



**HAL**  
open science

## Introduction

Henri Garric

► **To cite this version:**

Henri Garric. Introduction. Presses Universitaires François Rabelais. La Destruction des images en bande dessinée, pp.125 - 146, 2018, 978-2-86906-786-8. hal-04518822

**HAL Id: hal-04518822**

**<https://u-bourgogne.hal.science/hal-04518822v1>**

Submitted on 24 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Introduction à Henri Garric [dir.], *La Destruction des images en bande dessinée*, Tours, Presses Universitaires de Tours, 2022, collection « Iconotextes ».

Ce document constitue une première version du texte publié en volume.

Henri Garric – CPTC – Université de Bourgogne

*Lilith*, le troisième volume de la série *Arkel*, raconte comment une diablesse manipule l'ange Arkel pour voler, au cœur du paradis, une immense main noire. Alors qu'Arkel a été envoyé en « Envers » pour récupérer la main, il rencontre Factor, un vieil ami qui vit sur terre et qui lui explique l'importance de l'objet volé. Pour cela, il ouvre une analepse au cœur du récit et raconte ni plus ni moins que l'origine de la création. Avant de pouvoir donner naissance au monde et aux créatures qui le peuplent, Dieu mêlait en lui création et destruction :

Il était différent à cette époque, car tout ce qu'Il enfantait dans la joie et le bonheur, ce qui ne cherchait qu'à aimer et s'épanouir, il ne prenait plaisir qu'à LE TORTURER, LE DETRUIRE<sup>1</sup>.

Les images qui illustrent ce récit montrent de charmantes créatures gambadant dans la main du créateur, avant que ce dernier ne les écrase dans son poing rouge et contracté. Pour sortir de ce cercle vicieux associant perpétuellement engendrement et destruction, le Tout-puissant façonne un double obscur auquel il retire la main droite : « Pour que le bien triomphe toujours du mal, il agit en traître... Il retira à son rival son pouvoir créateur : sa main droite<sup>2</sup>. »

Ce récit d'origine a certainement un côté manichéen qui oppose un peu naïvement le bien et le mal, la joie saine de vivre et le plaisir malsain de donner la mort. Pourtant, l'image présente un aspect saisissant : les créatures les plus gaies et les plus fragiles qui soient se retrouvent anéanties par un colosse effrayant au visage orné d'une belle chevelure et d'une barbe imposante, mais au regard froid et méchant. Ce qu'il écrase dans sa main, ce ne sont pas de simples créatures, ce sont des personnages de bande dessinée archétypiques : des bébés animaux, tigres ou panthères, anthropomorphes (ils se tiennent debout et ont des mains avec des pouces opposables) et surtout

---

<sup>1</sup> Marc Hardy et Stephen Desberg, *Arkel. 3. Lilith*, s.l., Palombia, 1993, p. 22.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

dotés des attributs traditionnels du « mignon », yeux immenses et grande bouche souriante<sup>3</sup>. Ce ne sont pas des êtres ordinaires que massacre le tout-puissant : ce sont des stéréotypes, des images de bandes dessinées.

Si j'ai choisi ce récit d'origine pour ouvrir ce volume sur *La Destruction des images en bande dessinée* c'est qu'il nous rattache immédiatement au contexte de l'iconoclasme, qui entoure notre réflexion. On sait que pendant toute son histoire l'iconoclasme est lié à un spiritualisme qui pose la vérité hors du monde, dans un domaine irreprésentable, justifiant ainsi la haine des images, leur interdiction ou leur destruction. Longtemps réservée à l'histoire de la religion et des mentalités, la question de l'iconoclasme et de la destruction des images s'est imposée de façon centrale ces dernières années dans les études sur l'art, comme le constate Dario Gamboni :

On peut sans crainte affirmer que la « destruction de l'art » constitue aujourd'hui l'un des sujets les plus saillants et féconds de l'histoire de l'art, touchant peu ou prou tous les aspects de la discipline, des plus théoriques aux plus pratiques<sup>4</sup>.

Cette évolution n'a pas encore touché les études sur la bande dessinée. Même si l'on trouve des réflexions éparses dans des études sur la conservation des bandes dessinées ou dans des études spécifiques sur tel ou tel usage politique de la bande dessinée, une réflexion globale sur le lien entre le neuvième art et la destruction des images n'a pas encore été tentée.

Cet oubli n'est pas particulièrement étonnant. La bande dessinée n'est pas naturellement iconoclaste – c'est plutôt elle qui subit l'iconoclasme. L'attaque en règle contre les *comics* de Fredric Wertham dans *The Seduction of the Innocent*, comme la méfiance de la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, repose sur l'idée que l'imitation du réel par l'image peut influencer les esprits les plus faibles, enfants et adolescents – les critiques de l'image s'associent à une croyance en ses pouvoirs réels. En ce sens, elles se placent dans la descendance lointaine d'une des prémisses de l'iconoclasme, la critique platonicienne de la mimesis, qui voit dans l'image une imitation d'imitation, donc doublement éloignée de la vérité<sup>5</sup>. Si ces attitudes hypercritiques vis-à-vis de la bande dessinée sont réservées aujourd'hui à des arrières-gardes bien identifiées et isolées, dont Alain Finkielkraut est le paradigme amusant, elles se retrouvent dans

---

<sup>3</sup> Sur l'importance de cet attribut dans l'histoire de la bande dessinée et la construction du personnage, voir Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2009, p. 93-94.

<sup>4</sup> Dario Gamboni, « Iconoclasme, histoire de l'art et valeurs », dans *Perspective* [En ligne], 2 | 2018, mis en ligne le 30 juin 2019, consulté le 25 avril 2020. URL / <http://journals.openedition.org/perspective/11401> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/perspective.11401>

<sup>5</sup> Pour le rôle de Platon dans l'histoire de l'iconoclasme, voir Alain Besançon, *L'Image interdite. Une histoire intellectuelle de l'iconoclasme*, Paris, Fayard, 1994, collection « L'Esprit de la cité », p. 48. Les critiques de Platon se trouvent dans le livre X de la *République* et dans *Le Sophiste*.

l'idée couramment répandue que la bande dessinée ne serait pas un art à part entière mais un divertissement.

L'iconoclasme a d'autant plus visé la bande dessinée qu'elle était identifiée comme un mass média dominateur. Antoine Sausverd cite par exemple les réticences critiques des situationnistes pour qui, « comme la télévision, le cinéma, la radio, ou tous les autres moyens d'expressions que l'idéologie dominante contrôle, le *comics* est [...] une forme aliénée de la communication qui répand et impose le *modèle présent de la vie socialement dominante*<sup>6</sup>. » Les pratiques de détournement et de destruction des images vont donc de pair avec l'affirmation d'un avant-gardisme artistique qui doit rompre avec les images mimétiques. De ce point de vue, il n'est pas étonnant que l'iconoclasme d'un Guy Debord conduise dans le même temps aux détournements d'images de bandes dessinées et aux pratiques abstraites du cinéma sans images, avec *Hurllements en faveur de Sade* (1952). Le lien entre iconoclasme et peinture abstraite a été fortement suivi par Alain Besançon qui replace le développement de la peinture abstraite chez Kandinsky, Malevitch et Mondrian dans une tradition spiritualiste pour laquelle la vérité se trouve à l'extérieur du monde matériel et suppose une nécessaire destruction des images pour approcher cette vérité spirituelle qui ne peut être montrée :

[Chez Kandinsky comme chez Malevitch], il y a une évolution du monde et de l'art qui, progrès après progrès, destruction après destruction, arrive à un point ultime, qui est "Dieu". Ce Dieu dépasse toute représentation et ne peut être approché que par la voie négative du sans-objet, du non-figuratif. Ce Dieu au-delà de Dieu, à la nature duquel participe l'âme de l'artiste, est intuitionné comme vide parfait, comme néant, comme être - non-être et toute figuration – celles des objets comme de cet absolu lui-même – apparaît, dans cette noire lumière, comme une idole<sup>7</sup>.

Si l'on suit cette piste de l'abstraction et de l'iconoclasme moderne, la bande dessinée fonctionnerait en effet au mieux comme une forme d'expression dépassée, au pire comme la production industrielle de fausses idoles, de simulacres entretenant les mensonges de la société de consommation. Ainsi, parmi les « cinq handicaps symboliques » qui nuisent à la reconnaissance de la bande dessinée comme art, Thierry Groensteen identifie l'« indifférence à l'art », décalage radical entre l'évolution de l'art au XX<sup>e</sup> siècle vers l'abstraction et l'autotélisme et la nature mimétique et lisible de la bande dessinée<sup>8</sup>.

La bande dessinée se situerait ainsi à l'extérieur de la destruction des images parce qu'elle est une forme trop mimétique, parce qu'elle appartient au domaine des mass médias contemporains, parce qu'elle reste étrangère à l'art abstrait. Pour essayer de dépasser cette opposition binaire, il faut pourtant rappeler l'histoire de la bande dessinée, qui n'a pas toujours accueilli naïvement la

---

<sup>6</sup> Antoine Sausverd, « Trop feignants pour faire les dessins ? Le détournement de la bande dessinée par les situationnistes », dans *L'Éprouvette*, numéro 3, 2007, p. 143.

<sup>7</sup> Alain Besançon, *op. cit.*, p. 497.

<sup>8</sup> Thierry Groensteen, *La Bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006, p. 50.

naissance de ses images. De même que l'engendrement est intimement lié à la destruction, de même l'iconoclasme s'articule nettement à l'amour des images, à l'idolâtrie : « L'idolâtrie et l'iconoclasme apparaissent bien comme les deux faces d'une même médaille : ce que l'on avait adoré la veille, on le brise le lendemain<sup>9</sup>. » Ce lien intrinsèque entre amour et haine des images se retrouve dans l'histoire de la bande dessinée. Il n'est pas impossible que la naissance même de la bande dessinée, sous la plume de Rodolphe Töpffer, ait associé l'enthousiasme devant un nouveau média novateur et la méfiance pour la mécanisation de l'expression<sup>10</sup>. Cette ambiguïté fondatrice traverse ses naissances au XIX<sup>e</sup> siècle ; Thierry Smolderen note de façon générale à propos de la polygraphie, de l'illustration humoristique qu'elle « s'est structurée autour du combat qu'elle a toujours mené contre les académismes et les produits stéréotypés issus des procédés industriels<sup>11</sup> ». Certes cette ambiguïté critique est passée au second plan dans les années où la bande dessinée se constitue comme média de masse au vingtième siècle. Elle n'en revient pas moins en force à partir des années 1960 avec la révolution qui fait du neuvième art une expression « adulte ». Jean-Charles Andrieu de Lévi a montré de façon très complète comment l'art de la « ligne claire » devenait un art de la « ligne pas claire ». L'explosion de créativité de cette époque peut être décrite comme une destruction systématique des images, non seulement parce qu'elle parodie les images traditionnelles de la bande dessinée (notamment avec les planches publiées par Harvey Kurtzman dans *Mad* entre 1952 et 1955), mais parce qu'elle en défait les principes fondateurs. Rompant avec la clarté narrative, elle multiplie les effets de discontinuité narrative, par exemple chez Victor Moscoso ou Philippe Druillet ; contre l'idéal d'une image lisible et transparente, elle glisse dans la direction de l'opacité ; enfin et surtout, elle remplace le trait continu et soigné par un trait sale, défait (notamment développé par les dessinateurs venus de *Hara Kiri*) ou par un trait baroque proliférant qui ne laisse plus de place à la claire définition de l'image<sup>12</sup>. Toutes ces pratiques peuvent être lues comme une destruction des principes de la bande dessinée mis en place jusqu'aux années 1950, mais aussi comme une destruction plus générale de l'image, puisqu'elles rompent avec une esthétique de la lisibilité pour glisser vers une

---

<sup>9</sup> Ralph Dekoninck, *Fou comme une image. Puissance et impuissance de nos idoles*, Loverval, Éditions Labor, 2006, Quartier libre, p. 12.

<sup>10</sup> Je ne reprendrai pas ici le débat qui oppose Thierry Smolderen et Thierry Groensteen sur cette naissance de la bande dessinée. Sans vouloir jouer la motion de synthèse, il ne me semble pas impossible que Töpffer ait développé dans le même temps une conscience critique ironique vis-à-vis de l'art mécanique auquel il était en train de donner naissance et un amour immodéré pour son enfant. Cette double postulation contradictoire a certainement à voir avec haine et amour des images.

<sup>11</sup> Thierry Smolderen, *op. cit.*, p. 140.

<sup>12</sup> Jean-Charles Andrieu de Lévis, *De la ligne claire à la ligne « pas claire » : émancipations esthétiques de la bande dessinée en France et aux États-Unis à l'orée des années 70*, thèse soutenue le 28 novembre 2019, à Sorbonne Université, Paris, sous la direction de Jacques Dürrenmatt.

visualité. On retrouve ainsi l'articulation entre destruction et engendrement dont je suis parti : si le grand mouvement qui a révolutionné la bande dessinée peut être décrit comme iconoclaste, c'est aussi parce qu'il cherchait à créer d'autres figures, moins soumises à la logique visible de l'image, mais ouvrant vers la visualité du dessin, de la couleur, des traits.

C'est dans la continuité de ces questions que se placent les articles rassemblés dans ce recueil. Nous n'avons pas cherché à reprendre le moment même de révolution et destruction qui a été bien étudié. Le corpus qui nous a intéressé fait suite à la révolution esthétique de la ligne « pas claire ». Essentiellement réparti entre le début des années 1980 et l'époque contemporaine, il rassemble des œuvres « d'auteurs » ou « d'autrices » qui appartiennent encore au domaine de la lisibilité : si elles flirtent avec l'abstraction, c'est comme pointe ultime de leur représentation ; si elles glissent vers la prolifération incontrôlée, c'est au bout d'un récit contrôlé ; si elles rompent avec la continuité narrative, c'est toujours au sein du récit. Nous nous sommes par ailleurs limités au domaine de la bande dessinée française, italienne et anglo-saxonne.

Le choix de ce corpus est lié à notre interrogation esthétique : nous cherchons à montrer comment la destruction œuvre à l'intérieur du média bande dessinée, et moins comment la bande dessinée se détruit. La destruction complète n'est qu'à l'horizon de notre réflexion. Revenons un instant à l'image du tout-puissant créateur et destructeur que j'ai choisie en ouverture de cette introduction. Cette image frappante illustre au mieux l'association oxymorique de l'engendrement d'images gaies et pleines de légèreté et d'une destruction grandiloquente, dramatisée. Elle est ainsi une assez bonne allégorie de notre travail. En effet, en faisant suite au recueil consacré à *L'Engendrement des images en bandes dessinées*<sup>13</sup>, nous ne pensons pas naïvement passer de l'élan vital et optimisme de la création à la noirceur absolue de la destruction. Nous avons au contraire pleinement conscience de l'association intime de l'engendrement et de la création dans le domaine de la bande dessinée. La réflexion sur l'engendrement des images se fondait sur la caractéristique métamorphique de la bande dessinée comme média. La contrepartie de ce mouvement métamorphique est une forme de manque qui se concrétise entre chaque case. Dans l'intervalle qui fait passer d'une case à l'autre, d'une planche à une autre, dans l'intervalle de la métamorphose, se joue quelque chose qui est de l'ordre de la perte. Une image fantôme travaille négativement les images bien réelles qu'elle sépare. Le phénomène a bien été étudié à propos du gag : Benoît Peeters le signale à propos de la force de l'ellipse dans les albums d'Hergé : c'est dans l'entre-deux que l'essentiel se joue et que l'imagination du lecteur ou de la lectrice doit intervenir

---

<sup>13</sup> Henri Garric, *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2013, collection « Iconotextes ».

en suppléant<sup>14</sup>. Thierry Smolderen lie explicitement cet entre-deux à un *gap*, où quelque chose se perd qui mène à la destruction<sup>15</sup>. Comme appui de cette thèse, il donne en exemple les *strips* de *Little Sammy Sneeze* où Winsor McCay représente de façon répétée l'éternuement du petit Sammy et les catastrophes qu'il entraîne. L'événement est toujours présenté en deux cases : avant l'éternuement, la vie environnante suit son cours quotidien ; après l'éternuement, tout est perturbé, renversé, détruit. Le procédé est bien entendu destiné à amuser, mais le comique va de pair avec l'inquiétude sourde d'une société mécanisée touchée par une logique mortifère. Un *strip* célèbre de McCay peut apparaître comme le paradigme de cette capacité à la destruction : six cases décomposent en action progressive l'éternuement et se concentrent exclusivement sur l'événement – aucun décor n'entoure l'enfant, aucun contexte social qu'il pourrait perturber. C'est donc le cadre même du récit bédéique qui va être touché : les traits qui entourent Sammy et constituent la case se brisent en une dizaine de points et s'effondrent sur l'enfant<sup>16</sup>. La destruction devient ainsi sujet explicite de la bande dessinée, art réflexif dès sa naissance, et porteur d'une méditation sur le mécanisme de mort qui joue en son cœur. Ainsi, de même que *L'Engendrement des images* liait intimement la représentation de l'engendrement des images, le processus d'engendrement, mais aussi la représentation réflexive de l'engendrement bédéique, de même la « destruction des images » associera représentations d'images détruites, processus de destruction au sein du média, et représentations de la bande dessinée comme art destructeur.

Il s'agit donc aussi de repérer la thématization de la destruction des images dans le récit. Le caractère destructeur de la bande dessinée parcourt l'ensemble des genres, de la bande dessinée comique, dans laquelle les personnages prennent un malin plaisir à détruire leur environnement (je pense par exemple à la capacité toujours renouvelée de Gaston Lagaffe à détruire les bureaux de la rédaction de Spirou), à la bande dessinée apocalyptique où les dessinateurs mettent la précision de leur trait au service des explosions et des ruines (goût du débris exemplairement illustré par les albums d'*Akira* de Katsuhiro Ôtomo ou par certaines planches des *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons). Les articles rassemblés ici donnent plusieurs exemples de ces destructions concrètes que représente la bande dessinée : hommes et femmes brisées par la société, identités blessées, corps découpés, visages défigurés, univers en lambeaux. Nous avons

---

<sup>14</sup> Voir Benoît Peeters, *Case, planche, récit*, Tournai, Casterman, 1993, p. 31 : « Chez Hergé, à la limite, ce sont les “blancs” mémorables qu'il faudrait analyser, ces intervalles entre deux vignettes, prodigieux de justesse et d'audace : ellipses foudroyantes, raccords de mouvement, soudaines dilatations du temps. »

<sup>15</sup> Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009, p. 128-141.

<sup>16</sup> Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze. Petit Sammy éternue* [1904-1906], Paris, Horay, 2001, n. n. La planche citée a été publiée le 24 septembre 1905.

tenté surtout de nous concentrer plus précisément sur la représentation des gestes iconoclastes : la bande dessinée met en scène, bien souvent, la destruction d'images. Les exemples sont légions et souvent canoniques : il suffit de penser aux photographies qui s'effondrent dans les dernières pages de *Mauss* ou aux contrats détruits par tous les moyens possibles et imaginables dans les gags de *Gaston Lagaffe*. Notre recueil donnera des exemples saisissants de dessins détruits, qu'ils soient brûlés, dans *Blankets* de Craig Thompson, froissés ou maculés de peinture chez Edika, raturés dans *Asterios Polyp* de David Mazzuchelli, brûlés, déchirés, niés chez Marc-Antoine Mathieu, recouverts de peinture chez Jochen Gerner. Mais le repérage de ces actes iconoclastes, légions dans l'ensemble de notre corpus, ne suffit pas : l'hypothèse esthétique sur laquelle repose tous les articles ici rassemblés, c'est bien que la thématization de la destruction va de pair avec une pratique de la destruction au cœur du média. C'est pourquoi nous avons laissé de côté les questions de conservation matérielle des albums, de transmission du patrimoine, et de destruction des collections, qui pouvaient entrer dans la question de la destruction des images et qui de fait intéresse la tradition récente de l'histoire de l'art travaillant sur la destruction de l'art : notre approche est d'abord et avant tout une approche esthétique. Il ne faut donc pas comprendre l'organisation des deux premières parties comme une antithèse qui présenterait d'abord une représentation de la destruction puis une pratique esthétique de la destruction. Dans une partie comme dans l'autre, les images de la destruction vont de pair avec une destruction des images. Il s'agissait seulement d'indiquer une tendance. La première partie explore en effet des thématizations précises et bien déterminées de la destruction. Les trois premiers articles pourraient être regroupés sous la série *défiguration, désiconisation, déglingue*. Il s'agit à chaque fois de toucher un élément de l'univers fictif fondamentalement lié à l'image, d'en suivre la désintégration et d'étudier les effets esthétiques de cette désintégration. Ainsi Camille Baurin illustre la destruction de l'art du portrait, dans un corpus de *comics* de super-héros, en s'appuyant sur les convergences entre bande dessinée et art contemporain ; Siegfried Würtz suit la déconstruction des stéréotypes narratifs et visuels liés à un super-héros, Batman ; Aurélie Hutz et Irène Langlet montrent comment la désintégration envahit un univers fictif sous forme d'une esthétique de la déglingue dans les œuvres de Bilal, confinant à une virtuosité de la destruction. Les deux articles qui suivent font porter la destruction de l'image dans le domaine social et historique : Anne Grand d'Esnon explore la déconstruction des stéréotypes et de l'identité autour de la bande dessinée autobiographique ; Elisa Bricco montre le rôle de la destruction dans l'écriture des traumas historiques et contemporains. Dans un cas comme dans l'autre l'intégration de la destruction suppose des déplacements esthétiques et un nouvel engendrement des images, plus authentiques ou plus expressives. Enfin, la première partie s'achève avec une réflexion portant



sur l'iconoclasme proprement dit. En convoquant différentes traditions de l'iconoclasme, Irène Leroy-Ladurie montre comment sa représentation dans *Blankets* de Craig Thompson entraîne une esthétique spécifique, associant empreinte et abstraction.

La deuxième partie de notre recueil donne une place prépondérante au processus de destruction dans le média bande dessinée. Elle commence par deux articles portant sur la destruction comique. Clotilde Thouret interroge le dessin d'Edika : jouant de la déformation et de la défiguration, il entraîne les corps dans une transformation plastique et ludique répétée ; cette destruction peut être comprise comme un répertoire fantastique d'engendrement de nouvelles formes, mélangées, emmêlées, embrouillées. Elle est surtout le point de départ d'une destruction généralisée de la fiction par le jeu répété des métalepses, portant à bout la logique délirante de la destruction burlesque. De mon côté, je réfléchis à la façon dont le découpage des corps articule une tradition ludique à la menace sourde que la mécanisation du travail fait peser sur les corps, associant un corpus comique à la bande dessinée plus sérieuse voire sinistre de Charles Burns. Les deux articles qui suivent avancent plus profondément dans l'étude du processus de destruction. Dans le premier, Hélène Martinelli réfléchit à la *désolidarisation* iconique : elle montre comment la mise en cause d'un principe fondamental du récit séquentiel (la solidarité iconique des images successives) amène non seulement un brouillage du visible, mais aussi une menace à la continuité auctoriale ; dans le deuxième, Thierry Groensteen étudie la *décomposition* dans l'œuvre de Crepax : la destruction de l'image y est menée avec un soin maniaque – parfois fétichiste, parfois esthétique – qui en fait une métaphore du fonctionnement même de la bande dessinée et sa logique de *morceaux choisis* ; mais qui en fait aussi un moyen fantasmatique d'exploration des corps. La partie s'achève avec deux articles portant sur l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu. Emmanuelle Rougé montre comment Marc-Antoine Mathieu défait tous les codes de la bande dessinée dans une perspective ludique qui exploite la tradition du *nonsense* ; Denis Mellier, enfin, étudie la *dislocation* dans l'œuvre transmédiatique 3". Il montre comment le choix de la « grande forme » contre le privilège d'une narration lisible et visible, conduit à une fascination du détail dans laquelle l'œil se perd à l'infini. Ce dernier exemple de destruction est par ailleurs indissociable d'une destruction du médium lui-même : c'est dans la confrontation permanente de la bande dessinée et du film d'animation que Matthieu éparpille l'image et privilégie l'exploration mondaine à la narration par image.

La troisième partie semble sortir de la préoccupation proprement esthétique qui mène l'ensemble de notre volume. Pourtant, si elle présente trois études qui s'intéressent à des questions de genèse, d'édition et d'auctorialité, et enfin de rapport de la bande dessinée au champ de l'art contemporain, elle reste solidement ancrée dans le domaine esthétique. Benoît Peeters revient sur

la pratique du redessin autour de Töpffer et d'Hergé : son étude suit très précisément les métamorphoses d'images redessinées, mais l'enjeu est bien de comprendre le phénomène du *redessin*, au cœur du métier de dessinateur, et pourtant menaçant les albums d'un naufrage esthétique complet. Isabelle Licari-Guillaume cherche à comprendre la place marginale de l'œuvre de Peter Milligan dans le moment de l'« invasion britannique », époque de l'histoire de la bande dessinée où les *comics* américains ont été « envahis » par des scénaristes britanniques, Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, et donc Peter Milligan. Elle mène son enquête sur l'édition, sur la figure des auteurs, sur la réception ; cependant, là encore, ce sont les choix esthétiques de Milligan, notamment la priorité qu'il donne au dessinateur dans ses collaborations et aux destructions visuelles des figures, qui permettent de comprendre la destruction de l'auteur à la fois comme *persona* et comme autorité garantissant l'unité de l'œuvre. Enfin, notre recueil s'achève avec l'étude par Benoît Crucifix et Björn-Olav Dozo d'actes iconoclastes qui portent sur la bande dessinée dans sa dimension matérielle. Les pratiques artistiques de Jochen Gerner et d'Ilan Manouach passent d'une destruction interne à la bande dessinée à des destructions externes dans lesquelles des albums sont détruits concrètement – dans ces pratiques, la bande dessinée s'efface, définitivement détruite, au profit de pratiques artistiques qui la dépassent.