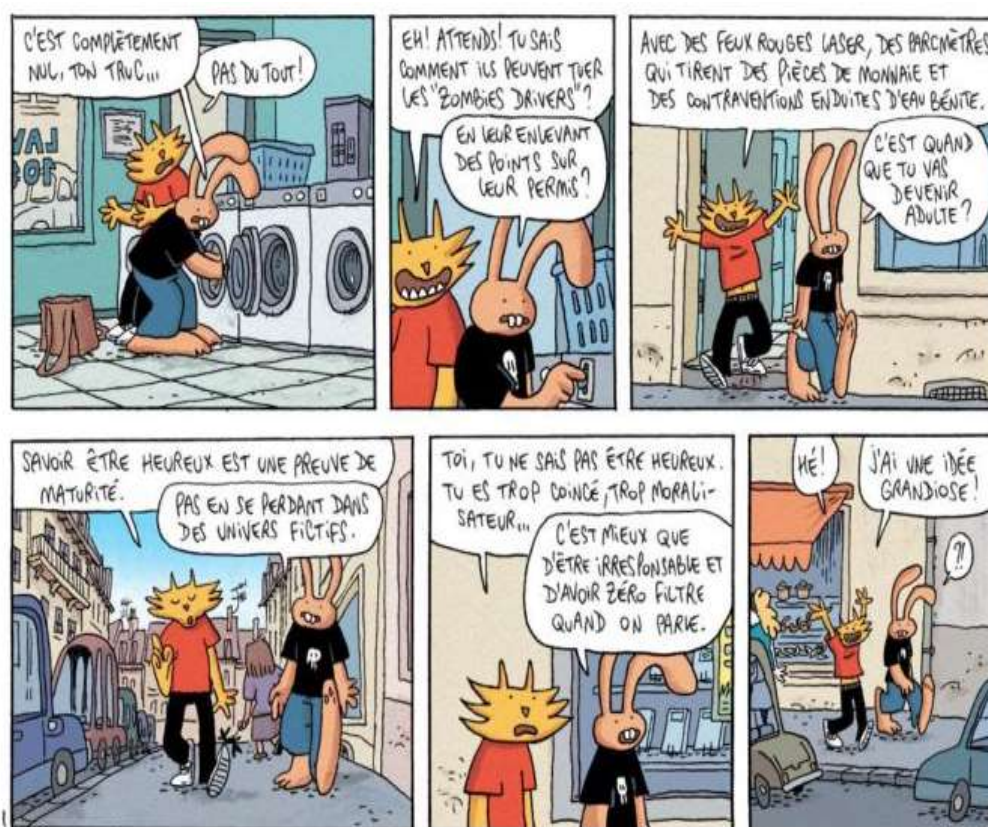
d'un dessin par jour pendant un an publié sur Instagram, l'auteur eut peu de scrupules à en réaliser plusieurs par jour tout en continuant de publier chaque dessin quotidiennement. Il n'hésite pas non plus à se débarrasser d'une règle récurrente avant qu'elle ne se fossilise et perde de sa capacité d'invention. En cela, la mort du personnage de Lapinot dans *La Vie comme elle vient* (2004), tout comme son abandon après les années 90 du procédé de l'itération iconique, apparaissent comme des manières de prendre la distance nécessaire avec les règles qu'il se donne.

Pour chacune de ses créations, il est donc nécessaire à l'auteur de définir de nouvelles règles du jeu, ou de proposer une variation inédite sur des règles qu'il a déjà expérimentées. C'est ce qui lui permet de changer autant de style de dessin (du minimalisme à un univers visuel bien plus fourni comme celui de *Ralph Azham*) ou de forme du récit (allant du gag de quelques cases au récit au long cours). Cela explique aussi que, malgré les doutes sur le sens de sa démarche, il continue de publier beaucoup d'albums encore aujourd'hui. Son combat de créateur est donc de préserver sur la durée la logique pleine du *play* plutôt que de se contenter de jouer à vide avec ce qu'il a déjà établi. En définitive, lorsqu'il cherche à créer, l'auteur se pose avant tout la question : « qu'est-ce qui pourrait m'amuser ? ». Il reste à savoir si cet amusement n'est que pur divertissement ou s'il met en jeu d'autres problématiques. C'est ce que nous verrons un peu plus loin dans la sous-partie « Le sens du jeu ».

Concernant spécifiquement sa méthode d'écriture de scénario, Trondheim tire son amusement de la spontanéité avec laquelle les idées lui viennent, grâce à une marge d'improvisation qu'il se laisse lors de la conception des planches. Il précise : « *Pendant que je dessine, j'ai du temps pour réfléchir. J'élabore des hypothèses, tout en m'interdisant de trop définir les choses à l'avance... Parfois ça finit par tendre vers ce que j'ai prévu, parfois ça prend une autre direction [...] et souvent, je place des éléments en amont en me disant que ça pourrait m'être utile après pour une raison que je ne connais pas encore.* »²⁶. Cette marge d'improvisation lui permet d'exploiter au mieux les règles qu'il se donne. Pour prendre l'exemple de *Mildiou* (1994), l'idée de faire durer un combat à l'épée entre les deux protagonistes durant une centaine de pages est stimulante pour l'auteur justement car il n'a pas planifié tout son déroulement dès le départ. Par cette contrainte, il cherche à se surprendre : le défi consiste à trouver à chaque page l'idée qui fera prolonger le combat sans que celui-ci ne tombe dans une répétition mécanique. Cependant les récits ne sont jamais complètement improvisés, car l'auteur ne peut s'empêcher d'imaginer certaines étapes importantes du récit, comme sa conclusion, avant de passer au dessin.

26. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim. op. cit.*, p. 246.

Dans son dernier album de Lapinot *Prosélytisme & Morts-Vivants* (2020) Lapinot et Richard veulent écrire un scénario de film de zombie. Un dialogue de la fin de l'album peut ainsi se lire comme un commentaire de l'auteur sur son propre travail : « *Les idées les plus amusantes sont de Richard... moi, je cherche juste à le contrôler.* » Interrogé à propos de ce dialogue, l'auteur ne cache pas ce qu'il veut signifier : « *je travaille sur un scénario à l'impulsion, balançant plein de pistes que je pourrai reprendre dans l'album, sans rien planifier. Cela donne l'impression d'être construit, alors que ça l'est très peu. Mais je ne suis jamais dans l'improvisation totale : l'esprit dépasse toujours la main. Je dois trouver un équilibre entre improvisation et calcul. Richard et Lapinot sont deux facettes de ma personnalité. Un Trondheim gamin et un Trondheim plus sérieux qui le canalise. C'est mon côté sérieux qui a eu l'idée de ce dialogue !* »²⁷. Cette dualité entre improvisation et calcul permet à l'auteur d'éviter que le déroulement du scénario ne tombe dans les automatismes et la répétition mécanique. Autrement dit, que la logique du *play* se perpétue d'une page à l'autre, en restant imprévisible aussi bien pour l'auteur que pour le lecteur.



Ces cases issues des premières pages de *Prosélytisme & Morts-Vivants* (L'Association, 2020) illustre bien la dualité entre un "Trondheim gamin" et un "Trondheim sérieux".

27. JOUANNY Marius. « Trondheim sur tous les murs » [propos recueillis]. *Casemate*, janvier 2020, n133, pp. 8-12.

Cette méthode d'écriture n'est pas sans rappeler celle de la narration feuilletonesque qui a eu une grande importance dans l'histoire de la bande dessinée, en particulier concernant les récits épisodiques publiés dans la presse. Thierry Smolderen a notamment écrit un ouvrage comparant deux feuilletons d'Hergé et Moebius²⁸. Il y montre à quel point leurs récits intitulés *Les Cigares du Pharaon* (1934) et *Le Garage Hermétique* (1979) avancent à tâtons, développant un espace feuilleté sans aucun plan préalable. Par comparaison, la méthode de Lewis Trondheim s'approprie la tradition feuilletonesque tout en s'accordant une part de planification, comme nous venons de le voir. Contrairement à Hergé et Moebius, il s'avère en effet que la plupart de ses récits ne sont pas publiés dans la presse et jouissent donc d'un tout autre rythme de parution, moins propice à l'improvisation totale. Nous verrons tout de même en troisième partie avec *Les Herbes folles* (2019) comment Trondheim a fait évoluer la narration feuilletonesque en publiant à un rythme quotidien sur Instagram.

On peut déjà pour l'instant constater des traits communs entre les récits feuilletonesques classiques et ceux de Lewis Trondheim. Les uns et les autres procèdent par tâtonnement, sans direction précise. Là encore, les analyses de Zourabichvili peuvent nous permettre d'éclairer la démarche ludique de Trondheim. En revenant sur le jeu de la bobine (*Fort/Da*)²⁹ expliqué par Freud dans *Au-delà du principe du plaisir* (1920) Zourabichvili en déduit de l'artiste que sa recherche procède moins d'une quelconque inspiration que d'une errance, un tâtonnement qu'il définit comme « le fait d'« essayer quelque chose », l'exploration combinatoire hasardeuse [...] qui mène à une trouvaille. Celle-ci ne provient pas d'une inspiration, l'artiste « tombe dessus » »³⁰. Dans la narration feuilletonesque, c'est la part d'improvisation du récit qui permet à l'auteur d'errer jusqu'à le mener à une trouvaille, une idée inattendue que Zourabichvili définit comme « le surgissement imprévisible d'un fragment de désir, ou d'affect, ou de pulsion dans l'entrelacs des signes »³¹. Ces idées de scénario, comme celle du mur de végétation dans *Les Herbes folles* que nous développerons dans la troisième partie, surgissent ainsi moins pour amuser le créateur que pour mettre en jeu ses propres affects. Dans la sous-partie « Le sens du jeu », nous verrons en détail les affects que met en jeu Trondheim à travers ses œuvres.

28. SMOLDEREN Thierry. *Les Carnets volés du Major*, Schlirf Book, Bruxelles, 1983.

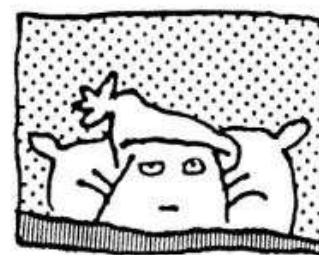
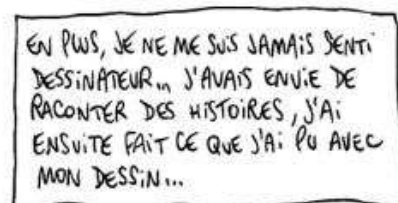
29. Freud a observé un enfant d'un an et demie qui s'amusait à jeter une bobine au loin pour venir la ramasser, en répétant plusieurs fois l'opération. Il en a déduit que l'enfant simule un traumatisme, celui du départ de la mère suivie de son retour.

30. ZOURABICHVILI François. *L'art comme jeu*, op. cit., p. 114.

31. *Ibid.*

3) Une pratique ludique du dessin de bande dessinée ?

Avant de continuer d'éclaircir ce qu'implique le jeu de Lewis Trondheim lorsqu'il crée, il convient de revenir sur l'origine de sa pratique. Car pour l'instant, rien n'explique ce qui a amené l'auteur à se donner des contraintes. Pour ce faire, il semble pertinent de s'intéresser aux rapports qu'entretient Lewis Trondheim avec le dessin de bande dessinée. Ce dernier est justement connu pour avoir débuté sa carrière d'auteur sans savoir dessiner. Comme David Turgeon l'affirme, il convient de relativiser cette information³². On peut tout de même avancer que l'auteur maîtrise encore peu le dessin de bande dessinée. De plus, l'évolution graphique des personnages des *Carottes* au cours du récit laisse penser qu'il est hésitant sur la caractérisation de son style schématique. Dans cette optique, il se pourrait bien que la contrainte originelle, sa première impulsion créative, lui soit parfaitement extérieure. Il affirme : « *mes insuffisances [en dessin] m'ont obligé à trouver d'autres solutions, à être inventif [...]. Le contournement est une méthode très créative* »³³. Il est de coutume de la part des dessinateurs de dire qu'ils fondent leur style sur les objets qu'ils ne savent pas bien dessiner, en faisant en quelque sorte de leurs faiblesses une force. Lewis Trondheim a quand à lui fondé son œuvre sur sa faiblesse de débutant. Le rapport au dessin explique en effet comment l'auteur a inventé les premières règles qu'il s'est donné, à savoir l'itération iconique³⁴, ainsi que le bouquet de règles qui composent les *Carottes*. Tout cela dérive d'une première contrainte, celle de faire de la bande dessinée sans savoir dessiner avec la rigueur qui caractérise communément l'auteur de bande dessinée.



Extrait tiré de la page 6 de *Désœuvré*, qui reprend une case du *Dormeur*.

32. « *En fait, Trondheim dessinait déjà tout à fait convenablement avant de commencer les Carottes* ». TURGEON David. « Trondheim avant les Carottes » [en ligne] *Du9*, 21 mars 2008. Disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/trondheim-avant-les-carottes/>

33. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*. op. cit. p.52.

34. On peut retrouver ce procédé dans les récits *Psychanalyse* et *Le Dormeur* publiés initialement entre 1988 et 1990 dans le fanzine *ACCI H3319*, ainsi que *Monolingues* et *Moins d'un quart de seconde pour vivre* sortis après.

Le premier jeu de Lewis Trondheim est à prendre au sens mécanique, comme l'espace laissé entre deux pièces assemblées imparfaitement, un espace de décalage et de décentrement au cœur même de ce qui semble au contraire structuré de manière rigide (*slack*). Dans l'incapacité de faire de la bande dessinée classique, l'auteur fonde son style sur un minimalisme tactique, qui contourne les contraintes habituelles du dessinateur pour construire ses propres outils d'expression. L'itération iconique est en effet une configuration qui déploie le strict minimum de moyens graphiques, puisqu'elle consiste à répéter la même case à la photocopieuse en changeant seulement le contenu des bulles. Le découpage en gaufrier de douze cases des *Carottes* impose quand à lui un dépouillement voire une absence de décors, compte tenu de la petitesse de chaque case. De la même manière, le choix du zoomorphisme est aussi motivé par cette contrainte originelle : dessiner ses personnages en animaux permet à Lewis Trondheim de les broser en quelques traits stylisés, sans qu'ils souffrent de la comparaison avec un dessin réaliste représentant des humains³⁵.

Ces différentes caractéristiques révèlent une volonté de faire avec les moyens du bord, en subvertissant les normes esthétiques de la bande dessinée par le *slack*. On peut d'ailleurs y voir un héritage des pratiques de la contre-culture des années 70 et 80, notamment celles du *low-fi* et du *do it yourself*. Le minimalisme qui caractérise toute la première partie de l'œuvre de l'auteur et bon nombre de ses publications des années 2000 peut être vu non seulement comme un choix pragmatique mais aussi comme une « désacralisation »³⁶ du dessin de bande dessinée classique. En refusant l'injonction à produire de « bons » dessins, la radicalité minimaliste du style de Trondheim à ses débuts subvertit les conventions de la bande dessinée, pour en inventer de nouvelles formes qui se sont largement répandues depuis. L'itération iconique par exemple, des travaux de créateurs oubapiens comme Étienne Lécroart aux gags de Fabcaro, s'est révélée un outil de création très fertile.

Comme nous le verrons dans la seconde partie, le rapport qu'entretient Lewis Trondheim avec le dessin a largement évolué depuis les années 2000. Il a élaboré d'autres tactiques cherchant moins à subvertir les codes esthétiques qu'à parvenir à une certaine maîtrise des codes de la bande dessinée classique : « *je m'efforce continûment de progresser. Dans le domaine du lettrage, notamment, que je cherche à rendre plus lisible [...]. Les Petits Riens, je les ai entrepris avec l'idée d'apprendre à faire la couleur. Et pour Les Herbes folles, le challenge était de réaliser des images*

35. Fabrice Leroy fait le même constat dans son article « Quand les lapins volent : Onirisme, minimalisme et abstraction dans Lapinot et les carottes de Patagonie de Lewis Trondheim » [en ligne]. *Image&Narrative* 2018, vol. 19 n3. Disponible sur :

<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1945>

36. TURGEON David. « Trondheim avant les Carottes » [en ligne] *Du9*, 21 mars 2008. Disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/trondheim-avant-les-carottes/>

bien construites, bien composées, en couleur directe. Prochainement, je m'attacherai à incorporer plus de noirs dans mes cases »³⁷. Ces règles comme celles analysées auparavant semblent bien provenir de la volonté de l'auteur de se renouveler et d'aller toujours plus loin dans son exploration créative de la bande dessinée. Mais lorsque Trondheim s'impose par exemple avec *La Mouche* de réaliser un récit entièrement muet, il est simplement motivé par la perspective d'essayer cette nouvelle configuration narrative, sans pouvoir préjuger du résultat qu'il va obtenir et sans objectif clairement défini si ce n'est celui de réaliser un récit de bande dessinée. C'est justement cette indétermination qui fonde le *play*. À l'inverse, ces règles ont des objectifs précis de lisibilité et de composition dans le respect des conventions esthétiques. Avec celles-ci, Trondheim expérimente sa capacité à bien dessiner, à atteindre une virtuosité technique et artisanale du dessin. Ce, dans le but clairement affiché que ces dessins ne soient pas seulement vecteur de narration mais puissent s'apprécier pour eux-mêmes. Difficile dans ces conditions d'y voir une quelconque démarche ludique, là où les premières contraintes graphiques de l'auteur relèvent du *slack* comme nous venons de le voir. La seconde partie du mémoire sera l'occasion de réinterroger cette évolution de l'auteur dans son rapport au dessin pour mieux comprendre les enjeux sous-tendus, en y intégrant la question du dessin d'observation.

Pour autant, Trondheim n'a pas cessé son jeu mécanique avec le dessin après l'invention de ses premières contraintes graphiques au début des années 90. Le cas par exemple du *blog de Frantico* (2005) mérite d'être évoqué, car Trondheim pousse le vice jusqu'à déconstruire son propre style de dessin. Le dispositif ludique y est inédit : Trondheim joue un rôle qui n'est pas le sien, celui d'un auteur célibataire racontant sa frustration sexuelle et son morne quotidien. Le jeu se situe sur le plan narratif puisqu'il invente la vie d'un auteur de bande dessinée qui est en opposition totale avec la sienne, mais aussi sur le plan du dessin puisqu'il maquille son style de dessin et d'écriture pour les rendre méconnaissable. Là où le style habituel de Trondheim est caractérisé par son zoomorphisme, *Frantico* propose un style « gros nez » qui brosse grossièrement des personnages humains. Lorsque Trondheim écrit en majuscule, *Frantico* écrit en attaché. Enfin, d'autres détails viennent maquiller le style de Trondheim : là où ce dernier s'attache à une économie du trait qui se cantonne au contour des formes sans presque jamais les remplir, celui de *Frantico* sature l'image de traits et de trams d'arrière-plan. Pour dessiner un buisson par exemple, Trondheim en trace le contour là où *Frantico* le gribouille. Le *slack* réside ici dans la volonté de s'affranchir des habitudes et des tics graphiques développés depuis quinze ans de pratique pour construire un nouveau style de dessin qui s'apprécie comme le travestissement de celui de Lewis Trondheim.

37. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim. op. cit. p.45*



Case tirée du blog de Frantico, datée du samedi 7 mai 2005

L'analyse semble enfin pouvoir le mieux porter ses fruits là où Trondheim a poussé son minimalisme à l'extrême, pour une désacralisation totale du dessin classique de bande dessinée : à travers ses œuvres abstraites. Au début des années 2000, Ibn Al Rabin a motivé plusieurs auteurs pour publier des récits de bande dessinée abstraite, qui ont finalement parus dans les numéros 13, 14 et 15 de *Bile Noire*. Dans le numéro 13 daté du printemps 2003, on peut retrouver une contribution de Lewis Trondheim qui annonce ses deux publications abstraites parues quelques temps après, à savoir *BLEU* (octobre 2003) et *La Nouvelle Pornographie* trois ans plus tard.

Si Ibn Al Rabin peut donc bien se targuer d'avoir inspiré Trondheim concernant ses aventures dans la bande dessinée abstraite³⁸, on peut déceler des tendances à l'abstraction dans des œuvres antérieures de l'auteur. Notamment lors des scènes oniriques des *Carottes*, qui confirment d'ailleurs le lien étroit qu'établit Thierry Smolderen entre narration feuilletonesque et onirisme : « les héros qui se promènent [dans l'espace feuilleté] subissent moult décrochements de l'espace, du temps et de la conscience »³⁹. Fabrice Leroy qui a ces scènes analysé en profondeur⁴⁰ remarque pour les pages 42 et 43 : « le tourbillon se transforme en une forme abstraite menaçante : un griffonnage circulaire qui devient un visage démoniaque, transmutation du concret en abstrait, puis de l'abstrait en concret ». Comme dans ses œuvres abstraites ultérieures, Trondheim fonde ici la narration sur un jeu (*slack*) entre dessin concret et dessin abstrait. La volonté de l'auteur est d'atténuer la frontière entre le figuratif et l'abstrait, de montrer qu'elle est poreuse et qu'elle obéit tout particulièrement en bande dessinée à des schémas préétablis dont il révèle les ficelles. Ainsi, des tâches blanches sur fond noir peuvent désigner successivement un tourbillon, un visage malfaisant et un feu de camp. Dans *La Nouvelle Pornographie*, l'auteur s'approprie là encore la règle de l'abstraction en jouant avec, puisque l'abstraction apparente des figures qu'il propose dissimule en réalité un schématisme extrême représentant des scènes de pénétration sexuelle⁴¹. Ce minimalisme se révèle dans ce cas être une tactique pour subvertir l'imagerie pornographique : l'auteur déballe tous les fantasmes véhiculés par cette imagerie, et pourtant il ne s'agit que de formes géométriques simples.

38. « [à propos de l'abstraction] pour Trondheim, je crois que c'est la seule fois où c'est lui qui m'a pris une idée et pas le contraire ». Ibn Al Rabin interviewé par Xavier Guilbert pour Du9 [en ligne] disponible sur : <https://www.du9.org/entretien/ibn-al-rabin/>

39. SMOLDEREN Thierry. « Bande dessinée, feuilleton et cerveau droit », *Les Cahiers de la BD* n70, Juillet-août 1986.

40. LEROY Fabrice. « Quand les lapins volent : Onirisme, minimalisme et abstraction dans Lapinot et les carottes de Patagonie de Lewis Trondheim » [en ligne]. *Image&Narrative* 2018, vol. 19 n3. Disponible sur : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1945>

41. Une analyse plus complète de *La Nouvelle Pornographie* a été proposée par Loleck sur du9 : <https://www.du9.org/chronique/nouvelle-pornographie-la/>

décrit comme « le désir enfantin de voir quelque chose d'effectuer sur le plan du dessin, de voir apparaître une image autonome et vivante »⁴³. Cela semble d'autant plus présent dans les planches de *BLEU* par l'utilisation de couleurs fluorescentes, qu'on peut associer aux couleurs criardes des peintures d'enfants.

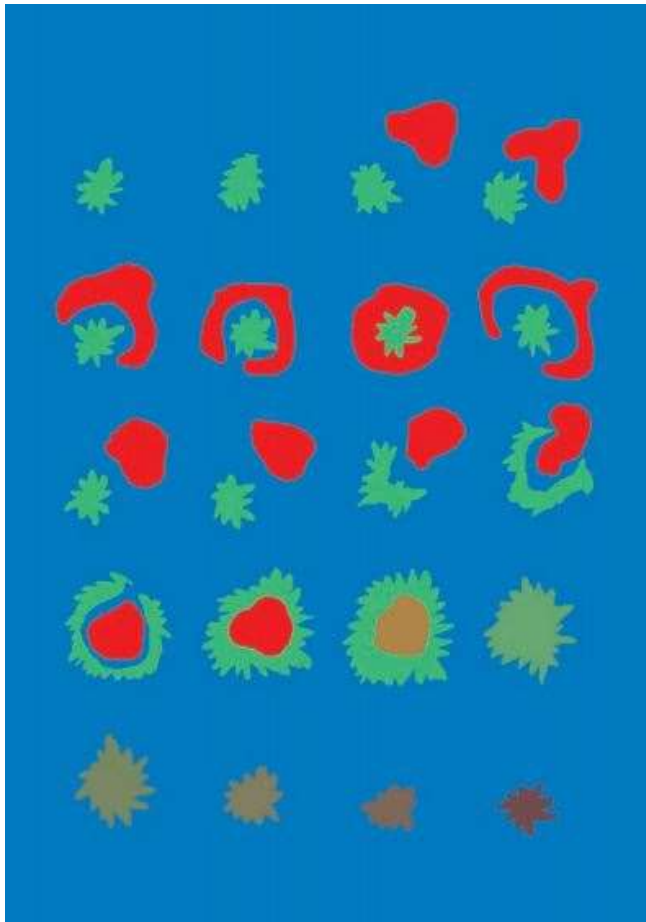


Planche 12 de *BLEU*, Lewis Trondheim, 2003, L'Association

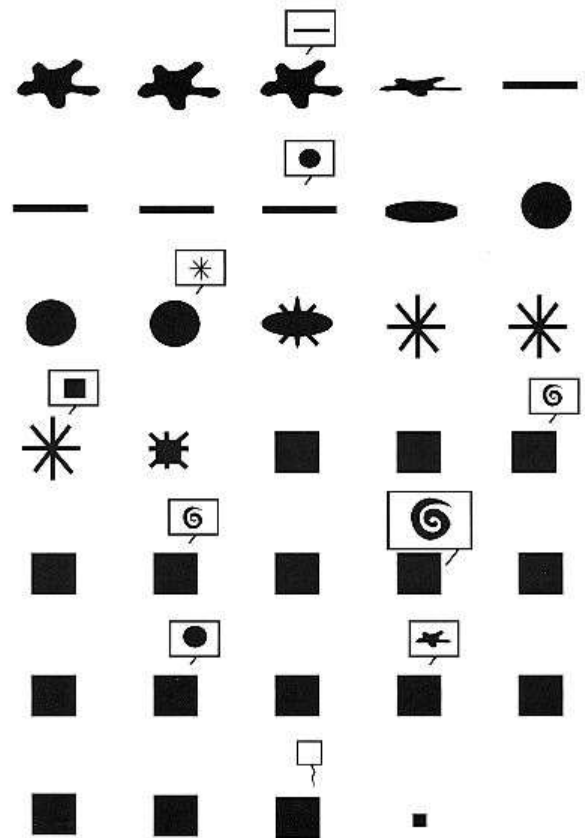


planche de Lewis Trondheim parue dans *Bile noire* n° 13. © chez l'auteur

43. SMOLDEREN Thierry. « Les aventures d'Edith Rabajoie, ou le feuilleton désenchanté ». *Les Cahiers de la BD* n°63, Mai-Juin 1985.

Ce désir enfantin se révèle en dernière analyse être une autre manière d'appréhender le jeu avec la bande dessinée, fortement lié au dessin automatique⁴⁴. Anne Boissière, dans son article « Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ? »⁴⁵ décrit la ligne tracée par la main lorsqu'elle réalise un gribouillage : « *la ligne est alors appréhendée comme mouvement expressif, et elle s'affranchit de la forme ou de l'idée, de l'intention et du sens ; elle vaut par son rythme, par un rythme interne, celui qui précisément organise son cours* ». C'est ce rythme interne, échappant à la logique narrative concrète tout en affirmant sa propre logique formelle, qui conduit le récit. La chercheuse évoque plus loin en commentant les travaux du courant de peinture fauviste « *un monde intermédiaire, à mi-chemin entre l'objectivité identifiable et la subjectivité du rêve intérieur et du fantasme* ». Ce monde, Lewis Trondheim en révèle progressivement la logique par la narration de bande dessinée, en faisant évoluer les formes dessinées d'une case à l'autre.

Dans le premier récit cité, la tache devient ligne, qui devient rond, etc. jusqu'à ce que le carré, en vertu d'une règle purement graphique, soit incapable de changer de forme. Le récit évolue donc par une succession d'états, le jeu consistant à rompre l'aspect mécanique de la narration par l'impossibilité du carré à se transformer. Dans *BLEU*, le récit met en scène une série d'absorption entre plusieurs entités semblables à des tâches de couleur, jusqu'à ce que la dernière entité soit absorbée par le bleu de la page. Les interactions entre figures ressemblent à celles entre deux cellules qui se divisent et se nourrissent l'une de l'autre. Non seulement le jeu (*slack*) entre l'abstrait et le figuratif est ici reconduit, mais il semble aussi y avoir un autre processus de l'ordre du jeu dans la manipulation primitive de ces formes de couleur. En dénudant au maximum le dispositif d'une planche de bande dessinée, Trondheim développe une narration ambiguë, qui refuse de donner une signification définitive à son déroulement. Par son appropriation singulière de la bande dessinée abstraite, Lewis Trondheim semble donc avoir exploré un autre espace de jeu séquentiel semblable à celui décrit par Anne Boissière.

44. L'analyse de la conception des planches abstraites (en particulier *BLEU*) de Lewis Trondheim mériterait un examen plus poussé, notamment pour déterminer si la démarche de l'auteur relève bel et bien du dessin automatique. Il faudrait pour cela peut-être procéder à une analyse génétique dans la lignée des travaux de Luc Vigier, à supposer que les planches n'aient pas été réalisées en dessin direct comme les *Carottes*. Une comparaison avec des exemples tirés de l'art brut ou de l'art abstrait pourrait aussi être fertile. Dans tous les cas, ces analyses ne peuvent être conduites dans ce mémoire faute de moyens et de temps.

45. BOISSIERE Anne, « Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ? », *Savoirs et clinique*, 2015/1 (n° 18), p. 61-70. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-savoirs-et-cliniques-2015-1-page-61.htm>

4) Le sens du jeu

En décrivant la démarche de création ludique de Lewis Trondheim, nous avons jusque-là en grande partie éludé le sens que l'auteur donne à son activité. L'analyse du processus de création comme un jeu réglé par la combinaison de contraintes transitoires, ou bien comme un jeu avec la forme dessinée ne nous dit rien sur les motivations profondes du créateur joueur. Certes, comme nous l'avons vu, il cherche par le biais de la création en bande dessinée à s'amuser – encore faut-il qualifier cet amusement. Quelle direction prend le jeu de l'auteur ? Faut-il comprendre cet amusement dans son sens étymologique, à savoir flâner, se laisser distraire ? En première analyse, tout porte en effet à croire que le jeu de Lewis Trondheim avec la création est une fuite en avant, hors de la réalité matérielle et des contraintes de la vie adulte. Ses désirs de création, comme il l'a maintes fois raconté, lui proviennent d'une adolescence solitaire dont l'imagination était le seul refuge⁴⁶. L'auteur l'avoue lui-même en page 29 de *Désœuvré* : « *la raison pour laquelle je travaille est pour passer le temps, et principalement passer du temps hors de la réalité* ». Le jeu de l'artiste décrit par Zourabichvili est pourtant motivé par d'autres raisons que nous examinerons un peu plus loin.

Si l'on se borne pour l'instant à cette première hypothèse, on peut tout d'abord observer que l'aspect compulsif de la démarche créative de Trondheim vient l'étayer. Nombre de récits de Lewis Trondheim, comme les *Carottes*, *Capharnaüm* ainsi que ses récits autobiographiques sont en effet d'abord réalisés pour lui-même avant qu'il n'envisage de les publier. Son besoin d'imaginer est à l'origine coupé de tout rapport avec le lecteur, comme si le processus de création était plus important aux yeux de l'auteur que l'œuvre qui en résultera, l'auteur trouvant en lui un moyen de combler son ennui. Cet état d'esprit expliquera bien la production pléthorique de Trondheim, plus de 180 albums en 30 ans d'activité. Ce caractère compulsif est d'ailleurs un des aspects les plus commentés dans les analyses globales sur l'œuvre de l'auteur. Dans son article « Moyennement »⁴⁷, Tristan Garcia affirme que l'auteur « *fabrique un monde qui repousse l'ennui* » en multipliant les péripéties, « *facéties* » et autres « *situations absurdes* » qui rythment ses récits. Il qualifie le plaisir du créateur comme étant celui de « *l'accumulation obsessionnelle* ». Ce processus d'accumulation se retrouve à toutes les échelles de la démarche de création de l'auteur : aussi bien à celle par exemple d'un album de Lapinot qui multiplie les gags pour déjouer l'ordinaire de la vie du

46. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.14, Paris. L'Association, 2020.

47. GARCIA Tristan. « Moyennement » [en ligne] *Neuvième Art 2.0.*, janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1277>).

personnage, qu'à celle de l'ensemble de l'œuvre de l'auteur. En effet, on peut voir dans chacune des règles qu'il se donne, et dans chaque nouveau genre narratif qu'il explore, la passion d'expérimenter tous les univers pour jouer avec eux, que ce soit celui de l'*héroïc-fantasy*, du polar, ou bien de l'univers Disney. L'exemple de la série *Texas Cowboys* (2012-2014) est à ce titre particulièrement marquant, puisqu'il a été conçu spécialement pour rejouer en un seul album tous les clichés inhérents au genre western : les indiens, la mine d'or, le saloon, les desperados et autres règlements de compte.



Dos de couverture des albums de la série *Le Roi Catastrophe*
 dessin Fabrice Parme
 © éditions Delcourt

Décrite comme telle, cette accumulation paraît volontiers régressive, toute entière tournée vers le divertissement au sens pascalien, comme un moyen d'échapper à nos angoisses profondes d'adulte. Clément Lemoine le remarque : « *on sait que Lewis Trondheim a peur de la mort. De la vieillesse. Du temps. L'enfance, c'est ce petit coin de souvenir auquel on peut se raccrocher. Être enfantin, c'est garder loin de soi l'image de la camarade, s'apprêter à lui dire qu'elle se trompe* »⁴⁸. L'auteur admet lui-même qu'il préserve une part d'enfance par la création de bande dessinée⁴⁹. Il a pu aussi préciser par ailleurs que ses bandes dessinées s'adressent en particulier aux personnes qui

48. LEMOINE Clément. « lewis trondheim, ou l'enfance réinventée » [en ligne]. Article paru initialement dans *Neuvième Art* No.13 en janvier 2007, p. 88-93. et republié en janvier 2020 sur *Neuvième Art 2.0*. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1264>

49. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*. op. cit., p. 87.

ont comme lui lu Carl Barks durant leur enfance. S'il fallait en effet trouver un avatar de la figure du créateur-joueur au sein des albums de l'auteur, celle qui s'en approche le plus est l'enfant comme l'analyse Clément Lemoine en prenant l'exemple d'Adalbert de la série *Le Roi catastrophe* (2001-2005) dessinée par Fabrice Parme : « *Le pouvoir de l'enfant [...] permet de recréer le monde, après que l'auteur l'a créé une première fois. Adalbert, bambin monarque, transforme fortement la réalité qui l'entoure, en créant un dinosaure, en changeant les saisons, en supprimant la géographie* »⁵⁰. Dans cette optique, la démarche créative de Lewis Trondheim apparaît comme un refuge, propice à raviver l'excitation spontanée du jeu enfantin.

Il peut en résulter un soupçon d'immatunité consubstantiel au statut de la bande dessinée elle-même il y a encore quelques décennies. Parmi les nombreux textes journalistiques et critiques consacrés à l'auteur, aucun ne vient soulever ce paradoxe apparent, que l'un des auteurs ayant contribué en France à la valorisation de la bande dessinée en tant qu'art pleinement adulte ne semble finalement chercher qu'à (se) divertir en faisant de la BD. Cet aspect fait en revanche pleinement partie des doutes de l'auteur lui-même, qui a souvent évoqué son sentiment d'inculture vis-à-vis d'auteurs comme Joann Sfar ou Emmanuel Guibert. Il dit d'ailleurs, toujours en page 29 de *Désœuvré* : « *cette fuite de la réalité est-elle saine ? Doit-elle ou peut-elle être combattue ?* ». Ces doutes, il les renouvelle plus récemment : « *il y a une dimension un peu débile là-dedans. Est-ce qu'on n'est pas en train de gâcher sa vie ?* »⁵¹. Comme nous le verrons dans la deuxième partie, Lewis Trondheim a en grande partie résolue ces contradictions par une évolution de sa pratique de créateur. Pour l'instant, ces questionnements amènent à se demander si la démarche de Lewis Trondheim n'est pas après tout, en dépit de la sophistication de son jeu par la création aboutissant à des expérimentations formelles inédites, qu'une manière comme une autre pour l'auteur de passer le temps en se divertissant.

Difficile de ne pas voir dans la production effrénée de l'auteur une fonction cathartique (aussi bien pour le créateur que le lecteur) visant à repousser les angoisses de l'existence par le « *petit théâtre de marionnettes* »⁵² qu'est la bande dessinée. Cependant cette catharsis vient-elle nier ces angoisses par un geste de régression enfantin, ou au contraire permet-elle au créateur comme au lecteur de mieux les affronter ? Par exemple, si Lewis Trondheim voulait vraiment garder loin de lui l'image de la mort, pourquoi la symboliserai-il autant dans ses albums, au point

50. LEMOINE Clément. « lewis trondheim, ou l'enfance réinventée ». *op. cit.*

51. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim. op. cit.*

52. *Ibid.*

d'en faire un des thèmes récurrents de son œuvre ?⁵³ Dans *Non, non, non* (1997) il retrace avec un univers enfantin à base de déguisements de Zorro et d'hommes préhistoriques la vie d'un homme qui dit toujours non sans jamais qu'on prenne en compte son avis. L'humour premier degré de l'essentiel de l'album vient se heurter à la dernière page qui voit la mort prendre l'homme par la main contre son gré. Ainsi, l'auteur utilise une esthétique et des procédés narratifs traditionnellement associés à la bande dessinée d'humour, voire à la bande dessinée jeunesse, pour y faire surgir de manière inattendue une conclusion morbide. Comme l'affirme Zourabichvili : « *la créativité du playing a un revers : ce qui nous angoisse est mis en jeu* »⁵⁴. La mort, tout comme la perte de l'être cher, ou bien la peur de mener une existence vide et ennuyeuse, sont parmi les motifs thématiques les plus récurrents dans les albums de l'auteur.

Dans cette optique, le jeu de la bobine de Freud analysé par Zourabichvili que nous avons évoqué pour caractériser la narration feuilletonesque vient éclairer l'aspect compulsif de la démarche créative de Trondheim. Avec ce jeu, l'enfant simule de manière répétée l'éloignement de sa mère, un traumatisme qu'il s'approprie et maîtrise par le jeu. Zourabichvili en conclue que « *le jeu permet donc à l'enfant de prendre contrôle de la situation, le but étant de pouvoir manipuler ce qui nous manipule* »⁵⁵. Trondheim ne procède pas autrement lorsqu'il se confronte à ses angoisses profondes par la création : la mort de Lapinot dans *La vie comme elle vient* (2004) n'est donc pas qu'une pirouette scénaristique lui permettant d'abandonner son personnage, elle simule la mort de l'auteur lui-même, se révélant pulsion de mort. Lewis Trondheim est ainsi loin de ne rechercher que le plaisir et le divertissement enfantin par la création, tout comme lui il s'adonne à un jeu qui se révèle volontiers déplaisant.

Considérer les albums de Lewis Trondheim comme relevant exclusivement du divertissement enfantin reviendrait aussi à oublier la distance ironique et le recul réflexif qui sont permanents dans son travail. Loin d'être innocent, le créateur est un joueur lucide. Dès *Les Carottes*, les effets de distanciation ironique sont fréquents⁵⁶, jusqu'à se révéler cruels, notamment lorsque Simon le hibou lance à Lapinot au bout d'une trentaine de pages : « *excuse-moi, mais j'ai*

53. Une étude approfondie portant sur le thème de la mort dans l'œuvre de Lewis Trondheim mériterait d'ailleurs d'être conduite. Au vu du corpus sur lequel elle s'appuierait, il s'agirait d'une réflexion à part entière qui n'a pas lieu d'être conduite dans ce mémoire.

54. ZOURABICHVILI François *L'art comme jeu*, p. 123. Paris, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

55. ZOURABICHVILI François. *L'art comme jeu*, op. cit., p. 114.

56. David Turgeon les expose en détails dans son dossier consacré à l'album « Des carottes » [en ligne] *Du9*, avril-mai 2008. Disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/carottes-i/>

surpris ta conversation avec Miss Mirabelle... Et je voulais te dire que j'ai trouvé cette conversation insipide et triste ». Simon aurait pu rétorquer la même chose face à la bonhomie du personnage de Mickey dans un de ses récits. Comme si Trondheim voulait retrouver l'innocence des lectures de son enfance, allant jusqu'à la mimer ou la réinterpréter dans le cas de ses reprises de Mickey et Donald, sans toutefois y parvenir, rattrapé par sa lucidité d'adulte.



Lapinot et les carottes de Patagonie, 1992, L'Association

Par ce jeu entre les différents degrés d'humour et de registre, l'auteur adopte un regard décalé sur le monde, abordant des thématiques adultes comme celle de la mort avec un registre enfantin, tout comme il propose un point de vue ironique d'adulte sur les lectures de son enfance. Il s'agit d'une cohabitation négociée, un jeu (*slack*) entre la spontanéité de la fantasia enfantine et le récit ironique et réfléchi de l'adulte. Clément Lemoine le remarque dans la conclusion de son article⁵⁷ : « *Trondheim s'éloigne de la bande dessinée grand public à double niveau de lecture, telle qu'on l'a largement pratiquée depuis les années 1950, de René Goscinny à Yann ; il opère au contraire une synthèse de l'esprit de la jeunesse et de la maturité pour fonder un territoire neutre. Lecteurs et personnages s'y retrouvent sur le fil d'un équilibre instable, celui d'une enfance remise à la portée de l'adulte* ». Ce refus de distinguer un niveau de lecture pour les enfants d'un autre à destination des adultes est symptomatique de la position ludique de l'auteur. En abolissant les frontières entre ce qui semble relever de l'amusement régressif et des problématiques plus adultes, Lewis Trondheim trouve une liberté de ton caractéristique de sa démarche de création ludique. Comme l'affirme Winnicott en voulant valoriser l'importance du jeu auprès du lecteur adulte pétri de préjugé à son égard : « *il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (games), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme*

57. LEMOINE Clément. « lewis trondheim, ou l'enfance réinventée ». *op. cit.*

*une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (playing) »*⁵⁸. En embrassant la logique du *play*, il est ainsi tout naturel que l'auteur s'attarde avec la même attention sur les bêtises de Richard et sur les réflexions existentielles et moralistes de Lapinot. Là où les jeux d'adulte se contentent d'organiser les loisirs des hommes pour combler leur ennui et repousser leurs peurs, l'auteur conserve la spontanéité du jeu de l'enfant pour les confronter à ses peurs d'adultes qui prennent des formes sans cesse renouvelées au fil de ses albums.

Dans cette optique, créer est pour Lewis Trondheim plus qu'une activité professionnelle ou une distraction, c'est une activité qui se joue du vide de l'existence et représente presque une nécessité vitale. En d'autres termes, la position de joueur que l'auteur adopte à l'égard de la création est inséparable de celle qu'il adopte à l'égard de sa propre vie. Ses amis dessinateurs disent volontiers de lui qu'il est parfois cassant, mais surtout très joueur, taquin⁵⁹. Autre exemple : au début du tome 2 de *Carnet de bord*, alors qu'il s'apprête à voyager à Paris et Angoulême au moment de son festival, il examine son emploi du temps, remarque qu'il a prévu de jouer de la musique avec Parrondo et à la Playstation avec Larcenet et en conclue : « *sur six jours, je m'amuserai cinq ou six heures* ». Comme si ces quelques heures de jeu était la principale motivation de son voyage. En mettant le jeu au centre de sa démarche de création, Trondheim exhorte finalement à faire de l'attitude ludique un art de soi, une disposition de vie permettant de mieux accepter ses propres angoisses. « *Pour que le jeu ait un sens en esthétique, il faut le considérer non pas comme quelque chose qui nous détache de la vie, mais comme un jeu avec la vie. L'art ne nous détache pas de la vie réelle pour nous plonger dans l'imaginaire, car même la science-fiction parle de nous, au détour d'un monde imagé* »⁶⁰ nous dit Zourabichvili. Les facéties de Lewis Trondheim dans ses albums sont donc autant d'occasion de figurer une certaine vision de la vie humaine, celle qui assume sa condition d'*homo ludens* et en jouit librement.

L'auteur déclare depuis quelques temps cesser de mettre sa démarche de créateur au centre de sa vie, tout en continuant à publier à un rythme très soutenu. Cela n'est pas sans indiquer une évolution dans son rapport à la création comme nous le verrons dans la deuxième partie. S'il ne crée donc plus de manière frénétique, il continue de s'amuser par la création, trouvant de nouvelles règles à exploiter qui feront l'objet de la troisième partie. On peut d'ores et déjà voir dans ce tableau

58. Cité dans l'article de BAILLY, Rémi. « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott », *Enfances & Psy*, vol. no15, no. 3, 2001, pp. 41-45.

59. Les meilleurs exemples peuvent être lus dans *Entretiens avec Lewis Trondheim* de Thierry Groensteen, dont les témoignages d'auteurs qui ponctuent les pages d'entretiens sont autant d'anecdotes amusantes, en particulier celui de Stéphane Oiry p. 241-243.

60. ZOURABICHVILI François. *L'art comme jeu. op. cit.*, p.49.

d'ensemble de trente ans de création une application de l'éthique de la quantité telle que l'énonce Albert Camus dans *Le Mythe de Sisyphe*. Cet essai du philosophe développe une réflexion sur l'absurdité de la condition humaine. Partant du problème philosophique posé par le suicide, il le résout en avançant une éthique fondée sur la quantité d'expériences qui compose une existence humaine. Elle consiste à en jouir le plus possible par « *la passion d'épuiser tout ce qui est donné* »⁶¹. Camus précise plus loin : « *la morale d'un homme, son échelle de valeurs n'ont de sens que par la quantité et la variété d'expériences qu'il lui a été donné d'accumuler* »⁶². Ainsi, Lewis Trondheim joue avec la création comme Don Juan séduit les femmes qu'il convoite, par l'accumulation passionnée d'expériences, comme autant de trésors qu'il s'agit de découvrir. L'absurdité de son métier d'auteur de bande dessinée et par extension de son existence est déjouée par la passion de créer, toujours renouvelée selon d'autres modalités. La constante dans l'œuvre de l'auteur est cette lucidité propre à l'homme absurde, décelable par les traits d'ironie qui ponctuent chaque page⁶³. Cette lucidité défie la folie et la mort qui guettent l'auteur au tournant⁶⁴. Loin de considérer le jeu avec la création comme un simple divertissement, Lewis Trondheim en révèle ainsi une dimension plus profonde, qu'on peut qualifier de « *pratique et vitale* »⁶⁵ comme l'affirme Joana Desplat-Roger en décrivant la philosophie esthétique de François Zourabichvili dont elle a transcrit les cours en publiant *L'art comme jeu*.

61. Camus Albert. *Le mythe de Sisyphe* (1942), Paris, Éditions Gallimard, p. 86

62. Camus Albert. op cit., p. 87.

63. Ces traits d'ironie font d'ailleurs l'objet d'une longue analyse de Louise Jambou sur *Neuvième Art 2.0*. « les formidables aventures du second degré. formes et fonctions de l'ironie chez lewis trondheim » [en ligne] janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1273>

64. Parmi les figures de la mort et la folie dans l'oeuvre de Trondheim, la plus marquante reste le psychopathe Mercury dans les *Carottes*.

65. DESPLAT-ROGER Joana. « Jouer au chat et à la souris avec soi-même » [en ligne]. *Ici et ailleurs*, 9 octobre 2019. Disponible sur : <https://ici-et-ailleurs.org/voyons-ou-la-philo-mene/article/jouer-au-chat-et-a-la-souris>

PARTIE 2 : Là où Trondheim ne joue pas

Maintenant que la conception de l'activité créative telle que l'a formulée Lewis Trondheim a été développée dans les termes de la théorie du jeu, il est possible de scruter plus précisément le processus créatif qui l'amène à concevoir un album. Quinze ans après *Désœuvré* (2005), il n'est d'ailleurs pas inutile de se demander si l'auteur n'est pas finalement tombé dans la répétition et la facilité qu'il craignait tant ; ou si, au contraire, il continue malgré les années à créer avec la même fraîcheur. Cela, dans un contexte où le statut d'auteur de Lewis Trondheim n'est plus mis en jeu selon les mêmes termes. Alors qu'il collabore maintenant avec plusieurs grands éditeurs, qu'il dirige la collection Shampooing chez Delcourt, on peut lire sur son site internet : « *Chevalier des Arts et Lettres en 2005, Grand Prix à Angoulême en 2006, il n'a désormais plus qu'à crever* ». Si Lewis Trondheim n'a plus rien à prouver, est-il encore capable de jouer par la création ?

La question se pose d'autant plus que l'auteur a ressuscité son personnage de Lapinot en 2017 après l'avoir fait mourir treize ans auparavant, qu'il travaille sous le giron de Disney (ce qui ne réussit pas à beaucoup d'artistes, à commencer par Tim Burton) pour des albums de Mickey et Donald et qu'il relance une fois encore la série *Donjon*, avec deux nouvelles sorties en janvier 2020. Mais avant de se pencher sur des exemples qui attestent justement d'un renouvellement du *play* dans l'œuvre de Trondheim, il convient de définir d'ores et déjà les limites du modèle d'analyse qui vient d'être construit. L'évolution de l'œuvre de l'auteur s'effectue, comme nous l'avons vu, par l'activité du *playing*, l'invention perpétuelle de nouvelles règles ou la déclinaison créative de règles déjà expérimentées afin de renouveler ses perspectives de création lors d'un nouveau projet d'album. Si le jeu est donc central dans la démarche créative de Trondheim, force est de constater que le concept ne permet pas de circonscrire l'ensemble de l'œuvre de l'auteur. Les réflexions et instants de la vie quotidienne qu'il développe dans sa série autobiographique *Les petits riens* semblent par exemple déliés de tout ludisme. L'enjeu de cette deuxième partie est donc de circonscrire les espaces de non-jeu dans l'œuvre de Lewis Trondheim, et de chercher à comprendre quelles sont leurs logiques concurrentes ou complémentaires à celle du ludisme.

1) Lorsque le jeu s'épuise

Contrairement à beaucoup de dessinateurs qui avouent suer sang et eau sur leur planche à dessin, Trondheim exhorte au contraire à considérer l'acte créatif comme une source de plaisir, et non pas comme une souffrance. L'enjeu est aussi là, de manière plus prosaïque mais pas moins essentiel : préserver le *play*, c'est savoir continuer à prendre du plaisir à créer. L'auteur doit travailler à rendre sa pratique ludique, ce qui n'est pas sans être paradoxal comme le remarque Zourabichvili : « *l'art renverse l'ordre du jeu et du travail tel que la vie sociale nous l'impose (c'est là son côté subversif). Dans la vie de tous les jours, le jeu apparaît comme une récréation, un intervalle dans le travail. Or dans l'art, cette hiérarchie est inversée : on travaille au contraire pour se donner à jouer, on travaille à créer des jeux, on travaille pour jouer, on écrit pour [se] lire !* »⁶⁶. Par son activité ludique, Trondheim subvertit ainsi sa vie quotidienne par une pratique qui comprend à la fois travail et jeu. Cette opposition nous permet d'ailleurs d'esquisser d'ores et déjà une différence qualitative entre les contraintes que l'on subit par le travail et celles que l'on se donne en jouant. On peut en déduire l'hypothèse que Trondheim craint avant tout les contraintes subies, celle qui lui sont imposées de l'extérieur et s'interposent à sa volonté créative.

L'alliance du travail et du jeu par la création n'est donc pas sans poser problème. Le souci de perdurer dans la logique du *play* peut être aussi mis en difficulté par la régularité de la pratique créative de l'auteur. Cette pratique n'est pas purement désintéressée comme l'est le jeu de l'enfant car le créateur y trouve un moyen de subsistance. Trondheim a parfaitement conscience qu'il s'agit là d'un des obstacles à l'épanouissement du *play* lorsque dans *Désœuvré* il s'interroge : « *comment faire en sorte que [notre passion] ne devienne pas un travail ?* ». Ce travail sous-tend notamment des logiques éditoriales, de séries et de standardisation des albums qui peuvent aller à l'encontre de la créativité de l'auteur. Pour contrer cette tendance, l'auteur tente différentes tactiques qui ont fait évoluer sa carrière, comme celle de tuer le personnage de Lapinot. Durant plusieurs années au cours des années 2000, il a aussi travaillé dans la publicité, notamment pour La Poste, afin de s'assurer une autre source de revenus. Il s'explique : « *Du coup, je fais des bandes dessinées surtout par plaisir et non pas pour gagner de l'argent. Quand je vivais de mes albums, je sentais que cela commençait à devenir un poids : j'étais de moins en moins excité, et mon travail risquait du coup de devenir mauvais* »⁶⁷. Le modèle théorique que nous venons d'établir, s'il permet de mieux

66. ZOURABICHVILI François. *L'art comme jeu*. op. cit., p. 65

67. BASTIDE Julien [propos recueillis]. « Lewis Trondheim : drôle d'oiseau » [en ligne]. *Chronic'art*, 24 janvier 2007. Disponible sur : <https://www.chronicart.com/digital/lewis-trondheim-drole-d-oiseau/>

comprendre la méthode de création de Lewis Trondheim, n'est donc pas en pratique le mécanisme sans grain de sable qu'il semble être au premier abord.

Le premier moyen de mettre à l'épreuve le modèle théorique construit est ainsi de vérifier si les craintes de l'auteur lui-même sont fondées. Parmi les presque deux cents albums qu'il a publié, certains sortiraient-ils l'auteur de la logique du *play*, par manque d'inventivité ? Deux critères de jugement esthétique semblent pouvoir être mobilisables. D'une part, il est possible d'analyser la logique éditoriale contraignante allant à l'encontre de la logique de création ludique. D'autre part, Trondheim lui-même fait l'hypothèse d'un effet de répétition propre à l'œuvre des auteurs de bande dessinée, qui par la reprise des mêmes personnages et des mêmes thèmes en viennent à tomber dans une routine. Précisons d'emblée : par le renouvellement constant de séries comme Lapinot ou Donjon, Lewis Trondheim est bien parvenu à installer des motifs depuis ceux de l'itération iconique, à décliner des idées et des gags en prouvant que « *dans la répétition, on trouve de belles nuances* ». Après tout, François Zourabichvili dit de l'artiste qu'il « *part d'un matériau de base, sur lequel il revient sans cesse d'une nouvelle façon, par d'autres règles* »⁶⁸. Cependant, comment distinguer un motif renouvelé d'un motif aliénant, qui resurgit inlassablement dans l'œuvre d'un auteur dans les mêmes termes, instaurant une routine au cœur des interrogations de *Désœuvré* ? L'idée n'est pas de prouver que l'auteur a baissé en qualité avec le temps, mais plutôt de déterminer des critères de jugement esthétique en fonction des propres ambitions de l'auteur.

Lewis Trondheim, comme nous avons pu le voir, accorde une certaine importance à la liberté de création vis-à-vis des éditeurs et des producteurs. En atteste ses « prises de bec » qu'il relate dans les premières pages de *Désœuvré* avec un producteur de cinéma pour lequel il écrit des scénarios. Trondheim lui reproche de le considérer « *plus comme un employé que comme un partenaire* ». C'est ce besoin de liberté qui a motivé au début de sa carrière son entrée dans la scène indépendante, après des refus systématiques de la part des grands éditeurs, considérant son travail comme peu vendeur. Cependant, il faut noter que sa position est plus décomplexée que Jean-Christophe Menu par exemple, qui lui a notamment reproché d'avoir fondé la collection Shampooing chez Delcourt. Dans un récit court publié dans *Les aventures de l'Univers* (1997), Trondheim admet d'ailleurs prendre en compte les remarques de son éditeur chez Dargaud concernant une scène de l'album de Lapinot *Pichenettes* (1996), jugée trop longue. L'un des questionnements de *Désœuvré* porte d'autre part sur la liberté excessive des auteurs établis : si plus

68. ZOURABICHVILI François *L'art comme jeu*, p.127. Paris, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

personne n'ose faire des remarques sur la qualité du travail de l'auteur qu'il publie, comment ce dernier peut-il se remettre en question ? En somme, Lewis Trondheim cherche une voie médiane entre sa propre liberté de création et les influences extérieures susceptibles de l'infléchir, en bien ou en mal.



La Mouche, Lewis Trondheim, 1995, Le Seuil

Le cas de *La Mouche* est intéressant à développer car des logiques marchandes ont affaibli la logique du *play* en amont et en aval de l'œuvre. Elle se résumait au départ à quatre pages muettes publiées dans le numéro deux de la revue *Lapin*, sans que l'auteur ne réfléchisse à une suite. Pour la revue japonaise *Morning*, Trondheim a ensuite développé la série avec des contraintes imposées par la rédaction du journal qui commencèrent dès la conception du personnage : « *elle n'était pas noire mais blanche, parce que le noir passe pour dévalorisant, voire sale, et je l'avais dessinée sans dents pour qu'elle ait un côté plus kawaii* »⁶⁹. Contrarié par ces contraintes qui allaient jusqu'à imposer un découpage et des idées sur le déroulement du récit, Trondheim a réalisé une version française de la mouche en parallèle de la version japonaise qui a finalement été abandonnée en cours de route. La version française de *La Mouche* propose un dispositif narratif très simple, racontant la naissance et l'errance d'une mouche dans un appartement. Le soin apporté à chaque détail de ce récit minimaliste (la mouche sort par exemple de son œuf en six cases) laisse imaginer à quel point la moindre contrainte imposée par l'éditeur japonais a pu dénaturer le récit de Trondheim. Il s'agit ainsi d'une reprise de possession de la part de l'auteur de sa liberté de création, qui mériterait qu'on s'y attarde plus en détail par une comparaison des planches de la version japonaise avec celles de la version française⁷⁰. Elle pourrait confronter deux récits dont l'un est contraint par des règles extérieures tandis que l'autre se fixe ses propres règles. En aval, ce fut

69. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.107, Paris. L'Association, 2020.

70. Analyse qui ne pourra pas être conduite ici, faute de la disponibilité des planches de la version japonaise.

l'entreprise de Jérôme Dutel qui compara dans un article la version française de *La Mouche* avec son adaptation animée pour la télévision française⁷¹, constatant que la version animée est moins inventive que celle dessinée par Trondheim. L'évolution de la carrière de l'auteur peut-être ainsi vu sous cet angle du balancement entre l'affirmation d'un univers propre constamment remis en jeu par de nouvelles règles, et l'affaiblissement de cet univers par effet de routine ou pour répondre à des logiques éditoriales.

Cependant le cas de *La Mouche* est un cas d'obstacle à la logique de création flagrant et assumé par l'auteur lui-même. Celui de la série *Infinity 8* semble pertinent à examiner car il est bien moins évident de prime abord. Son concept narratif propose huit trames temporelles différentes, une pour chaque album, afin d'explorer l'univers de la série et résoudre l'énigme qu'il renferme. Chaque album peut se lire indépendamment les uns des autres en présentant à chaque fois un nouveau personnage, excepté le dernier qui apporte une résolution à l'ensemble des récits parallèles développés. L'unité de lieu, partagée entre le vaisseau *Infinity 8* et la mystérieuse nécropole qui se trouve sur son chemin, est une autre contrainte commune à chaque album, excepté pour le septième. Lewis Trondheim est le créateur de la série, qui compte un co-scénariste et un dessinateur différent pour chaque opus. L'enjeu n'est pas ici de déterminer si Trondheim a été pleinement maître du processus de création ou si l'éditeur l'a influencé d'une quelconque manière. Il s'agit plutôt de constater que ce bouquet de contraintes narratives que s'est imposé Lewis Trondheim dans la perspective de stimuler sa démarche créative en multipliant les collaborations avec d'autres auteurs coïncide aussi avec une logique éditoriale pensée pour séduire un large public.

En effet, la logique éditoriale de *Infinity 8* présente de multiples avantages pour Rue de Sèvres. Tout d'abord, les albums de la série se lisent indépendamment, l'éditeur peut en faire un argument marketing visant à limiter le risque que les ventes de la série décroissent au fil des albums. En faisant appel à des dessinateurs différents pour chaque album, il peut aussi prévoir avec précision un planning de sortie qui ne souffre pas de temps mort. Il s'agit d'une logique éditoriale très courante depuis les années 2000, dont on peut facilement multiplier les exemples : *Alter Ego* et *Quintett* chez Dupuis, *Sept*, *L'Homme de l'année*, *Zodiaque*, *Le Casse*, *La Grande évasion* et *Jour J* chez Delcourt, *Androïdes*, *Elfes* et *Oracles* chez Soleil, *Le décalogue*, *Uchronie(s)* et *Destins* chez Glénat. Toutes ces séries souffrent d'être encadrée par une idée marketing plutôt rigide. Ainsi

71. DUTEL Jérôme. « D'une mouche « expérimentale » à plusieurs mouches « commerciales »? Passages d'une bande dessinée (1995) à une série d'animation (1999-2001) ». *Image&Narrative* Vol 19 No 3 (2018) . Voir lien : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1951>

chacun de ces récits procède d'un concept éditorial antérieur à lui, de sorte qu'ils sont inventées pour respecter la contrainte préalablement définie de l'extérieur comme un gabarit.

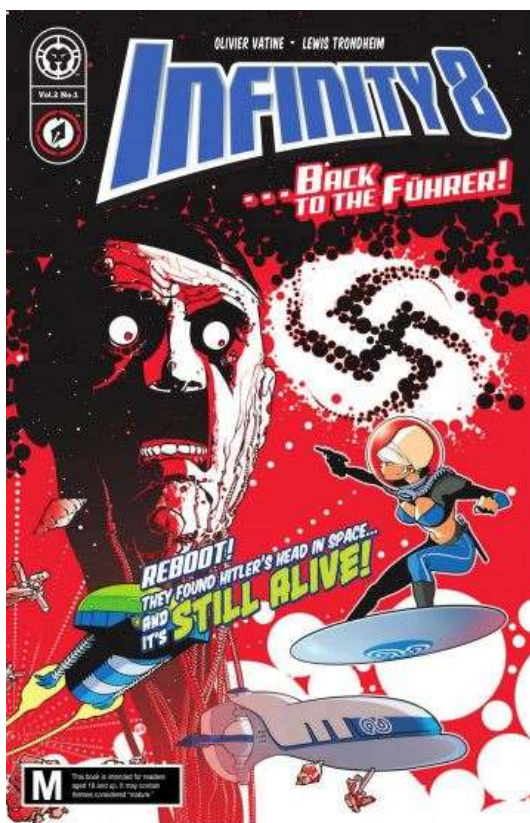
Le fait d'inscrire la série dans le genre de la science-fiction en faisant appel à des auteurs à succès comme Zep, Bertail, Velhmann, etc. et d'autres jouissant d'une grande reconnaissance critique comme Emmanuel Guibert sous-tend aussi une logique éditoriale visant à attirer à la fois le grand public et les connaisseurs⁷². La campagne marketing ambitieuse de l'éditeur durant le festival d'Angoulême 2017 (constituée d'affiches publicitaires et de ballons gonflables) atteste d'ailleurs de cette ambition. Le décalage avec la démarche créative de Lewis Trondheim est flagrante. Ce dernier a en effet souvent déclaré être satisfait des ventes moyennes de ses albums, qui l'exonèrent de la pression que connaissent les auteurs à succès. Cette logique éditoriale consensuelle s'est toutefois doublée d'une autre plus risquée en prépubliant les albums sous formes de fascicules inspirés des comic-book américains. Ces derniers jouent avec leur paratexte comme les fascicules de la série *Texas Cowboys* publiés dans le journal de Spirou sur la fausse authenticité du livre, avec une mise en page à l'esthétique pulp volontairement datée. Mais l'éditeur décida de ne pas publier ces prépublications au-delà des deux premiers opus, ce que l'auteur a déclaré regretter⁷³. L'idée d'éditer de faux fascicules est intéressante car il s'agit d'une tactique qui donne une matérialité aux ambitions parodiques de la série. Au contraire, le concept éditorial qui dirige la sortie des huit albums relève en premier lieu de la stratégie marketing.

La question que fait surgir cet exposé concerne directement la logique du *play* : les contraintes narratives de la série *Infinity 8*, confondues avec les logiques éditoriales de Rue de Sèvres, ne viennent-elles pas ternir les ambitions de Lewis Trondheim avec cette série, à savoir proposer une relecture ironique du genre *space opera* ? Certes, le jeu des références entre les différentes trames temporelles de la série entretient une connivence ludique avec le lecteur assidu de chaque album, qui peut s'amuser à mettre à l'épreuve la cohérence de l'univers de la série dans ses moindres détails. D'autre part, le *reboot* à la fin de chaque album permet à chaque fois de mettre grandement en péril l'univers du récit, jusqu'à faire mourir les personnages principaux, pour mieux les faire réapparaître au prochain *reboot*. Trondheim peut donc en toute liberté jouer à

72. L'utilisation de ces catégories ne correspond pas à des groupes sociaux scientifiquement établis, mais plutôt à des représentations sociales courantes parmi les auteurs et les éditeurs cherchant à conquérir le « grand public ». À ce propos, voir la publication de L.L. de Mars *Bande dessinée et grand public*, Éditions Adverse, Paris, 2019.

73. VIDAL Frédéric et GINER Paul. « Lapinot traqué par les carottes », p. 8, janvier 2019, *Casemate* n121.

successivement détruire puis reconstruire l'univers développé, comme un enfant jouant aux Lego ou aux Kapla. Dans une certaine mesure, on peut dire que l'auteur est parvenu à s'appropriier les contraintes d'une série à concept pour mieux en jouer.



*Fascicule 4 tiré du tome 2 de la série Infinity 8,
Retour vers le Führer, 2017, Rue de Sèvres*

Pourtant, force est de constater que cette logique narrative répondant à des objectifs éditoriaux, celle de relancer une nouvelle trame temporelle à chaque album, a une incidence négative sur la lisibilité du récit et sur le plaisir de lecture. Par exemple, le concept narratif de la série est sempiternellement réexpliqué à chaque album du premier au sixième tome, à chaque fois dans sa première partie. Si cette scène permet de respecter la principale contrainte éditoriale, à savoir l'indépendance narrative entre chaque album, sa lecture est fastidieuse pour le lecteur de l'entièreté de la série. Ce passage obligé enferme chaque album dans une boucle narrative (le nouveau personnage est introduit, on le convoque pour lui expliquer le problème, il revêt sa combinaison et part enquêter dans la nécropole) qui entache l'effort créatif global. Un comique de répétition intervient d'ailleurs durant cette scène, probablement dans le but de la rendre plus amusante à écrire et à lire : à chaque rencontre avec une nouvelle agente, le lieutenant Reffo tente systématiquement des approches de séduction volontairement lourdes et maladroitement. Mais ce comique trouve rapidement ses limites et participe finalement à l'effet de répétition qui semble être un bon exemple de motif rébarbatif gênant, qui est en l'occurrence directement lié aux règles fondatrices du scénario.



Ensemble des couvertures des huit tomes de la série *Infinity 8*, 2017-2019, Rue de Sèvres

L'une des autres conséquences de ce concept narratif est aussi dommageable : la convergence des sept temporalités narratives de la série à l'occasion du dernier album provoque un trop-plein narratif. Dans ce tome 8, les huit personnages se volent successivement la vedette dans une logique narrative confuse non dénuée de *fan service*, comparable à celle des comics et des films de la franchise Marvel, en particulier les *Avengers*. Le concept de la série permet certes une diversité des styles de dessin et des thématiques qui peuvent même être traitées avec grande pertinence, comme celle de la foi religieuse dans le tome 3. Mais la relecture critique du genre *space opera* est noyée dans une foule d'idées éparses, conséquence directe du concept éditorial rigide instaurant une trop grande discontinuité entre chaque album. Force est donc de constater que la mécanique ludique de l'œuvre a été en partie grippée par ses contraintes initiales, qui ont enfermé l'œuvre en lui imposant une feuille de route dont elle ne pouvait pas vraiment s'écarter.

Ces quelques exemples démontrent donc que la méthode de création ludique de Lewis Trondheim n'est pas entièrement insoumise aux injonctions extérieures venant ternir les ambitions de l'auteur. L'effort de réflexion nous permet de conclure que toutes les contraintes ne sont pas bonnes à prendre pour un créateur. En l'occurrence, les contraintes que se donne Lewis Trondheim sont libératrices dans la mesure où elles permettent un tâtonnement permanent, un jeu avec le dispositif formel de la bande dessinée. Au contraire, celles que lui proposent ou imposent les éditeurs sont souvent guidées comme nous l'avons vu par des objectifs commerciaux potentiellement aliénants. Dans le cas d'*Infinity 8*, elles imposent aux auteurs un cadre de production rigide antérieur aux idées narratives. Ces dernières s'avèrent ainsi pilotées par un

concept éditorial critiquable. On est toutefois très loin d'en conclure que l'auteur est relégué au rang des « *faiseurs* », tant les exemples étudiés ici semblent plutôt être des cas isolés au sein de l'œuvre de Trondheim. Cette partie nous a plutôt permis d'analyser la part contingente de tout processus créatif, irréductible à tout mécanisme inventif, aussi bien huilé soit-il. C'est cette contingence que l'auteur est finalement contraint de balayer en conclusion de *Désœuvré* pour se remettre au travail : « *Des fois, dans la répétition, on trouve de belles nuances. Oui... mais ça manque d'invention. Oui, mais... Stop !!! Zou ! Faut y aller !* ».

Extrait de la page 74 de
Désœuvré, Lewis Trondheim,
 2005, L'Association



2) La conversion au dessin d'observation

À la page 55 de *Désœuvré*, Lewis Trondheim dessine d'après nature des animaux avec un style réaliste qu'on lui connaissait encore assez peu en 2005. Il leur fait dire : « *Dessiner d'après nature semble inépuisable. Pas de scénario. Ne pas penser à son ego. Rater un dessin fait parti des risques. Pour ne pas perdre, il ne faut pas jouer* ». Ces quelques phrases révèlent un rapport tout autre de l'auteur au processus créatif. Nous verrons plus loin que si elle trouve son point de départ dans le rapport au dessin, cette nouvelle démarche créative fait aussi évoluer la narration des œuvres autobiographiques de l'auteur.



Dans son article « sur le motif »⁷⁴, Thierry Groensteen fait remonter les premiers dessins d'observation de Lewis Trondheim à certaines cases de son premier ouvrage autobiographique *Approximativement* publié en 1995, notamment lorsqu'il dessine dans les détails tous les objets qui jonchent sa table à dessin. Les albums autobiographiques ultérieurs de l'auteur accordent à chaque fois une place grandissante au dessin d'observation : ses *Carnets de bord*, *Désœuvrée* puis *Les Petits Riens* disséminent des dessins toujours plus détaillés, jusqu'à être mis en couleur à l'aquarelle dans le dernier cité, comme si l'auteur cherchait à être toujours plus proche de la réalité ou du moins à perfectionner sa technique de dessin réaliste. Dans son analyse des carnets de dessin que l'auteur lui a prêté, Thierry Groensteen remarque qu'à partir de 2014 la pratique du dessin d'observation devient régulière et plus fréquente. Cette date correspond à la création du collectif d'auteurs 15ISSD consistant à publier un dessin d'après nature tous les 15 du mois⁷⁵. Lewis Trondheim est l'un des fondateurs du collectif et l'un de ses contributeurs les plus assidus. À ce stade, le dessin d'observation n'est plus publié pour illustrer des pages de bande dessinée, mais il

74. GROENSTEEN Thierry. « sur le motif » [en ligne]. Neuvième Art 2.0., janvier 2020. Disponible sur : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article1274#nb3>

75. Voir le site : <https://15issd.tumblr.com/>

est proposé pour lui-même. La volonté de mettre en récit n'est toutefois pas absente de ces dessins qui représente des objets dont on peut imaginer l'histoire, quand elle n'est pas explicitée par un commentaire signifiant. Le 15 octobre 2019, l'auteur dessine par exemple une boîte en écrivant en vis-à-vis qu'elle contient ses dragées de baptême que sa mère lui a confié vingt ans auparavant, et qu'il envisage de les jeter. En se focalisant sur les objets du quotidien plutôt que sur les personnes qui s'en servent, les dessins d'observation de Lewis Trondheim proposent ainsi un regard décalé sur le monde, « *quasi extérieur* »⁷⁶ à lui, qui est similaire à celui qu'il propose dans la série *Les petits riens* comme nous le verrons dans la sous-partie suivante.



Publication de Lewis Trondheim sur Le Tumblr 15ISSD datée du 15 octobre 2019

On peut d'ores et déjà constater qu'il ne s'agit plus simplement de chercher un nouveau défi supplémentaire pour que l'auteur puisse perfectionner son style de dessin, comme nous l'avons vu dans la première partie. L'auteur s'exerce à une pratique d'observation et de représentation réaliste par le dessin de sa réalité quotidienne. Jusque-là, Trondheim avait fondé son œuvre sur un contournement ludique de la contrainte du dessin académique. Mais cette contrainte, malgré son caractère créatif, faisait obstacle au plein épanouissement de l'auteur. Dans une interview accordée à *Chronicart*⁷⁷ où il justifie sa nouvelle pratique du dessin d'après nature, il confesse : « *je dessinais depuis des années sans plaisir, juste parce que c'est un vecteur de narration* ». Dans cette optique,

76. RANNOU Maël. « Un autobiographe du quasi-rien ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 97-100.

la pratique du dessin d'observation participe à l'objectif de maîtriser une étape de la création artistique dont le dessinateur ne tirait pas de plaisir. Elle consiste simplement à représenter le plus fidèlement possible la réalité observable. Si on peut donc expliquer cette évolution par l'obsession qu'à Lewis Trondheim de s'aventurer là où il n'est jamais allé, il est pour autant difficile d'analyser le dessin d'observation comme une pratique ludique.

Cette pratique du dessin d'observation n'est d'ailleurs pas sans effet sur le rapport qu'entretient l'auteur avec l'acte créatif lui-même. Paradoxalement, la première hantise de l'auteur, celle de ne pas savoir dessiner, est conjurée en dissipant toutes les autres : son sentiment d'inculture, sa capacité à se renouveler, à rester aussi drôle et inventif, à délivrer un message intelligent, etc. Le plaisir qu'il prend à dessiner d'après nature est immanent à l'acte même de dessiner. Il ne s'agit pas d'un plaisir de plus, qui s'ajoute à ceux que lui apportent par exemple le fait d'imaginer des récits de Lapinot ou de Mickey, mais d'un déplacement du plaisir, de sa conversion. On passe du plaisir de raconter, d'inventer et d'imaginer au plaisir d'observer et de dessiner. Thierry Groensteen remarque que « *observation et imagination ne s'opposent pas seulement comme deux régimes du dessin mobilisant des ressources graphiques différentes, mais comme deux modalités d'être au monde* »⁷⁸. La position du créateur joueur s'efface ainsi au profit de celle, moins ambitieuse et personnelle mais plus reliée à la réalité quotidienne, du créateur observateur.

En définitive, Lewis Trondheim a trouvé dans le dessin d'observation un espace de non-jeu, qui reste malgré tout un espace créatif. Il faut donc constater l'incapacité de la notion de jeu à englober par l'analyse esthétique l'ensemble des problématiques de création artistique que posent l'œuvre de Lewis Trondheim. Lorsque l'auteur observe plutôt que d'imaginer, toutes les problématiques ludiques habituelles de son œuvre tombent aux oubliettes pour ne laisser subsister que deux principales questions : quel objet dessiner et comment réussir sa représentation réaliste par le dessin ? Les productions qui en découlent ne sont comme nous l'avons vu pas dépourvues de narration, bien qu'implicite. Mais elles apparaissent dépourvues d'enjeux ludiques. Il convient tout de même de se demander si la pratique du dessin d'observation de Lewis Trondheim n'a pas influencé son œuvre de bande dessinée, ou du moins si elle n'est pas symptomatique d'un changement dans sa pratique d'auteur de bande dessinée.

77. BASTIDE Julien. « Lewis Trondheim : drôle d'oiseau » [en ligne]. *Chronicart*, 24 janvier 2007 Disponible sur : <https://www.chronicart.com/digital/lewis-trondheim-drole-d-oiseau/>

78. GROENSTEEN Thierry. « sur le motif » [en ligne]. *Neuvième Art 2.0.*, janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1274>

3) Un créateur observateur : Lewis Trondheim *apaisé*

Si l'on revient sur les œuvres autobiographiques de l'auteur, on peut constater que l'importance grandissante du dessin d'observation est symptomatique d'un changement plus général de la narration. Sa première œuvre autobiographique *Approximate Continuum Comics* réunie dans le recueil *Approximativement* (1995) prend certaines distances avec la réalité quotidienne de l'auteur, notamment lorsqu'il se met en scène avec des doubles qui représentent différentes facettes de sa personnalité. La narration relève du jeu dans ces nombreux passages de distorsion du réel, notamment lorsque la main de l'auteur grossit pour assouvir sa colère sur quelqu'un. Laurent Gerbier et Didier Ottaviani disent d'ailleurs de cet univers autobiographique qu'il est « *en partie vécu et en partie fantasmé* »⁷⁹. Il y entreprend des recherches formelles, cherche à susciter le rire par un registre ironique qui place plus ce récit dans la veine des *Carottes* que dans ses autobiographies ultérieures.

En effet, dès la compilation des planches réalisées aux *Inrockuptibles* dans *Les aventures de l'Univers* (1997) l'auteur s'essaye à des récits courts anecdotiques qui décrivent son quotidien en subvertissant par leur trivialité la demande qui lui a été faite de commenter l'actualité. Il faut d'ailleurs remarquer qu'avant que la revue embauche l'auteur pour recourir à un tel format autobiographique, l'auteur l'envisageait déjà de lui-même comme en atteste ses propos datant de janvier 1996 : « *un ami avait commencé l'expérience début 1995 de dessiner une planche par 24 heures en racontant sa journée, ou un moment, ou une conversation, mais il a vite été débordé. Cette forme de narration autobiographique différente me démange* »⁸⁰. Dans son article⁸¹, David Turgeon voit dans *Les aventures de l'Univers* les prémices des *Petits Riens*, analyse confirmée par l'auteur dans les commentaires de l'article. En dépit de leur format plus long, il observe aussi dans les *Carnets de bord* la même approche qu'il qualifie de « *non-interventionniste* » et de « *recherche du vrai* » dans la mesure où ces récits abandonnent tout effet de mise en scène pour se focaliser sur la description de ce qu'a vécu l'auteur. Maël Rannou y voit quant à lui⁸² une approche autobiographique paradoxale car ces instantanés de vie semblent « *s'éloigner le plus possible de*

79. GERBIER Laurent et OTTAVIANI Didier. « Approximativement (Lewis Trondheim et ses doubles) » [en ligne], *Image&Narrative*, 2001. Disponible sur :

<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/gerbierottaviani.htm>

80. GROENSTEEN Thierry. « réponses à huit questions sur l'autobiographie » [en ligne]. Initialement publié dans le premier numéro de *9ème art* en janvier 1996, l'article a été republié sur *Neuvième art 2.0*. : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1263>

81. TURGEON David. « Trondheim auto-biographique(s) » [en ligne] *du9.org*, février 2008. Disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/trondheim-autobiographique-s/>

82. RANNOU Maël. « Un autobiographe du quasi-rien ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 97-100.

l'intime ». Ces deux commentaires cherchent tous deux à défendre la vision de Trondheim face aux critiques négatives de Jeanine Floreani à propos du tome 2 des *Petits Riens*⁸³. Elle y déplore le renoncement de l'auteur à l'expérimentation graphique et à l'introspection d'*Approximativement* pour l'académisme et l'anecdotique des *Petits Riens*, dans un contexte où Lewis Trondheim s'éloignait de la sphère indépendante pour créer la collection Shampooing chez Delcourt. Selon les critères du Lewis Trondheim des années 90, la démarche des *Petits riens* paraît en effet plus confortable et bien moins inventive. Elle abandonne le registre fantastique et les multiples facettes de la personnalité de Trondheim pour n'en garder qu'une seule version. La personnalité de Trondheim apparaît ainsi bien plus monolithique, voire effacée.

C'est qu'entre-temps l'auteur a convertit son regard comme nous l'avons vu avec l'exemple du dessin d'observation. Dans la partie autobiographique de son œuvre, il a cessé de jouer pour se contenter de décrire ce qu'il voit. Comme si le plaisir pris à dessiner les objets du quotidien avait amené Trondheim à prendre plaisir à raconter leur histoire (à moins que ce ne soit l'inverse). En terme visuel, la différence est de taille. Dans *Approximativement* et dans ses récits de fiction, Trondheim peut s'autoriser des jeux d'imagination puisant dans des imageries variées (la version de Trondheim aux têtes innombrables dans *Approximativement* évoque par exemple l'hydre que combat Hercule dans la mythologie grecque). Alors que dans ses récits autobiographiques ultérieurs, il s'accommode de l'ordinaire en épurant ses ambitions : « *j'ai simplement pris des petites choses que je vois, que je pense, que j'entends* »⁸⁴. Ce désengagement est revendiqué comme tel, en témoigne le commentaire laissé en dessous de l'article de Floreani : « *Les Petits Riens sont des petits riens. C'est pour moi une récréation, rien de plus* ». Ces récits courts sont l'occasion pour l'auteur de relever des détails amusants et insolites de la vie quotidienne, de raconter en images des voyages à l'étranger. Ne doit-on y voir pour autant qu'une suite d'observations impersonnelles qui s'accumulent depuis presque quinze ans et huit tomes publiés, sans autre ambition que de s'accorder une récréation entre deux projets fictionnels ?

Si elle désengage l'auteur, sa position de créateur observateur n'est pas déliée des problématiques de l'œuvre entière de Lewis Trondheim, en lui apportant des réponses différentes. Lorsque ce dernier constate en page 29 de *Désœuvré* qu'il « *travaille pour passer le temps, et principalement du temps hors de la réalité* » en se demandant si « *cette fuite de la réalité [...] peut-*

83. FLOREANI Jeanine. « Le Syndrome du prisonnier » [en ligne]. *du9.org*, décembre 2007. Disponible sur : <https://www.du9.org/chronique/syndrome-du-prisonnier-le/>

84. BERNIÈRE Vincent. « De anecdote à zizi – l'autobiographie selon Lewis Trondheim ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 90-100.

elle être combattue ? », les dessins qui illustrent ces propos viennent répondre aux questionnements de l'auteur, comme le remarque Thierry Groensteen⁸⁵. Il s'agit de quatre dessins d'observation d'oiseaux de proie, agrémentés de commentaires décrivant le moment de leur rencontre avec l'auteur. L'hypothèse que semble suggérer l'auteur en pleine conscience est que cette position de créateur observateur est justement celle qui reconnecte ce dernier à la réalité, et l'empêche de la fuir complètement. Cette interprétation paraît satisfaisante dans la mesure où ce n'est pas la première fois que l'auteur utilise le dessin en contrepoint ironique de ses propres questionnements, comme l'a remarquée Louise Jambou à propos de la première planche d'*Approximativement*. L'auteur y déplore la qualité de ses dessins qu'il juge bâclé en se représentant dans une case-planche dont le « *souci du détail et de la perspective démentent directement le texte* »⁸⁶.



Extrait de la page 29 de *Désœuvré*, L'Association, 2005

Ce détour nous amène à reconsidérer d'un autre œil les dessins d'observation ainsi que les séries autobiographiques de l'auteur. Leur production régulière force Lewis Trondheim à être plus attentif au monde qui l'entoure, et à mieux accepter l'ordinaire de sa vie qui contraste avec les aventures extraordinaires des héros de ses récits feuilletonesques, de science-fiction et d'*heroïc-fantasy*. S'il semble en effet surtout raconter les moments de sa vie qui sortent de l'ordinaire, comme ses voyages à l'étranger notamment dans les *Carnet de bord* et les coïncidences

85. GROENSTEEN Thierry. « sur le motif » [en ligne]. Neuvième Art 2.0., janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1274>

86. JAMBOU Louise. « les formidables aventures du second degré. formes et fonctions de l'ironie chez lewis trondheim » [en ligne]. Neuvième Art 2.0., janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1273>

miraculeuses dont il témoigne dans *Les petits riens*, les pages de cette dernière série sont surtout l'occasion de raconter des détails triviaux de son quotidien d'auteur.

Cette posture plus contemplative semble être le signe d'un apaisement d'ordre existentiel pour l'auteur. Conscient qu'il ne vit plus dans le même contexte d'effervescence créative des années 90 marqué par le succès grandissant des éditeurs indépendants, et qu'en définitive l'essentiel de sa carrière est derrière lui, Lewis Trondheim voit dans ses dessins d'observation et dans *Les petits riens* une thérapie de long terme. Ses récents propos témoignent peut-être du résultat de quinze ans de cette pratique régulière : « *je ne place plus la bande dessinée au centre de ma vie. Je ne fuis plus le réel. L'important est de voyager, de vivre bien avec ma famille, mes amis... Je publie encore trop d'albums, mais me suis éloigné de certains procédés comme celui de Mildiou, dans lequel je dessine un combat sur 140 pages. Je ne suis plus l'auteur compulsif qui a toujours besoin d'un carnet pour gribouiller des trucs. Je commence à apprécier l'ennui, passe beaucoup de temps à ne rien faire. Dans ces moments de vide, on apprend beaucoup sur soi* ». ⁸⁷ En quelques phrases, l'auteur cite une bonne partie des angoisses qu'il développe dans *Désœuvré* pour constater qu'elles sont désormais révolues.



Couverture du tome 8 de la série *Les petits riens*, Delcourt, 2018.

Petit à petit, la pratique autobiographique de l'auteur forme une mosaïque qui compose l'ordinaire de sa vie, tout comme ses dessins d'observation composent la mosaïque des objets qui jonchent et entourent sa table à dessin. Par le dessin, l'auteur accumule sans frénésie des instants de vie. Plutôt que de jouer par la création, il relate ses moments d'amusement dans la réalité, et les collectionne par leur mise en récit, trouvant ainsi une autre manière, plus contemplative mais pas

87. JOUANNY Marius [propos recueillis]. « Trondheim sur tous les murs ». *Casemate*, février 2020, n133, pp. 8-12.

moins passionnée, d'appliquer par la création la philosophie de la quantité de Camus. Mais il ne s'agit moins d'accumuler les expériences par la création de bande dessinée que de noter par une pratique carnetiste ses expériences de vie. En projetant de continuer cette pratique jusqu'à la fin de sa vie, il ne manque d'ailleurs pas de la lucidité propre à l'homme absurde de Camus : « *certaines lecteurs d'Approximativement, ma première BD autobiographique, m'ont reproché cette légèreté du propos [dans Les Petits Riens], sans se rendre compte que c'est un projet que j'envisage sur des décennies. Par exemple, on me verra vieillir et périliter* »⁸⁸.

En continuant avec une régularité sans faille *Les petits riens*, Lewis Trondheim trouve une autre manière d'affronter la folie et la mort, plus directe et en prise avec l'absurdité de l'existence car dépourvue de l'ironie qui caractérise ses productions fictionnelles. La configuration du blog *Les petits riens*⁸⁹, dont les pages s'efface au fur et à mesure du scrolling vertical jusqu'au blanc total, figure d'ailleurs un sentiment d'absurde explicité par l'auteur dans *Désœuvré*. Ce sentiment, Jeanine Floréani l'analyse en commentaire de son propre article sur *du*⁹⁰ : « *dans l'effacement des strip, ce que je n'ai jamais vu ailleurs, il se dégage quelque chose d'horrible et de tragique, l'idée que même cette écriture, finalement, ne retient pas la fuite du temps. L'idée de ce qu'est une vie, faites de petits riens sans importance dont personne ne se souviendra, et d'une écriture qui lutte contre la mortalité alors que le combat est perdu d'avance* ». Alors que la position du créateur joueur est toute entière consacrée à des règles et des tactiques ponctuelles, qui donnent l'impression à l'auteur de créer la tête dans le guidon comme il le figure dans *Désœuvré*, la position du créateur-observateur lui permet d'apprécier le temps long. L'activité, bien plus proche de la méditation, comporte sa part de difficulté car elle se refuse à l'oubli de soi. Bien au contraire, elle se consacre entièrement à l'introspection et la jouissance du présent, comme si face à la perspective de la mort Lewis Trondheim avait sagement rendu les armes, décidé à accepter le principe de réalité.



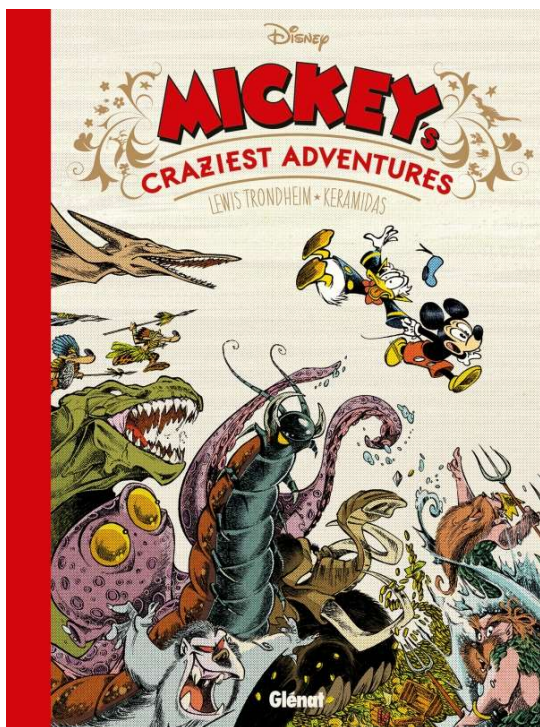
Extrait de la page 982 du blog Les petits riens, illisible à cause de l'effet d'effacement du scrolling vertical.

88. BERNIÈRE Vincent [propos recueillis]. « De anecdote à zizi – l'autobiographie selon Lewis Trondheim ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 90-100.

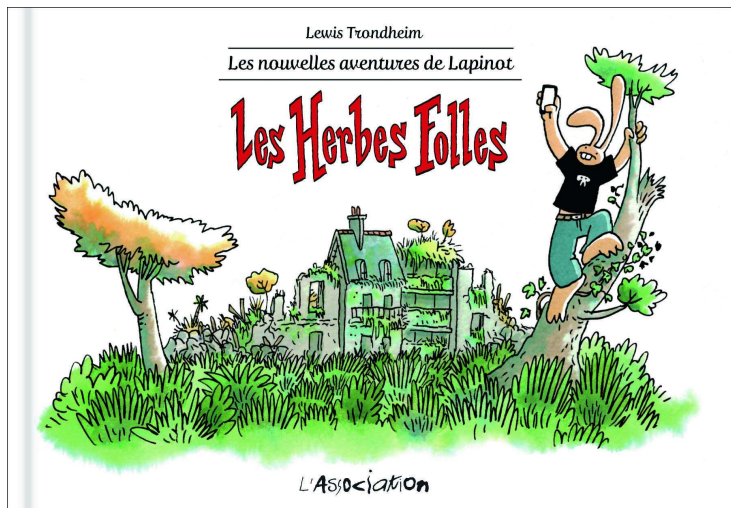
89. Voir : <http://www.lewistrondheim.com/blog/>

90. Voir dans les commentaires de l'article en lien, dans la réponse de Jeanine Floréani à TrTr : <https://www.du9.org/chronique/syndrome-du-prisonnier-le/>

PARTIE 3 : Le renouvellement du rapport au jeu dans l'œuvre de Lewis Trondheim



Mickey's Craziest Adventures, Nicolas Kéramidas et Lewis Trondheim, 2016, Glénat.



Les Herbes Folles, Lewis Trondheim, 2019, L'Association

Après avoir admis et développé les différentes limites à l'analyse de l'œuvre de Trondheim par le prisme de la théorie du jeu, il convient d'en retrouver la pertinence par l'analyse d'œuvres récentes de l'auteur qui témoignent d'un rapport ludique renouvelé à la création. Il s'agit d'explorer d'autres modalités ludiques à l'œuvre dans ses publications, en se servant du modèle théorique construit en première partie pour embrasser de nouveaux pans de l'œuvre de l'auteur. Le choix d'albums récents nous permet de plus d'examiner si l'auteur, quinze ans après *Désœuvré*, n'est pas finalement relégué au rang de faiseur comme il le craignait au moment de faire une pause dans ses projets créatifs. Les constats fait dans la deuxième partie concernant la conversion de l'auteur à la position de l'observateur au détriment de celle du joueur ne doivent pas nous faire oublier que le dessin d'observation et l'autobiographie restent minoritaires parmi ses productions. Bon nombre d'entre elles semblent au contraire perpétuer la logique ludique opérante depuis les débuts de sa carrière. Mais maintenant que l'auteur a résolu les questions que le hantaient dans *Désœuvré*, est-il toujours capable de jouer par la création avec le même allant ?

1) Livre apocryphe, récit troué : l'exemple de *Mickey's Craziest Adventures*

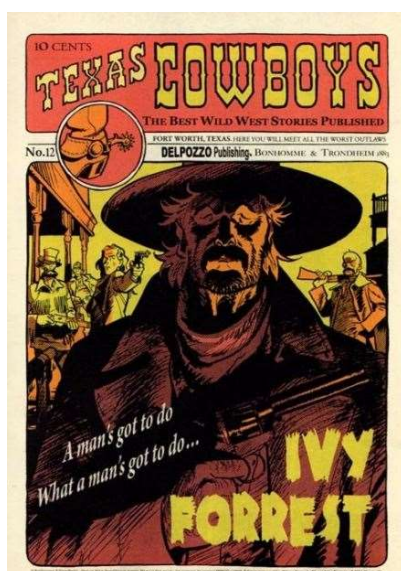
Pour éprouver la persistance de l'activité du *playing* chez Lewis Trondheim après trente ans de mise à l'épreuve, nous avons décidé de nous pencher sur le cas de *Mickey's Craziest Adventures*. Il est le premier album sorti simultanément le 2 mars 2016 avec *Une mystérieuse mélodie* de Cosey d'un projet éditorial de grande envergure. Celui-ci consiste à permettre à des auteurs français de publier une interprétation personnelle des personnages de l'univers de Walt Disney, avec le droit de regard potentiellement tatillon d'une multinationale dont la rapacité et le peu de considération pour les auteurs à son service n'est plus à démontrer. La logique éditoriale paraît donc au moins aussi contraignante que celle d'*Infinity 8*. Comme nous allons le voir, elle n'a cette fois-ci aucunement empêché le jeu de Lewis Trondheim de pleinement s'épanouir, et même de proposer une règle inédite particulièrement marquante parmi l'ensemble des publications de l'auteur.

La première remarque à faire concernant cet album est qu'il institue là encore un pacte tacite ludique avec le lecteur. Par de nombreux éléments de son paratexte, il fait mine de lui faire croire qu'il s'agit d'un récit apocryphe, un procédé couramment utilisé en littérature notamment par Lovecraft. Cela consiste à faire croire que la publication a été retrouvée par l'auteur, qui ne l'aurait donc pas écrite lui-même. En l'occurrence, il s'agirait selon la préface de vieilles pages de récits de Mickey des années 60 retrouvées par Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas dans une brocante et simplement republiées. Comme avec *A.L.I.E.E.N.* (2004) un soi-disant album pour enfants extra-terrestres, ou même dans une certaine mesure avec le blog de Frantico, Trondheim joue à ne pas être cet auteur. La nature de ce pacte peut d'ailleurs se révéler différente selon le public visé. Le lecteur adulte peut difficilement croire à la supercherie. Il est plutôt invité à jouer au crédule. Quant au lecteur enfant auquel l'album s'adresse en partie, on peut imaginer qu'il puisse au contraire croire dur comme fer à ce qui lui est expliqué en préface.



Fascicules du recueil fictif *Mickey's Quest* reproduits dans la préface de *Mickey's Craziest Adventures*

Les fascicules de la série *Texas Cowboys*, scénarisés par Lewis Trondheim et dessinés par Matthieu Bonhomme et proposés en supplément aux abonnés à *Spirou*, constituent un autre bon exemple de cette démarche paratextuelle. Leurs couvertures aux titres tapageurs, l'utilisation de la trame et d'un papier légèrement jauni révèlent une volonté d'imiter le format des vieux récits de western d'une époque largement antérieure à celle des auteurs. Trondheim reprend cette idée avec *Mickey's Craziest Adventures*. Outre la reprise des éléments récurrents de l'univers de Disney (les vieilles voitures aux formes arrondies, le bunker cubique de Picsou avec sa piscine de pièces d'or, etc.) de nouveau accompagnés d'une utilisation datée de la trame, moult détails formels jouent avec le statut faussement ancien des pages retrouvées. Cela consiste tout d'abord à reprendre le titre de l'aventure pour chaque planche dans un bandeau qui est un indice du caractère feuilletonesque du récit. Ensuite, un jeu avec le papier constellé de taches, de craquelures et d'effets de vieillissements laisse penser que les vieilles pages de Mickey ont été réimprimées sans être nettoyées.



Fascicule numéro 12 de la série Texas Cowyboys, Matthieu Bonhomme et Lewis Trondheim, paru en supplément abonné du journal de Spirou n3956, 2014, Dupuis.

Pour l'épisode 14 du récit, Trondheim subvertit même les exigences de la firme Disney. Cette dernière imposa de modifier la page car le commissaire Finot réduit à la taille d'une puce se fait uriner dessus par un chien. Plutôt que de retirer la page, Trondheim décide de déchirer la partie des trois dernières cases de la planche pour occulter l'action réprouvée par Disney. Il laisse ainsi penser que la page a été retrouvée déchirée et réimprimée telle quelle⁹¹. À noter que ce jeu sur le format de l'album ne manque pas d'être paradoxal. Tout en s'éloignant par ses différents procédés de la forme standardisée, il n'en reste pas moins un classique album franco-belge cartonné de 44 planches. Voilà la preuve qu'une logique éditoriale standardisée n'empêche

91. La démarche de l'auteur est expliquée dans l'interview recueillies par Paul Giner « Mickey parade à la française » publiée dans le numéro 90 (mars 2016) de la revue *Casemate*, pages 26-31.

pas toujours de jouer avec le format d'une bande dessinée. Avec cet ensemble de procédés ludiques, Trondheim reprend donc en les prolongeant des règles qu'il a déjà pu expérimenter à l'occasion de précédents albums. Peut-on dire pour autant qu'il se contente d'appliquer une marque de fabrique, par des règles déjà constituée dans ses précédents albums, en la déclinant pour une nouvelle franchise ?



Extrait de l'épisode 14 de *Mickey's Craziest Adventures*, Glénat, 2016.

Il n'en est rien. Outre la reprise des règles déjà constituées, Trondheim ajoute à cet album une modalité inédite dans son œuvre, celle du récit troué, bien différente de celle du récit inachevé pour *Les Carottes* et *Capharnaïm*. En effet, ce faux récit de Mickey des années 60 n'a pas été retrouvé dans son intégralité : seuls 44 épisodes (soit 44 planches) sont réimprimées dans l'album, sur une centaine au total. Le lecteur commence donc sa lecture à la page 2, pour la continuer à la page 4, puis à la page 7, etc. Cette nouvelle règle donne d'abord une résonance tout au long de l'album au pacte ludique avec le lecteur. Non seulement celui-ci peut jouer à croire qu'il s'agit vraiment d'anciennes planches réimprimées, mais il peut aussi jouer à imaginer le contenu des pages manquantes fictives. Par exemple, à la fin de l'épisode 12, Mickey pourchasse un « *bandit qui a une arme très dangereuse* ». Au début de la page suivante qui s'avère être l'épisode 14, il parle avec le commissaire Finot, qui lui dit : « *il y a eu trop de dégâts sur la voirie, je te retire l'enquête, Mickey* ». Trondheim insinue donc que durant l'épisode 13, Mickey a échoué à rattraper le bandit tout en commettant des dégâts sur la voirie. Mais il ne le montre pas puisque la page est manquante, élargissant ainsi le « *phénomène de gouttière à des planches manquantes et non plus seulement à celui entre deux cases* », comme le remarque Jessie Bi dans sa chronique de l'album⁹². Il laisse donc tout le loisir au lecteur de se représenter virtuellement le déroulement de la course-

92. BI Jessie. « Mickey's Craziest Adventures » [en ligne]. Mars 2016, du9. Disponible sur : <https://www.du9.org/chronique/mickeys-craziest-adventures/>

poursuite, en l'encourageant même par un indice sur la nature des dégâts commis. Il l'incite en quelque sorte à jouer à être auteur tandis que lui joue à ne pas être auteur. Par ce procédé ludique, l'auteur laisse une liberté d'interprétation au lecteur qui n'est pas sans rappeler la notion d'«*espace réglé*» que François Zourabichvili convoque pour analyser un quatrain de Rimbaud à la page 62 de *L'Art comme jeu*. Pour décrire ce concept, il passe par une métaphore de la structure architecturale : « *on peut circuler librement à l'intérieur, mais à la condition que cette circulation se fasse selon des chemins décidés par l'architecte. Il y a une liberté entière d'exploration d'un champ de relations, mais ce champ, lui, est déterminé* »⁹³. De la même manière, dans *Mickey's Craziest Adventures*, le lecteur explore un champ de relations entre différents rebondissements narratifs qui, par la modalité ludique du récit troué, lui laissent le loisir de circuler librement à l'intérieur.

La règle du récit troué permet enfin aux auteurs de s'affranchir des laborieux moments de transition conventionnels entre deux rebondissements. Elle répond en fait initialement à une demande de Nicolas Kéramidas, qu'il explique lui-même : « *façon best of, je voulais la jungle, la mer, le coffre-fort de Picsou, l'espace, la montagne, avec Mickey, Donald, Géo Trouvetou, Pat Hibulaire et les Rapetou* »⁹⁴. Le fait que ce soit le dessinateur qui a motivé Trondheim d'inventer une nouvelle règle en dit long au passage sur la stratégie de ce dernier de multiplier les collaborations pour parvenir à se renouveler. Pour répondre aux demandes de Nicolas Kéramidas, Lewis Trondheim a conçu ce récit troué « *de façon à éviter les scènes d'explications ou de ralentissement d'action. Une sorte de quintessence des histoires de Mickey* »⁹⁵. La démarche relève tout d'abord du plaisir enfantin, celui de la pure et simple accumulation. En voulant condenser toutes les situations, tous les décors, tous les « temps forts » d'une aventure de Mickey et en supprimant les « temps morts », les auteurs se fabriquent une sorte d'anthologie, un condensé qui fonctionne comme une boîte de chocolats ou un coffre au trésor.

Le dispositif leur permet donc de condenser en peu de pages un nombre incalculables de décors, objets et autres courses-poursuites, comme autant de nouvelles règles venant complexifier l'espace ludique que forme cet album, dans lequel le créateur-joueur Lewis Trondheim s'épanouit pleinement. Cela, aussi bien dans la succession des épisodes que dans la conception de chaque

93. ZOURABICHVILI François *L'art comme jeu*, page 62. Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

94. GINER Paul (propos recueillis) « Mickey parade à la française », interview de Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas publiée dans le numéro 90 (mars 2016) page 28 de la revue *Casemate*, Paris.

95. GINER Paul, op. cit. p.26.

page, puisqu'il s'impose de trouver une chute humoristique à la fin de chaque planche. Tout est donc orchestré dans le seul but d'une maximisation du plaisir créatif, pour le scénariste comme pour le dessinateur. A contrario, la cohérence narrative est volontairement mise au second plan pour jouer avec le caractère artificiel des récits classiques de Mickey et Donald. Trondheim le confesse : « *une résolution finale débile et expédiée en trois cases* ». Il renchérit : « *en cela, je me moque un peu du système narratif* »⁹⁶. Cette prise de distance ironique avec le système narratif des histoires de Mickey, qui était déjà à l'œuvre dans les *Carottes*, confirme que le jeu de Lewis Trondheim a conservé son potentiel subversif. Plus encore, qu'il peut s'insinuer dans des projets éditoriaux standardisés, allant jusqu'à littéralement déchirer un passage refusé par Disney plutôt que de le modifier ou simplement l'enlever.

Comme le montre l'exemple de *Mickey's Craziest Adventures*, Lewis Trondheim ne joue pas avec un nombre inépuisable de règles, puisqu'il peut en réutiliser pour plusieurs albums. Certaines d'entre elles, comme la représentation du personnage de Lapinot ou bien de lui-même à travers ses œuvres autobiographiques prouvent d'ailleurs une persistance à travers le temps de certaines règles. Pour autant, l'univers de l'auteur ne fonctionne pas en circuit fermé : il peut imbriquer différemment ces règles et en réaliser des variations créatives, dans la mesure où il les reprend rarement selon le même schéma. Comme l'affirme Zourabichvili : « *[l'artiste] part d'un matériau de base, sur lequel il revient sans cesse d'une nouvelle façon, par d'autres règles* »⁹⁷. *Mickey's Craziest Adventures* ne se résume pas en effet à la reprise des principes ludiques d'*A.L.I.E.E.N.* et *Texas Cowboys* car il s'agit avant tout d'un récit troué, règle inédite dans la production de l'auteur. D'ailleurs, lorsqu'il s'agit pour lui d'imaginer une suite à cet album, Trondheim abandonne la modalité du récit troué pour proposer une méditation philosophique sur le thème du bonheur (*Donald Happiest Adventures*, 2018). Dans cet album, Donald voyage à travers le monde pour trouver le secret du bonheur et le rapporter à son oncle Piscou. L'auteur y reprend le sillon philosophique de son œuvre, notamment tracé par *Genèses apocalyptiques* (1999).

96. *Ibid.*

97. ZOURABICHVILI François *L'art comme jeu*, page 127. Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

2) La narration feuilletonesque, des *Carottes* aux *Herbes Folles*

Depuis *Lapinot et les Carottes de Patagonie* jusqu'à *Ralph Azham* en passant par *Donjon et Capharnaüm*, l'allégeance de Lewis Trondheim aux récits aux longs cours n'est plus à démontrer. La narration feuilletonesque en grande partie improvisée qui conduit ces récits joue avec les codes narratifs et les différentes sous-intrigues qui s'entrecroisent, notamment dans les *Carottes* et *Capharnaüm*, comme Côme Martin a pu le démontrer⁹⁸. Ce dernier y voit une relecture ironique du genre du feuilleton littéraire, qui tire sa source dans les romans-feuilletons du XIX^{ème} siècle jusqu'aux bandes dessinées du siècle suivant publiées dans la presse⁹⁹.

Parmi elles, *Le Garage hermétique de Jerry Cornélius* de Moebius, que Lewis Trondheim a découvert quelques années avant de s'atteler à la réalisation des *Carottes*, semble avoir eu une grande influence dans la démarche de l'auteur¹⁰⁰. Aussi bien à travers le jeu sur le paratexte que sur la structure narrative, une comparaison plus poussée entre la démarche des deux auteurs mériterait d'être menée. Même sans entrer dans les détails, le caractère ludique de la modalité de création feuilletonesque saute aux yeux : dans les deux cas, le but n'est pas de mener le récit à son terme mais de toujours trouver un moyen de le reconduire, trouver de nouvelles péripéties, quitte à laisser la trame inachevée. Hans-Georg Gadamer affirme en précisant ses usages du concept de jeu qu'il « impliquent l'idée d'un va-et-vient d'un mouvement qui n'est attaché à aucun but où il trouverait son terme. [...] mais il se renouvelle dans une continuelle répétition »¹⁰¹. On peut donc voir dans ces récits la logique du *play* s'épanouir à l'échelle d'une seule œuvre : chaque scène est l'occasion de surprendre le lecteur par un rebondissement, l'introduction d'un nouveau personnage, d'une nouvelle règle narrative pour repousser toujours l'achèvement d'un récit qui, dans le cas des *Carottes* et de *Capharnaüm*, ne survient pas.

98. MARTIN Côme. « « Monumentaux inachèvements » Les Carottes et Capharnaüm ». [en ligne]. *Image&Narrative* 2018, vol. 19 n3. Disponible sur :

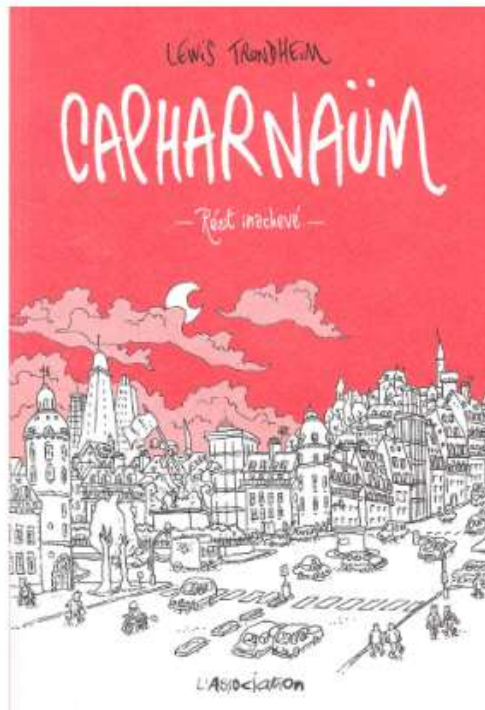
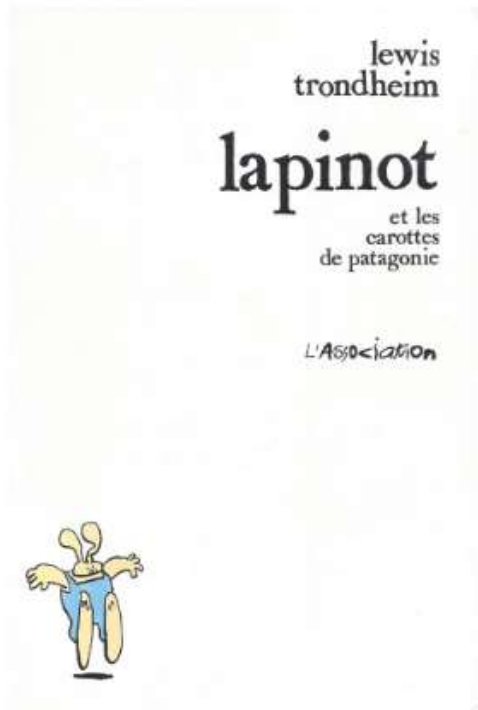
<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1942>

99. À ce titre, se reporter à l'article de Thierry Groensteen « feuilleton » [en ligne]. *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée. Neuvième Art 2.0*. Disponible sur :

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article840>

100. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.32, Paris. L'Association, 2020.

101. GADAMER Hans-Georg. *Vérité et méthode* (1976), Paris, Éditions du Seuil, 1996, p. 121.



Couvertures de *Lapinot et les Carottes de Patagonie* et *Capharnaïm*, Lewis Trondheim, 1995 et 2015, L'Association

La narration feuilletonesque est un bon point d'appui pour étudier la méthode d'écriture improvisée de Lewis Trondheim à l'œuvre dans tous ses albums. Celle-ci s'y épanouit d'autant mieux qu'il est nécessaire pour l'auteur de complexifier la structure du récit par de nouveaux personnages et de nouvelles sous-intrigues dont les *Carottes* sont garnies pour s'assurer de remplir la grande quantité de pages prévues, là où un projet moins ambitieux ne le permettrait pas. Certes, comme beaucoup de règles de la grammaire trondheimienne, celle de l'improvisation du récit est à relativiser, comme il l'affirme lui-même : « *l'improvisation totale, c'est possible sur quatre, cinq cases, mais pas vraiment sur une plus longue distance. Parce que ton cerveau ne s'arrête pas de penser pendant que tu dessines, il va même plus vite que la main. Tu ne peux pas t'empêcher de te dire : après, il pourrait se passer ceci ou cela. Tu poses des balises. Je suis resté focalisé sur cette histoire pendant des mois, donc elle ne quittait jamais mon esprit* ». ¹⁰² Toute la difficulté du jeu consiste donc à continuer à se surprendre malgré les idées déjà planifiées (par exemple, la dernière case des *Carottes* prévues alors que l'auteur réalisait la page 50) en faisant intervenir de nouveaux éléments imprévus. La capacité du jeu de l'écriture improvisé à renouveler le plaisir du créateur sur le long terme doit d'ailleurs être aussi relativisée. Avec *Capharnaïm* et *Ralph Azham*, l'auteur comptait initialement produire des milliers de pages pour développer ces deux récits. Mais il s'est résolu à restreindre ses ambitions. *Capharnaïm* est resté inachevé sans même que l'arc narratif principal prévu par l'auteur ne débute, tandis que *Ralph Azham* s'est arrêté à la fin de son deuxième cycle. Il faut bien sûr relativiser le semi-échec que semblent constituer ces fins précoces dans la mesure où l'auteur peut se satisfaire d'avoir conduits ces récits sur des centaines de pages, et de s'être arrêté avant de se lasser complètement.

102. Ibid.

Plutôt que de nous étendre plus encore sur des exemples déjà largement commentés, il convient plutôt de se demander comment Lewis Trondheim, par l'utilisation de la bande dessinée numérique, a pu récemment renouveler ce mode de narration feuilletonesque. En effet, il décide le 1^{er} janvier 2018 de poster sur Instagram¹⁰³ un dessin muet par jour pendant un an en créant un récit par la succession de ces dessins. D'après les déclarations de l'auteur¹⁰⁴, la manœuvre n'était pas calculée, le personnage de Lapinot lui étant spontanément venu sous le crayon. Certes, la perspective d'éditer les dessins en album était présente dès la publication des dessins sur Instagram, au point que l'auteur déclare : « *j'ai privilégié la lecture du recueil plutôt que celle quotidienne sur Instagram* »¹⁰⁵. Il n'en reste pas moins que la prépublication des dessins sur le réseau social fait parti intégrante du processus de création qui a abouti à l'album *Les herbes folles*. On peut même dire que le support est idéal pour un auteur qui veut avoir un retour quotidien de ses lecteurs sur son travail. La bande dessinée numérique permet ici de reproduire l'effet de parution d'un strip dans la presse quotidienne, en invitant en plus les lecteurs à laisser des commentaires, là où les *Carottes* et *Capharnaïm* ont été réalisés sans même que Trondheim envisage de les publier. Le cas du tome 4 des Nouvelles aventures de Lapinot *Un peu d'amour* qui paraîtra courant 2020 à L'Association ne sera pas abordé car sa prépublication sur Instagram n'est pas finie. Il faut simplement remarquer que ce qui devait être initialement une succession de *comic strip* est devenu au bout d'une soixantaine de strips un récit feuilletonesque introduisant une intrigue et des effets de suspens. Chassez le naturel, il revient au galop.



Publication Instagram de Lewis Trondheim du 7 août 2018 .



Publication Instagram de Lewis Trondheim du 23 juin 2018.



103. Voir lien : <https://www.instagram.com/lewis trondheim/?hl=fr>

104; VIDAL Frédéric et GINER Paul. « Lapinot traqué par les carottes », p. 4-8. janvier 2019, *Casemate* n121.

105. Ibid.

L'autre spécificité du support numérique pour le cas des *Herbes Folles* concerne la mise en situation du carnet dessiné en le photographiant dans un contexte visible pour le lecteur. Ainsi, la photo datée du 7 août 2018 prend le carnet sur le bureau de l'auteur avec des stylos placés en évidence au-dessus du carnet. Celle du 27 janvier est prise sur le stand de L'Association du festival d'Angoulême, comme l'attestent les piles de livres qu'on aperçoit en arrière-plan de la photo. À la manière des dessins d'observation de l'auteur, ces arrière-plans participent à la mise en récit du quotidien de Lewis Trondheim et des conditions de réalisation de chaque dessin, les deux procédés se focalisant souvent sur la représentation de ses outils de travail.

Cette contextualisation de chaque dessin par la photographie participe aussi au subterfuge de l'auteur, qui laisse croire aux lecteurs qu'il réalise vraiment chaque dessin au jour le jour. Le 23 juin, il photographie un dessin depuis l'intérieur d'un train, le premier commentaire laissé sans réponse de eniotnanitram réagissant : « *Même dans le train ?* ». Or, il est fort probable que le dessin n'a pas été réalisé ce jour-là dans le train, l'auteur avouant en interview à la sortie de l'album : « *J'ai très vite opté pour « poster un dessin par jour » sur Instagram et non faire « un dessin par jour ». Quand on est plongé dans une intrigue, difficile de s'arrêter tout le temps. Je préférais travailler par séquences, et les dessiner dans la foulée, quand j'étais chaud et en avais envie. Et puis il y a les jours de coup de mou avec l'envie de ne rien faire* ». ¹⁰⁶ Là encore, le parallèle avec la publication quotidienne des comic-strip dans les journaux semble pertinent : lorsque Schulz ou Bill Watterson publient les strips des *Peanuts* et de *Calvin & Hobbes* en faisant référence aux saisons de l'année ou aux fêtes de Noël, ils laissent croire que le strip est dessiné au jour le jour, alors que dans le cas de Bill Watterson il y avait deux mois de décalage entre la finalisation du strip et sa parution ¹⁰⁷. Cette ruse de l'auteur entretient, bien qu'il soit artificiel, un sentiment de proximité du lecteur avec l'auteur en lui donnant l'impression d'avoir accès au nouveau dessin juste après sa réalisation, comme s'il venait de sortir du four. Plus globalement, on peut aussi dire que le procédé renforce l'immersion du lecteur dans le mode de narration feuilletonesque.

Si le subterfuge qui vient d'être décrit entretient un lien artificiel entre l'auteur et le lecteur, celui qui les lie lors des premiers strips publiés sur Instagram l'est en revanche nettement moins. En effet, lorsque Lewis Trondheim publie son premier dessin de Lapinot marchant dans la rue le 1^{er} janvier, il n'a aucune idée de la suite du récit. Puis, comme si la

106. VIDAL Frédéric et GINER Paul. op. cit., p.6.

107. Voir l'introduction écrite par Bill Watterson dans l'édition intégrale de *Calvin & Hobbes*, publiée en France par Hors Collection en novembre 2013.

position du créateur-observateur venait en renfort de celle du créateur-joueur, l'auteur imagine une problématique de récit en observant un détail du quotidien : « *le matin du 4 janvier, en allant chercher du pain, j'ai remarqué beaucoup de petites végétations poussant sur le trottoir, en bas des murs, dans les fentes du bitume. Je suis parti de là et j'ai fait pousser de plus en plus de végétation autour de mon personnage. À moi de me débrouiller plus tard pour savoir pourquoi, et le sortir de là* ». ¹⁰⁸ En inventant cette première règle narrative, Lewis Trondheim découvre (quasi-simultanément grâce au réseau social) avec le lecteur la teneur du récit qui prend forme, et qui appelle à l'invention d'autres règles pour susciter l'intérêt du lecteur, épaissir le mystère, et finalement le résoudre. Certes, le point de vue de l'auteur décroche ensuite de celui du lecteur en dessinant les épisodes du récit en avance. Mais dans les premiers temps du récit, il reste que les points de vue de l'auteur et du lecteur (tout comme celui du personnage de Lapinot) convergent dans la découverte d'un univers dont les règles magiques leur apparaissent au fur et à mesure des dessins.

L'apparition improvisée de cette image, celle de petites végétations poussant sur le trottoir, détermine sans le savoir le reste du récit et se révèle donc cruciale pour comprendre la narration feuilletonesque. En analysant l'éclosion de l'œuf du ptérodactyle au début du tome 1 d'Adèle Blanc-Sec ¹⁰⁹, Thierry Smolderen y voit « *la première case d'un jeu de l'Oie virtuel* », qu'il nomme une « *image germe à partir de laquelle d'imprévisibles lignes du monde vont filer* ». L'analogie végétale est d'autant plus pertinente dans le cas des *Herbes Folles* puisque ces petites végétations sont littéralement le germe de la transformation que va subir la ville de Lapinot dans les images suivantes lorsque la végétation envahira tout le décor. Ce sont ainsi à travers ces transformations graphiques, plutôt que sur des pages de scénario élaborées en amont, qu'évolue la narration feuilletonesque. Pour décrire l'état mental du dessinateur durant l'élaboration d'une image germe qu'il nomme aussi image incantatoire, Thierry Smolderen ajoute « *[qu'en] dessinant l'image incantatoire, [l'auteur] se prépare mentalement à l'arrivée de cette autre image dont il ne sait encore rien lui-même et qu'il va falloir faire surgir de la page blanche au début de l'épisode suivant* ». En élaborant une image incantatoire, l'auteur sait donc seulement qu'elle prépare l'image suivante, sans en connaître encore la teneur.

108. VIDAL Frédéric et GINER Paul. op. cit., p.4.

109. SMOLDEREN Thierry. « Les aventures d'Edith Rabajoie, ou le feuilleton désenchanté ». *Les Cahiers de la BD* n°63, Mai-Juin 1985.

Lewis Trondheim s'inscrit donc pleinement avec *Les Herbes Folles* dans cette tradition du récit feuilletonesque qui a parcouru l'histoire de la bande dessinée, de Milton Caniff à Moebius en passant par Jacques Tardi. Le support numérique lui permet de surcroît un rapprochement optimal entre l'auteur et le lecteur. En effet, par la publication instantanée sur Instagram des cases au jour le jour, Trondheim renforce plus que jamais les effets de suspens recherchés par le mode de narration feuilletonesque. Difficile de ne pas y voir le support idéal pour susciter la relation que Jean-Christophe Menu décrit pour caractériser les récits improvisés, parlant de «*véritable communion entre l'auteur et le lecteur* », car «*la suspension du récit dans l'imaginaire, effectuée par le lecteur, est également vécue par l'auteur, qui dans le même laps de temps, ignore lui aussi ce qui va se passer*»¹¹⁰. Thierry Smolderen parle quant à lui d'une «*rencontre inouïe* » : «*le feuilletonniste et son lecteur, placés dans la même expectative, éprouvent une émotion identique. Leur point de vue, leur état d'esprit sont semblables face à l'imminence de cette apparition qui semble attendre son moment, cachée dans les replis du présent. A ce moment, le lecteur éprouve le vertige du dessin "à venir" avec une intensité égale à celle que vit le feuilletonniste lui-même* »¹¹¹. Cette émotion que recherche Lewis Trondheim en publiant des feuilletons sur Instagram, il la communique d'autant mieux au lecteur qu'il lui donne à voir le processus de création sur le vif : non seulement il photographie quotidiennement les dessins en situation, mais depuis la parution des strips *Un peu d'amour* il y ajoute aussi le story-board crayonné conçu en amont du dessin final.

Il semblerai enfin que cette pratique de la narration feuilletonesque ne soit pas sans lien avec la récurrence très importante des scènes de promenades dans les récits de l'auteur. En effet, lorsqu'un personnage se promène dans un environnement, comme c'est le cas lors des premières cases des *Herbes Folles*, la situation est propice au surgissement d'un événement imprévu et improvisé par l'auteur. Mise en perspective avec les réflexions de Thierry Smolderen sur l'importance de la figure du héros stupéfait dans les récits feuilletonesques¹¹², une étude thématique sur les scènes de promenade dans l'œuvre de Lewis Trondheim pourrait ainsi prolonger la réflexion qui vient d'être menée sur la narration feuilletonesque.

110. MENU Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son double*. p. 303 et 306. L'Association, Paris, 2010.

111. SMOLDEREN Thierry. « Les aventures d'Edith Rabajoie, ou le feuilleton désenchanté » op. cit.

112. Voir à ce propos : SMOLDEREN Thierry. « Bande dessinée, feuilleton et cerveau droit », *Les Cahiers de la BD* n70, Juillet-août 1986.

3) Les œuvres ludiques de Lewis Trondheim

Il faut effectuer pour cette dernière sous-partie un déplacement de la notion de jeu déjà évoqué dans l'introduction¹¹³. Comme nous venons de le voir avec le cas de la prépublication des *Herbes Folles* sur Instagram, le jeu du créateur n'est pas coupé du lecteur. Même si Lewis Trondheim affirme d'abord créer pour lui-même lorsqu'il affirme dans *Désœuvré* : « *Mieux vaut écrire pour soi-même, en égoïste... Au minimum, il y aura une personne de satisfaite* », on ne peut donc pas dire qu'il ignore l'existence du lecteur. D'ailleurs, il peut paraître contradictoire de la part d'un auteur d'affirmer cela lorsque ce dernier prend la peine de répondre régulièrement aux messages des lecteurs sur un forum qui lui est entièrement dédié¹¹⁴ ainsi que sur son compte Instagram. Il faut cependant constater la primauté du jeu du créateur sur celui du lecteur : Trondheim se demande d'abord lorsqu'il conçoit un album ce qui pourrait l'amuser lui. Le lecteur vient après.

Si nous avons donc vu jusque-là l'aspect ludique de la démarche de création de l'auteur, plusieurs exemples déjà étudiés portent à croire que certaines des œuvres de Lewis Trondheim sont ludiques en elles-mêmes, dans leurs rapports avec le lecteur. Comme Clément Lemoine l'affirme : « *Trondheim joue avec le lecteur, au même titre que ses personnages cultivent la philosophie du jeu, au même titre que le lecteur lui-même se retrouve propulsé joueur et enfant* »¹¹⁵. Lemoine fait ici l'hypothèse qu'il y a un continuum entre le jeu du créateur et celui du lecteur. Le cas de *Mickey's Craziest Adventures* peut notamment être cité, car son paratexte entretient un jeu de connivence avec le lecteur, comme vu précédemment. On peut voir plus largement dans les œuvres apocryphes de l'auteur ainsi que dans le faux blog autobiographique de Frantico un rapport à la vérité qui se joue du lecteur, comme si Trondheim voulait mettre à l'épreuve sa crédulité.

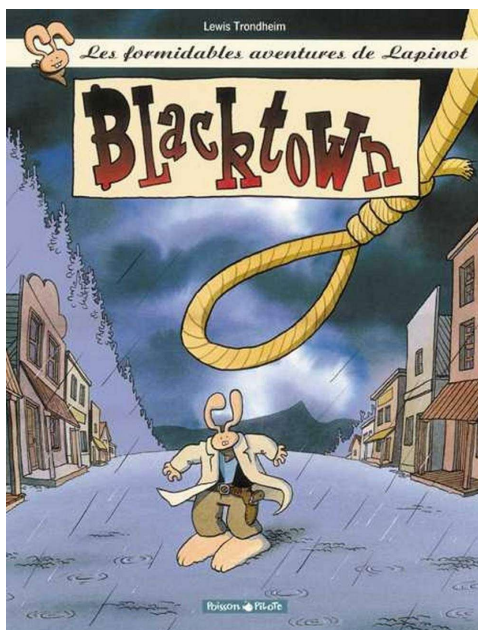
La passion de Lewis Trondheim pour les univers narratifs étendus comme *Capharnaüm*, *Lapinot* et *Donjon* est une autre modalité du jeu avec le lecteur. Ils acquièrent au fil des albums une aura particulière en invitant le lecteur à jouer avec leurs règles. Il faut d'abord citer l'exemple évident de *Donjon Bonus – Clefs en main* (2001) qui est un jeu de rôle dans l'univers de *Donjon*

113. Voir la distinction de Julien Falgas entre « *auteur ludique* » et « *auteur d'œuvres ludiques* ». FALGAS Julien « *toile ludique, vers un conte multimédia* », mémoire sous la direction de LUSSAC Olivier : Université Metz, 2003-2004.. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/?memoire7>

114. Voir lien : <https://www.lewistrondheim.com/forum/>

115. LEMOINE Clément. « *lewis trondheim, ou l'enfance réinventée* » [en ligne]. Article initialement paru dans *Neuvième Art* No.13 en janvier 2007, p. 88-93. puis publié sur *Neuvième Art* 2.0. en janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1264>

dont une suite est d'ailleurs prévue pour 2021. Détail moins évident : les titres des albums de *Donjon* riment entre eux en fonction des différentes époques de la série. L'auteur tisse aussi des liens implicites entre les albums de *Lapinot* (*Pichenettes* en particulier) et *Capharnaüm* se déroulant dans la même ville fictive¹¹⁶. On peut aussi s'attarder sur les allusions dissimulées dans les albums de Lapinot lorsqu'ils alternaient entre un récit contemporain et un récit se déroulant dans un univers de genre. Pour faire le lien entre ces albums, Trondheim faisait en sorte que « *la première page de chaque histoire se raccorde d'une manière ou d'une autre (par la situation, le décor, le dialogue...) à la dernière page de l'histoire précédente* »¹¹⁷. À la première page de *Pichenettes* par exemple, un enfant joue au cow-boy devant Lapinot, établissant un lien avec le précédent album *Blacktown* qui se déroule dans un univers de western. De la même manière, pour faire le lien entre la mort de Lapinot et sa réapparition inexplicée dans *Un monde un peu meilleur* (2017) il dessine une tête de mort sur le tee-shirt de Lapinot et évoque sa mort au détour d'une blague de Richard à la première case de l'album. Il révèle aussi que la mention peu visible « le message caché » est présente dans chaque album de Lapinot¹¹⁸. Ces éléments cryptiques montrent donc que Trondheim cherche à créer des espaces de jeu référentiel entre ses lecteurs les plus assidus et lui, les invitant à partir à la recherche des éléments cachés de ses albums tels des détectives en herbe.



Couverture de *Blacktown*, Lewis Trondheim, 1995, Dargaud.



Extrait de la page 3 de *Pichenettes*, Lewis Trondheim, 1996, Dargaud.

116. CÔME Martin. « « Monumentaux inachèvements » Les Carottes et Capharnaüm ». [en ligne]. *Image&Narrative* 2018, vol. 19 n3. Disponible sur :

<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1942>

117. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.118, Paris. L'Association, 2020.

118. Ibid.

Ces procédés sont d'ailleurs comparables aux *easter eggs* des programmes informatiques et des jeux vidéos, que les développeurs conçoivent secrètement pour les joueurs les plus curieux. Ces *easter eggs* se définissent comme « *une fonction cachée au sein d'un programme (animation, jeu, etc.) accessible grâce à un mot-clé ou à une combinaison de touches ou de clics* »¹¹⁹. Dans la série de jeu vidéo japonais *The Legend of Zelda* développée par des créateurs de Nintendo tels que Shigeru Miyamoto et Eiji Aonuma, le joueur peut ainsi trouver plusieurs *easter eggs* dans chaque épisode. Dans la plupart d'entre eux, s'il frappe par exemple plusieurs fois une poule du village Cocorico avec son épée, celle-ci devient rouge et l'agresse ainsi que des dizaines d'autres sortant de nulle part. Et s'il effectue la même action dans l'opus *Twilight Princess*, le jeu lui permet d'incarner la poule pendant quelques instants. Cette fonctionnalité est parfaitement dispensable pour la continuité du jeu, mais elle récompense le joueur qui sort des sentiers battus à la recherche de secrets tels que celui-ci. Les *easter eggs* parsemant les albums de Trondheim procèdent de la même intention, et attestent du goût de l'auteur pour la culture *geek*. Une rapide recherche sur internet atteste d'ailleurs de la bonne volonté des lecteurs à jouer au jeu que leur propose implicitement l'auteur.¹²⁰



Case 1 de *Un monde un peu meilleur*, L'Association, 2017.

Cette digression nous amène à poser la question : les œuvres ludiques de Lewis Trondheim sont-elles interactives ? Concernant les exemples déjà cités, on peut dire que l'interaction entre l'auteur et le lecteur est indirecte, et n'est que secondaire dans la lecture des œuvres. On peut très bien lire et apprécier les principales qualités d'un album de Lapinot sans découvrir ses allusions dissimulées. Les œuvres que nous venons d'étudier ne sont donc pas entièrement consacrées au jeu

119. https://fr.wikipedia.org/wiki/Easter_egg

120. Voir le site très complet [pastis.org](https://www.pastis.org) et notamment sa page sur les messages cachés:

<https://www.pastis.org/lewis/messages/Messages.html> ainsi que diverses pages de forums comme celle ci :

https://forum.hardware.fr/hfr/Discussions/Arts-Lecture/bd-messages-lapinot-sujet_51726_1.htm

qu'elles entretiennent avec le lecteur. En retournant sur le compte Instagram de l'auteur, on peut en revanche trouver deux *comic strip* de Lapinot datant de 2019 (prochainement publiés dans l'album *Un peu d'amour*) dont la lecture est proprement interactive. L'auteur a d'ailleurs repris la même idée lorsqu'il a décidé de publier un strip par jour durant le confinement de mars à mai 2020. Elle consiste à laisser deviner au lecteur le contenu de la dernière case du strip, la chute du gag. Avec une récompense à la clé pour le premier à deviner cette dernière case : une carte postale de l'auteur accompagnée d'un dessin inédit.

La session de jeu durant le confinement est encore plus intéressante car elle ajoute des règles de jeu, qui évoluent en fonction des envies de l'auteur. Le premier jour, Trondheim propose sur son compte Twitter deux sondages pour que les lecteurs puissent choisir deux règles qui vont le contraindre à imaginer le strip du jour. D'autres jours, le sondage sera absent car l'auteur a trouvé une idée et n'a donc pas besoin de règles supplémentaires pour imaginer le strip. Après publication de chaque strip auquel il manque la dernière case, il invite les lecteurs-joueurs à lui envoyer une proposition de cette dernière case en dessin. Il publie ensuite la version du premier qui a trouvé la bonne réponse, en honorant parfois aussi ceux dont la réponse a été particulièrement inventive. Il admet même à plusieurs reprises que leur version de la chute du gag est plus drôle que la sienne. Tout en précisant à chaque fois que cela n'a pas d'importance que la réponse soit mal dessinée. Une telle affirmation invite ainsi le lecteur à commencer à être auteur de bande dessinée comme lui : sans savoir dessiner. Au bout du quatorzième strip, Trondheim introduit un mode de narration feuilletonesque par un effet de suspens à la fin du strip, en laissant au lecteur-joueur le choix de décider de la suite du récit par un sondage twitter, à la manière des livres dont vous êtes le héros. Le vingt-cinquième strip est l'occasion d'inviter l'auteur Obion à publier un strip de Lapinot à sa place. Deux strips plus loin, c'est une autrice peu connue, Shyle Zalewski, qui est invitée à dessiner un strip de Lapinot. Au trente-cinquième, Lewis Trondheim invite enfin un internaute de dix-huit ans qui n'a jamais publié à dessiner un strip de Lapinot. Son inclusion en tant qu'auteur dans le déroulement du jeu est suivie par celle d'autres aspirants dessinateurs dans les jours suivants.



Sondage Twitter de Lewis Trondheim datant du 15 mars 2020. Il permet à l'auteur de laisser le choix aux lecteurs des règles qui vont être à l'origine du prochain strip de Lapinot. En l'occurrence, l'auteur doit imaginer un gag avec un animal dans un appartement.

Par cette session de jeu forte d'une cinquantaine de strips, Lewis Trondheim a entièrement consacré ses efforts de création à l'interactivité en bande dessinée. Le déroulement du jeu a confirmé une nouvelle fois sa capacité à renouveler les règles qu'il se donne en fonction des circonstances, ici dictées directement par les lecteurs-joueurs. À travers les réseaux sociaux, Lewis Trondheim s'est enfin trouvé, au même titre que ses collaborateurs qui dessinent ses scénarios, de nouveaux compagnons de jeu. Certains d'entre eux ont la particularité d'être des amateurs, qui dessinent parce que l'auteur les en a invité dans le cadre de la réalisation d'une œuvre ludique. Durant cette période de confinement, la démarche ludique de Lewis Trondheim l'a donc presque incidemment amené à inventer une pratique pédagogique stimulante, consistant à inviter le lecteur-joueur à devenir lui aussi créateur-joueur. La démarche participe ainsi à rendre plus accessible la pratique de création de bande dessinée qu'on attribue la plupart du temps exclusivement aux auteurs professionnels. De fait, Lewis Trondheim bat en brèche une vision élitiste de l'art, en incluant ses lecteurs dans un jeu qui ne nécessite d'eux aucune érudition ni aucune compétence

préalable. L'auteur y exhorte le lecteur à braver ses réticences, à sortir de la position passive qui est habituellement la sienne pour que lui aussi s'approprie la narration en bande dessinée et joue avec elle. Le potentiel pédagogique et libérateur du jeu décelé par Winnicott en tant que pédiatre et psychanalyste trouve ici une mise en pratique édifiante.



Publication Instagram de Lewis Trondheim au trente-cinquième jour de confinement. Il y présente le strip de Colin Frechon, dessinateur amateur de dix-huit ans, dont on peut voir ici la première case.

Conclusion

Au terme de l'écriture de ce mémoire, le cheminement de la réflexion des trois parties qui le composent fait apparaître l'importance de la notion de jeu pour analyser une œuvre-somme comme celle de Lewis Trondheim. De ses débuts jusqu'à aujourd'hui, de *Psychanalyse* jusqu'à *Mickey's Craziest Adventures*, l'auteur n'a cessé de vouloir explorer de nouveaux espaces de jeu, en créant pour chacun d'eux des règles narratives ou graphiques agissant comme autant de programmes d'amusement pour le créateur joueur, et par extension pour le lecteur. Comme nous l'avons vu au terme de la première partie, cet amusement, bien qu'il ne soit pas dénué d'humour premier degré et de facéties enfantines, est loin d'être exclusivement tourné vers le divertissement. Il révèle que la position du créateur joueur, lorsque sa lucidité l'amène à chercher ses propres règles (*play*) plutôt qu'à se contenter de celles qui lui sont présentées (*game*), n'est pas régressive. De Winnicott à Zourabichvili, c'est peut-être la leçon la plus essentielle qu'il faut retenir de la littérature théorique consacrée au jeu. Bien au contraire, cet amusement est tout entier consacré à la connaissance de soi, qui s'effectue par un jeu avec les angoisses intimes et les doutes existentiels. La création permet donc à l'auteur d'appivoiser ses propres angoisses. Ce dernier a explicité ces tourments dans son essai en bande dessinée *Désœuvré*, album qui constitue une réflexion que ce mémoire a tenté de prolonger.

Certes, la deuxième partie a battu en brèche l'hégémonie du terme de jeu pour circonscrire l'espace créatif dans lequel Lewis Trondheim se déplace. Elle a tout d'abord été l'occasion d'étudier les logiques éditoriales venant faire obstacle à la logique de création ludique. Puis, nous avons vu que par sa pratique de l'autobiographie et du dessin d'observation, l'auteur a trouvé des espaces créatifs de non-jeu. Il ne s'agit plus pour lui d'effectuer un travail d'imagination, mais d'observation attentive des détails de sa vie quotidienne. Cette accumulation d'instantanés vécus est pour Trondheim l'occasion de se confronter différemment à ses propres démons, leur trouvant une résolution plus définitive comme nous l'avons vu au terme de la deuxième partie. Ainsi, cet exemple particulier permet de relativiser le modèle d'analyse de la création artistique comme jeu, sans pour autant le discréditer. La troisième partie a en effet été l'occasion de réaffirmer son importance en prenant des exemples d'albums plus récents de l'auteur. Cette dernière partie a aussi été l'occasion de trouver, notamment dans la toute récente création de bande dessinée interactive de Lewis Trondheim pendant le confinement de mars-mai 2020, une nouvelle manière de jouer par la

création. Il s'agit non plus simplement d'un exercice ludique de la narration en bande dessinée, mais de proposer des œuvres ludiques, pouvant être jouées par le lecteur et aboutissant presque incidemment à un dispositif pédagogique analysé au terme de la dernière partie du mémoire.

En définitive, l'hypothèse initiale s'appuyant sur la réflexion de Lewis Trondheim qui conçoit lui-même sa pratique de scénariste et de dessinateur comme un jeu s'est révélée fructueuse. Elle nous a permis de construire un modèle théorique de la démarche de création de l'auteur qui met en lumière ses motivations profondes et d'expliquer son inclination pour les contraintes. De manière plus inattendue, elle nous a aussi permis d'analyser le rapport ambivalent de l'auteur au dessin de bande dessinée, non dénué de ludisme lui aussi. Le cheminement de la réflexion nous a aussi permis d'esquisser une évolution dans l'œuvre de l'auteur au fil de ses trois décennies de carrière. La première partie s'est attardée sur les contraintes originelles que s'est donné l'auteur durant les années 90. La deuxième partie a constaté dans la production autobiographique de Trondheim une conversion vers la position du créateur observateur effectuée au cours des années 2000. La troisième partie a enfin analysé d'autres tendances parmi les productions de l'auteur, à savoir son appropriation des récits de Mickey, et le renouvellement de la narration feuilletonesque par ses publications numériques survenus au cours des années 2010. Il ne s'agit pas d'une histoire complète de l'œuvre de Lewis Trondheim cherchant à déterminer des périodes de son œuvre, seulement un cheminement parmi d'autres possibles, qui pourraient par exemple s'attarder sur ses productions jeunesse des années 2000, la veine parodique qui traverse son œuvre de *Lapinot* à *Texas Cowboys*, etc.

Il faut enfin convenir que l'entreprise a pêché par un excès d'ambition pour un mémoire de première année de master, le corpus étant à la fois beaucoup trop large pour analyser tous les aspects intéressants des albums étudiés et trop restreint pour prétendre à l'exhaustivité. Notamment, les collaborations de Lewis Trondheim avec d'autres auteurs, qui représentent la majorité de son œuvre et témoignent de toute sa richesse, ont été en grande partie passées sous silence. Ce, alors qu'il semble possible de les intégrer pleinement au modèle théorique construit, Lewis Trondheim trouvant dans ses amis auteurs des compagnons de jeu pour renouveler sa propre démarche de création. D'ailleurs, à la lecture de ce mémoire, il a formulé une seule remarque : parmi les éléments moteurs de sa démarche de création, il juge que l'amitié mériterait un développement à part entière. Contrairement à l'image qu'il a pu donner de lui-même, Lewis Trondheim est auteur sociable qui fonde ses albums en collaboration avec des dessinateurs sur le rapport d'amitié qu'il noue avec eux. L'exemple de *Mickey's Craziest Adventures* est révélateur de ce sillon puisque la narration de l'album s'est construite en partant du souhait de Keramidas de pouvoir dessiner en un

album la galerie entière de personnages et de décors qu'on peut trouver dans les récits de Mickey. Il faut d'ailleurs remarquer que l'album *Castelmaure* dessiné par Alfred qui sortira en octobre 2020 ne procède pas autrement, comme l'explique Trondheim : « *Alfred m'a demandé de lui imaginer un conte de fées, avec des clichés genre château entouré par la tempête, sorcière, etc.* »¹²¹. On pourrait ainsi multiplier les exemples. Citons-en un dernier, celui de *L'Atelier Mastodonte*. Dans cette série, les auteurs racontent leur vie commune dans un atelier fictif. La narration se base sur la connivence entre les différents auteurs : l'un lance une idée en imaginant un strip où il se met en scène avec un autre auteur qui devra imaginer la suite lui-même, et ainsi de suite.

Un dernier mystère n'a pas pu être élucidé au cours de ce mémoire, car il relève éventuellement des sciences cognitives et certainement de l'analyse génétique, une méthode qui viendrait certainement compléter l'approche esthétique de ce mémoire. Lewis Trondheim a en effet confessé jouer au poker en ligne pendant l'étape de l'écriture d'un scénario. Il s'en est justifié en affirmant que cela lui permet d'occuper le « petit singe » dans sa tête qui le déconcentre de son activité. Autrement dit, cette activité lui permettrait de focaliser son attention sur son activité créative. Un tel phénomène est lié à l'état dans lequel se trouve l'auteur lorsqu'il invente un scénario et qu'il décrit par ailleurs : « *on est dans son petit monde intérieur, comme dans un état d'autohypnose. Le fait d'inventer de toutes pièces une histoire, des personnages, des situations, des dialogues, c'est très excitant. Le cerveau sécrète une drogue très plaisante dans ces moments-là* »¹²². Il y a fort à parier que l'examen de cet état mental notamment analysé par Thierry Smolderen¹²³ pourrait affiner l'analyse de l'activité ludique de création de l'auteur et en particulier son caractère compulsif. Pour ces raisons et pour bien d'autres, il faut ainsi constater que l'entreprise de ce mémoire mériterait de nouveaux développements, ce qui est loin d'être un aveu d'échec – après tout, certains pans de l'œuvre de Lewis Trondheim, à commencer par sa réflexion dans *Désœuvré*, ne se caractérisent-ils pas par leur inachèvement ?

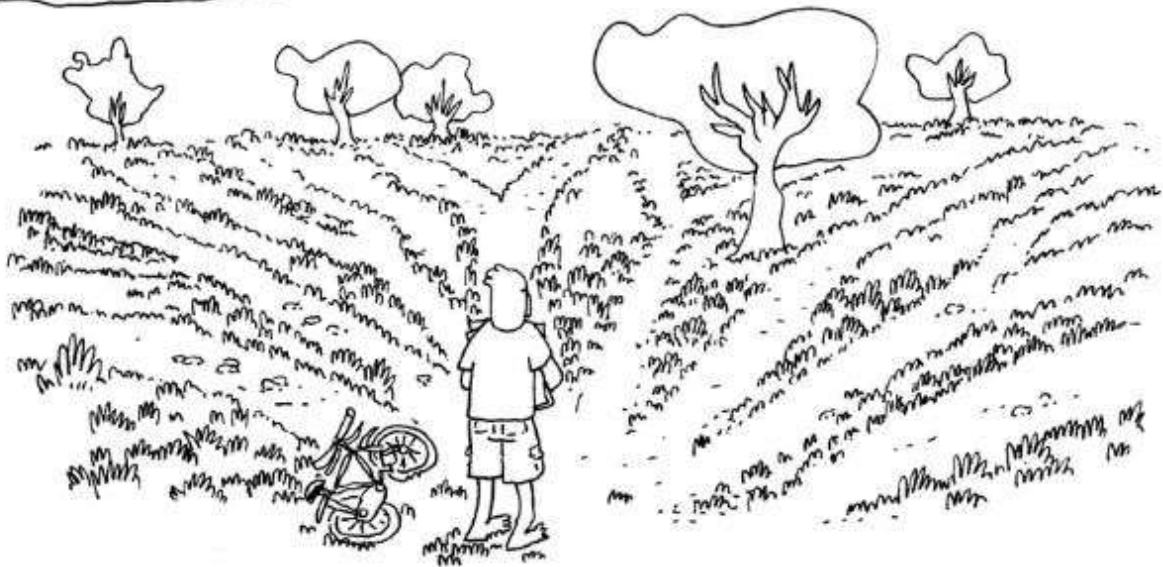
121. JOUANNY Marius [propos recueillis]. « Trondheim sur tous les murs ». *Casemate*, février 2020, n133, pp. 8-12.

122. GROENSTEEN Thierry. *Entretiens avec Lewis Trondheim*, p.49, Paris. L'Association, 2020.

123. SMOLDEREN Thierry. « Bande dessinée, feuilleton et cerveau droit », *Les Cahiers de la BD* n70, Juillet-août 1986.

Extrait de l'épilogue de *Désœuvré*, L'Association, 2005.

LUNDI 13 SEPTEMBRE - 10H30



Bibliographie :

Corpus d'œuvres de Lewis Trondheim citées :

Psychanalyse, L'Association, 1990.

Lapinot et les carottes de Patagonie, L'Association, 1992.

La Mouche, Le Seuil, 1995.

Pichenettes, Dargaud, 1996.

Approximativement, Cornélius, 1995

Les aventures de l'Univers, Dargaud, 1997.

Le roi catastrophe, dessiné par Fabrice Parme, Delcourt, 2001-2005.

Carnets de bord, L'Association, 2002-2004.

A.L.I.E.E.N. Gallimard, 2004.

BLEU, L'Association, 2004.

Désœuvré, L'Association, 2005.

Le blog de Frantico, Albin Michel, 2005.

Les petits riens, Delcourt, huit tomes depuis 2006.

La nouvelle pornographie, L'Association, 2006.

Texas Cowboys en collaboration avec le dessinateur Matthieu Bonhomme, Dupuis, Tome 1 2012, Tome 2 2014.

Capaharnaïm, L'Association, 2014.

Mickey's Craziest Adventures, en collaboration avec le dessinateur Nicolas Keramidas, Glénat, 2016.

Un monde un peu meilleur, L'Association, 2017.

Infinity 8 (collectif), Rue de Sèvres, 2017-2019.

Les Herbes Folles, L'Association, 2019.

Littérature théorique (notamment sur la théorie du jeu) :

Bailly, Rémi. « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott », *Enfances & Psy*, vol. no15, no. 3, 2001, pp. 41-45.

Boissière Anne, « Le mouvement de la ligne : pulsion de jeu, espace de jeu ? », *Savoirs et clinique*, 2015/1 (n° 18), p. 61-70. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-savoirs-et-cliniques-2015-1-page-61.htm>

Camus Albert. *Le mythe de Sisyphe* (1942), Paris, Éditions Gallimard.

Desplat-Roger Joana. « Jouer au chat et à la souris avec soi-même » [en ligne]. *Ici et ailleurs*, 9 octobre 2019. Disponible sur : <https://ici-et-ailleurs.org/voyons-ou-la-philo-mene/article/jouer-au-chat-et-a-la-souris>

Falgas Julien « toile ludique, vers un conte multimédia », mémoire sous la direction de LUSSAC Olivier : Université Metz, 2003-2004.. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/?memoire7>

Gadamer Hans-Georg. *Vérité et méthode* (1976), Paris, Éditions du Seuil, 1996, p. 121.

Groensteen Thierry. Entrée « abstraction » [en ligne]. *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée. Neuvième Art 2.0.*, mars 2018. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1194>

Groensteen Thierry. Entrée « feuilleton » [en ligne]. *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée. Neuvième Art 2.0.* Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article840>

Menu Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son double*. p. 303 et 306. L'Association, Paris, 2010.

Smolderen Thierry. *Les Carnets volés du Major*, Schlirf Book, Bruxelles, 1983.

Smolderen Thierry. « Les aventures d'Edith Rabajoie, ou le feuilleton désenchanté ». *Les Cahiers*

de la BD n°63, Mai-Juin 1985.

Smolderen Thierry. « Bande dessinée, feuilleton et cerveau droit », *Les Cahiers de la BD* n70, Juillet-août 1986.

Winnicott D.W., *Jeu et réalité*, Paris, Éditions Gallimard, 1971.

Zourabichvili François *L'art comme jeu*, Paris, Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2018.

Littérature sur l'œuvre de Lewis Trondheim :

Bastide Julien [propos recueillis]. « Lewis Trondheim : drôle d'oiseau » [en ligne]. *Chronic'art*, 24 janvier 2007. Disponible sur : <https://www.chronicart.com/digital/lewis-trondheim-drole-d-oiseau/>

Bernière Vincent. « De anecdote à zizi – l'autobiographie selon Lewis Trondheim » et Rannou Maël. « Un autobiographe du quasi-rien ». *Les Cahiers de la BD*, avril 2018, n3, pp. 90-100.

Bi Jessie, chronique de l'album Mickey's Craziest Adventures publiée en mars 2016 sur le site www.du9.org (voir lien : <https://www.du9.org/chronique/mickeys-craziest-adventures/>)

Ciment Gilles, « Un homme libre qui s'oblige » dans *Neuvième Art* n13, janvier 2007, Angoulême, CNBDI/éditions de l'An 2 (disponible en ligne dans une version augmentée sur le blog de Gilles Ciment : <http://gciment.free.fr/bdessaitrondheim.htm>).

Collectif, *Image&Narrative*, Vol 19 No 3 (2018): Lewis Trondheim, revue universitaire numérique <http://www.imageandnarrative.be/>
(voir lien : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/issue/view/117>)

Floréani Jeanine. « Le Syndrome du prisonnier » [en ligne]. *du9.org*, décembre 2007. Disponible sur : <https://www.du9.org/chronique/syndrome-du-prisonnier-le/>

Garcia, Tristan « Moyennement » publié sur le site <http://neuviemeart.citebd.org/> en janvier 2020
(voir lien : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1277>).

Gerbier et Ottaviani, « Approximativement (Lewis Trondheim et ses doubles) » publié en janvier 2000 sous les pseudonymes de Didou et Loleck sur le site www.du9.org et repris en septembre 2001, sous leur vrai nom, sur le site www.imageandnarrative.be. (voir lien : <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/gerbierottaviani.htm>).

Giner Paul (propos recueillis) « Mickey parade à la française », interview de Lewis Trondheim et Nicolas Keramidas publiée dans le numéro 90 (mars 2016) de la revue *Casemate*, Paris.

Groensteen Thierry, *Entretiens avec Lewis Trondheim*, Paris, L'Association, 2020

Jambou Louise. « les formidables aventures du second degré. formes et fonctions de l'ironie chez lewis trondheim » [en ligne]. *Neuvième Art 2.0.*, janvier 2020. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1273>

Jouanny Marius, « Un créateur joueur » publié sur le site <http://neuviemeart.citebd.org/> en janvier 2020 (voir lien : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1275>).

Jouanny Marius [propos recueillis]. « Trondheim sur tous les murs ». *Casemate*, février 2020, n133, pp. 8-12.

Lemoine Clément. « lewis trondheim, ou l'enfance réinventée » [en ligne]. Article parue initialement dans *Neuvième Art* No.13 en janvier 2007, p. 88-93. et republié en janvier 2020 sur *Neuvième Art 2.0*. Disponible sur : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1264>

Massaïa Loïc (propos recueillis) « Entretien Minimaliste », interview de Lewis Trondheim publiée sur le site www.du9.org (voir lien : <https://www.du9.org/entretien/entretien-minimaliste-lewis/>

Turgeon David. « Trondheim avant les Carottes » [en ligne] *Du9*, 21 mars 2008. Cet article est le premier d'une série d'analyses de David Turgeon consacrée à Lewis Trondheim. Disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/trondheim-avant-les-carottes/>

Vidal Frédéric et Giner Paul (propos recueillis) « Lapinot traqué par les carottes », p. 4-8. janvier 2019, *Casemate* n121.



© Bonhomme - Dupuis

© Bonhomme / Trondheim - Dupuis



TEXAS COWBOYS PRÉSENT ALIÉNANT VERSUS PASSÉ UTOPIQUE

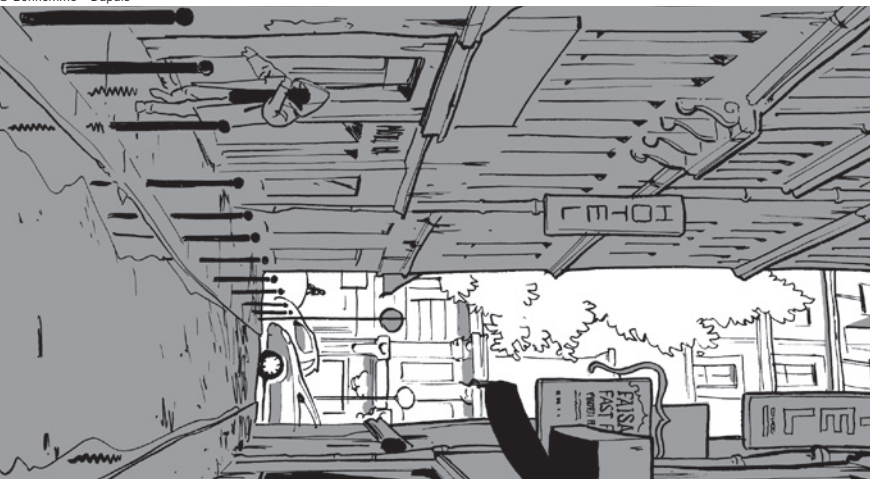
Béni soit le lecteur qui a un jour reproché à Lewis Trondheim d'être infoutu d'écrire une histoire réaliste et qui a permis sa merveilleuse rencontre avec Matthieu Bonhomme. **Par Marius Jouanny**

De fait, le duo a depuis prouvé que Trondheim était non seulement capable d'imaginer une histoire réaliste et contemporaine, mais qu'il pourrait en produire une autre, dans le genre western, tant adulé par Bonhomme. Comme quoi, il ne faut jamais hésiter à exprimer aimablement son opinion à des auteurs : cela provoque parfois des créations inattendues.

Des dires de Matthieu Bonhomme, sa collaboration avec Lewis Trondheim compte parmi celles qui lui ont apporté le plus de plaisir. Il semble que les deux auteurs ont spontanément suivi leurs envies, à coup de pistolets, de personnages burlesques aux répliques stupidement drôles, dans un flot de déni-

sion communicative. Il serait cependant dommage de réduire ces livres à leur dimension comique. Ce qui est remarquable au premier abord, c'est à quel point les deux récits, *Omni-visibility* et *Texas Cowboys*, paraissent n'avoir rien en commun : au Paris contemporain succède le décor de western le plus typique. Leur seul lien reste a priori le même personnage central. Hervé dans l'un et Harvey dans l'autre, changeant de vie et d'époque à la manière de la série *Lapinot*, du même Lewis Trondheim. Cependant, ce dernier évolue différemment selon les deux décors, traduisant deux rapports au monde radicalement opposés.

Sous ses airs de comédie parfaitement inoffensive, dont le concept narratif (subitement, le monde entier

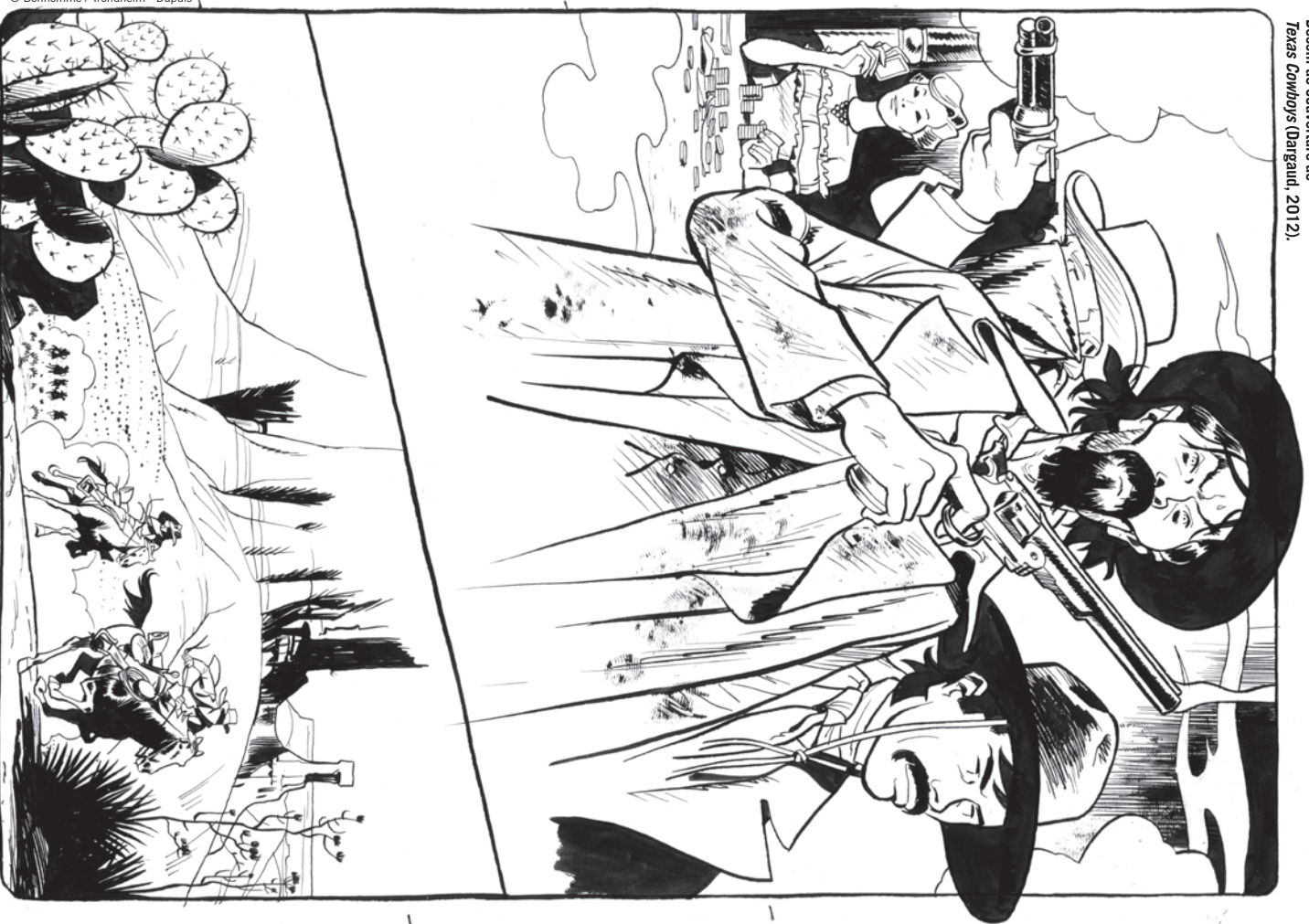


Case extraite de
Omni-visible
(Dupuis, 2010).

Texas Cowboys est le miroir inversé d'*Omni-visible*. Harvey s'aventure de son plein gré dans un environnement supposément hostile (« Le pire de toute la racaille de l'Ouest rassemblé sur un espace grand comme le cul d'une mouche ») où il va finalement trouver sa place, vivre une grande amitié et révéler sa capacité à maîtriser son destin en devenant un grand journaliste. Car si Fort Worth rassemble tous les poncifs du western, y compris la violence inhérente au genre, les nombreux personnages sont loin d'être dans une insécurité permanente et peuvent déployer leurs individualités. Le vieil homme en quête de spiritualité dans les tribus amérindiennes, le barman prenant soin de sa mère malade, le vétérinaire sudiste mythomane qui raconte comment il a perdu son bras pour boire des coups à l'œil, la fille de cow-boy qui veut à tout prix trouver un mari et bien d'autres destinées secondaires gravitant autour d'Harvey forment ainsi un microcosme profondément humain. Les motivations qui les habitent, la liberté admirable avec laquelle ils agissent sont autant de liens qui les rattachent à un mythe de l'Ouest perçu comme une utopie, et où les gens savent encore vivre.

à la possibilité de voir et sentir ce que voit et sent le personnage principal) est avant tout ludique. *Omni-visible* est un portrait désenchanté de notre société. D'ailleurs, ce simple élément perturbateur offre déjà une critique tacite de notre monde hyperconnecté, où nos vies privées sont exhibées sur Internet. Le confort moderne et son déballage de lieux interchangeables, monochromes dans tous les sens du terme, y révéle son caractère angoissant, oppressif et superficiel. Le lien social y est logiquement exposé dans les mêmes termes : de la petite amie d'Herbé à son kidnappeur, tout le monde veut utiliser ce don inattendu à son avantage, jusqu'à ce qu'une foule déshumanisée, digne des films de zombies, pousse Hébé pour le faire plonger dans la Seine. Ainsi, le récit en dit long sur notre aliénation moderne, et l'incapacité de trouver le bonheur dans un tel environnement social. Hébé a beau s'y complaire dans une certaine mesure, difficile d'affirmer qu'il y trouve sa place.

Dessin de couverture de
Texas Cowboys (Dargaud, 2012).



En voulant faire une anthropologie ludique du mythe de l'Ouest, Trondheim et Bonhomme font celle du genre humain, révélant sa précieuse singularité. Ils proposent en somme une double-évasion de notre quotidien moribond, en le tournant en dérision dans leur premier opus, et en lui substituant dans le second un Ailleurs désirable. Matthieu Bonhomme, consacrant l'aventure tout au long de son œuvre comme moyen d'évasion, voire comme fin en soi, était tout choisi pour dessiner ces récits. C'est d'ailleurs lui qui concrétise, par l'expressivité de son trait, toute la consistance humoristique et empathique de la narration. En réinterprétant à sa manière l'Ouest américain, qui a depuis toujours motivé son envie d'être auteur, il parvient aussi à réaliser ses désirs de création les plus intimes. Cette étape préfigurée d'ailleurs logiquement son récit dédié à Lucky Luke, autre héros issu de son enfance, et sorti dans la foulée de cette fructueuse collaboration avec Lewis Trondheim. ■



un créateur joueur

par Marius Jouanny

mardi 7 janvier 2020, par [Thierry Groensteen](#)

[Janvier 2020]

Et si la théorie du jeu telle qu'elle est formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott et prolongées par d'autres auteurs nous permettait d'adopter un autre point de vue sur les différentes facettes de l'œuvre de Lewis Trondheim ? C'est l'hypothèse que j'ai avancée dans le cadre de mon mémoire de Master 1 Bande Dessinée à l'ÉESI d'Angoulême que je soutiendrai en juin 2020 et dont je restitue ici les premiers éléments de réflexion.

« Je suis vraiment un dessinateur instinctif, pas un intellectuel. Je vais là où ça m'amuse, là où je ne suis pas encore allé. »

(entretien avec Loïc Massaïa sur le site du9.org)

L'œuvre prolifique de Lewis Trondheim soulève une grande difficulté qui semble commune à d'autres auteurs de sa génération : la variété et le nombre très important des récits qu'il propose, que ce soit en tant que scénariste ou auteur complet, paraît échapper à une analyse globale de son œuvre. Certaines analyses datant des années 2000 (notamment Gerbier et Ottaviani, 2001, Gilles Ciment, 2007) avaient embrassé son œuvre dans son ensemble. Mais les recherches plus récentes privilégient plutôt des études sur certains albums ou aspects particuliers de sa production. Pour résoudre le problème, celui de trouver des concepts opératoires pour l'ensemble des publications de Trondheim, il paraît judicieux de s'intéresser à sa propre conception de la création. Il la laisse notamment percevoir en filigrane de son essai en bande dessinée *Désœuvré* (2005). Cette conception sera ensuite mise à l'épreuve à travers l'analyse de publications fictionnelles de l'auteur, en particulier *Mickey's Craziest Adventures* (2016, avec Kéramidas).



Dans la conclusion de son article « Un homme libre qui s'oblige », Gilles Ciment explique le rapport

décomplexé et distancié de Trondheim à la contrainte. En effet, si ce dernier a pu réaliser des œuvres purement oubapiennes procédant de l'itération iconique (la répétition d'une même case en ne changeant que les dialogues) comme *Psychanalyse* (1990), il s'en est depuis éloigné. Ciment affirme [1] qu'il conçoit l'OuBaPo comme « un laboratoire d'idées qu'il préfère exploiter [...] quitte à prendre des libertés avec les règles, plutôt que de les appliquer strictement et en circuit fermé [...] ». Parce qu'il veut avant tout se sentir libre. Même dans la contrainte ». Importer la notion de jeu pour expliquer comment Trondheim conçoit l'acte de création peut nous permettre d'explorer plusieurs pistes suggérées par Gilles Ciment. D'une part, étendre le rapport qu'entretient l'auteur avec l'OuBaPo à la création artistique en tant que telle. D'autre part, démontrer que les obsessions de Trondheim pour le fait de se contraindre et le fait de se sentir libre ne sont en aucun cas inconciliables.

Dans *Désœuvré*, Lewis Trondheim est à un tournant de sa carrière d'auteur. Il a décidé d'arrêter de dessiner pour quelques mois. Cela ne lui était pas arrivé depuis quatorze ans. Il doute, se questionne sur le vieillissement des auteurs de bande dessinée. Il s'avère au fond qu'il a peur de ne plus être lui-même aussi créatif que dans le passé. Il se demande pourquoi il continue à faire de la bande dessinée. Il en conclut que depuis son adolescence, c'est pour occuper son temps en dehors de la réalité, en créant un espace virtuel qu'il peut maîtriser. A travers ses doutes, la démarche qu'il adopte pour continuer à faire de la bande dessinée se dessine. Tout comme les dérives dans lesquelles il a peur de s'engouffrer, qui pourraient le motiver à arrêter de publier. Il considère que « rajouter l'idée que j'aime bien, explorer des terrains différents, jouer en faisant de la BD » lui permettent de rester créatif et de maximiser le plaisir. Il définit cette sensation comme « l'émulation et l'excitation » que lui procure le fait d'élaborer un album de bande dessinée. Dans une interview (*Les Inrockuptibles*, No.45, février 1996), il ajoute : « Quand on s'ennuie, on joue. Les contraintes, c'est un défi, un casse-tête à résoudre, ça passe le temps. C'est dessiner *La Mouche* sans aucune bulle, alors que j'ai tendance à être trop bavard. Ou encore décider de mettre en scène une bagarre qui dure tout un album, dans *Mildiou*. » Il conçoit donc que s'obliger à prendre spontanément des directions inattendues lui permet de rester créatif. À l'inverse, le phénomène conventionnel de répétition de schémas narratifs préétablis peut amener les auteurs à être relégués au rang des « faiseurs ».

Trondheim accuse le phénomène des séries d'en être responsable. Il en singe la logique par l'énumération « Lapinot va être papa. Lapinot se marie. Lapinot est grand-père. Lapinot se fait opérer de la prostate ». Il faut d'ailleurs noter qu'il ne conçoit pas le phénomène de série comme intrinsèquement porteur de cette routinisation de la création. Il le considère seulement comme une variable explicative. Au contraire, la série fait partie intégrante de sa démarche ludique, lorsqu'il joue avec ses schémas conventionnels et ses règles chronologiques. Il est possible de citer à ce titre les albums de *Lapinot*, qui se déroulent dans des univers différents. Le héros peut successivement y revêtir le rôle d'un cow-boy, d'un romantique Anglais du XIXe ou même du personnage de Spirou. Quant aux albums de *Donjon*, leur chronologie se découpant en différentes époques est volontairement chaotique. Les albums d'*Infinity 8* peuvent enfin se lire séparément tout en formant un ensemble cohérent lorsqu'ils sont mis bout à bout. Trondheim déclare d'ailleurs (cité dans l'article de Gerbier et Ottaviani de 2001) : « Pourquoi créer de nouveaux personnages alors que certains peuvent servir de matrice et s'enrichir ? Il faut qu'un album isolément soit intéressant, mais il faut aussi que l'ensemble des albums ait une richesse supplémentaire, et que ce ne soit pas une simple répétition d'actions et de scénarios ».



En comprenant ainsi le discours de l'auteur, il est possible de faire l'hypothèse que le fondement créatif de son œuvre repose sur une volonté ludique. Celle de se surprendre à chaque nouveau projet par l'établissement de nouvelles règles formelles, qui sont au principe même de ses créations. Ces règles constituent autant de contraintes dont il se sert pour continuer à créer. Il peut d'ailleurs reprendre les mêmes contraintes à plusieurs reprises d'un album à l'autre, comme celle d'en écrire sans le moindre dialogue alors même qu'il est reconnu pour la qualité de leur écriture, un procédé récurrent depuis *La Mouche* (1995). Mais il n'aura aucun complexe à les abandonner dès qu'elles menaceront de l'enfermer. Après *L'Accélérateur atomique* (2003) qui revisite l'univers de Spirou avec le personnage de Lapinot, Trondheim est ainsi tenté de reproduire la même idée avec Tintin et Astérix. Mais il abandonne cette idée, pour « ne pas tomber dans un systématisme ». Il s'agit pour lui d'exploiter le plus librement possible la logique des règles qu'il a préalablement établies, plutôt que de les reprendre par habitude.

L'apport de la théorie du jeu, et plus précisément de la distinction entre *game* et *play* formulée par le psychanalyste D.W. Winnicott dans *Jeu et réalité* (1971), pourrait peut-être éclairer les réflexions de l'auteur dans *Désœuvré*. Dans sa préface, Jean-Bertrand Pontalis énonce la définition la plus laconique des deux termes : « le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours (*game*) et celui qui se déploie librement (*play*) ». Le *play* trouve d'ailleurs un parfait exemple d'application à travers le « Calvinball » inventé par Bill Watterson dans *Calvin & Hobbes*. Dans ce jeu qui n'a aucune finalité, Calvin et Hobbes peuvent spontanément modifier et rajouter des règles au fur et à mesure qu'ils jouent pour contrer leur adversaire. Cependant Winnicott définit le *play* comme un jeu absolument dépourvu de règles, là où les créations de Trondheim en regorgent.

Nous pouvons, au moins temporairement, résoudre ce problème avec l'apport du philosophe François Zourabichvili. Dans *L'Art comme jeu* (2018), il transpose les concepts de *game* et *play* dans le domaine esthétique. Il définit la règle d'un jeu comme « un espace géographique et sémantique (un espace de sens) dans lequel la liberté de mouvement va pouvoir s'épanouir ». Il en conclut à propos de Winnicott qu'il « se trompe en pensant qu'il n'y a pas de règles dans l'activité de *playing*. Le *play* est une invention perpétuelle de règles transitoires, contrairement au *game* dans lequel on s'installe d'emblée dans un espace réglé d'avance. Dans le *game*, l'enfant se soumet à une règle comme convention ; alors que le *play* est une recherche de règles, l'enfant y cherche des règles nécessaires, c'est-à-dire des règles qui le touchent, qui l'affectent et qui mettent en jeu son désir ». Il applique ensuite cette réflexion à la création : « alors que le joueur va de partie en partie sans faire bouger les règles du jeu, l'artiste, lui, est amené à

changer les règles [...], il ne veut pas jouer à un jeu extérieur : il acceptera d'y jouer seulement si cela lui permet de structurer ce qu'il va composer ». L'auteur peut creuser de multiples sillons, les abandonner pour y revenir plus tard - une dizaine d'années après les *Carottes*, Trondheim revient par exemple au récit-fleuve improvisé avec *Capharnaüm* (2015). Le rapport de Trondheim avec les règles résulte donc d'une tension entre leur respect sur la durée, leur transgression au moment où il y aurait le risque qu'elles restreignent sa créativité, et leur reprise au moment jugé propice. Il lui faut les installer pour leur donner la possibilité d'organiser « l'espace géographique et sémantique » décrit par Zourabichvili. Tout en sachant aussi s'en débarrasser avant que cet espace ne s'effrite. En cela, la mort du personnage de Lapinot dans *La Vie comme elle vient* (2004), tout comme son abandon après les années 90 du procédé de l'itération iconique, apparaissent comme des manières de prendre la distance nécessaire avec les règles qu'il se donne.

Dans cette optique, créer est pour Lewis Trondheim plus qu'une activité professionnelle, c'est une activité qui comble le vide de l'existence et représente presque une nécessité vitale. Nombre de ses récits, comme *Capharnaüm*, sont d'abord réalisés pour lui-même, avant qu'il n'envisage de les publier. Son besoin d'imaginer, provenant de l'adolescence, est au départ coupé de tout rapport avec le lecteur. En définitive, lorsqu'il cherche à créer, l'auteur se pose avant tout la question : « qu'est-ce qui pourrait m'amuser ? ». Pour chacune de ses créations, il lui est donc nécessaire de définir de nouvelles règles du jeu, ou de proposer une variation inédite sur des règles qu'il a déjà expérimentées. C'est ce qui lui permet de changer autant de style de dessin (du minimalisme à un univers visuel bien plus fourni comme celui de *Ralph Azham*) ou de forme du récit (allant du gag de quelques cases au récit au long cours). Cela explique aussi que, malgré les doutes sur le sens de sa démarche, qu'il ne résout pas à la fin de *Désœuvré*, il continue de publier toujours autant aujourd'hui. Par sa réflexion sur le vieillissement de l'auteur de bande dessinée, Trondheim exprime la peur de l'ennui et du vide que pourraient lui procurer la répétition du « faiseur ». Son combat de créateur est donc de préserver sur la durée la logique pleine du *play* plutôt que de se contenter de jouer à vide avec ce qu'il a déjà établi.

Pour autant, Trondheim ne construit pas une œuvre déconnectée de la réalité qu'il vit tous les jours. Si Freud définit l'artiste dans *Totem et Tabou* (1913) comme « quelqu'un qui fait la même chose que l'enfant qui joue, créant un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux », on peut dire exactement l'inverse de l'auteur. Il crée dans ses albums des mondes qui très souvent imitent son quotidien, quand il ne l'adapte pas directement par l'autobiographie. Mais il ne prend pas au sérieux ces mondes dans la mesure où il recherche en permanence la dérision et l'effet de surprise, allant jusqu'à faire surgir le fantastique dans l'autobiographie, comme lorsque sa main grossit pour trucider un homme dans le métro au début d'*Approximativement* (1998). C'est notamment pour ces raisons que Laurent Gerbier et Didier Ottaviani, dans leur article de 2001 « *Approximativement* (Lewis Trondheim et ses doubles) », affirment que cet univers « en partie vécu et en partie fantasmé servirait de "code" représentatif à TOUT ce que l'auteur veut raconter ». Si l'auteur cherche donc à se renouveler par la variation des règles qu'il s'impose en tant que créateur-joueur, il se renouvelle aussi par des thématiques tirées de sa propre expérience. Cela tend à relativiser le modèle qui vient d'être construit. Ainsi, ce n'est pas l'invention de nouvelles règles de jeu formelles qui a poussé Trondheim à ressusciter le personnage de Lapinot dans *Un monde un peu meilleur* (2017). Il s'est simplement demandé comment s'y prendrait un éventuel repreneur de la série pour inventer un nouveau récit avec Lapinot, pour finalement le faire par lui-même.

Même dans cet album, cependant, Trondheim joue, dans un rapport direct avec le lecteur. Il conclut un pacte tacite et ludique avec ce dernier, utile pour lui faire accepter la résurrection de Lapinot : il reprend le fil des événements comme si Lapinot n'était pas mort, en inscrivant simplement une tête de mort sur son tee-shirt. Malgré sa remarque tirée de *Désœuvré* : « Mieux vaut écrire pour soi-même, en égoïste... Au minimum, il y aura une personne de satisfaite », on ne peut donc pas dire qu'il ignore l'existence du lecteur. C'est aussi dans ces jeux de mise en scène que l'auteur étend sa volonté ludique. Là où, selon Roger Caillois (dans *Les Jeux et les hommes*, 1967), « on joue pour de bon aux échecs, au polo » en étant déconnecté de la réalité (*game*), « au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la

législation arbitraire qui définit d'autres jeux ». Lorsque par exemple Trondheim joue à être auteur avec un bonnet de Lapinot sur la tête dans *Désœuvré* face à des spectateurs, il illustre parfaitement sa démarche d'auteur qui l'arrache à la réalité, tout en y faisant directement référence. L'espace de la fiction lui permet non pas de fuir la réalité, mais plutôt de la recréer librement, selon des règles qu'il fixe lui-même et qu'il maîtrise.

Maintenant que la conception de l'activité créative telle que l'a formulée Lewis Trondheim a été développée, il est possible de scruter plus précisément le processus créatif qui l'amène à concevoir un album. Quinze ans après *Désœuvré* (2005), il n'est d'ailleurs pas inutile de se demander si l'auteur n'est pas finalement tombé dans la répétition et la facilité qu'il craint tant ; ou si, au contraire, il continue malgré les années à créer avec la même fraîcheur. La question se pose d'autant plus que l'auteur a ressuscité son personnage de Lapinot en 2017 après l'avoir fait mourir treize ans auparavant, qu'il travaille sous le giron de Disney (ce qui ne réussit pas à beaucoup d'artistes, à commencer par Tim Burton) pour des albums de Mickey et Donald et qu'il relance une fois encore la série *Donjon*, avec deux nouvelles sorties prévues pour janvier 2020. Pour éprouver la persistance de l'activité du *playing* après trente ans de mise à l'épreuve, nous avons décidé de nous pencher sur un album récent de l'auteur : *Mickey's Craziest Adventures* (2016).



La première remarque à faire concernant cet album est qu'il institue là encore un pacte tacite ludique avec le lecteur. Il fait mine de lui faire croire qu'il s'agit d'un récit apocryphe, un procédé couramment utilisé en littérature notamment par Lovecraft. Cela consiste à faire croire que la publication a été retrouvée par l'auteur, qui ne l'aurait donc pas écrite lui-même. En l'occurrence, il s'agirait de vieilles pages de récits de Mickey des années 60 retrouvées par Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas dans une brocante et simplement republiées. Comme avec *A.L.I.E.E.N.* (2004) un soi-disant album pour enfants extra-terrestres, ou même dans une certaine mesure avec le blog de Frantico, Trondheim joue à ne pas être auteur. La nature de ce pacte peut d'ailleurs se révéler différente selon le public visé. Le lecteur adulte peut difficilement croire à la supercherie. Il est plutôt invité à jouer au crédule. Quant au lecteur enfant auquel l'album s'adresse en partie, on peut imaginer qu'il puisse croire dur comme fer à ce qui lui est expliqué en préface.

Les fascicules de la série *Texas Cowboys* (2012), dessinés par Matthieu Bonhomme et proposés en supplément aux abonnés à *Spirou*, constituent un premier exemple de cette démarche. Leurs couvertures

aux titres tapageurs, l'utilisation de la trame et d'un papier légèrement jauni révèlent une volonté d'imiter le format des vieux récits de western d'une époque largement antérieure à celle des auteurs. Trondheim reprend cette idée avec *Mickey's Craziest Adventures*. Outre la reprise des éléments récurrents de l'univers de Disney (les vieilles voitures aux formes arrondies, le bunker cubique de Picsou avec sa piscine de pièces d'or, etc.), de nouveau accompagnés d'une utilisation datée de la trame, moult détails formels jouent avec le statut faussement ancien des pages retrouvées. Cela consiste tout d'abord à reprendre le titre de l'aventure pour chaque planche dans un bandeau qui est un indice du caractère feuilletonesque du récit. Ensuite, un jeu avec le papier constellé de taches, de craquelures et d'effets de vieillissements laisse penser que les vieilles pages de Mickey ont été réimprimées sans être nettoyées. Pour l'épisode 14 du récit, Trondheim subvertit même les exigences de la firme Disney. Cette dernière imposa de modifier la page car le commissaire Finot réduit à la taille d'une puce se fait uriner dessus par un chien. Plutôt que de retirer la page, Trondheim décide de déchirer la partie des trois dernières cases de la planche pour occulter l'action réprochée par Disney. Il laisse ainsi penser que la page a été retrouvée déchirée et réimprimée telle quelle (voir l'interview des auteurs dans le numéro 90 de la revue *Casemate*). À noter que ce jeu sur le format de l'album ne manque pas d'être paradoxal. Tout en s'éloignant par ses différents procédés de la forme standardisée, il n'en reste pas moins un classique album franco-belge cartonné de 44 planches. Avec cet ensemble de procédés ludiques, Trondheim reprend donc en les prolongeant des règles qu'il a déjà pu expérimenter à l'occasion de précédents albums. Peut-on dire pour autant qu'il se contente d'appliquer une marque de fabrique déjà constituée en la déclinant pour une nouvelle franchise ?

Non, car outre la reprise de règles déjà constituées, Trondheim ajoute à cet album une modalité inédite dans son œuvre, celle du récit troué, bien différente de celle du récit inachevé pour *Les Carottes* et *Capharnaüm*. En effet, ce faux récit de Mickey des années 60 n'a pas été retrouvé dans son intégralité : seuls 44 épisodes (soit 44 planches) sont réimprimés dans l'album, sur une centaine au total. Le lecteur commence donc sa lecture à la page 2, pour la continuer à la page 4, puis à la page 7, etc. Cette nouvelle règle donne d'abord une résonance tout au long de l'album au pacte ludique avec le lecteur. Non seulement celui-ci peut jouer à croire qu'il s'agit vraiment d'anciennes planches réimprimées, mais il peut aussi jouer à imaginer le contenu des pages manquantes fictives. Par exemple, à la fin de l'épisode 12, Mickey pourchasse un « *bandit qui a une arme très dangereuse* ». Au début de la page suivante qui s'avère être l'épisode 14, il parle avec le commissaire Finot, qui lui dit : « *il y a eu trop de dégâts sur la voirie, je te retire l'enquête, Mickey* ». Trondheim insinue donc que durant l'épisode 13, Mickey a échoué à rattraper le bandit tout en commettant des dégâts sur la voirie. Mais il ne le montre pas puisque la page est manquante, élargissant ainsi le « phénomène de gouttière à des planches manquantes et non plus seulement à celui entre deux cases », comme le remarque Jessie Bi dans sa chronique de l'album sur le site *du9.org*. Il laisse donc tout le loisir au lecteur de se représenter virtuellement le déroulement de la course-poursuite, en l'encourageant même par un indice sur la nature des dégâts commis. Il l'incite en quelque sorte à jouer à être auteur tandis que lui joue à ne pas être auteur. Par ce procédé ludique, l'auteur laisse une liberté d'interprétation au lecteur qui n'est pas sans rappeler la notion « d'espace réglé » que François Zourabichvili convoque pour analyser un quatrain de Rimbaud à la page 62 de *L'Art comme jeu*. Pour décrire ce concept, il passe par une métaphore de la structure architecturale : « on peut circuler librement à l'intérieur, mais à la condition que cette circulation se fasse selon des chemins décidés par l'architecte. Il y a une liberté entière d'exploration d'un champ de relations, mais ce champ, lui, est déterminé ». De la même manière, dans *Mickey's Craziest Adventures*, le lecteur explore un champ de relations entre différents rebondissements narratifs qui, par la modalité ludique du récit troué, lui laissent le loisir de circuler librement à l'intérieur.

La règle du récit troué permet enfin aux auteurs de s'affranchir des laborieux moments de transition conventionnels entre deux rebondissements. Elle répond en fait initialement à une demande de Nicolas Kéramidas, qu'il explique dans l'interview publiée dans *Casemate* : « façon *best of*, je voulais la jungle, la mer, le coffre-fort de Picsou, l'espace, la montagne, avec Mickey, Donald, Géo Trouvetou, Pat Hibulaire et les Rapetou ». Pour y répondre, Lewis Trondheim a conçu ce récit troué « de façon à éviter les scènes d'explications ou de ralentissement d'action. Une sorte de quintessence des histoires de Mickey ». La démarche relève tout d'abord du plaisir enfantin, celui de la pure et simple accumulation. En voulant condenser toutes les situations, tous les décors, tous les « temps forts » d'une aventure de Mickey et en supprimant les « temps morts », les auteurs se fabriquent une sorte d'anthologie, un condensé qui

fonctionne comme une boîte de chocolats ou un coffre au trésor. Le dispositif leur permet donc de condenser en peu de pages un nombre incalculables de décors, objets et autres courses-poursuites, comme autant de nouvelles règles venant complexifier l'espace ludique que forme cet album, dans lequel le créateur-joueur Lewis Trondheim s'épanouit pleinement. Cela, aussi bien dans la succession des épisodes que dans la conception de chaque page, puisqu'il s'impose de trouver une chute humoristique à la fin de chaque planche. Tout est donc orchestré dans le seul but d'une maximisation du plaisir créatif, pour le scénariste comme pour le dessinateur. A contrario, la cohérence narrative est volontairement mise au second plan pour jouer avec le caractère artificiel des récits classiques de Mickey et Donald. Trondheim le confesse : « une résolution finale débile et expédiée en trois cases ». Il renchérit : « en cela, je me moque un peu du système narratif ».



Comme le montre l'exemple de *Mickey's Craziest Adventures*, Lewis Trondheim ne joue pas avec un nombre inépuisable de règles, puisqu'il peut en réutiliser pour plusieurs albums. Certaines d'entre elles, comme la représentation du personnage de Lapinot ou bien de lui-même à travers ses œuvres autobiographiques prouvent d'ailleurs une persistance à travers le temps de certaines règles. Pour autant, l'univers de l'auteur ne fonctionne pas en circuit fermé : il peut imbriquer différemment ces règles et en réaliser des variations créatives, dans la mesure où il les reprend rarement selon le même schéma. Comme l'affirme Zourabichvili : « [l'artiste] part d'un matériau de base, sur lequel il revient sans cesse d'une nouvelle façon, par d'autres règles ». *Mickey's Craziest Adventures* ne se résume pas en effet à la reprise des principes ludiques d'*A.L.I.E.E.N.* et *Texas Cowboys* car il s'agit avant tout d'un récit troué, règle inédite dans la production de l'auteur. D'ailleurs, lorsqu'il s'agit pour lui d'imaginer une suite à cet album, Trondheim abandonne la modalité du récit troué pour proposer une méditation philosophique sur le thème du bonheur (*Donald Happiest Adventures*, 2018). Dans cet album, Donald voyage à travers le monde pour trouver le secret du bonheur et le rapporter à son oncle Piscou. L'auteur y reprend le sillon philosophique de son œuvre, notamment tracé par *Genèses apocalyptiques* (1999). Doit-on en conclure que la méthode de création ludique de Trondheim le laisse entièrement à l'abri de la moindre baisse de créativité ? Ce serait ignorer la part contingente du processus créatif, irréductible à tout mécanisme inventif, aussi bien huilé soit-il. C'est cette contingence que l'auteur est finalement contraint de balayer en conclusion de *Désœuvré* pour se remettre au travail : « *Des fois, dans la répétition, on trouve de belles nuances. Oui... mais ça manque d'invention. Oui, mais... Stop !!! Zou ! Faut y aller !* ».

Marius Jouanny

(Merci à Laurent Gerbier, Thierry Groensteen et Denis Mellier qui m'ont épaulé durant la rédaction de cet article.)

Bibliographie

Sur la théorie du jeu :

- CALLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.
- FREUD Sigmund, *Totem et Tabou* (1913), Paris, « Petite Bibliothèque Payot », 1971.
- WINNICOTT D.W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1971.
- ZOURABICHVILI François, *L'Art comme jeu*, Paris, Presses Universitaires de Paris-Nanterre, 2018.

Sur l'œuvre de Lewis Trondheim :

- BI Jessie, chronique de l'album *Mickey's Craziest Adventures* publiée en mars 2016 sur le site *du9* (URL : <https://www.du9.org/chronique/mickeys-craziest-adventures/>)
- CIMENT Gilles, « Un homme libre qui s'oblige », *Neuvième Art*, No.13, janvier 2007, Angoulême, CNBDI/éditions de l'An 2, et repris en ligne dans le présent dossier.
- GERBIER Laurent et OTTAVIANI Didier, « *Approximativement* (Lewis Trondheim et ses doubles) », publié en janvier 2000 sous les pseudonymes de Didou et Loleck sur le site *du9* et repris en septembre 2001, sous leur vrai nom, sur le site *imageandnarrative*. (URL : <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/gerbierottaviani.htm>).
- GINER Paul (propos recueillis) « Mickey parade à la française », interview de Lewis Trondheim et Nicolas Kéramidas, *Casemate*, No.90 (mars 2016).
- GROENSTEEN Thierry, *Entretiens avec Lewis Trondheim*, Paris, L'Association, 2020.
- MASSAÏA Loïc, « Entretien minimaliste », interview de Lewis Trondheim publiée sur le site *du9* (URL : <https://www.du9.org/entretien/entretien-minimaliste-lewis/>)

Notes

- [1] Voir ici même : « Un homme libre qui s'oblige ».



Trondheim sur tous les mu

À l'affiche d'Angoulême où il a enfin donné son feu vert à une expo. À l'affiche des librairies pour un épais livre d'entretiens avec Thierry Groensteen et de nouveaux *Lapinot* et *Donjon*. Est-ce tout ? Que nenni, Lewis Trondheim s'affiche sur les murs d'Angoulême qu'il a ornés de dessins. Regorge de projets. Et se dit ravi de prendre, enfin, le temps de vivre...



Comment devient-on auteur de bande dessinée par un « parfait hasard » ?

Lewis Trondheim : En 1985, je fais mon service militaire. Un certain Harry Morgan, qui occupe le bureau à côté du mien, est auteur du fanzine *The Adamantine*. Nous sympathisons, il me fait découvrir *Les Cahiers de la bande dessinée*, revue dans laquelle il travaille et dont Thierry Groensteen est rédacteur en chef. Sans ce pur hasard, j'aurais peut-être repris la librairie de mon père. Deux ans plus tard, je me rends à un colloque de dix jours sur la bande dessinée à Cerisy-la-Salle, un voyage financé par mes parents que je ne remercie jamais assez. J'y retrouve Thierry Groensteen, rencontre Jean-Christophe Menu... Et prends conscience qu'on peut faire de la bande dessinée sans savoir dessiner. Groensteen me soutient en consacrant un article à mon fanzine *ACCI H3319*. Il est le premier à m'interviewer dans *Toute la bande dessinée* 92. Timide, je bafouille tellement qu'il doit réécrire toute l'interview ! Je n'aurais pas accepté de faire ce livre d'entretiens et cette exposition à Angoulême avec quelqu'un d'autre que lui.

Il y a treize ans, président du festival d'Angoulême, vous refusez qu'on vous



Entretiens avec Lewis Trondheim, Lewis Trondheim, Thierry Groensteen, L'Association, 290 pages, 26 €, dispo.

« J'ai accepté cette exposition sur l'insistance de ma femme, mais y vais à reculons, ça ne m'amuse pas »

Lewis TRONDHEIM



consacre une exposition. Pourquoi accepter aujourd'hui ?

J'ai eu le prix *Alph-Art* coup de cœur en 1994, et on me remet la plus grande distinction du festival seulement une dizaine d'années après. Une rétrospective me semblait prématurée, présomptueuse, d'autant que je ne me sentais pas encore à l'aise avec mon trait. Depuis, je réalise davantage de dessins d'après nature, m'applique mieux. J'ai accepté sur l'insistance de ma femme coloriste Brigitte Findakly, mais y vais à reculons, cela ne m'amuse pas.

Êtes-vous un fidèle du festival d'Angoulême ?

Depuis trente ans, j'y viens chaque année sans faute. Là, j'avais décidé de sauter celui de 2020. Pas de bol, il y a cette expo. Mais la grève des cheminots, si elle s'éternise, peut me donner une bonne raison d'an-

de vivre bien avec ma famille, mes amis... Je publie encore trop d'albums, mais me suis éloigné de certains procédés comme celui de *Mildiou*, dans lequel je dessine un combat sur 140 pages. Je ne suis plus l'auteur compulsif qui a toujours besoin d'un carnet pour gribouiller des trucs. Je commence à apprécier l'ennui, passe beaucoup de temps à ne rien faire. Dans ces moments de vide, on apprend beaucoup sur soi. En cela, les réseaux sociaux sont nocifs.

Suite page suivante



Dans les hauteurs de Rio de Janeiro (2011).



Illustrations © L'Association 2020.



Daniel Blancou

UN AUTEUR DE BD EN TROP

ANGOULÊME

D'abord, l'accès gratuit pour les visiteurs

Cette année, au SoBD, certains auteurs ont été rémunérés pour leurs heures de dédicace. Devrait-on faire pareil au festival d'Angoulême ?

Lewis Trondheim : Je trouve aberrant que des gens paient l'accès au Monde des Bulles pour acheter des livres et les faire dédicacer par des auteurs qui y consacrent du temps gratuitement. Il faudrait avant tout que le public puisse accéder gratuitement aux auteurs. Mais je comprends que certains réclament d'être payés, quatre jours de festival étant fatigants. Mais il ne faudrait pas que cette charge supplémentaire pousse les

« Je n'ai pas envie d'être payé si c'est pour dédicacer à heures fixes »

Lewis TRONDHEIM

éditeurs à privilégier les auteurs bancables au détriment des plus jeunes. Personnellement, je n'ai pas envie d'être payé si cela doit me contraindre à dédicacer à des horaires fixes. Je préfère venir quand je veux, éviter les files d'attente. Dans *L'Atelier Mastodonte*, j'ai raconté faire tourner en bourrique les éditeurs, pour finalement ne dédicacer nulle part. Mais c'est faux. Une année, j'ai même été invité par Dargaud, Dupuis, Delcourt et L'Association, et dédicacé chez chacun chaque jour. Je n'ai pas vu le festival passer !

2020 a été décrété « année de la bande dessinée » par le ministère de la Culture. Qu'en pensez-vous ?

Qu'on ne peut créer une année de la bande dessinée d'un claquement de doigts, sans concertation avec les auteurs longtemps en amont. Ce sera une année comme les autres. Les auteurs ne pouvant bloquer les trains comme les cheminots, ils n'ont pas les moyens de réclamer quoi que ce soit. Des gens s'investissent pour que cela change, mais je reste pessimiste. L'Urssaf Limousin, notre système de sécu, ne nous permet pas de bénéficier d'un statut décent. Et ceux qui en bavent le plus sont malheureusement les plus jeunes, payés en dessous du SMIC.

Illustration pour les 10 ans du Fauve d'Angoulême.



Daniel Blancou en dédicace au Festival d'Angoulême du 30/01 au 2/02 : stand N31 Le Nouveau Monde, place New York

SARBACANE
éditeur de création

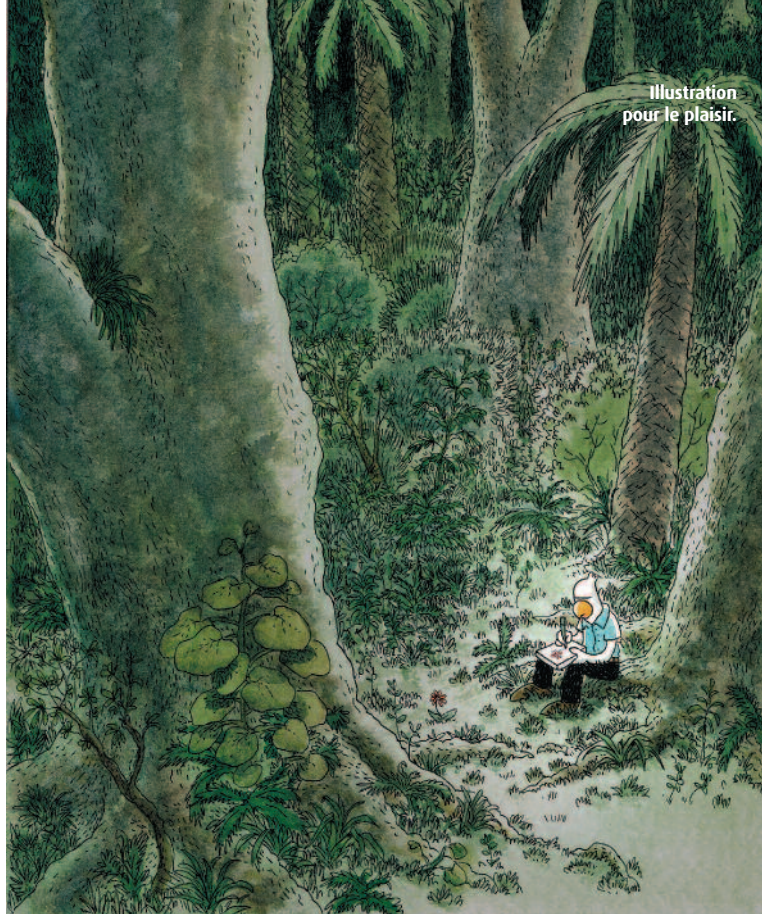


Illustration pour le plaisir.

Lapinot et Donjon renaissent. Pourquoi ce retour à vos premières amours ?

Ce n'était pas calculé. La reprise de *Donjon* est une demande de Sfar. Je n'y croyais pas, finalement on a écrit sept nouveaux albums. J'ai repris *Lapinot* en me demandant ce que pourrait inventer un auteur sachant que son personnage est mort. Le troisième est sorti en janvier. Le quatrième, en juin, sera le recueil de mon feuilleton format strip sur Instagram. J'ai dessiné des gags sans rapports les uns aux autres dans la revue *Mon Lapin Quotidien*, puis créé une continuité, avec suspense entre chaque strip. Le cinquième tome, prévu en janvier 2021, traitera de collapsologie. J'y traite de sujets actuels sans jouer au professeur.

Comment écrivez-vous les nouveaux *Donjon* avec Sfar ?

C'est très spontané, presque magique. L'un a une idée qui ne plaît pas à l'autre ? Poubelle. On travaille sur trois épisodes en parallèle, avec autant de paquets de feuilles. Sfar apporte des références culturelles, je m'occupe plus de la structure générale. C'est ce type de collaboration que j'ai recherché en demandant à des scénaristes différents de m'épauler sur chaque album d'*Infinity 8*. Pour *Donjon*, nous avons terminé un premier grand arc narratif avec les deux derniers albums en 2014. Dans les nouveaux, il ne sera plus question de l'Entité noire. Nous expliquerons le fonctionnement de la magie. Je veux un univers *Donjon* crédible, qui évite les deus ex

« La reprise de *Donjon* est une idée de Joann Sfar. Je n'y croyais pas. Finalement, on a écrit 7 tomes »

Lewis TRONDHEIM

machina magiques comme Tolkien a pu en abuser avec le personnage de Gandalf dans *Le Seigneur des anneaux*. Je préfère bien définir les règles d'un univers pour mieux jouer avec.

Lapinot aide Richard à écrire un film de zombies, et dit : « Les idées les plus amusantes sont de Richard... moi, je

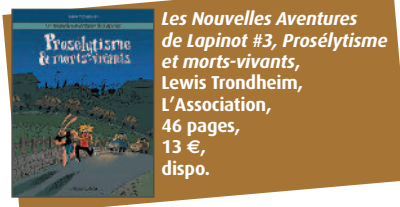
cherche juste à le contrôler. » Une réflexion sur votre manière d'écrire ?

Exactement. Je travaille sur un scénario à l'impulsion, balançant plein de pistes que je pourrai reprendre dans l'album, sans rien planifier. Cela donne l'impression d'être construit, alors que ça l'est très peu. Mais je ne suis jamais dans l'improvisation totale : l'esprit dépasse toujours la main. Je dois trouver un équilibre entre improvisation et calcul. Richard et Lapinot sont deux facettes de ma personnalité. Un Trondheim gamain et un Trondheim plus sérieux qui le canalise. C'est mon côté sérieux qui a eu l'idée de ce dialogue !

Ralph Azham s'est arrêté au 12^e album. Soit moins de 600 pages. Vous en prévoyez au début entre 1 000 et 1 500. Pourquoi cet arrêt ?

Au bout de six ou sept ans à dessiner *Ralph Azham*, j'ai bouclé le récit plus tôt par peur de trop tirer sur la corde. J'ai pu achever la série comme je le voulais pour le personnage, c'est l'essentiel. Finalement, je n'ai pas les reins pour assumer une grande saga qui, même avec mon dessin-écriture très simple, demande un travail de studio. J'ai bien l'idée d'une suite en un album plus volumineux se déroulant huit ans plus tard. Mais je ne pense pas la réaliser. Elle aurait fait la part belle à l'action effrénée, pire que *Le Seigneur des anneaux* et *Game of Thrones* réunis.

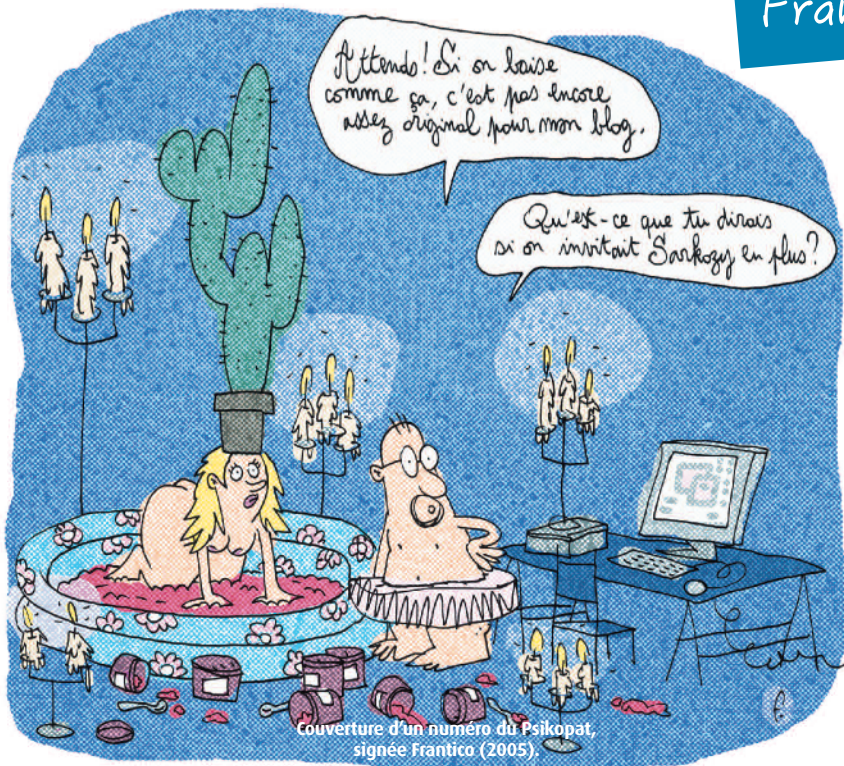
Vous préparez *Kamela Krim*, polar dessiné par Franck Biancarelli. Sur une idée



Les Nouvelles Aventures de Lapinot #3, Prosélytisme et morts-vivants, Lewis Trondheim, L'Association, 46 pages, 13 €, dispo.

Suite page suivante

« Frantico ? Ma femme ignorait ! »



Couverture d'un numéro du Psikopat, signée Frantico (2005).

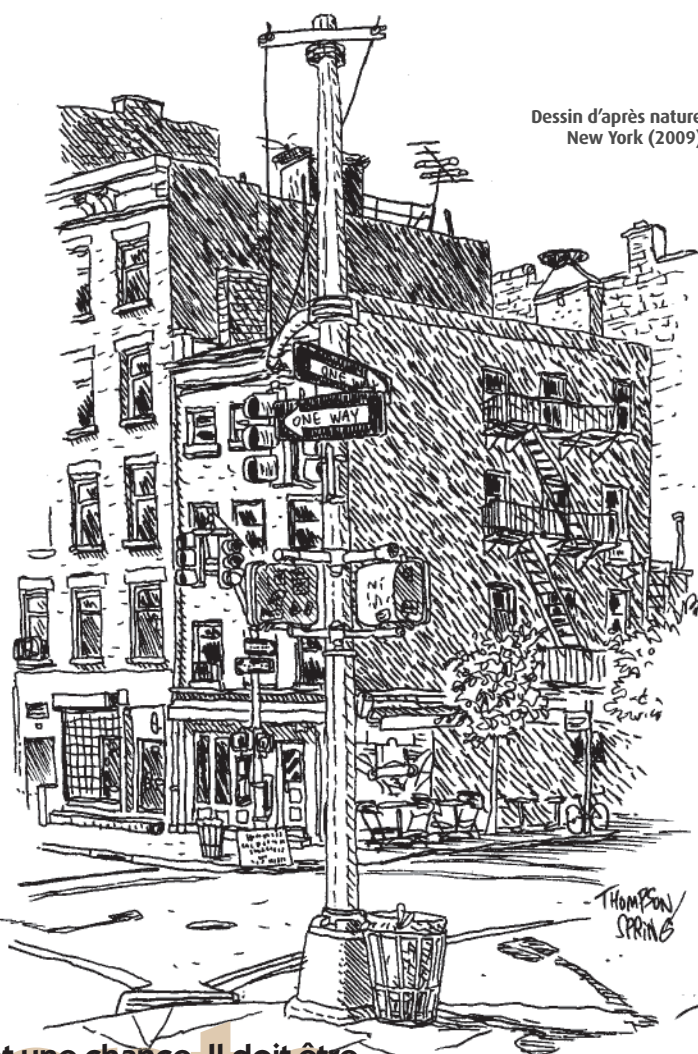


Vous avouez pour la première fois officiellement être Frantico, le mystérieux auteur de BD.

Lewis Trondheim : J'ai ouvert le blog de Frantico en 2005 simplement pour dessiner différemment qu'à mon habitude. Mais, n'assumant pas trop cette BD parfois limite porno, j'ai pris ce pseudonyme et attendu deux mois avant de le révéler à ma femme ! Puis cela a pris une ampleur inattendue. Des journalistes ont voulu interviewer Frantico et ces deux blagueurs de Fred Neidhardt et Fabrice Tarrin ont signé un contrat avec L'Écho des savanes depuis la boîte mail de Frantico qu'ils ont piratée. Facile, le mot de passe était tout simplement « frantico ».

Qui fut le premier à vous identifier ?

Philippe Ostermann, alors chez Dargaud, après avoir vérifié que l'adresse IP de Frantico était domiciliée à Montpellier où j'habite. Mais le seul à avoir reconnu ma patte est Obion, qui aime comme moi jouer avec la bande dessinée. J'ai tenu à ce qu'il témoigne, avec d'autres auteurs comme Sfar et Bonhomme, dans ce livre d'entretiens. Je travaille actuellement sur quatre albums différents avec Obion : la série humoristique familiale *Mamma mia !*, le nouvel atelier fictif *Chihuahua* que nous préparons avec Jousselin et Nob, un album de *Donjon* qu'il va dessiner, et un projet élaboré il y a quelques mois : nous imaginons notre vie d'auteur de BD à la fin du monde. Pour survivre, pas d'autre choix que de fabriquer des BD artisanales avec du papier au rabais et de les vendre à nos voisins contre des patates. Ceux-ci pourraient même nous demander de dessiner la suite de *Game of Thrones*. ... Rien n'est encore signé, mais l'idéal serait d'en faire des suppléments du journal de Spirou, ou bien de Fluide Glacial.



Dessin d'après nature, New York (2009).

qui vient de lui ?

Oui. Il a écrit un polar se déroulant à Marseille et m'a demandé ce que j'en pensais. Je lui ai dit les qualités et les défauts de ce récit. Il m'a proposé de le réécrire en apportant mes propres idées. J'ai dû adapter ma narration à son dessin très réaliste, bien plus que celui de tous les auteurs avec lesquels j'ai collaboré. Nous sommes partis sur trois histoires indépendantes. Première en septembre.

Comment est né *Castelmaure*, one shot dessiné par Alfred ?

Il y a quatre ans, Alfred m'a demandé de lui imaginer un conte de fées, avec des clichés genre château entouré par la tempête, sorcière, etc. J'ai écrit les huit premières planches qu'il a dessinées. L'année dernière, il m'a proposé de mener le projet à son terme. J'ai écrit les 144 pages en dix jours, comme pour *Texas Cowboys* qui réunit, lui, tous les clichés du western. Prévu pour octobre.

55 ans, bientôt la retraite ?

« Des ventes moyennes sont une chance. Il doit être dur de s'arracher à une série rapportant beaucoup »

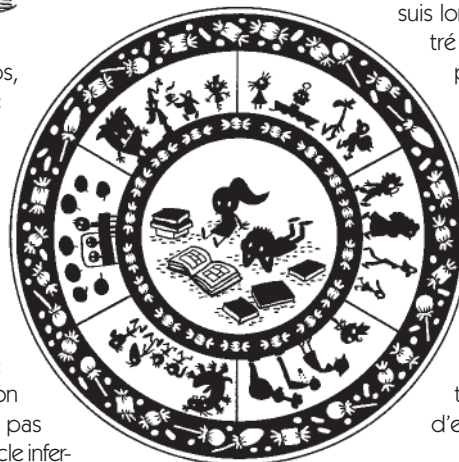
Lewis TRONDHEIM



Couverture du *Donjon Crépuscule 111*, lorsque Joann Sfar et Lewis Trondheim pensaient dessiner eux-mêmes les deux derniers albums (2014).

Depuis longtemps, je ne cesse de déclarer que je vais arrêter la bande dessinée. Mon plan é p a r g n e retraite me permettrait d'arrêter à 63 ans. J'espère savoir mettre les pouces au bon moment, et ne pas tomber dans le cycle infernal de l'auteur qui décroît.

Même si je dis toujours ignorer le lecteur, je ne voudrais pas lui infliger mon vieillissement. Après tout, c'est pour lui que je m'applique à écrire lisiblement les textes



dans les bulles. Pour l'instant, j'ai encore de quoi m'amuser. Et je prends toujours un peu d'avance sur mes projets pour en commencer d'autres qui sortent de mes habitudes, comme *Les Coquelicots d'Irak*.

À la question « si c'était à refaire » vous répondez « j'aurais essayé d'être plus ouvert et plus aimable plus tôt ». Des regrets ?

Ma fiche Wikipédia, qui reprend mes propos critiques sur les journalistes BD, laisse croire que je ne les aime pas. Alors que je n'ai rien contre ceux qui font bien leur boulot ! Mais je regrette d'avoir été trop dur avec Yves-Marie Labé du Monde. Ses articles manquaient parfois de profondeur, mais j'ignorais qu'il était pieds et poings liés par la direction du journal.

Votre meilleure vente ?

Le premier *Donjon Zénith*, 80 000 exemplaires. Vient ensuite le premier *Lapinot*, *Slaloms* autour de 40 000. Chiffres atteints sur vingt ans. Côté collaborations récentes, *Texas Cowboys* en est à 15 000, le premier

Maggy Garrison à 12 000. Je me suis longtemps senti frustré de ne pas vendre plus. Mais, finalement, avoir juste ce qu'il faut pour pouvoir continuer est une chance. Il doit être bien difficile de s'arracher à une série qui vous rapporte des centaines de milliers d'euros.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

TRONDHEIM dans CASE MATE

Lapinot traqué par les carottes, Casemate 121
Fille de plume, fille de plomb, Casemate 106,
Le grand 8 (32 pages), Casemate 94, etc.

Dans le labyrinthe de "Donjon"



Lewis Trondheim : En janvier sont sortis le même jour *Donjon Zénith* #7, dessin Boulet, et le premier *Donjon Antipodes*, *L'Armée du crâne* dessin Panaccione, situé en -10 000. Le deuxième, dessin Vince, situé en +10 000, sort en juin. Le lecteur découvrira un canard rouge, Rubéus Khan. Un nouveau *Donjon Parade* dessiné par Alexis Nesme (Manu Larcenet ne voulant pas reprendre la série) est prévu pour la fin de l'année. Et *Poufendeurs de démons*, suite de *Donjon Crépuscule*, dessiné par Obion, est prévu début 2021. Sortiront courant 2021 *Réveille-toi et meurs*, nouveau *Donjon Monsters*, dessiné par David B, et *Survivre aujourd'hui*, suite de *Donjon Potron-Minet* dessin Stéphane Oiry. Mon fils Pierre écrit avec Arnaud Moragues *Magie et Dynastie*, nouvelle version du jeu de rôle *Donjon Bonus*. Il sera un peu moins bourrin, et on pourra jouer les ascendants et les descendants de son personnage.

Marre des sempiternels drames dans les quartiers vérolés par la drogue ? Biancarelli et Trondheim nous baladent – sans angélisme – dans un Marseille où il fait bon vivre. Même si tout démarre par l'assassinat du parrain local patron de l'OM...

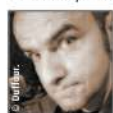
Enfin, l'autre Marseille !



Encore un polar marseillais, n'y en a-t-il pas déjà beaucoup ?

Franck Biancarelli : Il s'agit d'une envie intime. Né à Marseille, je ne l'ai jamais quittée et aujourd'hui y élève mes enfants. Malgré tous ses problèmes de pauvreté, il y fait bon vivre. J'espère que cela transpire de l'album. Marseille se compose d'une succession de quartiers aux ambiances variées. Je voulais dessiner des lieux précis, réels, loin des clichés qui lui collent à la peau. Lors d'une scène où les personnages discutent à un café que je connais, on se croirait sur une place de village, avec l'église en arrière-plan. Un Marseillais peut retracer pas à pas le trajet de nos personnages. J'ai juste triché sur quelques distances. Évitant les cités des quartiers nord

dont les médias parlent tant, j'ai représenté celles à l'est de la ville. Et montré des Arabes qui, comme le neveu de l'héroïne, font autre chose que du trafic de drogue.



Lewis Trondheim : Il ne s'agit pas non plus d'idéaliser la réalité. Nous n'avons perçu aucun chèque de l'Office du Tourisme de Marseille. Si nous donnions envie aux gens de s'y installer, les loyers risqueraient d'augmenter encore plus ! Ce n'est pas ce qu'on cherche. D'ailleurs, certains quartiers comme le Panier, où habite



Karmela Krimm #1, Random Blues, Franck Biancarelli, Lewis Trondheim, Le Lombard, 46 pages, 12,45 €, 25 septembre.

notre détective privée Karmela Krimm, sont déjà en cours de gentrification. J'imagine qu'elle peine à payer son loyer, et se retrouve forcée d'accepter d'enquêter sur le meurtre d'un chef mafieux fictif, Perrini. **Il dirige la pègre marseillaise et l'OM. Puissez-vous votre inspiration dans le milieu local ?**

« Nous nous inspirons de Margarita, femme de Robert Louis-Dreyfus, devenue propriétaire de l'OM... »
Franck BIANCARELLI

Biancarelli : Bien entendu. Marseille s'est construite avec la mafia durant tout le xix^e siècle. Après la Libération, les fameux frères Guérini ont pactisé avec le pouvoir et la CIA pour instaurer la paix sociale et briser les grèves des dockers. On l'évoque à demi-mot. Ma version du scénario, avant que Lewis n'ajoute son grain de sel, comportait davantage de rappels historiques de ce type. Pour la famille Perrini, nous nous sommes inspirés de la femme de Robert Louis-Dreyfus, Margarita, devenue propriétaire de l'OM après la mort de son mari. Évidemment, elle a reçu une pluie de critiques de ce milieu machiste. Nous imaginons que la femme de Perrini reprend elle aussi le club après l'assassinat de son mari. Sa grande crainte : qu'à la première défaite on la prie de bien vouloir retourner aux fourneaux et laisser un homme gérer l'Olympique de Marseille.

D'où vient ce nom étrange de Karmela Krimm, votre ex-flic reconvertie détective privée ?

Lewis ayant décidé de son origine gréco-algérienne, on a cherché dans les noms algériens. Et sommes tombés sur Krim pour le nom et Camélia pour le prénom, comme l'actrice Camélia Jordana dont je me suis physiquement inspiré. On les a tordus en Karmela Krimm, ces initiales KK sonnont bien, comme Martin Mystère.





Trondheim : La ressemblance avec Carmel, nom très connoté catholique, m'amuse beaucoup pour cette Maghrébine aux origines variées. Nous traitons nos personnages comme des humains, loin des schémas manichéens et des préjugés, notamment ceux concernant les musulmans. L'acolyte de Karmela Krimm est un garde du corps comorien qui prie à la mosquée. Mais tolère sa partenaire et ne tue personne à la Kalachnikov, dieu merci. Ce Bac+3 en marketing devient garde du corps parce que personne n'a voulu l'employer. La discrimina-

TRONDHEIM dans *CASE MATE*
Trondheim sur tous les murs, Casemate 133,
Lapinot traqué par les carottes, Casemate 121,
Fille de plume, fille de plomb, Casemate 106, etc.

BIANCARELLI dans *CASE MATE*
Le Colorado en plus petit (planches), Casemate 91,
Un cerveau pour deux (planches), Casemate 59,
Dur, pour Le Tendre (planches), Casemate 48, etc.

tion à l'embauche n'est pas pour rien dans le fort taux de chômage dans les quartiers populaires de Marseille.

Quand elle entend « en 45, il n'y avait ici ni Arabes ni Kalach », Karmela Krimm réplique : « Gardez ce discours pour les simples d'esprit. » Qui visez-vous ? Les polémistes qui polluent les émissions télévisées avec leurs discours nauséabonds. Il est facile de recracher des idées toutes faites plutôt que d'expliquer des réalités complexes. Ces extrémistes s'autorisent des énormités, en comparant par exemple le vert du parti écologiste au vert de l'islam. Je ne peux lutter contre la bêtise.

Mais, dans mon travail d'auteur, chercher à être plus intelligent que ces tristes personnages. Sans tomber dans un didactisme donneur de leçons.

Biancarelli : Nous évitons les grands messages politiques, ne prétendons pas détenir une vérité comme tant sur les réseaux sociaux. En revanche, nos convictions transparaissent dans notre récit.

Que pensez-vous de la victoire des écologistes aux municipales marseillaises ?

J'attends de voir comment ils vont mener leur politique municipale. Mais je me réjouis du départ de Jean-Claude Gaudin, resté vingt-cinq ans à la tête de la ville. Au-delà de son orientation politique, il cherchait surtout à prospérer et à s'imposer comme une figure historique de la ville. Cela fait bien longtemps qu'il ne se sentait plus concerné par Marseille.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

« Il ne s'agit pas non plus d'idéaliser la réalité. Nous n'avons perçu aucun chèque de l'Office du Tourisme »

Lewis TRONDHEIM

De 130 à 46 planches

Comment est née votre collaboration ?

Franck Biancarelli : Le scénario de Trondheim pour la série *Maggy Garrison* m'avait impressionné. Des récits très divertissants. Après avoir dessiné *Infinity 8*, je lui ai tout naturellement présenté mon scénario de polar à Marseille.

L'écriture était bien avancée, mais le personnage principal, un détective privé comorien, pas suffisamment caractérisé. Ce one shot de 130 pages se concluait par un soulèvement des quartiers populaires. Nous avons abandonné cette fin. Après mes albums avec Denis Robert, au propos très ancré à gauche, j'avais envie d'un récit anar de droite dans la lignée de *Gran Torino*. Lewis a tout changé !

Lewis Trondheim : J'ai proposé d'améliorer le scénario et de l'adapter à un 46 pages. D'où un nouveau défi : remanier à ma sauce un scénario déjà écrit avec un registre bien plus réaliste que ce que j'ai pu faire auparavant. J'ai gardé le meurtre d'un chef mafieux et des personnages secondaires comme l'oncle de Karmela qui

sert de frigo à des dealers. Mais préféré que le détective soit une femme, accompagnée d'un acolyte comorien. Un duo avec quelques touches d'humour. Différents, ils se trouvent des atomes crochus et leur relation devient plus importante que l'enquête. Je m'inscris ainsi dans le genre buddy movie. J'adore ces films montrant des duos opposés, comme *Midnight Run* ou *L'Emmerdeur*.

Avez-vous changé vos habitudes d'écriture ?

Complètement, au point d'avoir hésité à signer de mon nom d'auteur. Mais j'assume mon statut de scénariste multi-facette tentant de sortir de sa zone de confort. Le traitement est bien plus réaliste, dur, que celui de *Maggy Garrison*. Mon écriture est au service des intentions de Franck. J'ai cherché à respecter les codes du genre, même si le personnage d'ado faisant son stage de 3^e avec sa marraine Karmela est peu orthodoxe pour un polar. Le résultat devrait surprendre autant les amateurs de polars que mes lecteurs habituels.

Franck Biancarelli, pas frustré d'avoir abandonné votre version du scénario ?

Biancarelli : Non, car j'ai beaucoup appris. En quinze ans, j'ai travaillé avec trois scénaristes. Serge Le Tendre a une maîtrise fulgurante des mécaniques narratives, Denis Robert un ton d'écrivain. Lewis glisse énormément d'humanité, en particulier à travers son écriture des personnages. Et de vérité dans ses dialogues !



illustrations © Le Lombard 2020.

Karmela Krimm #1, Ramdam Blues, planche 1.



SI ON FAISAIT UN LIVRE SUR TOI ET TON MÉTIER...

SURTOUT DU COCU

Lewis Trondheim : 75 % du travail de détective privé consiste à enquêter sur des histoires de cocus. Il m'a donc semblé naturel d'ouvrir par là, en insérant une petite mise en abyme. La première question de Manon la stagiaire à Karmela est : "Si on faisait un livre sur ton métier, tu voudrais qu'il commence comment ?" S'ensuit un plan fixe



TU VOUDRAIS QU'IL COMMENCE COMMENT ?

J'EN SAIS RIEN, MANON.



MAIS IL RISQUERAIT DE NE PAS ÊTRE TRÈS ÉLOGIEUX.



KLIK ! KLIK ! KLIK !

de quatre cases que j'aime beaucoup. Cela rend le personnage bien plus vivant. Tout comme avec Bonhomme et Dory, j'ai demandé à Franck de privilégier dès la première page ces plans statiques à la place du traditionnel champ-contrechamp. Il n'a pas été facile de le convaincre.

L'ART DE CONDENSER

Franck Biancarelli : Ici, Trondheim condense des informations que je mettais cinq à dix planches à transmettre dans ma version du scénario. Pourtant, rien n'est artificiel, tout reste fluide. Du travail de bon scénariste. J'espère atteindre cette efficacité dans la mise en scène de mon premier album solo.

JAUNE, ORANGE, NOIR

Lorsque je reçois le story-board de Lewis, je commence par des esquisses, généralement aux feutres jaune, orange et noir. Puis j'encre la planche à la table lumineuse. Seule la planche 32 a été entièrement réalisée à la tablette graphique. C'était plus aisé pour poser les noirs et dessiner les vagues de cette scène de crépuscule en bord de mer. J'ai confié la mise en couleurs à Watter qui procède par tranches de huit ou dix pages, ce qui nous permet d'ajuster au fur et à mesure. Pour cette première case, je lui ai demandé de changer l'éclairage, pour mettre la voiture dans l'ombre, contrastant ainsi avec les lumières du port en arrière-plan.



QUAND TU ÉTAIS DANS LA POLICE AVEC MA MÈRE, TU PENSAIS QUE TU SERRAIS DÉTECTIVE PRIVÉE UN JOUR ?

ET TU AS QUITTÉ LA POLICE EXPRES POUR DEVENIR DÉTECTIVE ?

KLIK ! KLIK !



C'EST PAS DES QUESTIONS POUR UN STAGE DE TROISIÈME, ÇA ! C'EST UN INTERROGATOIRE, MA PAROLE.



MAMAN DIT QU'ON APPREND AUTANT D'UN SILENCE OU D'UNE QUESTION DÉTOURNÉE QUE D'UNE VRAIE RÉPONSE.

TA MÈRE DOIT ÊTRE TRÈS FIÈRE D'AVOIR UNE ENQUÊTRICE COMME ÇA À LA MAISON.



ALLEZ, JE TE DÉPOSE.

TIPIQUE DU POLAR

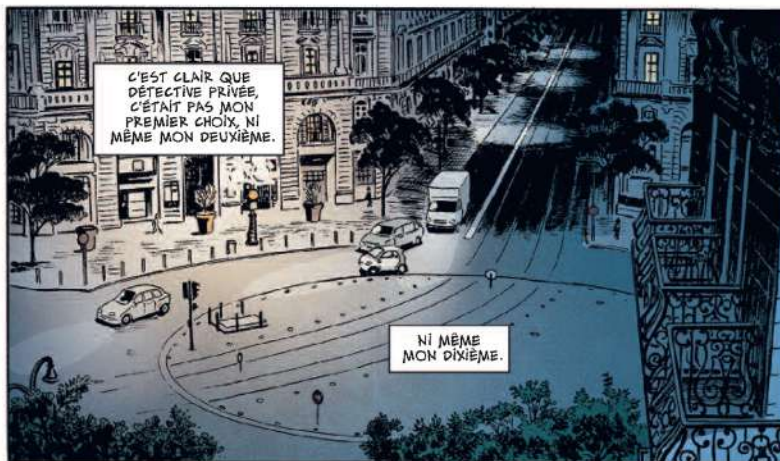
Lewis Trondheim : La voix off est bien pratique pour connaître les pensées de Karmela. Un procédé typique du polar que je n'ai pas tenté d'éviter. Je m'amuse beaucoup à m'essayer à ce type d'écriture. Franck a rajouté l'avant-dernière case muette. Très bien vu, ce temps suspendu ajoute un sous-entendu sur la relation entre Karmela et Alice. Si j'écris le scénario très vite avec des bonshommes patates, le dessinateur passe plusieurs jours sur chaque page. Il est donc mieux placé pour repenser la narration.

NON À LA CATHÉDRALE

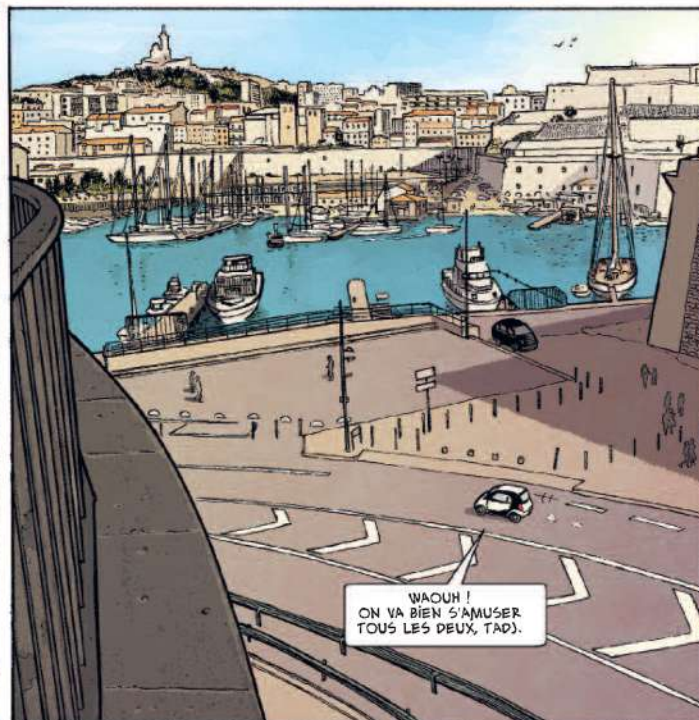
Franck Biancarelli : Pour la première case, Lewis demandait Notre-Dame de la Garde. Privilégiant les chemins de traverse, j'ai préféré une place du quartier du Panier, où habite Karmela. Plutôt que d'utiliser Street View, j'ai pris beaucoup de photos. Me promenant dans la ville, j'imaginai les scènes de l'album se dérouler à chaque coin de rue. Trondheim ne m'a en revanche donné aucune indication pour le traitement graphique de la scène en flash-back. Avec leurs couleurs chaudes très marquées et l'absence de trait, ces cases sont inspirées des comics américains que je lis depuis mon plus jeune âge. Difficile de ne pas penser aux codes visuels de Frank Miller, Jim Steranko, Eduardo Risso...

UNE SŒUR POLICIÈRE

Trondheim : Ma sœur travaille dans la police. En service de nuit autour de Melin, elle ne doit pas manquer d'anecdotes. Mais me parle peu de son travail. Je ne me suis pas inspiré d'elle pour Maggie Garrison ou Karmela Krimm. En revanche, elle m'a donné certains détails techniques pour l'album "Je vais rester", dessiné par Hubert Chevillard.



Karmela Krimm #1, Ramdam Blues, planche 8.



PAS DE DÉCOLLETÉ

Lewis Trondheim : Nous avons voulu désamorcer dès le début toute histoire d'amour possible entre Karmela et Tadj. Ce n'est pas ce qui nous intéressait. On n'a donc pas fait de Karmela un objet sexuel au décollété plongeant. Dès leur rencontre, Tadj précise qu'il a une femme et trois enfants. Et Karmela déclare à son employeuse qu'elle est enceinte. La quatrième case instaure un silence suggestif entre les deux personnages. Un procédé plus fréquent dans les BD d'humour où il annonce la chute d'un gag. Je l'ai piqué à Goossens.

FAIRE SENTIR LA CHALEUR

Franck Biancarelli : Lorsque je commence à dessiner un album, je trouve le bon rythme au bout de quelques pages, le temps de me familiariser avec le récit. Ce fut le cas lors de ces deux pages. Aussi bien pour les choix de cadrages que pour les décors, je me suis senti plus sûr de moi. Sur certaines cases, comme ici les 4 et 5 et les 3 et 4 de la page suivante, j'incruste des décors sans trait en arrière-plan. Un artifice que j'ai découvert il y a longtemps et qui permet de bien retranscrire la sensation de chaleur, comme si le soleil brûlait les traits du dessin.

UN MOTIF MUSICAL

Trondheim : Ces deux pages introduisent le duo principal. Je voulais que le lecteur sente tout de suite le fossé qui les sépare. Une page sur deux, j'ai réservé à Franck une case horizontale prenant toute la largeur de la planche, pour bien poser le décor. Elle permet aussi d'installer un certain rythme de narration, comme un motif musical.

MES DEUX MARSEILLE

Franck Biancarelli : Pour le port en dernière case de la planche précédente, j'ai choisi un point de vue assez peu utilisé. Il contraste tout à fait avec la cité du sud-est de la ville représentée ici, qui témoigne d'une tout autre réalité. Je tenais à souligner l'opposition forte entre le Marseille des cartes postales et le Marseille des quartiers populaires.

FICELLES DU MÉTIER

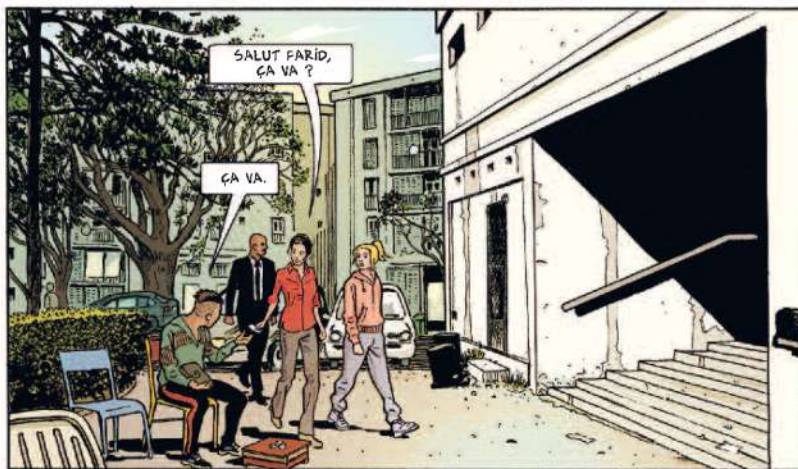
Lewis Trondheim : La présence de Manon permet à Karmela d'expliquer toutes les ficelles de son métier d'enquêteuse. Un prétexte amusant et pas trop visible. Karmela lui expose ses hypothèses concernant le meurtre de Perrini. Puis explique qu'elle donne de l'argent à son neveu pour qu'il évite de rejoindre un gang. Cela apporte des éléments sur le contexte et montre au passage l'atmosphère du personnage.

ON SE VENGE DE NOB

Biancarelli : Si quelqu'un veut adapter l'histoire à l'écran, nous avons une suggestion de casting : la chanteuse et actrice Camélia Jordana. J'ai repris ses traits du visage sans chercher une grande ressemblance, laissant le personnage vivre par lui-même. Pour le personnage du mafieux Bruno Chevrier, j'ai dessiné l'auteur de bande dessinée Nob. Une petite vengeance : il a représenté Lewis en insupportable gamin de 10 ans dans sa série "Dad".

DEMAIN, LA NEIGE

Trondheim : En 2018, Le Lombard a accepté notre projet et nous a proposé d'en faire une série. Au même moment, une vague de froid dans le sud de la France apportait 40 cm de neige. J'ai donc pensé à une suite dans laquelle la neige sur Marseille complique un cambriolage planifié de longue date. Ce sera le point de départ du tome 2.



Qu'un roi fasse appel à une sorcière pour avoir un enfant, c'est la routine dans le monde des contes. Mais quand Trondheim est au scénar, et Alfred aux pinceaux, on peut s'attendre à des dérapages mémorables. Des qui secouent, loin des histoires lénifiantes pour chères petites têtes blondes.



1000 bébés pour le prix d'un !



Enfant, vous racontait-on des contes avant de dormir ?

Alfred : J'ai baigné dans l'univers du conte durant toute ma jeunesse. J'ai découvert *Johan et Pirlouit* très tôt, et mes parents, comédiens, m'ont lu tous les contes des Grimm. Des histoires très sombres, parfaites pour vaincre ses peurs d'enfant. J'en garde des images fortes, comme celles de sorcières et d'enfants perdus en forêt. Adulte, j'ai participé à des Nuits du conte : un conteur narre une histoire orientale pendant douze heures d'affilée, en s'égarant en cours de route.

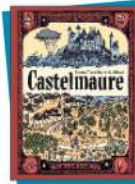


En quoi le conte vous intéresse-t-il ?

Lewis Trondheim : Aborder un nouveau genre codifié, polar, western, SF ou conte, c'est relever un défi. Qu'apporter de plus ? Pour Cas-

telmaure, je me suis fié à ma mémoire et mon instinct. Écrire des récits est une gymnastique. Comme les bodybuilders, je m'exerce tous les jours. Le scénario de *Castelmaure* s'avère plus structuré que mes feuilletons comme *Capharnaüm*. Mais je me suis bien amusé.

Alfred : Pour moi, il s'agissait surtout d'envies de dessin. Ne me sentant de le faire seul, j'ai pensé à Lewis. J'avais envie que nous collaborions depuis que j'ai dessiné un épisode de *Dorjon Crépuscule*. C'est un vrai conteur. Il part de quelques éléments et fait surgir le récit au fur et à mesure. Une méthode d'écriture que j'utilise pour



Castelmaure, Alfred, Lewis Trondheim, Delcourt, 150 pages, 18,95 €, 14 octobre.

TRONDHEIM dans *CASEMATE* *Enfin, l'autre Marseille*, Casemate 138, *Trondheim sur tous les murs*, Casemate 133, *Lapinot traqué par les carottes*, Casemate 121, etc.

ALFRED dans *CASEMATE* *J'te plais, tu me plais...*, Casemate 129, *Maison commune avec Schiele*, Casemate 90, *Daho, dans l'ombre de sa lumière*, Casemate 86, etc.

mes albums en solo.

Comment a débuté cette collaboration ?

Dans un aéroport, il y a cinq ans, la ville de Trondheim s'affiche sur la liste des départs. Y voyant un signe, je lui propose illico de m'écrire un conte de fées. Il accepte tout de suite.

Trondheim : Alfred me liste alors des éléments de scénario. Un château dans la tempête, une sorcière, un chasseur amnésique errant dans la forêt, un ogre qui souffre de manger des enfants, une famille dans une barque qui descend une rivière. Je pioche ce qui m'intéresse et rajoute par exemple quelques villageois schizophrènes aux pulsions meurtrières.

Comment s'est déroulée l'écriture ?

J'ai imaginé une première scène de huit pages qu'Alfred a entièrement dessinée. Dans une forêt, un enfant poursuit une sorcière terrifiée. Pourquoi ? Je n'en avais aucune idée. Nous avons laissé le projet en friche jusqu'en juillet 2019. Alfred m'annonce alors qu'il est dispo. Je décide de consacrer dix jours à l'écriture du scénario de 144 pages, alors qu'en temps normal j'écris plusieurs scénarios en même temps sur plusieurs mois. Mais c'était nécessaire, vu le nombre de personnages et de flash-back. Comme pour *Texas Cowboys*, j'ai découpé le scénario en chapitres de 16 pages, ajoutant, à la demande d'Alfred, une case-planche d'introduction à chaque début de chapitre. Ce format permet d'enchêtrer des récits courts, sans révéler dès le début les liens entre les différents personnages.

Alfred, votre première réaction à ce scénario ?

Alfred : J'ai vite compris qu'il ne s'agissait

« À l'aéroport, la ville de Trondheim s'affiche au tableau départs. C'est un signe ! J'appelle Lewis »

ALFRED





Illustrations © Delcourt 2020.

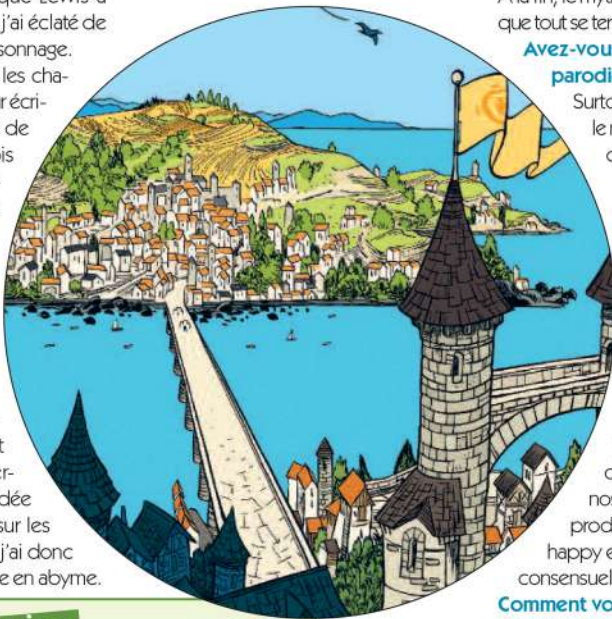
pas d'un conte pour enfants. Lewis s'est très bien approprié certaines de mes propositions, comme l'idée d'un chasseur amnésique errant dans la forêt. J'avais envie de dessiner un type paumé dans un décor naturel. En découvrant ce que Lewis a inventé à partir de cette idée, j'ai éclaté de rire. Il a donné chair à ce personnage.

Trondheim : Je lui envoyais les chapitres au fur et à mesure de leur écriture. Un jour, il m'a demandé de ralentir la cadence des envois pour lui garder un effet de surprise. Plus tard, n'y tenant plus, il m'a réclamé le reste d'un coup.

Qui est ce mythographe errant qui arpente les villages de Castelmaure ?

Pierre angulaire du récit, il recueille des contes auprès des villageois, comme le faisaient les frères Grimm et Charles Perrault. Pour ce personnage, j'ai repris la même idée que le film de Terry Gilliam sur les frères Grimm. Le film est raté, j'ai donc voulu pousser plus loin la mise en abyme.

« Un château, une sorcière, un chasseur, un ogre qui souffre de manger des enfants... et c'est parti »
Lewis TRONDHEIM



À la fin, le mythographe est carrément déçu que tout se termine sans un combat épique.

Avez-vous envisagé d'écrire une parodie de conte de fées ?

Surtout pas. Je ne veux pas faire le malin, me moquer des codes du genre. Mais chercher à tordre des situations connues, à renouveler la structure du genre. Les personnages des contes étant souvent monolithiques, j'ai tenté de leur ajouter de la profondeur. Ainsi le bon roi de Castelmaure dévoile-t-il certaines fragilités. Les contes d'aujourd'hui, souvent édulcorés et mièvres, ne doivent surtout pas choquer nos chères têtes blondes et leur prodiguer une petite morale avec happy end. J'ai tâché de ne pas être consentuel.

Comment vous êtes-vous connus ?

En 1995, en festival, à Pertuis. Alfred y vendait ses fanzines au même format que la collection Patte de Mouche de L'Association. Je lui en ai acheté un par curio-

sité. Il s'en est souvenu.

Alfred : J'ai 19 ans et viens de fonder la micro maison d'édition Ciel Ether. Lewis est le premier à s'arrêter à mon stand. En 2007, président d'Angoulême, il me remet mon premier prix important. En 2010, alors que j'ai beaucoup de doutes sur mon écriture, il me propose de rejoindre L'Atelier Mastodonte pour le journal de Spirou... alors que je n'ai jamais écrit de strips d'humour. J'y ai retrouvé une confiance qui me permettra d'écrire *Come Prima*. Oui, Lewis tient une place importante dans ma carrière d'auteur.

Vos projets ?

Trondheim : Alfred m'a demandé un scénario au format Patte de Mouche. Je le lui ai écrit hier. Lorsqu'il sera dessiné, nous le proposerons au comité de lecture de L'Association. S'il est refusé, on aura plus qu'à l'autoéditer et à le vendre en festival.

Alfred : Ne voulant pas rester encore trois ans sans collaborer avec lui, j'avais envie d'un petit projet bouclé en dix jours, et partant d'un personnage perdu en forêt. Ensuite, je me consacrerai à un nouveau projet personnel. Après *Come Prima* et *Senso*, il clôturera une sorte de trilogie italienne. J'ai besoin de poser un nouveau regard sur mon pays d'origine. Il montrera un groupe d'ados du Sud montant un groupe de rock.

Propos recueillis par Marius JOUANNY

Une case en moins

Qu'avez-vous fait durant le confinement ?

Lewis Trondheim : J'avais alors presque terminé de publier mes strips de *Lapinot* sur Instagram ⁽¹⁾. Voulant occuper mes lecteurs confinés, j'ai organisé un jeu consistant à publier trois cases d'un strip et à leur demander de deviner la dernière. Les gagnants recevaient par la poste une carte postale avec un dessin inédit.

Beaucoup de gagnants ?

J'ai reçu 100 à 150 propositions par jour. Sur une cinquantaine de strips, ils ont trouvé la chute d'une vingtaine. Certaines trop tordues étaient introuvables. Mais certaines des chutes imaginées étaient meilleures que les miennes ⁽²⁾. Une gamine de 11 ans en a deviné une en cinq minutes. Puis des auteurs comme Alfred, James, Benjamin Renner ou Shyle Zalewski ont voulu publier leurs propres strips. Et j'ai invité des amateurs comme Colin Frechon, 18 ans, très doué, à réaliser leurs propres strips de *Lapinot*. Je l'ai abandonné, avec Richard, au fond d'un tunnel avec un spéléologue amateur de sauterelles grillées. Peut-être reprendrai-je ce récit plus tard.

1. *Les Nouvelles Aventures de Lapinot* #4, *Un peu d'amour*, L'Association.
2. Voir [instagram.com/lewistrondheim](https://www.instagram.com/lewistrondheim).





FAUSSER LA PERSPECTIVE

Alfred : Je me suis nourri les yeux de gravures médiévales et de Gustave Doré, m'imprégnant de l'imagerie classique des contes. Une carte représentant un bourg médiéval m'a inspiré la couverture. Elle est construite de la même manière, avec mer en haut et forêt plus bas. Une représentation à plat du paysage datant du XIII^e siècle, avant l'invention de la perspective. Dans la même démarche, j'ai faussé la perspective de certaines cases de l'album. Je veux ainsi renouer avec une certaine tradition du conte moyenâgeux, indiquant par ce genre de détails où le lecteur met les pieds. À chaque nouvel album, je fais évoluer mon dessin pour l'adapter au récit. Mais je n'ai guère fait de recherches pour celui-ci.

ARRIÈRE, LES ENFANTS

Voici une séquence charnière. La lumière rasante un peu étrange indique qu'on bascule dans un registre plus sombre et adulte. Avant cette scène, mise à part celle d'introduction, on pourrait se croire dans un conte pour enfants. La suivante, montrant le rituel mené par la sorcière pour rendre le roi fertile, peut difficilement être lue par un public jeune.

SURPRENANT LEWIS

Parmi les éléments clichés du conte que j'ai demandé à Lewis d'utiliser figurait une scène où le protagoniste doit faire un choix de trajectoire déterminant pour la suite du récit. Je pensais que ce serait une scène importante, mais finalement il en a juste tiré une case, la troisième de cette planche. À l'inverse, je pensais que mon idée d'un chasseur errant amnésique serait anecdotique alors qu'elle s'avère marquante. Lewis aime bien surprendre, aussi bien le lecteur que le dessinateur avec qui il collabore.

© Delcourt 2020

LIMITER LA GAMME

Alfred : Les couleurs sont réalisées, en étroite collaboration, par Lou. Quand je lui ai expliqué ce que je voulais, il a accepté tout en précisant que cela le sortait de sa zone de confort. J'avais des idées très précises d'une palette restreinte pour un résultat sobre. Je préfère quand chaque couleur raconte quelque chose, sans tenter d'en mettre plein la vue. Très souvent, je demandais à Lou d'enlever des couleurs, d'en limiter le plus possible la gamme. Quitte à choisir des tons contrastés qui font ressortir les personnages, comme le bleu de la cape du roi pour ces deux pages.

LA TENTATION DU TAROT

J'avais en tête le film "Peau d'Âne" de Jacques Demy, dans lequel le roi s'habille en bleu dans un palais bleu aux serviteurs peints en bleu. Au départ, je ne voulais d'ailleurs utiliser que les couleurs des cartes de tarot médiéval, le rouge, le jaune et le bleu, mais c'était trop contraignant.

MA SEULE CRAINTE

Pour la couleur comme pour l'écriture, j'ai besoin d'alterner albums en solo et collaborations. J'ai besoin de travailler avec des amis qui m'emmènent là où je ne serais jamais allé seul, que ce soit des idées d'écriture ou de gammes de couleurs. Cela me ressource et m'oblige à me remettre en question. Lewis est un scénariste exigeant avec qui j'apprends beaucoup. Je n'aurais jamais pu écrire "Castelmaure". Je n'ai qu'une crainte : me couper de ce que d'autres auteurs peuvent m'apporter. À côté, je réalise des livres seul. Je n'aurais pu déléguer la mise en couleurs de "Come Prima" et "Senso", car j'y représente des lieux d'Italie dans lesquels j'ai vécu.



Castelmaure, page 54.



JE...



JE SUIS DÉJÀ PASSÉ PAR ICI, NON ?



JE NE SAIS PLUS...



OH!

LES RESTES D'UN FEU DE CAMP...

C'EST AMUSANT...

LA PERSONNE QUI L'A FAIT A DISPOSÉ LES PIERRES COMME MOI...

UNE PETITE, UNE GRANDE EN ALTERNANCE.

CONTE GOTHIQUE

Alfred : Côté décors et personnages, je tenais à garder certains repères du conte classique, sans tomber dans les clichés. Ainsi, quand on pense à une sorcière, nous vient à l'esprit une image conventionnelle. Tout en restant fidèle à cette première intuition, il s'agit de s'en éloigner assez pour proposer quelque chose de plus personnel. Je fonctionne à l'instinct, me fiant au plaisir que je prends à dessiner, car souvent la documentation me bloque. Pour le château de Castelmaure, je me suis tout de même inspiré du Castel del Monte d'Italie en ajoutant des tours et des ports à la façon du château de Foix. Le résultat s'apparente à un château de conte dans une veine gothique.

JE MÎME, JE DÉCLAME

J'imagine toujours les personnages et les décors de mes albums comme s'il s'agissait d'une pièce de théâtre. Cela me vient de mes parents comédiens. Les éléments du décor ne doivent laisser aucun doute sur l'endroit où l'on se trouve, comme des crânes d'animaux pendus pour annoncer la maison de la sorcière. J'imagine mes personnages sur scène, en costumes de théâtre. Je visualise un comédien ou une marionnette. Raison pour laquelle j'ai tendance à dessiner des gestes exagérés. J'interprète mes personnages en écrivant un scénario ou en dessinant une case, tout comme je clame les dialogues avant de les écrire. Je verrais d'ailleurs bien une adaptation au théâtre de "Castelmaure".

PENSÉES PERDUES

Mes bulles font partie de la mise en scène. Dans cette scène en particulier, la disposition labyrinthique des cartouches de texte donne l'impression que les pensées du chasseur sont perdues dans l'image.

DES PÂTÉS, DES TACHES

Alfred : J'utilise à peu près tout ce qui peut me tomber sous la main pour décrire l'action. Je peux, sur une même planche, passer de la plume au pinceau, au stylo à bille avant de revenir à la plume. La différence entre plume et pinceau est dans le geste. J'ai tendance à avoir un trait plus souple au pinceau, qui provoque des accidents, des pâtés, des taches. Pour arbres et roches, j'utilise naturellement le pinceau. Et la plume quand je veux un résultat plus retenu et maîtrisé. Comme le château de Castelmaure.

À LA BROSSÉ USÉE

Cet album a été essentiellement conçu avec encre de Chine, plumes, pinceaux et éponges. Ces dernières pour les feuillages de la forêt. Je les plonge dans l'encre et les pose de manière aléatoire. Pour la page de présentation de la forêt en noir et blanc, j'ai appliqué les taches sur la feuille avant de dessiner les arbres autour. Pour cette forêt de nuit, je frotte des brosses sèches vieilles et usées, d'où cet effet d'arbres estompés dans la nuit.

MISE AU VERT

Jusqu'à là, j'avais peu dessiné décors végétaux, forêts et jardins. Depuis "Senso" qui se passe presque uniquement dans un jardin, j'exulte. Ce type de décor permet de se laisser aller, alors qu'un décor urbain nécessite une attention de tous les instants.

DE MATTOTTI À FRED

J'admire Lorenzo Mattotti qui a dessiné un "Hänsel et Gretel" noir et blanc uniquement au pinceau avec des masses de noir énormes. Il m'inspire énormément, bien que mon travail s'en éloigne beaucoup. Fred est aussi important pour moi. Son improvisation permanente sur "Phuëmon" me touche beaucoup.



UN TALUS FAIT FACE AU VENT DU NORD.

JE POURRAIS M'Y INSTALLER POUR LA NUIT.



QU'EST-CE QUE JE FAIS LÀ ?



OH... UN FEU EST DÉJÀ FAIT !

AVEC UN TALUS FAISANT FACE AU VENT DU NORD !

JE VAIS DORMIR UN PEU... LA MÉMOIRE ME REVIENDRA DEMAIN.

vu tous ses films, fouillé ses pièces de théâtre, épilché son journal et son œuvre graphique pour sonder au cœur de sa poésie la matière brute de sa création.

Depuis sa jeunesse, l'écrivain-scénariste collectionne les anecdotes sur son auteur culte. Concevoir un roman graphique, pour lui, c'est une manière de rendre hommage à ce grand défenseur des « mauvais genres » qu'était Cocteau, pour qui il n'existait aucune hiérarchie entre les arts. De Cocteau, Laureline Mattiussi ne connaissait, elle, que les films, et surtout *La Belle et la Bête*, un chef-d'œuvre dont elle revendique l'influence. En jouant du noir et du blanc, elle déconstruit le biopic pour instruire un procès. En empruntant la scène au *Testament d'Orphée*, elle investit l'univers de l'artiste dans un ballet graphique animé par un humour baroque où le trivial rencontre le sublime. Ce numéro graphique de haute voltige jongle en équilibre entre l'intimité et les exubérances de l'homme-spectacle. Suspect, Cocteau l'est d'abord pour son indépendance, lui qui était haï des surréalistes. Il l'est peut-être même encore davantage aujourd'hui, dans notre époque qui ancre l'art et les histoires dans les réalités documentaires et sociétales. L'évasion onirique et la liberté de l'imaginaire créent l'harmonie de cette partition graphique, dont les temps forts suivent le fil chronologique et replacent Cocteau dans la perspective de son temps et face à son propre reflet d'adulte et d'enfant. Même dans les coulisses, le mythe reste intact, la magie naît du mélange de vrai et de faux, des illusions projetées en théâtre d'ombres qui provoquent la métamorphose de papier. Alors l'esprit de Cocteau ressuscite grâce à la petite musique en cases, avec sa générosité et ses

enthousiasmes, son sens de la dérision et ses fulgurances dans ce rôle d'éternel enfant « stupide et intrépide », libre surtout de « risquer d'être jusqu'au bout ». Bien malin ensuite celui qui saura démêler la part du génie et celle de l'imposteur dans ce tourbillon frénétique où le verdict tombe sous la forme d'un testament, un hommage en fête. LS



On a adoré Le traitement graphique et l'idée géniale de Laureline Mattiussi d'avoir métamorphosé le biopic dans la mise en abyme d'un procès qui convoque toute l'œuvre de Cocteau. Un spectacle au noir et blanc ensorcelant.



On a moins aimé Rien, et on se réjouit de l'adaptation annoncée sous forme de lecture musicale et dessinée de *La Belle et la Bête*, journal d'un film, de Jean Cocteau, par la comédienne Sophie Robin, mise en musique par Sol Hess et mise en dessin par Laureline Mattiussi. Rendez-vous aux Rencontres Chaland en octobre 2020.

L'esprit de Cocteau ressuscite grâce à la petite musique en cases, avec sa générosité et ses enthousiasmes.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Alfred et Lewis Trondheim
Castelmaure
Delcourt
152 p.
18,95 €

Tout commence il y a quatre ans, lorsqu'Alfred demande à Lewis Trondheim de lui écrire un conte « avec des clichés genre château cerné par la tempête, sorcière, etc. ». Après huit pages laissées en friche, ce dernier se réserve une dizaine de jours de travail pour concevoir une intrigue où s'entremêlent les destinées d'un mythographe itinérant, un chasseur amnésique, un roi impuissant et bien d'autres protagonistes insolites. Ces fragments d'un univers féérique bariolé satisfont les attentes du dessinateur, qui s'en donne à cœur joie pour mettre en scène les décors rêvés, des forêts sombres aux rues de cités médiévales. Cet exercice de style est d'ailleurs analogue à celui de la série *Texas Cowboys* que Lewis Trondheim a réalisé avec Matthieu Bon-

homme. Il s'agit dans les deux cas de compiler avec entrain les stéréotypes d'un genre, que ce soit le conte ou le western, en articulant un récit à la chronologie éclatée à partir de ces contraintes. Là où des auteurs comme Hubert ou Cyril Pedrosa se servent des codes du conte pour aborder des problématiques contemporaines, Alfred et Lewis Trondheim s'approprient l'univers médiéval par pur défi esthétique. En cela, leur démarche s'apparente plus à celle de Singeon et Agnès Maupré avec leur adaptation de *Tristan et Yseult*. Certes, on peut voir dans les enfants monstrueux du roi de Castelmaure une métaphore du combat des minorités pour leur émancipation. Mais ce serait passer à côté de l'essentiel. Le récit cherche avant tout à susciter l'effroi et l'émerveillement en s'inscrivant dans une tradition millénaire, comme l'annonce la couverture qui détourne le style des tapisseries



du Moyen Âge. Est-il encore possible aujourd'hui de réaliser un conte médiéval vierge de tout cynisme après que le cinéma hollywoodien, des productions Disney jusqu'à *Shrek*, l'a désenchanté ?

La proposition de *Castelmaure* n'est pas sans ambiguïté tant Trondheim s'amuse comme à son habitude à renverser les idoles. Lorsque le roi bien-aimé de Castelmaure se rend chez la vieille sorcière pour guérir son infertilité, celle-ci lui renifle le sexe, lui assène une baffe et le drogue pour le violer pendant son sommeil. Cependant, le scénariste se refuse à instaurer une distance ironique permanente. Distillant moins d'humour qu'à l'accoutumée, Trondheim se restreint à un premier degré étonnant : jamais auparavant il n'avait imaginé de scènes de violence et d'horreur aussi brutales et impressionnantes. MJ



On a aimé Alfred propose des planches fouillées. En ajoutant une mise en couleurs en aplats très efficace, il donne vie à son dessin au point que l'on visualise très facilement une adaptation du récit en film d'animation.



On a moins aimé Pourtant nimbé de mystère, le récit dénoue toutes les intrigues qu'il met en place lors d'une conclusion plutôt convenue. Il gagne ainsi en transparence ce qu'il perd en pouvoir d'évocation.

Est-il encore possible de réaliser un conte médiéval vierge de tout cynisme ?

LOIN DU RÊVE AMÉRICAIN

Noah Van Sciver
Le Bord du gouffre
éd. L'Employé du moi
112 p.
15 €

Cela fait longtemps que l'auteur américain Noah Van Sciver s'est fait un nom dans le monde de la bande dessinée indépendante aux États-Unis. Mais depuis la publication de *Fante Bukowski*, récit en trois tomes retraçant le quotidien d'un jeune écrivain raté, l'auteur fait aussi beaucoup parler de lui à

l'étranger, et on dirait bien que sa carrière internationale est lancée. Le succès de la trilogie parue entre 2015 et 2019 chez L'Employé du moi semble avoir motivé la publication par la maison d'édition de plusieurs titres antérieurs de Van Sciver, dont *Le Bord du gouffre* – déjà paru aux États-Unis en 2015, peu avant *Fante Bukowski*. Dans cette nouvelle comédie humaine, quatre jours suffiront à Joe, 28 ans, pour se retrouver, comme le titre l'indique, au bord du gouffre. Vivant dans

un petit appartement avec Nicole, sa copine, et son fils en bas âge, il travaille dans une pizzeria sept jours sur sept pour essayer de joindre les deux bouts. Quand Nicole lui annonce que sa mère emménage chez eux quelque temps, on sent peu à peu monter l'exaspération chez Joe. Pas pressé de rentrer, il passe ses soirées au bar – jusqu'à ce que l'alcoolisme prenne le dessus et pourrisse sa vie, malgré plusieurs mises en garde bienveillantes de son entourage.

Même si on reconnaît bien là le style de Van Sciver qui aime mettre en scène losers et autres indigents de la société américaine, *Le Bord du gouffre* surprend par son atmosphère bien plus naturaliste et pessimiste que l'ambiance générale de *Fante Bukowski*, qui offre une bonne part d'humour et d'autodérision. Ici, on est plus mal

