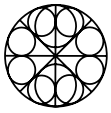
Svetlana Gencheva

NARRATIVITÉ ET RYTHMICITÉ DE L'ORNEMENTATION DANS L'ART SÉQUENTIEL BULGARE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

UCLouvain
ILC / GIRCAM

Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique



Thèse doctorale de Svetlana Gencheva

Image de couverture, design graphique et réalité augmentée par Svetlana Gencheva

https://www.svetlanagencheva.com/

THÈSE

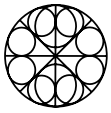
présentée en vue de l'obtention du grade de Doctorat

UNIVERSITE CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication

GIRCAM / 2023

Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique



Svetlana Gencheva

SOUS LA DIRECTION DE

Philippe Marion

ET LA CO-DIRECTION DE

Sarah Sepulchre

JURY

Mr Philippe Marion, Professeur Émérite à l'Université catholique de Louvain

Mme Sarah Sepulchre, Professeure à l'Université catholique de Louvain

Mr Sébastien Fevry, Professeur à l'Université catholique de Louvain

Mr Denis Mellier, Professeur Émérite à l'Université de Poitiers

Mme Viviane Alary, Professeure à l'Université Clermont Auvergne

REMERCIEMENTS

Je voudrais exprimer ma sincère gratitude envers tous les membres de mon Jury : en premier lieu, mon directeur Philippe Marion, expert et pionnier de la Narratologie Médiatique, qui m'a fait l'honneur de diriger ce travail et qui a été un vrai mentor et une source créative pour moi. Je remercie également chaleureusement Sarah Sepulchre, qui a été la co-directrice de cette thèse, pour sa bienveillance, ses précieux conseils et son encadrement qui m'ont aidé à mieux comprendre les enjeux de ma recherche et de progresser dans mes réflexions.

Merci à Denis Mellier, qui a été le premier à me soutenir à poursuivre mon projet de thèse et avec qui les échanges n'ont jamais cessé d'être fructueux. Je remercie également Sébastien Fevry pour ses conseils et commentaires toujours pertinents, ainsi qu'à Viviane Alary pour avoir accepté de faire partie de ce Jury et pour avoir apporté son esprit éclairé.

Je tiens à remercier les artistes bulgares qui ont participé à l'enquête pour leurs réflexions et leurs témoignages qui ont grandement enrichi cette thèse. Vos contributions ont permis d'éclairer les différentes dimensions de l'étude de manière significative et je vous suis reconnaissante.

Je tiens à remercier Sophie Ricœur pour sa relecture attentive et pour son soutien inestimable. Je suis reconnaissante à Dimitar Genchev pour ces conseils et références historiques avisés. De tout mon cœur je remercie Asène Jeliaskoff, toujours à mes côtés, quel que soit le chemin.

Je dédie affectueusement cette thèse à la mémoire de Vassila Atanasova. Merci pour la lumière... infiniment !

Table des matières

I. INTRODUCTION 12

I.1. Avant-propos 12

I.2. Introduction par l'image 15

I.3. Mode d'emploi 19

I.3.1. Lecture virtuelle : AR Mode d'emploi 20

I.3.2. Lecture virtuelle : QR-code 20

PREMIÈRE PARTIE

II. PROBLEMATIQUE : AXES DE RECHERCHE 22

III. Concepts théoriques pour un premier accès au terrain 24

III.1. Intermédialité 27

III.2. Adaptation, médiagénie et transmédiagénie 30

III.3. Synthèse culturelle : Interculturalité et transculturalité 36

III.3.1. Cultural Studies 39

III.3.2. Memory Studies 42

III.3.3. Cultural Memory Studies 45

III.3.4. Folklore 49

III.3.5. Récit 51

IV. VERS L'ORNEMENTATION 54

IV.1. CONTEXTES HISTORIQUES DE L'ORNEMENTATION 57

IV.1.1. L'art ornemental bulgare 59

IV.1.2. L'établissement du système ornemental bulgare 63

IV.2. L'art ornemental occidental 71

IV.3. La nécessité d'une redéfinition de l'ornementation 77

IV.4. DÉFINITIONS GÉNÉRALES ET TYPOLOGIE DE L'ORNEMENTATION 80

IV.4.1. ORNEMENT 80

IV.4.1.1. Signe 81

IV.4.1.2. Symbole 81

IV.4.1.3. Symbole-archétype 84

IV.4.1.4. Symbole-métarécit 84

IV.4.1.5. Icône 85

IV.4.1.6. Pictogramme 85

IV.4.1.7. Couleur 86

IV.4.2. LES SOURCES DE L'ORNEMENT 89

IV.4.2.1. Ornements inspirés du vivant / non-vivant 89

IV.4.2.1.A. L'astronomie 89

IV.4.2.1.B. La botanique 90

IV.4.2.1.C. La zoologie 92

IV.4.2.1.D. La figure humaine 93

IV.4.2.1.E. Les phénomènes naturels 93

IV.4.2.2. Ornements inspirés des activités humaines 94

IV.4.2.2.A. Pratiques sociales religieuses 94

IV.4.2.2.B. Écriture / Glyphes 95

IV.4.2.2.C. Art et Architecture 96

IV.4.3. MOTIF ORNEMENTAL 97

IV.4.3.1. Rythmicité 98

IV.4.3.2. Types de rythme 102

IV.4.4. L'ORNEMENTATION 106

IV.4.4.1. Les microsystèmes ornementaux établis et ses appellations 107

IV.4.5. MÉTARÉCIT ORNEMENTAL 108

IV.4.6. RÉCIT ORNEMENTAL 112

IV.4.6.1. Dépliance narrative 112

IV.4.6.2. Modalités du fonctionnement narratif de l'ornementation 117

IV.4.6.2.A. Mode décoratif 118

IV.4.6.2.B. Micro-récit 119

IV.4.6.2.C. Mode systémique 120

IV.4.6.2.D. Récit complet 121

V. VERS L'ART SÉQUENTIEL 126

V.1. BANDE DESSINÉE 126

V.2. CONTEXTE HISTORIQUE DE LA BANDE DESSINÉE BULGARE 131

DEUXIÈME PARTIE

VI. APPAREIL METHODOLOGIQUE 138

VI.1. Enquête exploratoire 138

VI.2. Analyse des entretiens : Méthode de construction de l'effet-miroir 143

VI.3. Extraction du corpus 146

VI.4. Corpus 147

VI.5. Analyse intermédiale et intericonique 149

VI.6. Grilles d'analyse 152

VI.7. Lecture AR / QR 156

TROISIÈME PARTIE

VII. ANALYSE DU CORPUS D'ART SÉQUENTIEL 159

VII.1. DE LA PEINTURE À LA BANDE DESSINÉE 159

VII.1.1. Le roman graphique *Ghost Instrumentarium* de Diana Naneva 159

VII.1.2. Le livre lithographié *The Marriage of Heaven and Hell de Nina Kovacheva* 168

VII.2. DE LA LITTÉRATURE À LA BANDE DESSINÉE 174

VII.2.1. Le roman graphique *La mouche éternelle*
scénario Guéorgui Gospodínov, dessin Nikola Toromanov 174

VII.3. DE LA LITTÉRATURE AU CINÉMA D'ANIMATION 184

VII.3.1. Le film d'animation *Vaysha l'aveugle* de Theodore Ushev
adaptation de la nouvelle éponyme de Guéorgui Gospodinov 184

VII.4. LES RÉCITS VISUELS MULTI-SUPPORTS ET MIXED MÉDIAS 193

VII.4.1. Le projet *Paragraphe* du collectif TI-RE
microédition, fanzines et livres d'artiste multi-supports 193

VII.4.2. Le fanzine *Koukeri* du collectif Blood Becomes Water
fanzines multi-supports 202

VII.4.3. La BD mixed médias *A Short Story About Communication*
de Boris Pramatarov 211

VII.4.4. L'animation GIF Art *Lemon Circulation* du collectif Trapers
giffiti, impression lenticulaire 220

VII.5. LES FICTIONS TRANSMÉDIA : VIRTUALITÉ ET BRASSAGE DE LA NARRATION DESSINÉE 226

VII.5.1. Le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* de Rafaila Raykova
para BD 226

VII.5.2. Le jeu vidéo *Who lit the Moon ?* de Maya Bocheva
bande dessinée numérique interactive 235

VIII. CONCLUSION 242

VIII.1. RETOUR SUR LA PROBLEMATIQUE 242

VIII.2. RESULTATS DE L'ANALYSE 243

VIII.2.1. RETOUR SUR L'ORNEMENTATION 247

VIII.2.1.1. Ornementation comme système narratif constellant 247

VIII.2.1.2. Ornementation comme paradoxe narratif 251

VIII.2.1.3. Ornementation comme synthèse visuelle et narrative 253

VIII.2.1.4. Ornementation comme métarécit 254

VIII.2.1.5. Ornementation comme lieu de mémoire 256

VIII.3. REDÉFINITION DE L'ORNEMENTATION ET DE LA BANDE DESSINÉE 257

IX. APPORT, INNOVATION ET PERSPECTIVES 260

X. CARNET DE L'ENQUÊTE 265

X.1. Rosie Eisor 266

X.2. Ventzislav Dikov 269

X.3. Iva Grueva 272

X.4. Veselin Chakarov 275

X.5. Teodora Doncheva – Techwoo 279

X.6. Ivan Koritarev 283

X.7. Yovko Kolarov - Butilko 287

X.8. Albena Limoni 289

X.9. Diana Naneva 292

X.10. Alina Papazova 295

X.11. Boris Pramatarov 299

X.12. Rafaila Raykova 302

X.13. Daniel Atanasov - Satanasov 305

X.14. Milena Simeonova 311

X.15. Slavena Simeonova 314

X.16. Viktoriya Staykova 218
X.17. Anna Tsocheva 321
X.18. Penko Gelev 325
X.19. Petar Stanimirov 327
X.20. Evgeniy Yordanov 335
X.21. Petar Grancharov et Dimitar Grancharov - Trapers 340
X.22. Maya Bocheva 343
X.23. Nikola Toromanov 347
X.24. Nina Kovacheva 350

XI. Index des auteurs d'art séquentiel 356

XII. BIBLIOGRAPHIE 364

XII.1. CORPUS 364
XII.2. OUVRAGES RELATIFS À L'ANALYSE DU CORPUS CITÉS 365
XII.3. OUVRAGES GENERAUX 366
XII.4. OUVRAGES RELATIFS À L'HISTOIRE DE L'ART ET DE L'ORNEMENTATION 372
XII.5. OUVRAGES RELATIFS À L'ART SEQUENTIEL ET À LA BANDE DESSINÉE 379
XII.6. OUVRAGES RELATIFS AU CONTEXTE BULGARE 384
XII.7. OUVRAGES RELATIFS AU CARNET DE L'ENQUÊTE CITÉS 385

I. Introduction

I.1. Avant-propos

La constellation de l'art séquentiel bulgare comprend une variété de médias et se nourrit de profondes racines historiques et culturelles. Avec l'avènement des technologies numériques, les histoires en images en Bulgarie ont connu une évolution significative. Elles ont adopté des médias et des techniques de narration de plus en plus hybrides, en utilisant des outils numériques pour créer des mondes visuels complexes et immersifs. Afin de saisir l'univers narratif de la narration dessinée contemporaine, le projet de recherche *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* se focalise sur les œuvres des auteurs et des collectifs majeurs de l'art séquentiel bulgare des quinze dernières années. Notre étude est donc transversale, elle ne se limite pas à l'art séquentiel de la bande dessinée, mais inclut d'autres domaines de production artistique séquentielle comme l'animation, le livre artistique, le GIF Art, les récits mixed médias, multi-supports et les fictions transmédias. Ces particularités reposent sur deux hypothèses de base : nous pouvons en effet supposer, d'une part, qu'il existe une nouvelle littérature dessinée européenne, la littérature dessinée bulgare et d'autre part, qu'elle est interdisciplinaire. À partir de là, deux questions surgissent : comment pouvons-nous écrire l'histoire culturelle de l'art séquentiel bulgare contemporaine, et comment explorer son champ du point de vue de la diversité disciplinaire artistique qu'il représente ?

Dans cette optique, nous allons découvrir les spécificités de l'art séquentiel bulgare grâce à l'outil méthodologique de l'enquête et de l'analyse. Nous avons posé des questions liées à la création, à l'exposition et la réception de la bande dessinée et des arts séquentiels par intermédiaire d'un questionnaire en ligne[1], ouvert à tous les auteurs. Pour présenter une image du paysage de l'art séquentiel actuel en Bulgarie, nous utiliserons la fonction de *l'effet-miroir*[2], qui constitue une analyse de contenu d'entretiens, reposant sur l'expression des acteurs. C'est grâce aux résultats de cette enquête exploratoire que nous pourrons identifier les caractéristiques principales de la création contemporaine. Ensuite, nous orienterons la problématique de notre recherche vers les questions générales qui émergent de notre méthode de *recherche-intervention*. Cette méthode implique des entretiens approfondis avec des auteurs majeurs, qui nous permettront d'extraire un corpus d'œuvres

[1] Questionnaire en ligne : https://www.survio.com/survey/d/R6E4D7E4J7L2Z8I6W?preview=1

[2] Savall et Zardet, (1987), cités dans l'article de Krief, N. & Zardet, V. (2013). *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention*. Recherches en Sciences de Gestion, 95(2), 211-237, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-recherches-en-sciences-de-gestion-2013-2-page-211.htm

d'art séquentiel autour desquelles s'articulera le pôle théorique de notre recherche. Ils nous aideront davantage à élaborer une grille pour l'analyse des œuvres et par la suite pour les inférences des résultats.

Notre enquête auprès de 35 auteurs bulgares, qui a été conduite de 2018 à 2022, a démontré que les acteurs majeurs des 15 dernières années pratiquent les *arts visuels séquentiels*. Ce champ d'étude est interdisciplinaire, et bien qu'il englobe *l'art séquentiel*[3] qu'est la bande dessinée, il s'étend également à d'autres formes d'expression artistique telles que le livre d'artiste multi- supports, la bande dessinée mixed médias, le GIF Art, l'animation et le jeu vidéo. Dans l'étude de la bande dessinée, le concept d'*art séquentiel*[4], élaboré par Will Eisner en 1985, désigne des modes d'expression visuelle dans lesquels des images se succèdent selon un ordre réfléchi afin d'élaborer soit une narration graphique (c'est-à-dire une histoire racontée de manière visuelle, soit des contenus informatifs. Si une image unique (illustration ou dessin d'humour) peut être narrative, elle ne peut pas relever de l'art séquentiel, puisque le propre de celui-ci est l'enchaînement, « le dévoilement progressif de l'histoire racontée, sa répartition en « paquets narratifs » ou « fragments d'espace-temps » placés les uns à la suite des autres[5]». Alors, pour la création d'art séquentiel il ne suffit pas de juxtaposer des images, il faut qu'elles entretiennent entre elles certains rapports de sens ou de temporalité. Le but n'est pas ici de viser la représentativité du corpus étudié, mais plutôt d'élargir le champ d'investigation. Il faut bien noter que dans cette exploration de la cosmologie narrative bulgare, l'*art séquentiel* joue le rôle d'un mot-bateau, destiné à la navigation dans l'espace historique et capable de transporter des médias et des genres d'art divers, parfois hybrides, expérimentaux, non-élitistes ou iconoclastes.

Les entretiens menés avec les artistes de notre corpus ont également mis en évidence leur pratique de *l'art du livre*[*], c'est-à-dire l'utilisation de techniques artisanales nécessitant un savoir-faire particulier, en dehors du contexte industriel de masse. C'est un pragmatisme qui semble bien particulier dans l'ère numérique. Selon les créateurs, le médium du livre est ce qui fait médiation ou permet d'établir une relation entre le réel et le virtuel et entre les domaines de l'illustration, du design, de la bande dessinée, du dessin animé et de pratiquer la narration en images en art contemporain[6]. Dans notre étude, cette association de l'art du livre avec les outils et les techniques numériques de l'époque actuelle représente

---

[3] Eisner, Will & Gratien, Will. (1997), *La Bande dessinée, art séquentiel*. Paris : Vertige graphic.

[4] Idem.

[5] Groensteen, Thierry. (2015), *Bande dessinée, mode d'emploi : un art séquentiel*. Actes Sud.

∗ Artisanat, techniques d'impression, innovation : https://www.universalis.fr/encyclopedie/livre/2-l-art-du-livre/

[6] Ici entre en jeu la question du contemporain, or quand la bande dessinée est pratiquée en art, est-elle un art contemporain ? Comme le demande aussi L.L. de Mars. (2019). *Exposer la bande dessinée ?* Adverse, p.7

l'intermédialité de l'art séquentiel bulgare. C'est ainsi que les histoires en images actuelles réutilisent des vieilles techniques artistiques et polygraphiques comme la gravure, la linogravure, l'impression lenticulaire et d'autres d'une nouvelle façon par exemple en combinaison avec l'animation GIF, la 3D stéréoscopique, l'interactivité etc. En effet, l'identité culturelle de l'art bulgare traditionnel persiste dans la création d'art bulgare contemporaine par le biais des influences folkloriques, liées à l'emploi de l'art plastique traditionnel et plus particulièrement à l'*ornementation*. Le système ornemental devrait par conséquent être considéré comme un intermédiaire ou un moyen de véhiculer des significations qui s'y trouvent attachées. Associées aux différents médias, ces significations constituent une vision culturelle, une *cosmologie*[7]. C'est la prémisse générale qui va être en mesure d'influencer l'orientation de notre recherche. Par conséquent, l'analyse intericonique nous permettra de vérifier si l'art séquentiel bulgare actuel compose avec le système ornemental, tout en réinventant le récit visuel par l'intermédiaire des technologies contemporaines. L'analyse des transferts graphiques, formels et thématiques se focalisera sur le traitement graphique et narratif (approche processuelle, mise en signe et signification symbolique), afin d'opérer un décodage culturel qui éclairera la complexité des mécanismes.

Cependant, la culture occidentale considère l'ornementation comme « anti-narrative[8] ». Associée au décor, au folklore et au contexte socio-historique national, elle n'a jamais fait objet d'une analyse systémique. Par opposition, l'un des objectifs ultimes de notre recherche est de parvenir à circonscrire et à définir ses modes du fonctionnement narratif, par l'analyse intermédiale et intericonique, dans le but d'apporter une contribution à la fondation d'une théorie narratologique de l'ornementation. La notion de *séquence*, qui est propre au *motif ornemental* et implique un *enchaînement rythmique,* met en évidence une analogie apparente entre le système de la bande dessinée et celui de l'ornementation. Dans l'optique intermédiale de notre étude de l'art séquentiel, l'ornementation correspond à la matrice médiatique de la narration dessinée qui découle de la *médiatisation*[9] du système ornemental avec les différents médias. Au sein de notre recherche, nous proposerons une redéfinition qui considère l'ornementation et la bande dessinée comme deux catégories parentes mais distinctes. En effet, l'ornementation est un *système d'expression visuelle* tandis que la bande dessinée est un *média*. Ainsi, le cadre intermédial et interculturel de

---

[7] Wilson, E. O. (1988). *The current state of biological diversity*. In : E. O. Wilson & F. M. Peter (Eds.), Biodiversity. US: National Academy Press.

[8] Selon Pierre Wat : « L'ornement est, par définition, non narratif. Il s'inscrit en effet dans une logique de répétition, d'accumulation et de prolifération qui est étrangère à toute idée de progression narrative ». Wat, P. (2013). *L'ornement*. Paris : Flammarion.

[9] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2006), *Cinéma et généalogie des médias*. Média Morphoses, no16, accessible en ligne sur : http://documents.irevues.inist.fr/

cette thèse permettra à l'ornementation de se manifester et tant que *système visuel narratif* propre à l'art séquentiel bulgare, tout en révélant ces aspects continus de *série culturelle*[10].

En somme, à travers de cette recherche, nous offrirons une analyse approfondie de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, en explorant la manière dont les artistes bulgares utilisent ce système pour créer des univers visuels complexes et significatifs. Cette thèse, novatrice dans sa manière interdisciplinaire de prendre en compte la narrativité et la rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare, mettra en lumière la transmission narrative et culturelle par l'intermédiaire de l'ornementation, tout en mettant en exergue les changements culturels engendrés par l'expansion galopante des technologies numériques. En mobilisant les capacités narratives et transmédiagéniques du système ornemental, nous cherchons à sonder les fondements du langage visuel des récits dessinés. En termes pratiques, notre étude sur les mécanismes de la conception artistique avec le système de l'ornementation offrira aux créateurs des moyens concrets de composer avec la rythmicité, de renforcer leurs créations, de leur donner un ancrage culturel bénéfique, d'élargir leurs horizons médiatiques, tout en favorisant leur développement narratif.

I.2. Introduction par l'image

Analyser, décoder une image nécessite d'abord de savoir *regarder.* Cette première étape dans l'acquisition de la lecture est appelée logographique ou préalphabétique. Cette pratique remonte à l'enfance, lorsque l'on ne sait pas encore lire, mais que l'on est capable d'identifier certains mots en se basant sur des indices visuels tels que l'environnement et la forme des mots. De manière similaire, l'évocation des images de notre corpus dès le début de la recherche, avant d'entamer l'analyse approfondie du corpus, nous permettra de sensibiliser le lecteur aux strates formelles des récits visuels bulgares contemporains. C'est grâce à une lecture morphologique et idéographique, que la préanalyse des œuvres de notre corpus a révélé la "musicalité" visuelle particulière qui traverse l'art séquentiel en Bulgarie. Ainsi, les images mêmes ont dévoilé le fil rouge de la rythmicité de l'ornementation qui tisse la dentelle graphico-narrative de l'art séquentiel bulgare à l'ère digitale. L'analyse ciblée et approfondie des œuvres nous permettra, ensuite, de constater l'appropriation culturelle particulière bulgare de l'ornementation et de comprendre pourquoi l'ornementation a pu

[10] Au sens de Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2021), *Les intervalles sériels à l'aune des « séries culturelles »*, accessible en ligne sur : https://www.sens-public.org/static/git-articles/SP1510/SP1510.pdf

apparaître aux auteurs bulgares un *mediator* (lat.) particulièrement prolifique. L'axe principal de notre étude *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* est, donc, ce système visuel protéiforme et plurimédiatique qui se présente sous les aspects les plus divers. Enfin, il est à noter le paradoxe selon lequel un système d'expression visuelle aussi ancien que l'ornementation nous conduit à mobiliser des conceptions narratologiques qui sont en parfaite accord avec les orientations médialogiques actuelles.

Par exemple, le *code herméneutique*[11] de l'ornementation offre au système du roman graphique *Ghost Instrumentarium* de Diana Naneva la *dépliance*[*] progressive d'une richesse narrative insoupçonnée, latente (Images 16-22, pp.162-165).

Chez Nina Kovacheva l'ornement est employé comme une énigme visuelle. La présence des différents motifs ornementaux, qui apparaissent autour des protagonistes-enfants de son livre lithographié *The Marriage of Heaven and Hell,* suscite une incertitude intentionnellement accrue et adhèrent à l'ambiguïté des images dérangeantes qui décontextualisent et s'approprient les codes de la culture pop (Images 24-26, pp.169-170).

L'approche ornementale permet au roman graphique *La mouche éternelle* de Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov d'explorer l'éclectisme, en recyclant les clichés de l'imagerie historique et de l'art populaire. En contribuant à la solidarité des images, l'ornementation donne lieu au système, à la structure et à la cohésion graphique de l'album-comics postmoderne. La logique ornementale dans sa conception graphique prend le parti de la texture, du symbole et de la synthèse formelle et tisse ainsi ses lacis narratifs (Images 28-33, pp. 179-182).

On retrouve également cette synthèse visuelle et narrative dans le film d'animation *Vaysha l'aveugle* de Theodore Ushev, qui tente, par un alliage du passé (la technique de la gravure, la réappropriation du folklore) avec le futur (par le numérique et la technique stéréoscopique), de révéler une épiphanie. Le système symbolique du film s'approprie les codes de l'ornementation bulgare, en créant un amalgame avec l'ancien médium de la gravure et des techniques novatrices comme la réalité virtuelle, afin d'illuminer de façon fondamentale le code herméneutique au cœur de la narration : la relativité du temps (Images AR 36-39, pp.187-189).

---

[11] Selon la définition de Roland Barthes, le *code herméneutique* distribue tout le long du texte les éléments d'une énigme à résoudre, d'un mystère, comme dans le suspense des polars. À ce sujet, voir Barthes, Roland. (1970), S/Z. Essais. Paris : Éd. du Seuil.

[*] La notion de *dépliance,* introduite par Svetlana Gencheva dans le cadre de cette thèse, représente l'achèvement progressif d'une complexité narrative préalablement codée.

La logique ornementale qui se présente dans le projet *Paragraphe* du collectif TI-RE transforme le patchwork en sens. Les différents livres d'auteur multi-supports et mixed médias sont reliés entre eux par la causalité de la paraphrase visuelle du texte. La technique de décontextualisation et la réappropriation de la morphologie, de la typographie et des signes graphiques issus de la culture visuelle livresque assurent la prégnance des structures graphiques cohérentes et organise spontanément le champ visuel en transformant ainsi l'ensemble des œuvres du projet en une totalité signifiante. On retrouve cette vertu ornementale qui est l'harmonisation du fond et de la forme, comme dans les parties, ainsi que dans la totalité des livres, rassemblés dans le projet *Paragraphe.* Par exemple dans le livre artistique de Mihaela Angelova, ce principe se manifeste à travers la métaphore du cercle vicieux. Évoqué d'abord dans le texte de Guéorgui Gospodínov, l'idée d'une situation dans laquelle on est enfermé, est traduite visuellement par la forme hermétique et correspond à la structure au rythme circulaire du livre qui entraine une lecture sans fin (Images 41-46, pp.194-199).

L'ornementation est employée dans le fanzine *Koukeri* du collectif Blood Becomes Water comme un dispositif visuel ethnographique qui synthétise un récit mythologique. C'est bien en tant que symboles idéographiques d'un métarécit, celui du concept occulte de la célébration *Koukeri*, que les œuvres sont rassemblés dans un même support. La conception graphique du fanzine édifie un système intrinsèque, analogique au système de l'ornementation. Sa conception graphique rend les éléments narratifs et les éléments décoratifs et ethnographiques interchangeables, et transforme le texte : d'un porteur de sens ou de textualité, il devient moyen de communication graphique, texture et décoration (Images 48-55, pp.203-207).

Chair graphique de la narration, c'est l'ornementation qui communique dans la bande dessinée mixte médias de Boris Pramatarov *A Short Story About Communication*. D'une manière égale, elle se niche dans le système de la narration séquentielle, c'est-à-dire dans la cohésion graphique de l'ensemble, dans les agencements et la structure. Un mélange d'influences, l'ornementation véhicule un sens moderne tout en gardant sa signification plus ancienne. Elle réunit différents codes culturels en utilisant des symboles historiques avec une signification mémorielle (Images AR 57-60, pp.214-217).

Dans le GIF Art *Lemon Circulation* du collectif Trapers, l'emploi des motifs traditionnels avec ornements les plus courants (croix, lunes, soleils, cerceaux, nœud etc.), est une stratégie narrative qui suscite la surprise. L'image animée en boucle reçoit sa cohérence narrative grâce à l'expression symbolique, qui est en forte opposition avec l'apparence décorative que donne le premier coup d'œil. Dans un second temps, quand l'expression symbolique des ornements est déjà décryptée, celle-ci renvoie vers des

significations plus complexes, sombres et transcendantes comme la mort, le retour *ad uterum* (Image AR 62, p.221).

Le comics de Rafaila Raykova *The Keepers of the Moon & Sun* est une légende urbaine éclectique qui relate la magie du folklore bulgare à travers l'ornementation et ses capacités d'héberger et de véhiculer la narration mythologique avec ses caractéristiques sémiques, symboliques, idéographiques et transculturelles. Le roman graphique réinvestit l'ornementation à travers sa dimension collective et extra-temporelle qui s'expriment grâce aux symboles-archétypes, édifiés sur les caractéristiques ethnographiques et la symbolique magico-religieuse populaire bulgare (Images 64-67, pp.228-231).

Dans la série de comics multimédia *This-and-That* les ornements ou les pictogrammes représentent une langue extraterrestre. Malgré son apparence plurimédiatique qui adhère aux tendances actuelles des jeux vidéo, le comics interactif *Who lit the moon ?* de Maya Bocheva revisite les ornements les plus ancestraux de l'art bulgare traditionnel. Les icônes du jeu, ou les outils qui rendent l'interface plus simple d'utilisation, se réfèrent aux ornements transculturels comme, par exemple *l'arbre de la vie* et les *ornements solaires* (étoiles, spirales, fleurs etc.). On retrouve le système de l'ornementation également dans la conception graphique, dans la typographie et dans les décors du jeu. Notamment le décor principal du monde vidéoludique qui représente un réseau ornemental d'étoiles. Par son code symbolique, ce motif transforme l'espace visuel et tactile du jeu en un espace cosmique (Images QR 69-72, pp.236-238).

Ainsi, la préanalyse des histoires en images de notre corpus nous a démontré que dans les pratiques numériques contemporaines des productions bulgares actuelles, l'ornementation et le rapport au livre et l'imaginaire livresque jouissent toujours d'une importance notable. D'un point de vue historique, la présence massive de l'ornementation dans les images rassemblées dans le corpus, explique en partie la porosité médiatique et culturelle de la narration dessinée bulgare actuelle. En effet, la bande dessinée bulgare a subi des adaptations appropriées à de nouvelles fins narratives, notamment pour servir la propagande pendant l'époque totalitaire. Par conséquent, une autre part importante de l'étude est consacrée à la dimension mémorielle intense qui traverse la culture visuelle bulgare et en particulier la bande dessinée. Est-ce que les transferts graphiques et thématiques que l'on retrouve toujours à l'ère du numérique dans l'art séquentiel bulgare présentent des reprises, des citations ou des *adaptations*[12] des éléments qui font sens culturellement ? Énoncent-ils un code culturel collectif ou une transmission culturelle, voire une volonté de formation ? Afin d'y répondre, nous avons identifié *la mémoire*

[12] Au sens de Genette, G. (1992), *Esthétique et poétique*. Seuil : Paris.

collective comme le deuxième axe principal qui ressort du corpus.

La préanalyse du corpus a révélé aussi que la narration séquentielle bulgare contemporaine se caractérise par son interdisciplinarité, en se situant plutôt dans le champ des arts séquentiels. Au-delà de la prise en compte de cette transversalité apparente, ce ne sont pas tant les modalités de fonctionnement de l'intermédialité qui nous intéressent que les corrélations que nous pourrons dès lors établir entre un usage de procédés intermédiatiques et les pratiques mémorielles et folkloriques. C'est dans les tensions entre l'ornementation et le médiatique (ou plurimédiatique), entre ornementation et mémoriel que les questions générales de cette étude sont réinvesties. L'intérêt de notre recherche s'inscrivant dans cette perspective est alors moins porté sur le contenu d'une forme de création historiquement circonscrite, que sur ce qui se joue entre les éléments qui la composent ou entre les différents types de production avec lesquels elle s'articule. Nous allons nous intéresser aux aspects intermédiaux et de remédiation de l'ornementation, qui occupent une place centrale dans cette thèse. Notre étude va au-delà des différentes manières dont l'ornementation est employée dans la création de l'art séquentiel, en cherchant davantage à mettre en évidence ses fonctions formelles et narratives.

I. 3. Mode d'emploi

La structure ouverte de la dissertation doctorale en Information et communication, intitulée *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique,* offre deux modes de lecture. Avec notre corpus interdisciplinaire, constitué d'œuvres de bande dessinées, de GIF Art, d'animation et de jeu vidéo, la présentation des résultats de l'analyse représente un véritable défi pour la thèse. Il faudrait trouver un équilibre au moment d'écrire la partie empirique, sans donner trop de détails descriptifs, ni livrer trop de notes en annexe, tout en apportant suffisamment de descriptions, d'illustrations et d'explications pour que le lecteur comprenne les analyses et puisse saisir leur portée. C'est aussi l'un des enseignements de notre recherche comment analyser ce type d'œuvres et comment traduire ces analyses dans un texte cohérent, analytique, lisible et culturellement accessible.

Afin de franchir ce cap, tout en boostant les modalités d'une thèse dans le domaine de la communication et de la culture visuelle, nous avons intégré deux outils de réalité augmentée. Le premier dispositif permet d'incruster des images, vidéos, animations, GIF animés sur un élément du réel comme une image, un schéma ou une page de texte. Cet ensemble *incrustation virtuelle – élément déclencheur* (image) constitue ce qu'on appelle

une aura ou un halo en anglais. Avec l'application gratuite Halo AR[13] (Lightup) on peut lire des auras sur une tablette ou un smartphone (App Store and Google Play).

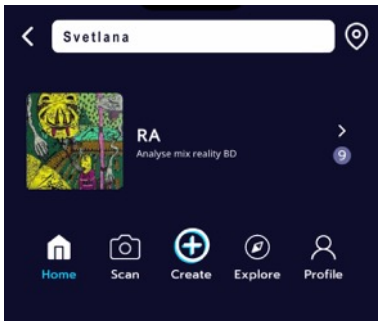
Dans l'intention de garantir la lecture en mode prolongement numérique, nous avons intégré aussi les QR-codes. L'utilisation des QR-codes est un outil plus direct, moins complexe et techniquement accessible qui permet également d'enrichir les images et de prolonger numériquement la réalité.

I.3.1. Lecture virtuelle : AR

Pour une lecture en mode réalité augmentée :

1. Téléchargez l'application *Halo AR* : https://www.lightup.io/apps

2. Suivez-moi (follow me) username: *Svetlana (svetlana.ucl@gmail.com)*
Collection name : *RA*



3. Appuyez sur le bouton *Scan* et scannez l'élément de déclenchement. Lorsqu'une illustration en réalité virtuelle est nécessaire, nous l'indiquons avec la référence : AR

I.3.2. Lecture virtuelle : QR-code

Pour une lecture en mode prolongement numérique :

1. Scannez le QR-code avec l'appareil photo de votre téléphone portable ou tablette. Lorsqu'une illustration en réalité virtuelle est nécessaire, nous l'indiquons avec la référence : QR-code.

Il ne reste qu'à vous souhaiter une bonne lecture.

[13] Halo AR: https://www.lightup.io/apps

PREMIÈRE PARTIE

II. PROBLÉMATIQUE : AXES DE RECHERCHE

En accord avec les axes de la problématique exposés ci-dessous, la méthodologie de la thèse *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* mettra essentiellement en tension une analyse du corpus d'art séquentiel bulgare des quinze dernières années avec *l'effet miroir* caractérisant les interviews des auteurs et artistes les plus rayonnants de Bulgarie.

Afin d'orienter la problématique de notre projet de recherche, nous avons mené une enquête exploratoire qui a été réalisée en ligne de janvier 2018 à mai 2022 grâce à un questionnaire en ligne[14] ouvert à tous les auteurs bulgares. Les témoignages de 35 artistes participants ont été rassemblés dans un carnet d'enquête (p.265). Nous avons ensuite mené des interviews approfondies avec les auteurs de notre corpus interculturel et interdisciplinaire : Diana Naneva, Nina Kovacheva, Nikola Toromanov, Theodore Ushev, Mila Yaneva et Viktoriya Staykova de collectif TI-RE, Rosie Eisor, Raya Rayax et Robin Renard de collectif Blood Becomes Water, Boris Pramatarov, Petar Grancharov et Dimitar Grancharov de collectif Trapers, Rafaila Raykova et Maya Bocheva, pour une étude plus avisée sur l'emploie de l'ornementation dans les œuvres étudiées. Ainsi, nous avons utilisé *la méthode de l'effet miroir*[15] pour constituer notre corpus, élaborer une grille d'analyse pour ce corpus, et ensuite interpréter les résultats de cette analyse en nous appuyant sur les témoignages des acteurs.

Synthèse culturelle et hybridation médiatique, la narration visuelle bulgare contemporaine se trouve plutôt dans l'espace limitrophe des arts séquentiels. Son trait le plus distinctif est sa rythmicité visuelle spécifique, liée à l'emploi du system ornemental. C'est pourquoi cette recherche exploitera l'analyse systémique et critique d'une *série culturelle** particulièrement transversale : l'ornementation et sa force de transmission symbolique bien inscrite dans la culture traditionnelle bulgare. En tant que création collective syncrétique, l'ornementation assure la transmission des récits en représentant les codes culturels de l'imaginaire collectif et de la mémoire collective. Pour cette raison, la problématique de notre recherche invite ainsi à explorer l'ornementation en tant que phénomène culturel et système d'expression visuelle qui traverse la culture bulgare et les

---

[14] Questionnaire en ligne : https://www.survio.com/survey/d/R6E4D7E4J7L2Z8I6W?preview=1

[15] Savall et Zardet, (1987), cités dans l'article de Krief, N. & Zardet, V. (2013). *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention*. Recherches en Sciences de Gestion, 95(2), 211-237, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-recherches-en-sciences-de-gestion-2013-2-page-211.htm

* La notion de *série culturelle* est introduite par Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2006), *Cinéma et généalogie des médias*. Média Morphoses, no16, accessible en ligne sur : http://documents.irevues.inist.fr/

arts séquentiels bulgares contemporains.

Notre étude de l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique vise à examiner comment la rencontre entre le système d'ornementation ancien et les technologies virtuelles conduit à la fusion, de laquelle résultent les formes d'expression innovantes des arts séquentiels actuels en Bulgarie. Pour comprendre l'intérêt de l'étude de l'art séquentiel bulgare, il est essentiel de le replacer dans son contexte historique. Son développement, étroitement lié à la bande dessinée bulgare, reste largement méconnue de l'histoire de la littérature dessinée. Pour cette raison une partie de la thèse est consacrée à l'histoire de la bande dessinée bulgare. L'étude de la narration dessine dans le contexte socio-culturel bulgare nous permettra de comprendre les enjeux de sa construction identitaire et les différentes formes qu'il adopte dans la culture populaire contemporaine grâce aux nouvelles opportunités offertes par les médias transversaux. Sans doute davantage que dans d'autres espaces culturels, la bande dessinée y est depuis longtemps en interaction avec d'autres secteurs de la culture visuelle[16]. Cette perméabilité des secteurs de la culture visuelle bulgare sera à analyser pour sa singularité et ses caractéristiques. Dans cette optique, le champ théorique de *l'archéologie des médias* semble essentiel pour comprendre ce phénomène. Historiquement, il convient de mettre en perspective critique la porosité médiatique que représente la bande dessinée, avec le déni et l'ostracisme que les comics bulgares ont subi pendant l'époque totalitaire. Pour comprendre l'univers narratif que l'art séquentiel représente de nos jours, il est donc essentiel d'analyser la construction de son identité culturelle, y compris l'exploration de la dimension mémorielle intense qui traverse la culture visuelle bulgare.

La culture visuelle et narrative bulgare accorde une importance particulière au livre et à l'imaginaire livresque, même dans le contexte des supports médiatiques et des systèmes d'expression contemporains. C'est pourquoi, le corpus de cette recherche inclura également *l'art du livre* et son aspect artisanal, mettant en avant un savoir-faire spécifique et une production en marge de l'industrie de masse. Ainsi, la problématique englobe les liens inertmédiales entre l'art du livre et l'ornementation dans les productions séquentielles bulgares contemporaines ainsi que dans les pratiques numériques actuelles.

Notre étude considère le système ornemental comme un pilier essentiel de la configuration formelle et narrative. C'est pourquoi, nous partons de l'hypothèse que la narratologie médiatique ne prend pas suffisamment en compte le système fondamental de

[16] Stoïanova, I. (2017), *Bulgaria*. In B. Beaty, S. Weiner, & A. Paraschos (Eds.), The Routledge Companion to Comics (pp. 442-451). Routledge.sa

l'ornementation, considéré par la culture occidentale comme étant « non-narratif[17]». Le caractère inédit et innovant de notre recherche réside donc dans la définition des différents modes de fonctionnement de l'ornementation, la création d'une typologie correspondante, et enfin, dans l'éclaircissement de son fonctionnement narratif dans l'art séquentiel actuel bulgare grâce à l'analyse. L'objectif majeur de cette étude est donc d'intégrer l'ornementation dans la narratologie et de montrer qu'elle peut être source de narratif en explorant ses modalités de fonctionnement à travers une approche systémique ou rythmique. Nous cherchons ainsi à nuancer le statut anti-narratif de l'ornementation en examinant notamment la notion de rythmicité et en étudiant les relations entre formel, descriptif et narratif dans le système ornemental. Alors, notre analyse vise à circonscrire et définir ses modes de fonctionnement, dans le but de contribuer à la fondation d'une théorie interculturelle, intermédiale et narratologique de l'ornementation.

III. CONCEPTS THEORIQUES POUR UN PREMIER ACCES AU TERRAIN

La thèse *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* s'appuie sur plusieurs concepts théoriques qui seront explorés tout au long de l'étude. L'intermédialité, l'interculturalité, l'adaptation, la médiagénie et la transmédiagénie sont des termes clés qui aideront à comprendre comment les artistes bulgares explorent le système de l'ornementation dans la création d'œuvres d'art séquentiel à l'ère numérique. Pour analyser comment l'imaginaire bulgare et la mémoire collective est exprimée, représentée et transmise à travers l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare, nous utiliserons également le concept du *folklore,* ainsi que les concepts développés par les Cultural Studies et les Cultural Memory Studies.

Traditionnellement en Bulgarie, l'ornementation est le fruit d'une fusion entre diverses traditions, techniques artistiques et éléments culturels. Aujourd'hui, avec la porosité médiatique des réseaux numériques, le système ornemental contribue à la façon dont différentes technologies, cultures et médias se mélangent et s'influencent mutuellement en donnant naissance à de nouvelles formes d'interaction et d'expression narrative. Pourquoi

[17] Greenhalgh, P. (Ed.). (2006), *Ornament*. In The Grove Encyclopedia of Decorative Arts (pp. 38-42). Oxford University Press.

alors ne pas concevoir l'art séquentiel non pas comme un phénomène culturel délimité par une culture donnée, mais au contraire comme des nœuds composés de fils noués, dont les extrémités détendues se répandent dans toutes les directions en se mêlant à d'autres fils dans d'autres nœuds. Dans le cadre de cette thèse, nous étudierons un corpus intermédial afin de dévoiler comment les artistes bulgares explorent le système visuel de l'ornementation en l'adaptant à différents supports et technologies pour créer des récits visuels riches et complexes. C'est pourquoi nous allons explorer en profondeur les concepts *d'intermédialité* et d'*adaptation*, de *médiagénie* et de *transmédiagénie* qui font référence aux interactions et influences mutuelles entre les différents médias

D'une perspective anthropologique, les êtres humains vivent dans des mondes discursifs où les significations sont culturellement construites[18]. En d'autres termes, l'art séquentiel représente l'imaginaire ou les systèmes conceptuels des sujets culturels. Cette affirmation fait appel au relativisme perceptuel qui postule que la réalité peut être perçue de différentes manières en fonction de notre origine culturelle. De manière similaire, l'art ornemental peut être compris comme un ensemble de différentes visions du monde, dont chacune est une construction spécifique d'une réalité socio-culturelle. C'est seulement à partir d'une perspective culturelle globale et dynamique qu'il est possible d'appréhender la mosaïque bariolée de l'ornementation. Ainsi, le concept d'interculturalité nous permettra d'adopter une perspective sur les perspectives afin de découvrir l'interaction et l'influence culturelle qui s'opèrent sur l'art séquentiel bulgare dans l'ère digitale. À travers l'analyse de notre corpus interculturel, nous étudierons les particularités de la narration dessinée, en examinant notamment comment elle opère sa mise en relation médiatique et culturelle en s'appropriant des pratiques, des éléments et des récits.

La pensée occidentale établit une division au sein de l'humanité entre les peuples qui vivent dans des cultures particulières, et la culture occidentale qui prétend transcender toutes les autres cultures[19]. Au cœur de la science occidentale se trouve le postulat de la supériorité de la raison abstraite ou universelle. Ainsi, la science moderne se distingue des connaissances des autres cultures, considérées comme limitées par les contraintes et les conventions de la tradition. La perception joue un rôle crucial dans la compréhension des différences interculturelles, se décomposant en trois phases : la sélection de l'information, son interprétation et sa mémorisation[20]. C'est pourquoi, nous allons faire appel aux *Cultural*

---

[18] Ingold, T. (2012), *Culture, nature et environnement, Tracés*. Revue de Sciences humaines, n°22, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/traces/5470

[19] Todorov, T. (1987), *Le regard éloigné : Essai sur la perception de l'autre*. Paris : Seuil.

[20] Ogay, T., Leanza, Y., Dasen, P.R., Changkakoti, N. (2002), *Pluralité culturelle à l'école. Les apports de la psychologie interculturelle*. VEI Enjeux, vol. 129, pp. 36-64.

Studies afin de corriger les distorsions dans les définitions des concepts concomitants du *folklore* et de *l'ornementation.* En considération de l'étude de l'art séquentiel, il est également essentiel d'examiner en profondeur leur aspect syncrétique sous l'angle de la médiologie et de la narratologie. Cela implique une compréhension globale des images symboliques ainsi que des connaissances et des croyances qui leur sont associées. C'est pourquoi nous allons employer également les concepts, élaborés par les *Cultural Memory Studies* pour analyser la manière dont la mémoire collective est véhiculée, représentée et transmise par l'ornementation en tant que *série culturelle* dans la narration dessinée bulgare actuelle.

La préanalyse de notre corpus nous permettra de constater que les artistes bulgares adoptent généralement une approche pluridisciplinaire. Cette interdisciplinarité est sans doute plus adaptée aux formes singulières ainsi qu'aux nouveaux champs que la narration dessinée arpente continuellement. En effet, *l'adaptation* est un processus essentiel à la création artistique qui permet de s'exprimer à travers de nouveaux supports, techniques et modes de diffusion, tout en se transformant mutuellement. C'est pourquoi, les notions de *médiagénie* et de *transmédiagénie* nous aideront à comprendre les mécanismes opérationnels de l'art séquentiel contemporain. Dans notre étude, la notion d'adaptation joue un rôle crucial dans l'identification de l'ornementation comme système visuel de l'art séquentiel en Bulgarie. Pour ce faire, les concepts de médiagénie et de transmédiagénie sont utilisés pour établir une nouvelle définition de la bande dessinée et de l'ornementation.

Sous la lumière de ces concepts, il conviendra de s'interroger sur ce qu'on entend par *ornementation*, pour finalement ne plus la concevoir comme ce qui entoure l'art en tant que décor, mais plutôt comme un milieu d'interpénétration médiatique à l'intérieur duquel les médias, les domaines artistiques et les cultures s'entremêlent en un ensemble homogène. En résumé, nous allons nous concentrer davantage sur ces concepts afin de définir les diverses façons dont l'ornementation fonctionne, d'établir une typologie correspondante et enfin d'élucider, par le biais de l'analyse, son rôle dans l'art séquentiel bulgare contemporain.

III.1. Intermédialité

Les enjeux théoriques de la notion d'intermédialité vont nous conduire à dépasser l'étude de l'œuvre en tant que telle pour envisager sa mise en relation médiatique et culturelle. En s'appuyant sur diverses bases théoriques, notre étude vise, dans un premier temps, à identifier les caractéristiques définitoires - bien que souvent ambiguës - de *l'intermédialité*, ainsi qu'à déterminer les spécificités typologiques des œuvres intermédiales en utilisant la double acception du terme *média*. Ensuite, elle cherche à mettre en lumière de nouvelles perspectives sur les multiples enjeux soulevés par l'intermédialité, notamment en termes de configurations structurelles et fonctionnelles, de mécanismes de lecture, de modalités de réception, d'approches heuristiques, etc.

Lancé et développé par Dick Higgins, Gene Yougblood et Hans Breder aux États-Unis dans les années soixante, le concept d'intermédia est « né au sein de la production artistique, plutôt dans l'objectif de promouvoir de nouvelles pratiques et l'utilisation de nouveaux médias ou de supports inhabituels, que de servir d'instrument herméneutique[21]». De cette manière, dans les études littéraires, les enjeux intermédiatiques visent plus particulièrement les relations entre les différents médias présents dans la création littéraire[22]. Le terme *intermedia* fut lancé dans le débat public en 1965 par l'artiste et écrivain américain Dick Higgins, associé au mouvement Fluxus. L'année suivante, il publia son texte *Statement on Intermedia* dans lequel il décrit des *ready-made** comme des objets loufoques qui se situent vraiment « entre les médias[23]». L'idée sous-jacente est que l'art peut être trouvé dans le banal et l'ordinaire de la vie quotidienne, plutôt que d'être créé à partir de matériaux traditionnels d'art. Alors, l'intermédialité remet en question les catégories traditionnelles et les frontières rigides entre les disciplines artistiques, encourageant ainsi les expérimentations artistiques et les nouvelles formes d'expression qui émergent de ces rencontres entre médias différents. Après la parution de ce texte programmatique, Gene Youngblood publie dans la Los Angeles Free Press la première des tribunes hebdomadaires intitulées *Intermedia*, qui portent sur des sujets allant du cinéma et des arts à la science, à la technologie et à la révolution culturelle. Ensuite, en 1968, Hans Breder a créé la

---

[21] Ogay, T., Leanza, Y., Dasen, P.R., Changkakoti, N. (2002), *Pluralité culturelle à l'école. Les apports de la psychologie interculturelle*. VEI Enjeux, vol. 129, pp. 36-64.

[22] Jokeng, A., J.& Guiyoba, F. (2020), *Intermédialité. Pratiques actuelles et perspectives théoriques*, (dir.). Lucie Editions, collection Essais et Littératures, accessible en ligne sur : https://www.fabula.org/actualites/intermedialite-pratiques-actuelles-et-perspectives-theoriques_95989.php

* Un *ready-made* est un objet de la vie quotidienne, déclaré comme œuvre d'art. L'artiste peut choisir l'objet en tant que tel, ou bien le modifier de manière minimale pour en faire une œuvre d'art.

[23] Higgins, Dick. (1967), *Statement on Intermedia*. Dans: Wolf Vostell (ed.) é-coll/age (décollage) 6, Typos Verlag, Frankfurt - Something Else Press, New York.

fondation de *l'Intermedia Area* au sein de l'Université d'Iowa pour soutenir les artistes qui cherchent à explorer de nouvelles formes artistiques.

Alors que la notion d'intermédialité évolue aux États-Unis, Julia Kristeva a introduit le terme *d'intertextualité* en français vers 1966 afin d'évoquer une tâche sémiotique littéraire. En élargissant la portée de la notion d'intertextualité, Julia Kristeva la définit comme « la transposition d'un (ou de plusieurs) système(s) de signes à un autre[24]». Cependant, la notion de l'intermédialié dépasse la description des processus de production de sens purement textuels et vise à étudier les interactions médiatiques dans la production du sens[25]. Dans cette perspective, les enjeux intermédiaux dans le domaine de l'art séquentiel portent principalement sur les interactions entre les différents médias. Suivant cette logique, le slaviste allemand Aage A. Hansen-Löve introduit le terme *intermedialität* en 1983 dans son article *Intermedialität und Intertextualität*[26] à propos de la corrélation entre textes et images dans l'art moderne russe.

Dans les années 1980, la notion d'*intermédialité* a été théorisée et développée davantage, notamment par Jürgen Ernst Müller. Selon sa perspective, l'intermédialité représente un puissant outil herméneutique pour l'analyse des œuvres médiatiques, capable de mettre en lumière les interactions, les dispositifs, les contextes et les écarts entre les différents médias et formes artistiques impliqués. Cette approche s'aligne avec notre étude sur l'art séquentiel bulgare actuel, en nous offrant un cadre théorique opératif pour comprendre la complexité de l'expression artistique séquentielle. Par exemple, François Harvay applique une méthode liée à l'intermédialité dans son ouvrage *Alain Robbe-Grillet : le nouveau roman composite. Intergénéricité et intermédiarité*. Son analyse s'intéresse aux « combinaisons et des transpositions médiatiques dans les récits-photos et les ciné-romans[27]». Le terme d'*intermédialité*, dans la pensée de Caroline Fischer, vient également du « croisement » entre *intermedia* et *intertextualité*, dans le but de répondre à « la nécessité de développer de nouvelles méthodes herméneutiques pour saisir de nouveaux médias ou formes d'expression artistique[28]».

---

[24] Kristeva, Julia. (1969), *Sèmèiôtikè.* Paris: Seuil.

[25] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2013), *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*. Paris: Armand Colin.

[26] Hansen-Löve, Aage A. (1983), *Intermedialität und Intertextualität: Probleme der Korrelation in Wort- und Bildkunst: Am Beispiel der russischen Moderne*, accessible en ligne sur : http://intermedialites.com/

[27] Harvey, François. (2011), *Alain Robbe-Grillet : le nouveau roman composite. Intergénéricité et intermédiarité*. Paris : Harmattan.

[28] Fisher, Caroline. (2015), *Intermedia et intermédialité*. Fabula, accessible en ligne sur : https://www.fabula.org/actualites/intermedialitescollection-poetiques-comparatistestextes-reunis-par-caroline-fischer-avec-la_70752.php

Dans son article « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », Rémy Besson présente les acceptions différentes de l'intermédialité à partir des définitions du terme *média*[29]. Selon lui, si un média est une production culturelle, l'intermédialité peut également tenter de saisir la manière dont une forme singulière est liée à d'autres formes qui lui sont contemporaines ou antérieures. Cette mise en perspective diachronique de l'intermédialité[30] apparaît comme particulièrement pertinente pour notre étude de l'art séquentiel. Rémy Besson synthétise « quatre acceptions différentes du champ d'application de l'intermédialité[31], selon que l'on considère le média comme une production culturelle singulière, une série culturelle ayant acquis un certain degré d'autonomie ou un moyen favorisant la mise en relation dans un milieu donné. Envisagée à partir de cette définition polysémique du média, l'intermédialité peut donc se travailler selon quatre paradigmes qui sont ceux de la *coprésence*, du *transfert*, de *l'émergence* et du *milieu*. C'est ainsi que nous entendons prendre en considération le caractère intermédial des arts séquentiels, à savoir le « processus de production de sens lié à des interactions médiatiques[32]». Le corpus de notre étude représente donc ces cas que Besson qualifie de « coprésence » et qui « consiste à étudier la présence au sein d'un artefact donné de formes relevant, au départ, de médias différents[33]». Mais, au-delà de la prise en compte de cette coprésence, ce ne sont pas tant les modalités de fonctionnement de l'intermédialité qui nous intéressent que les corrélations que nous pourrons dès lors établir entre un usage intermédiatique et la pratique mémorielle et folklorique.

Grâce à cette approche en accord avec la pensée intermédiale contemporaine[34], nous pourrons analyser comment les différents médias s'influencent mutuellement et foisonnent, en examinant les chaînes de médiation qui composent la production de l'art séquentiel bulgare. Cette approche de l'intermédialité nous permettra de comprendre comment les choix formels et esthétiques d'une œuvre médiatique sont façonnés par d'autres médias, ce qui peut éclairer notre interprétation de l'œuvre dans son ensemble. L'approche herméneutique de l'intermédialité nous donnera la possibilité d'examiner les dispositifs médiatiques spécifiques utilisés dans l'œuvre d'art séquentiel étudiée, ainsi que leur

---

[29] Besson, Rémy. (2014), *Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine*, accessible en ligne sur : https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v1.

[30] Müller, Jurgen. (2000), *L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision*. Cinémas : revue d'études cinématographiques/Cinémas : Journal of Film Studies, vol. 10, n° 2-3., p. 105–134.

[31] Besson, R., 2014.

[32] Idem.

[33] Müller, J., 2000.

[34] À ce sujet, voir Larrue, Jean-Marc. (2014), Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiale et la résistance théâtrale, dans Larrue, Jean-Marc et Pisano, Giusy (dir.), Les archives de la mise en scène : hypermédialités du théâtre, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, pp. 27–56.

contribution à sa communication et à sa signification. En particulier, nous pourrons analyser comment l'association du système d'ornementation et de l'interactivité peut créer de nouvelles significations et expériences pour le spectateur / lecteur. De plus, comme le souligne Sébastien Fevry, l'approche intermédiale permet de replacer une œuvre dans son contexte historique et culturel plus large, en examinant comment les médias et les formes artistiques évoluent et se transforment au fil du temps[35]. Grâce à l'approche d'analyse de l'intermédialité, nous pourrons également saisir les écarts, les différences et les tensions entre différents médias et formes artistiques. Par exemple, comment l'adaptation d'une ouvre peut différer en termes de narration, d'esthétique ou d'interprétation, et comment ces écarts peuvent être interprétés pour révéler de nouvelles significations. Enfin, en explorant ces tensions, nous allons approfondir notre compréhension de l'œuvre et des enjeux intermédiaux qui sont en jeu.

III.2. Adaptation, médiagénie et transmédiagénie

Historiquement, l'ornementation et l'imaginaire livresque occupent une place spéciale avec une signification spirituelle dans la culture bulgare. Pour cette raison, dans notre étude l'attachement à l'ornementation et à l'art du livre sera mis en tension avec les pratiques numériques contemporaines dans les productions d'art séquentiel actuelles. Dans cette perspective de recherche, nous allons mobiliser trois notions importantes pour l'analyse de notre corpus intermedial : l'*adaptation*, la *médiagénie* et la *transmédiagénie.*

Dans l'analyse de l'ornementation, la transmission culturelle se réfère à la façon dont les idées, les pratiques, les connaissances et les valeurs sont transmises d'une culture à une autre par le biais de l'art. Historiquement, la narration dessinée bulgare a subi des transferts culturels unilatéraux pendant l'époque totalitaire en Bulgarie, lorsque la domination culturelle venait principalement de l'URSS qui imposait ses normes et ses valeurs. Pendant la transition démocratique en Bulgarie et à l'ère du numérique, les effets positifs des transferts culturels occidentaux sont devenus volontaires, enrichissant ainsi la diversité culturelle et favorisant les échanges artistiques[36]. Selon Rémy Besson, prendre en compte la notion de *transfert* conduit à s'interroger sur les modes de passage d'un type de média à

---

[35] Fevry, Sébastien. (2015), Vers une approche relationnelle de la culture européenne. Le cas de Mons 2015 et des Capitales européennes de la culture, *Lingue Culture Mediazioni – Languages Cultures Mediation (LCM Journal)*, vol. 2, n.2, p.94, cité par Wouters, Nicolas. (2020), *Médiation des souvenirs en phase de production d'une mémoire animée fonctionnant selon un régime d'intermédialité*. UCLouvain.

[36] Á ce sujet voir, Wagenstein, Jacqueline. (2012*), L'européanisation en Bulgarie à travers le discours des intellectuels, Analyse des époques transitoires du XX*e *siècle.* Stuttgart, Allemagne : Presses Académiques Francophones.

un autre. « Dans le domaine culturel, la forme canonique du transfert est l'*adaptation*[37]». Elle correspond au maintien d'un certain nombre de propriétés qui font que la forme première est toujours identifiable. Par conséquent, l'importance de l'adaptation est soulignée dans cette étude lorsqu'il s'agit d'identifier l'ornementation comme étant la forme primaire ancestrale du système visuel de l'art séquentiel bulgare.

L'adaptation est un phénomène culturel complexe, historiquement variable dans ses formes, ses contenus et ses enjeux. Le caractère indissociable de l'œuvre et de son mode de transmission a été souligné notamment par Régis Debray[38]. Dans un même ordre d'idées, Andréé Gaudreault et Thierry Groensteen[39] (1998) expliquent que l'apparition de nouveaux arts narratifs (bande dessinée, radio, télévision, vidéo, images de synthèse, etc.) par les possibilités des progrès techniques qui ont rendu possible la multiplication des textes, images et documents sonores en grand nombre et élargit le spectre du lectorat. Ils proposent une terminologie qu'ils estiment plus apte à décrire le phénomène qui intéresse de plus en plus les théoriciens des arts et des médias. Ils adoptent le concept de *transécriture* pour désigner cette pratique contemporaine qui consiste un bouleversement général du champ artistique et culturel. Ils constatent, tout comme Muriel Plana[40] ou Régis Debray, que le média servant de support à l'adaptation éclaire son évolution, oriente sa forme et détermine ses transformations : « C'est l'apparition de nouveaux arts narratifs, au premier rang desquels le cinéma, la bande dessinée, puis celle de nouveaux canaux de diffusion (les mass medias), qui ont permis et encouragé non seulement la prolifération des récits (la catégorie de la narration tendant à supplanter celle, millénaire, de la représentation), mais le commerce de ceux-ci entre disciplines rivales[41]».

La transécriture révèle donc la fin de la hiérarchie entre les arts telle que la décrivait Lessing dans le Laocoon[42]. Jusqu'au Romantisme la poésie occupe le sommet de la hiérarchie, en tant que modèle et prototype, reconnu de tous les arts imitatifs. Aujourd'hui on ne s'intéresse plus à la forme des œuvres mais à leur sujet et la question de la suprématie

---

[37] Besson, R., 2014.

[38] Debray, Régis. (1991), *Cours de médiologie générale*. Paris : Gallimard.

[39] Petitjean, A. & Hesse-Weber, A. (2011), *Pour une problématisation sémiologique de la pratique de l'adaptation*. Metz (France) : Université Paul Verlaine, accessible en ligne sur : https://www.eer.cz/files/2011-2/01-Petitjean.pdf

[40] Plana, Muriel. (2004), *Roman, théâtre, cinéma, Adaptations, hybridations et dialogue des arts*. Paris : Collection Amphi Lettres, Bréal.

[41] Miège, Bernard. (1992), *« Cours de médiologie générale »* (Régis Debray). In : Réseaux, volume 10, n.51. Sociologie des journalistes. pp. 129-132.

[42] Lessing, G. E. (1766). *Laocoon: An essay on the limits of painting and poetry. J.* C. Maxwell (Ed.). The Johns Hopkins University Press.

des arts cesse donc progressivement d'être un enjeu théorique[43]. Le phénomène de l'adaptation est donc le révélateur d'un état historique de la création et nous oblige à reconsidérer différemment certaines questions fondamentales concernant les médias. C'est pourquoi André Gaudreault et Philippe Marion[44], dans leur article *Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité* démontrent qu'en passant d'un média à un autre, le sujet d'un récit subit des contraintes «informantes» et «déformantes» qui seraient liées à ce qu'ils appellent sa «configuration intrinsèque». Ainsi, chaque sujet serait en effet doté de sa propre configuration et cette dernière serait toujours déjà plus ou moins compatible avec les différents médias. Il s'établirait un corps à corps entre l'idée et le matériau, la fable et le média, d'où la suggestion de créer une nouvelle discipline transversale, la *médiatique narrative*, dont le but serait d'étudier « la rencontre d'un projet narratif – d'un récit non encore fixé dans sa matière d'expression définitive – avec la force d'inventivité d'un média donné ». Ils proposent aussi l'emploi des termes *fabula* et *syuzhet*, empruntés des formalistes russes, afin d'éclaircir la spécificité qui ne transparaît pas dans l'usage polysémique des termes français *fabula* et *sujet*. Pour les formalistes en effet, la fabula est indépendante du média, elle est externe à l'œuvre, non incarnée. Il est possible d'extraire de toute œuvre narrative un noyau d'actions qui ne tienne pas compte de la substance de l'expression. Selon Tomashevski, la fabula c'est ce qui s'est effectivement passé et le syuzhet c'est la manière dont le lecteur en a pris connaissance. En somme, le syuzhet serait donc la fable médiatisée et la fabula pourrait connaître plusieurs syuzhétisations (scripturale, orale, filmique etc.)[45]. Le rapport entre tel ou tel média serait déjà porteur de sens dans la mesure où chaque fabula serait intrinsèquement dotée d'une configuration qui lui est propre, et qui serait toujours déjà relativement compatible avec chacun des médias et préprogrammerait en quelque sorte le processus d'adaptation. Ainsi, les contraintes spécifiques de chaque média imposeraient un certain format à la structure du *syuzhet* (longueur, traitement de la temporalité etc.).

Au fond, l'adaptation ressortit à l'intertextualité puisqu'elle représente un cas manifeste de liaison d'un texte avec d'autres textes. Comme nous l'avons déjà mentionné dans la partie précédente dédiée à l'intermédialité, la notion d'intertextualité est définie par Julia

---

[43] Décultot, É. (2003), *Le Laocoon de Gotthold Ephraim Lessing : De l'imagination comme fondement d'une nouvelle méthode critique*. Les Études philosophiques, 65, 197-212, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.3917/leph.032.0197

[44] Marion, Philippe.(1998), *Transécriture et médiatique narrative. L'enjeu de l'intermédialité*. Dans : André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, pp. 31-52.

[45] Turner, C. J. G. (1972*), Tomashevsky's Literary Theory*, Symposium: A Quarterly Journal in Modern Literatures, accessible en ligne sur : https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00397709.1972.10733161?journalCode=vsym20

Kristeva dans son ouvrage *Sèméiôtikè*[46] à la suite des formalistes russes. L'intertextualité se réfère au dialogue implicite et sans cesse poursuivi entre un auteur et ses prédécesseurs ou ses contemporains. En 1976, Laurent Jenny[47] propose une nouvelle conception de l'intertextualité pour rendre compte de la présence, dans un texte, d'éléments qui lui sont antérieurs mais réactivés en conservant le « leadership du sens ». La définition de la notion va en fait dépendre et varier, chez les critiques, en fonction de l'acception et de l'extension donnée à la notion de texte. Par exemple Roland Barthes (1973) la définit ainsi : « L'intertextualité ne se réduit évidemment pas à un problème de sources ou d'influences ; l'intertexte est un champ général de formules anonymes, dont l'origine est rarement repérable, de citations inconscientes ou automatiques, données sans guillemets[48]».

L'enjeu de cette recherche n'est pas uniquement d'aller à la rencontre d'un univers narratif spécifique de manière générale, mais surtout de mieux cerner l'art séquentiel come ensemble de récits médiatiques. Lorsque l'on échange de l'information par la voie du récit, on se place dans le cadre d'un système codé. Ainsi, l'appellation de 'médiatique' cristallise plusieurs dimensions conceptuelles importantes qui influent et modifient à leur manière les apparences et les dynamiques du récit.

Selon Philippe Marion « le médiatique désigne des contenus, des idées, des formes, des personnages, etc. qui possèdent une aptitude *transmédiatique* souvent assortie d'une propension au glissement *intergénérique* : ils se propagent aisément de la presse écrite au cinéma, de la radio à la télévision, du journalisme à la publicité, du reportage au feuilleton...[49]». Le médiatique renvoie à la notion de « la porosité transmédiatique[50]», ce qui signifie que les frontières entre les différents médias deviennent de plus en plus fluides. Selon la narratologie médiatique un récit médiatique est un récit qui rencontre un média et inversement. Chaque média possède donc un "imaginaire" spécifique, sorte d'empreinte génétique qui influence plus ou moins les récits qu'il rencontre ou qu'il féconde. Philippe Marion explique que : « Les médias génèrent leurs propres chimères et *fictionnent* autant qu'ils *fonctionnent*[51]». Ainsi, toute forme de représentation implique une négociation avec

---

[46] Kristeva, Julia. (1969), *Sèméiôtikè.* Paris: Seuil.

[47] Laurent, Jenny. (1976*), La stratégie de la forme*, Poétique, n°8, p.262.

[48] Samoyault, T. (2010), *1. Une notion instable*. Dans : T. Samoyault, L'intertextualité: Mémoire de la littérature (pp. 7-32). Paris: Armand Colin.

[49] Marion, Philippe. (1997*), Narratologie médiatique et médiagénie des récits*. Dans : Le récit médiatique Vol. 7, UCL, accessible en ligne sur :https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413/44613

[50] Idem., p.71.

[51] Ibidem.

la *force d'inertie* propre au système d'expression choisi[52]. Il convient, alors, d'appréhender au mieux le potentiel spécifique d'un média, régi notamment par les possibilités techniques du support, par les configurations sémiotiques internes qu'il sollicite et par les dispositifs communicationnels et relationnels qu'il est capable de mettre en place et enfin par l'influence d'usages sociaux en constante évolution. Appréhender la singularité différentielle d'un média, c'est saisir sa *médiativité.* Ce terme, introduit par Philippe Marion, rassemble tous les paramètres qui définissent le potentiel expressif et communicationnel développé par le média. La nature du support et les dispositifs techniques qui lui sont associés orientent eux aussi le sens pragmatique de la médiativité. Alors, l'adaptation d'un média n'est pas une simple transformation technique, car elle interagit à sa manière avec l'information transmise et peut même contribuer au développement d'un genre particulier. « Chaque média induirait ainsi des parcours de lecture, des modes de participation et d'interaction se concrétisant en intelligence avec les messages qu'il véhicule[53]». Recentrée sur les caractéristiques différentielles des médias, la narrativité et la médiativité doivent être considérées de manière intrinsèque. En effet, pour la narratologie médiatique un texte narratif est un texte médiatique.

Dans son ouvrage *Pratiques de la bande dessinée,* le spécialiste en récit médiatiques Philippe Marion, définit la *médiagénie* comme « l'ensemble des opérations de transformation qui permettent à un récit dessiné de passer d'un système sémiotique à un autre : de l'écriture manuscrite à la typographie, de la couleur à la noir et blanc, de l'album au feuilleton, de la page à l'écran, etc.[54]». En d'autres termes, la médiagénie concerne les différentes formes de transition ou d'adaptation que peut subir un récit dessiné lorsqu'il passe d'un média à un autre. Cela peut inclure des transformations visuelles, narratives ou techniques afin de s'adapter aux contraintes du nouveau support. Le terme *médiagénie* est introduit par Philippe Marion également dans le cadre de *la médiatique narrative*[55] : « La médiagénie est donc l'évolution d'une "amplitude" : celle de la *réaction* manifestant la fusion plus ou moins réussie d'une narration avec sa médiatisation, et ce dans le contexte - interagissant lui aussi - des horizons d'attente d'un genre donné. Évaluer la médiagénie d'un récit, c'est donc tenter d'observer et d'appréhender la dynamique d'une

---

[52] Voir Marion, Philippe. (1993), *Scénario de la bande dessinée. La différence par le média*. Dans : Le scénario de film, Études littéraires, vol. 26, n° 2. Québec : Université Laval.

[53] Marion, Philippe. (1997), *Narratologie médiatique et médiagénie des récits*. Dans : Le récit médiatique Vol. 7, UCL, p. 82.

[54] Marion, Philippe. (2011). *Pratiques de la bande dessinée*. Paris : Armand Colin.

[55] Marion, Philippe. (1993), *Scénario de la bande dessinée. La différence par le média*. Dans : Le scénario de film, Études littéraires, vol. 26, n° 2. Québec : Université Laval.

interfécondation[56]».

Globalement, la médiagénie concerne la façon dont les médias reflètent les biais culturels et sociaux, tandis que la *transmédiagénie* se rapporte à la façon dont les médias peuvent influencer la culture et la société en général. La *transmédiagénie* est une notion qui fait référence à la pratique de raconter une histoire ou de partager une expérience à travers différents médias. Selon Henry Jenkins, l'objectif de la transmédiagénie est de créer une expérience cohérente et immersive pour le public en utilisant différents médias pour présenter différents aspects de l'histoire ou de l'univers narratif[57]. En reliant les différents éléments de l'histoire ou de l'univers narratif à travers différents médias, les créateurs offrent une expérience plus riche et plus profonde pour le public, tout en leur permettant d'explorer et de découvrir l'histoire à leur propre rythme et selon leurs préférences médiatiques. La pratique transmédiatique est souvent associée au domaine du divertissement, mais elle est également utilisée dans d'autres secteurs tels que l'éducation, la publicité et le marketing pour transmettre des messages complexes ou des concepts.

Le terme *convergence médiatique* a été introduit en 1995 par le chercheur américain Nicholas Negroponte[58]. Le concept de *convergence*, développé ensuite par Henry Jenkins, fait référence au processus par lequel différents médias et industries médiatiques se rapprochent et interagissent de manière de plus en plus étroite, grâce aux progrès technologiques et aux évolutions des comportements des consommateurs. La convergence englobe à la fois la convergence des technologies, la convergence des industries et la convergence culturelle. Elle crée de nouvelles opportunités pour la création, la distribution et la consommation de contenus médiatiques, et favorise l'émergence de formes transmédias où les histoires et les expériences se déploient à travers différents supports et canaux[59]. Jenkins met l'accent sur l'importance de la participation active des utilisateurs dans la culture de la convergence, qui permet de collaborer, de partager et de contribuer à la construction du sens et de l'expérience médiatique.

Selon Philippe Marion, la notion *transmédiagénie* désigne également le processus par lequel les médias participent activement à la transformation des normes culturelles, des pratiques sociales et des représentations symboliques. Contrairement à la médiagénie qui se concentre sur les effets des médias sur leur propre production, la transmédiagénie

---

[56] Marion, Ph., 1997, p.86.

[57] Jenkins, Henry. (2014), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia.* dir. Éric Maigret. Paris : Armand Colin.

[58] Negroponte, Nicholas. (1995), *Being Digital*. Alfred A. Knopf.

[59] Mellier, Denis. (2016), Séminaire : *Formes et pratiques transmédiales*. Université de Poitiers.

s'intéresse à l'impact des médias sur la société dans son ensemble. Elle implique une interaction entre les médias, les publics et la culture, où les médias ne sont pas simplement des miroirs passifs de la culture, mais participent activement à la construction de nouvelles normes, valeurs et représentations. Ainsi, la transmédiagénie peut être considérée comme un processus plus large et plus actif que la simple diffusion de messages médiatiques, impliquant des interactions complexes entre les médias, la société et la culture.

Les concepts d'adaptation, de médiagénie et de transmédiagénie ont pris une importance considérable dans l'évolution de l'art séquentiel à l'ère du numérique, marquée par des transformations significatives. Depuis toujours, l'adaptation a été un élément clé de l'art séquentiel, permettant aux artistes de s'ajuster à de nouveaux supports et modes de diffusion pour toucher un public plus large. La médiagénie et la transmédiagénie jouent également un rôle majeur dans cette évolution, car elles permettent à mieux s'adapter aux différentes contraintes et potentialités de chaque milieu médiatique. Enfin, il est important de souligner que la mise en œuvre de l'ornementation dans la création artistique bulgare se réalise de façon transmédiatique. Sous cette lumière, l'analyse centrée sur l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare contemporain nous permettra de comprendre comment les artistes d'aujourd'hui adaptent ce système visuel ancestral pour créer des univers narratifs riches en significations à l'ère du numérique. De plus, cette approche joue un rôle important dans le processus d'identification de l'ornementation comme forme première du système visuel de l'art séquentiel bulgare. La compréhension des concepts d'adaptation, de médiagénie et de transmédiagénie est essentielle pour l'élaboration de cette thèse, car ils constituent la principale base théorique sur laquelle nous allons construire l'analyse du corpus. Par conséquent, nous serons en mesure de proposer une nouvelle définition de la bande dessinée et de son rapport à l'ornementation.

III.3. Synthèse culturelle : Interculturalité et transculturalité

Selon Philippe Marion : « L'identité d'un média est toujours une homéostasie singulière, mais fragile et provisoire de séries culturelles préexistantes[60]». En considérant cela, on peut affirmer que l'identité de l'art séquentiel bulgare est construite à partir de la production

[60] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2006), *Cinéma et généalogie des médias*. Média Morphoses, no16, accessible en ligne sur : http://documents.irevues.inist.fr/

culturelle qui représente l'art bulgare. Synthèse culturelle ou « amalgame culturel[61]», c'est ainsi que les recherches sur l'histoire d'art de Nikolay Raynov décrivent l'art populaire bulgare. Dans le même ordre d'idées, la chercheuse Svetla Moussakova explique que l'art bulgare est le résultat d'une coïncidence éclectique culturelle qui contribue à la construction de l'identité culturelle bulgare[62].

D'après le point de vue de l'écrivain Guéorgui Gospodínov, l'identité de la culture bulgare n'est pas faite d'unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes : une *identité-relation*[63]. Le poète Ivan Metodiev adhère aussi à cette vision. Selon lui, dans la culture bulgare « il n'est pas question d'influences élémentaires ni d'ajustement éclectique d'éléments de l'Est et de l'Ouest, mais d'une synthèse culturelle - phénomène du Carrefour[64]». Les approches interculturelle et transculturelle sont donc essentielles pour notre recherche sur la narrativité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, car elles nous permettent de comprendre non seulement les influences et les interactions culturelles qui ont façonné les œuvres d'art étudiées, mais aussi la genèse de la culture bulgare en général.

Le concept d'interculturalité connaît depuis les années 1980 un succès remarquable en particulier dans les champs de l'anthropologie, de la socio psychologie, de la didactique et de la communication interculturelle. En anthropologie, la notion d'interculturalité est utilisée pour étudier la rencontre entre différentes cultures. En transposant le principe de l'intégration à l'analyse de la culture, le concept d'interculturalité propose de former la notion d'une nouvelle culture hybride, différente de ses sources mais qui aura su puiser dans chacune d'elles les éléments nécessaires à son élaboration, et cela lorsque deux ou plusieurs cultures se trouvent en présence durant un certain temps[65]. Cependant, la thèse transculturaliste du philosophe Wolfgang Welsch[66] s'oppose tant au multiculturalisme qu'à l'interculturalité. Sa théorie fait entrevoir trois étapes dans le développement de la triade multi- inter- et trans- depuis la seconde moitié du XVIII[e] siècle. La première, représentée

---

[61] Raynov, Nikolay. (1922), *Ezikat na Balgarskata ornamentika* [trad. La langue de l'ornementation bulgare]. Essay dans : Nikolay Raynov – poslannik na svetlinata [trad. Nikolay Raynov – ambassadeur de la lumière], album, (2009). Sofia: Zahariy Stoyanov, pp. 188-218.

[62] Moussakova, S. (2007), *Le miroir identitaire – Histoire de la construction culturelle de l'Europe : transferts et politiques culturels en Bulgarie*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

[63] Gospodinov, Guéorgui. (2013), *Les Crises invisibles*. *Essais et histoires*. Sofia : Janet 45, paru en français sous le titre: *Le livre : sept modes d'emploi (sans compter la lecture)*, traduction de Louis Segond. Paris : Arléa, accessible en ligne sur : http://litbg.eu/231-les-crises-invisibles-extrait.html

[64] Metodiev, Ivan. (1990), *Le style Nava*. Dans : Puls, n° 14, Sofia.

[65] Baetens, Jan. (2011), *Une défense "culturelle" des études littéraires*, Fabula-LhT, n°8, « Le partage des disciplines », mai 2011, accessible en ligne sur : http://www.fabula.org/lht/8/baetens.html

[66] Welsch, W. (1999). *Transkulturalität. Lebensformen nach Auflösung der Kulturen*. Verlag der Kunst.

par le penseur allemand Herder et le XIX[e] siècle des nationalismes, se caractériserait par l'idée selon laquelle chaque culture constitue une entité distincte, refermée sur elle-même. Sur le plan de l'interculturel, ce cloisonnement serait remplacé par des rapports et des interactions entre cultures différentes, une conception qui, cependant, laisserait intacte l'autonomie fondamentale de chaque unité en jeu. Le transculturel, finalement, tendrait à dissoudre cette autonomie, en mettant l'accent sur l'interpénétration des cultures et leur enchevêtrement. En insistant sur la succession des phases, de la première à la troisième, Welsch souligne l'actualité du transculturel, correspondant le mieux aux tendances les plus marquantes du monde d'aujourd'hui.

Selon Tzvetan Todorov, la transculturalité désigne la possibilité de transcender les frontières culturelles et de favoriser les échanges, les dialogues et les interactions entre différentes cultures sans les assimiler ou les niveler[67]. Pour lui, le transculturel implique un dialogue interculturel dynamique où les cultures se rencontrent, se nourrissent mutuellement et évoluent sans perdre leur identité propre. Cela permet de reconnaître et de respecter la diversité culturelle tout en favorisant la compréhension mutuelle et la collaboration entre les cultures. Or, le transculturel ne nie pas les différences culturelles, mais plutôt reconnaît qu'elles existent et les aborde de manière constructive et inclusive. Il met l'accent sur l'importance de l'écoute, de la compréhension et du respect mutuel entre les cultures, tout en évitant les attitudes ethnocentriques ou assimilationnistes.

Donc, la notion de transculturalité correspond bien à la culture bulgare, qui représente une synthèse culturelle. Dans cette thèse, nous adopterons la définition de l'interculturalité de Dagmar Reichardt, selon laquelle l'interculturel implique des contacts et des échanges entre les cultures tout en maintenant l'idée que chaque culture est relativement autonome dans ses interactions avec les autres[68]. En outre, nous allons adopter la définition de Tzvetan Todorov du transculturel, nourrie par la tradition de l'interculturalité mais allant plus loin, qui se caractérise par l'abolition des frontières, les interpénétrations et les mélanges. Cette perspective suppose également la prise en compte que les êtres humains constituent un tout indivisible et que le monde dans lequel nous évoluons n'est pas segmenté en blocs, mais plutôt caractérisé par une dynamique en constante évolution[69].

En somme, la différence entre transculturel et interculturel réside dans leur approche de la culture et des interactions culturelles. Le concept de transculturalité englobe les éléments

---

[67] Todorov, T. (1982). *La Conquête de l'Amérique : La Question de l'Autre*. Seuil.

[68] Reichardt, D. (2006). Frankophonie keine neue Vorherrschaftsbestrebung, sondern nur ein Programm unter vielen denkbaren. In *Zur Theorie einer transkulturellen Frankophonie. Standortbestimmung und didaktische Relevanz*. PhiN (Philologie im Netz), no° 38, pp.32-51.

[69] Ingold, Tim. (2016), *Marcher avec les dragons*. Belgique : Zones sensibles, p.227.

culturels communs ou partagés qui sont présents dans différentes cultures et qui transcendent les différences culturelles spécifiques. Le transculturel se concentre sur les aspects universels et fondamentaux de la culture, tels que les valeurs humaines communes, les besoins fondamentaux et les expériences partagées par-delà les frontières culturelles. En revanche, la notion de l'interculturalité se réfère aux interactions et aux relations entre différentes cultures spécifiques, en se concentrant plus spécifiquement sur la manière dont elles interagissent, se rencontrent, se comprennent et communiquent les unes avec les autres.

Finalement, les termes d'interculturalité et de transculturalité ne s'excluent pas mutuellement, mais au contraire se complètent. Pourquoi la continuité devrait-elle nécessairement impliquer l'uniformité ? Et inversement, pourquoi le fait de souligner les différences devrait-il impliquer la discontinuité ? Ces interrogations renvoient à la question générale, à savoir celle de la signification de la notion de culture au carrefour des définitions complexes et contradictoires[70]. Afin d'apporter plus de clarté, on va mettre ces termes en relation grâce aux *Cultural Studies*.

III.3.1. Cultural Studies

Dans un premier temps, nous tenterons de comprendre comment aborder la question de la *culture* et de sa transmission, ainsi que les liens qui pourraient se nouer entre celle-ci et l'art séquentiel. Pour créer une narration visuelle, le dessinateur engage tout un processus d'appropriations et de restitutions de sa propre culture visuelle afin d'apporter une certaine « visualité[71]» de l'histoire qu'il raconte. Afin de comprendre ce que peut impliquer le concept de *culture*, sa pertinence mais aussi son apport au sein de cette recherche, nous nous aventurerons dans le champ des *Cultural Studies*.

Si toutes les cultures supposent un système symbolique de représentations et de pratiques, les différentes définitions de la notion de culture s'inscrivent dans une double tension : entre une acception universelle qui l'oppose globalement à la nature et un sens relativiste désignant les mœurs et les coutumes des peuples ; entre un usage restreint aux artefacts et aux œuvres d'art reconnues comme telles, et une approche anthropologique plus large englobant les manières de penser et de faire de différents groupes comme nations,

---

[70] Kirsch, Fritz Peter. (2014), *L'Interculturalité – une notion périmée ?* Dans : Revue germanique internationale, 19 | 2014, 57-64, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/rgi/1466

[71] Genoudet, Adrien. (2015), *Dessiner l'histoire*. Paris : Le manuscrit, p. 62.

ethnies, classes etc. Ces tensions s'enracinent dans la définition même de la notion de culture[72].

Les nombreux travaux scientifiques qui avaient vu le jour dans les années 1950 et 1960 avaient jeté les bases d'une théorie de la modernisation analysant le développement historique en distinguant deux types de systèmes sociaux : l'un *traditionnel*, l'autre *moderne,* ce dernier faisant explicitement référence aux sociétés occidentales. Très souvent, la principale ligne de démarcation entre les deux modèles de systèmes sociaux est leur rapport au temps[73]. Dans les cultures traditionnelles, le temps est perçu comme circulaire, cyclique, se renouvelant constamment et maintenant son lien avec son commencement, tandis que dans les cultures modernes, le temps est considéré comme un rejet constant et direct du passé au profit de l'avenir. Le temps cyclique est le plus souvent appelé *mythologique* et le temps linéaire *historique*.

À la fin du XVIII[e] siècle, pour qualifier l'enrichissement de l'esprit au moyen d'exercices intellectuels, la culture traditionnelle fut opposée à celle de la civilisation par des penseurs allemands qui, dans leur volonté d'émancipation des Lumières et d'affirmer leur identité nationale, lui ont conféré sa connotation relativiste. À rebours de l'idée d'un développement historique unique qui établit une hiérarchie entre les peuples, le terme *Kultur*, conceptualisé notamment par le philosophe allemand Johann Gottfried von Herder, signifie en effet « le génie propre à chaque peuple[74]». Lié à l'émergence d'une sphère intellectuelle qui se différencie progressivement de la sphère religieuse en se réclamant de l'autonomie de la raison, il participe en même temps de l'avènement des États-nations.

À partir du XIX[e] siècle, le concept de *culture* se développe parallèlement dans les sciences humaines naissantes pour constituer un ordre de phénomènes et un domaine de savoir distincts des sciences naturelles, contre les explications naturalistes qui ancrent les conduites humaines dans des données biologiques (races, instincts, besoins, hérédité) et environnementales (théorie des climats). En Allemagne, les « sciences de la culture » ouvrent la voie à l'étude de la représentation du monde, qu'Ernst Cassirer engage dans une perspective historique en montrant les formes symboliques propres à une époque. L'anthropologie culturelle américaine initiée par Franz Boas s'intéresse également à la perception, mais dans le but de démontrer que les significations culturelles sont multiples

---

[72] Sapiro, Gisèle. (2021), *Culture - Vue d'ensemble*, article d'Encyclopædia Universalis, accessible en ligne sur : https://www.universalis.fr/encyclopedie/culture-vue-d-ensemble/

[73] Galland, O. & Lemel, Y. (2006). *Tradition-modernité : un clivage persistant des sociétés européennes*. Revue française de sociologie, 4(4), 687-724, article accessible en ligne sur : https://doi.org/10.3917/rfs.474.0687

[74] Von Herder, Johann Gottfried. (1991), *Idées pour une philosophie de l'histoire de l'humanité*, trad. Edgar Quinet, introduction, notes et dossier par Marc Crépon. Paris : Presses-Pocket, Agora.

et que l'interprétation en anthropologie ne doit pas se limiter à une seule interprétation privilégiée. Ce qui importait à ses yeux, c'était l'accumulation des données et le repérage des différences. En France, la sociologie durkheimienne a joué ce rôle, en s'opposant au réductionnisme biologique ou psychologique et du caractère *sui generis* des faits sociaux. Son approche fonctionnaliste des faits culturels est reprise par l'anthropologie sociale britannique, notamment par Alfred R. Radcliffe-Brown et Bronislaw Malinowski. Après la Seconde Guerre mondiale, l'anthropologie structurale de Lévi-Strauss réalisera la synthèse de la tradition empirique anglo-saxonne et de l'apport de l'école sociologique française, en se penchant, comme y invitaient Émile Durkheim et Marcel Mauss, sur l'étude des formes de classification.

L'utilisation du terme *culture* se généralise et s'institutionnalise dans la période de l'entre-deux-guerres et la production culturelle devient un objet d'étude à part entière. L'industrialisation de la production des biens culturels a engendré ce qu'on appelle la culture de masse, d'abord le livre et la presse (le roman-feuilleton), puis la musique et le cinéma. Attribuant à la culture le rôle de formatrice de la conscience collective, la société moderne laïque met en place des politiques éducatives et des politiques de patrimonialisation des œuvres d'art.

L'étude sociologique des modes de production, de circulation et de consommation des produits culturels émerge dès les années 1930 aux Etats-Unis. D'un côté, la sociologie mass media, qui privilégie l'étude des publics, s'intéresse aux notions comme le kitch, l'aliénation et la manipulation. D'un autre côté, la critique des industries culturelles est théorisée d'un point de vue marxiste par l'école de Francfort. Elle retient en effet du marxisme et de l'idéal d'émancipation des Lumières l'idée principale que la philosophie doit être utilisée comme critique sociale du capitalisme et non comme justification et légitimation de l'ordre existant.

D'une visée transdisciplinaire, à forte dimension critique, se présentent *Cultural Studies,* nées en Angleterre dans les années 1960 autour de Raymond Williams, E. P. Thompson et Richard Hoggart, et la sociologie de la culture, développée en France par Pierre Bourdieu. Cette période de démocratisation de l'accès à la culture légitime, nécessite des approches qui peuvent élargir l'objet d'étude aux créateurs et aux instances de production (éditeurs, presse, marchands d'art, etc.), en incluant les modes de consécration des œuvres ainsi que les principes de hiérarchisation des goûts et des pratiques culturelles. Tandis que les Cultural Studies s'institutionnalisaient aux Etats-Unis dans les années 1980-1990, les phénomènes culturels ont été constitués en domaine d'investigation par tous les domaines de la science sociale (l'histoire, la communication et information, la science politique, l'économie).

III.3.2. Memory Studies

La mémoire historique est un aspect culturel important, attaché à la tradition de chaque peuple. Les témoignages des auteurs bulgares, tels qu'ils apparaissent dans le cadre de cette recherche, démontrent que la mémoire est un élément clé pour la compréhension de l'imagerie bulgare. Sans elle, la représentation de l'univers narratif de l'art séquentiel bulgare risque de manquer d'éloquence. C'est pourquoi nous allons examiner, à travers une analyse, le rôle de la mémoire dans les récits dessinés bulgares contemporains. Il est essentiel de se demander ce que cela implique de dessiner *le passé,* de le créer, de le restituer, de le composer puis de le diffuser. En ce sens, nous serons attentifs aux formes et aux contenus mémoriels, mais nous nous pencherons également sur la médialité de la mémoire et les pratiques qui en découlent. Pour bien comprendre ce que peut impliquer le concept de *mémoire* au sein de cette recherche, nous investirons le champ des *Memory Studies*.

Que l'on parle de *régime d'historicité* ou d'une autre conception du temps de l'histoire, « *le passé* en tant que notion nous amène à nous interroger sur la manière dont nous pratiquons et percevons notre contemporain avec la présence culturelle de l'histoire en tant que concept[75]». Dans le premier numéro de la revue *Memory Studies* de 2008, Henry Roediger et James Welsh viennent dresser les contours d'un champ d'étude qui, depuis plusieurs décennies ne cesse de prendre en ampleur. Cet axe de recherche s'appuie sur un éventail de traditions disciplinaires pour examiner « the forms and functions of representing the past[76]». Depuis leurs débuts au XX^{e} siècle, les études de la mémoire sont devenues un domaine de recherche interdisciplinaire et international vital et vigoureux[77]. Bien que les philosophes grecs aient abordé la question de la remémoration depuis l'Antiquité, cette problématique a été traitée au fil du temps par des disciplines telles que l'histoire ou la littérature, avant de s'étendre aux sciences humaines et aux sciences politiques. Par exemple, dès le début du siècle dernier, des auteurs tels que Freud avec son concept d'inconscient[78] et Bergson avec la *mémoire involontaire*[79] se sont intéressés à la question de la *mémoire individuelle*. Selon Proust, chaque résurrection de la mémoire « a tenu,

[75] Genoudet, Adrien. (2015), *Dessiner l'histoire*. Paris : Le manuscript, p. 54.

[76] Roediger, Henry & Wertsch, James. (2008), *Creating a new discipline of Memory Studies*. Dans: Memory Studies, Vol 1(1), Los angeles, New Dehli and Singapore, p. 9.

[77] Erll, Astrid, (2011), *Travelling Memory*. Dans: Parallax, n°17 (4), p. 4.

[78] Freud, S. (1899). *L'interprétation des rêves*. Vienne : Deuticke.

[79] Bergson, H. (1896). *Matière et mémoire*. Paris : Félix Alcan.

comme toutes les résurrections, à un simple hasard[80]». On peut également rapprocher la *mémoire involontaire* proustienne du *hasard objectif* d'André Breton, parce que les deux démarches procèdent du même souci d'involontaire, se concrétisant identiquement par l'intercession du hasard[81].

Dans l'ensemble, ces idées mettent en évidence la complexité de notre compréhension du passé et la façon dont elle est influencée par des facteurs sociaux, psychologiques et culturels. En liant les images-souvenirs bergsoniens et la mémoire, Paul Ricœur écrit : « Il doit y avoir dans l'expérience vive de la mémoire un trait irréductible qui explique l'insistance de la confusion dont témoigne l'expression d'image-souvenir. Il semble bien que le retour du souvenir ne puisse se faire que sur le mode du devenir-image. La révision parallèle de la phénoménologie du souvenir et de celle de l'image trouverait sa limite dans le processus de mise en images du souvenir[82]».

L'approche sociologique de la mémoire proposée par Maurice Halbwachs dans les années 1930 et sa notion de *mémoire collective* met en évidence la construction sociale de la mémoire individuelle et de la mémoire collective au niveau de sociétés entières et de civilisations. Si le champ des Memory Studies en sociologie y trouva un point de départ tout à fait significatif, au cours des dernières décennies, il est également devenu un objet de recherche pour les sciences des médias et de la communication.

Toutefois, la mémoire historique, qui cherche à découvrir les grandes périodes marquant la vie des sociétés et leurs mutations, ne doit être confondue avec la mémoire collective. Cette dernière est faite de mémoires individuelles et de leurs relations. Elle ne se constitue pas à partir de l'histoire apprise, mais à partir des expériences vécues. Une perspective à ce sujet adoptée par Maurice Halbwachs, est celle des cheminements mémoriels des individus qui pourrait caractériser les rêves, dans leur surgissement et leur incohérence, mais la remémoration exclut une telle confusion[83]. Le but d'Halbwachs est de démontrer combien le souvenir, sa reconnaissance et sa remémoration, sont l'objet d'un travail mental qui s'appuie tout d'abord sur des « cadres » spatio-temporels dont les formes ont été construites par la culture commune[84]. Le passé est reconstruit, compris et repensé grâce à des éléments

---

[80] Proust, Marcel. (1971), *Projets de préface*. Dans Contre Sainte-Beuve, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade. p. 211.

[81] Abolgassemi, Maxime. (2009), *Hasard objectif et mémoire involontaire. Solutions d'un même problème*. Le Seuil, p. 300, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-poetique-2009-3-page-299.htm

[82] Ricœur, Paul. (2000), *La mémoire, l'Histoire, l'oubli.* Paris : Seuil, p.53.

[83] Halbwachs, M. (1925). *Les cadres sociaux de la mémoire*. Paris : Librairie Félix Alcan.

[84] Iogna-Prat, D. (2011), *Maurice Halbwachs ou la mnémotopie : « Textes topographiques » et inscription spatiale de la mémoire.* Annales. Histoire, Sciences Sociales, 66e année (3), pp.821-837.

qui servent de repères et qui sont d'origine sociale. De plus, la réactualisation du passé par l'action présente constitue le propre de la mémoire collective, selon Roger Bastide[85]. Il montre que, pour les membres d'un groupe, se rappeler, notamment leurs origines, signifie reconstruire le sens social de leurs propres actions en plein affrontement culturel.

Dans le cadre du développement d'une « histoire de la culture », *Kulturwissenschaft*[86], l'historien de l'art Aby Warburg propose, dès 1893, une approche novatrice de l'art qui rompt avec le formalisme, pour considérer, dans l'étude de l'art renaissant, le contexte culturel et social des œuvres, et définir un ensemble de sources hétérogènes. Warburg opère un élargissement considérable de son champ de recherche pour considérer le « monde de l'art », mécénat, humanistes, artistes. Les recherches de Warburg s'intéressent à l'étude des mimiques sociales comme la mode, la chorégraphie, les conduites festives et les codes de salutation. Pourtant, l'intérêt de la démarche d'Aby Warburg tient tout autant à la temporalité de l'œuvre qu'elle propose qu'à sa contextualisation. En effet, il propose une reconsidération de l'agencement de la linéarité du temps culturel. Le concept de survivance, *Nachleben* ou la continuité, gouverne toute sa recherche historique. Nachleben der Antike : à l'encontre du modèle d'ordre et de beauté de Winckelmann, Aby Warburg, avec le concept de formes pathétiques ou *Pathosformeln,* apporte un éclairage déterminant sur l'art de la Renaissance.

Lassé d'une « histoire de l'art esthétisante[87]», Warburg, lors de son voyage outre-Atlantique chez les Indiens Pueblos, poursuit son enquête sur les conditions de figuration et d'expression de formules de pathos, sur leur lien avec une pensée mythique et leur devenir dans des sociétés où domine la pensée logique. La démarche de Warburg sera longtemps novatrice. L'histoire de l'art privilégiera à nouveau une vision linéaire du temps culturel et montrera peu d'intérêt pour les arts qui n'appartiennent pas à son aire culturelle de référence, à l'exception des études portant sur le *primitivisme*. « Ce désintérêt des études académiques a également été celui des institutions[88]» comme le démontre l'enquête de 1920 sur la réception des arts non occidentaux - l'art africain, l'art indien des Amériques, l'art océanien - *Iront-ils au Louvre ? Enquête sur des arts lointains de* Félix Fénéon[89].

Les expressions *d'arts primitifs*, puis *d'arts premiers*, qui ont ensuite prévalu, ont en

---

[85] Bastide, R. (1970), *Mémoire collective et sociologie du bricolage*, accessible en ligne sur : http://classiques.uqac.ca/contemporains/bastide_roger/memoire_collective_socio_bricolage/memoire_coll.html

[86] Warburg, Aby. (1923), *Le Rituel du serpent : récit d'un voyage en pays pueblo*. Paris : Macula, 2003.

[87] Idem ; p. 167

[88] Pelaudeix, C. (2007). Art Inuit : *Formes de l'Âme et Représentations de l'Être.* Histoire de l'art et anthropologie. Editions de Pise.

[89] Fénéon, F. (1920). *Iront-ils au Louvre ? Enquête sur les arts lointains*. Bulletin de la vie artistique, Paris.

effet permis de considérer les arts de civilisations ou d'ethnies lointaines en leur conférant une position cohérente avec l'optique évolutionniste selon laquelle on les envisageait. Cette optique est celle de l'origine, du commencement. L'articulation du temps, de la culture et de l'œuvre d'art a précisément été une contribution essentielle d'Aby Warburg à l'histoire de l'art. Pas plus qu'elle n'est opérante pour les images de la Renaissance, la linéarité de l'histoire culturelle ne l'est pour l'art traditionnel bulgare. En effet, Warburg rejette l'idée d'une origine antique synonyme de pureté et met en évidence, à travers la modernité, la « *survivance* » de formules de pathos, un conflit entre la nature et la culture, ainsi qu'une certaine "primitivité"[90]. Cette approche consiste à considérer le temps dans une continuité qui n'oppose pas, comme deux productions hétérogènes, incompatibles, l'art produit antérieurement et postérieurement à la présence de la modernité occidentale. Il convient, donc, à considérer la portée éventuelle des images qui sont nées à l'articulation de deux mondes différents, en tenant compte de leurs spécificités.

Ainsi, le champ des Memory Studies nous aidera à ancrer nos hypothèses. En replaçant l'œuvre ou l'image dans un ensemble d'artefacts hétérogènes et dans une temporalité plus complexe, nous pourrons élaborer des hypothèses sur la signification d'un corpus singulier : celui de l'art séquentiel bulgare. Cela nous permettra ensuite d'éclairer un corpus plus vaste.

III.3.3. Cultural Memory Studies

« L'expérience de l'œuvre d'art révèle d'une forme de connaissance et plus particulièrement de la connaissance de soi[91]», comme le dit Norbert Hillaire. Comprendre une succession de cases ou une chaîne narrative dans sa globalité suppose également un décryptage culturel. C'est-à-dire de considérer l'image comme « une portion de monde à déplier[92]» et de se faire une idée de la façon dont elle a été faite – une idée de sa genèse. C'est pourquoi, pour expliquer la présence des clichés visuels de la mémoire collective dans l'art séquentiel bulgare actuel, il convient tout d'abord de prendre en compte les raisons historiques, socio-culturelles et politiques qui ont conduit à ces manifestations.

---

[90] Warburg, Aby, 1923.

[91] Hillaire, N. (2015), *L'art dans le tout numérique*. Paris : ICN.

[92] Odin, Roger. (2011), *Les espaces de communication*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, coll. La communication en plus, p.159, accessible en ligne sur : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6998

De manière générale, le terme *mémoire culturelle* est mobilisé par les chercheurs pour décrire tous ces processus de nature biologique, médiale ou sociale qui relient passé et présent (et futur) dans des contextes socioculturels[93]. Le champ qu'il englobe est par essence pluridisciplinaire et peut être décrit comme un terrain de convergence de l'histoire culturelle, de la phycologie sociale, de l'archéologie des médias, la philosophie politique et de la littérature comparée[94]. L'objectif avéré des *Cultural Memory Studies* réside dans une volonté de mobiliser le passé pour mieux comprendre le présent et de proposer des visions pour l'avenir.

En fonction des pays et de leurs traditions académiques, la prise en compte des Cultural Memory Studies va varier sensiblement. On distinguera notamment la définition de l'école allemande, *das kulturelle Gedächtnis*, introduite par Aleida et Jan Assmann, dans laquelle les concepts d'anthropologie et d'histoire des médias jouent un rôle important. La théorie n'est pas unifiée aux Etats-Unis, mais on remarque toutefois une tendance à prêter attention à l'esthétique des médias, à la culture populaire et aux mass media, l'adjectif *cultural* étant simplement appliqué au terme *memory.* Finalement*,* en Angleterre, l'apport significatif de l'école de Birmingham s'inscrit bien dans la tradition des *Cultural Studies* qui se caractérise par des approches plutôt marxistes et psycho-analytiques, mais qui ne laisse qu'une place marginale à la notion de *mémoire*.

La mémoire culturelle dans la lignée de l'étude que propose Astrid Erll envisage la culture comme « a community's specific way of life, led within its self-spun webs of meaning[95]». Selon elle, l'attribut *cultural* est une métonymie, représentant les contextes socioculturels et leur influence sur la mémoire. Il se réfère à l'ordre symbolique, aux médias, aux institutions et aux pratiques par lesquels les groupes sociaux construisent un passé commun[96].

Il convient de reconnaitre aussi l'impulsion donnée aux *Cultural Memory Studies* par certains auteurs du début du XX^{e} siècle. Cette approche connut une stabilisation[97] au cours des années 1980, grâce au travail de Pierre Nora sur les *lieux de mémoire*. Dans sa contribution sur la « mémoire collective » dans l'encyclopédie *La Nouvelle Histoire* de 1978, Pierre Nora remarque que « l'histoire s'écrit désormais sous la pression des mémoires

---

[93] Erll, A. (2008), *Cultural memory studies: an international and interdisciplinary hand- book*, Ansgar Nünning, p. 8.

[94] Erll, A. (2011), *Memory in Culture*. UK: Palgrave Macmillan, p.1.

[95] Erll, A. (2008), *Cultural memory studies: an international and interdisciplinary hand- book*, Ansgar Nünning, p. 8

[96] Idem, p.5.

[97] Brunow, Dagmar. (2015), *Remediating transcultural memory*. Germany : Degruyter, p. 2.

collectives[98]», qui cherchent à « compenser le déracinement historique du social et l'angoisse de l'avenir par la valorisation d'un passé qui n'était pas jusque-là vécu comme tel ». Selon Nora, un lieu de mémoire, dans tous les sens du mot, va de l'objet le plus matériel et concret, éventuellement géographiquement situé, à l'objet le plus abstrait et intellectuellement construit[99]. Il peut donc s'agir d'un monument, d'un personnage important, d'un musée, des archives, tout autant que d'un symbole graphique, d'une devise, d'un événement ou d'une institution.

En négociant notamment les différents « lieux » de mémoire à une échelle individuelle et collective, le concept de *mémoire culturelle* se diversifia et éclaircit de nombreux aspects des mécanismes à l'œuvre dans nos sociétés. Dans ce sens, on citera notamment l'apport incontournable de Jan et Aleida Assmann qui introduisirent la différence entre *mémoire culturelle* et *mémoire communicative*. Cette époque est également marquée par la diffusion grandissante du souvenir de la Shoah dans l'espace public. Selon Andreas Huyssen, le judéocide entre alors dans un réseau de constellations avec d'autres mémoires et « begins to function as metaphor for other traumatic histories and memories[100]».

La notion de *lieu de mémoire* s'est donc rapidement répandue, et beaucoup d'académiques s'en sont emparé afin de comprendre les dynamiques culturelles de la mémoire au sein de *l'État-nation*[101]. C'est-à-dire, la construction sociale et politique qui repose sur la mémoire collective, or sur une certaine représentation partagée de l'histoire, de la culture et de l'identité nationale. Toutefois, bien qu'ils ne remettent pas fondamentalement en cause les dynamiques nationales de remémoration, de nombreux chercheurs émirent progressivement des réserves par rapport à la vision de Nora. Parmi eux, on notera notamment des travaux prenant en considération les dynamiques de mémoire au-delà de leur perspective nationale, en les envisageant comme « cosmopolites » (Levy et Sznaider, 2002), « européennes » (Leggewie and Lang), « régionales » (Erll, 2010) ou « globales » (Sznaider et Levy, 2001)[102]. En ce sens, Levy et Sznaider dénoncèrent notamment « implicit normative claim and the fixation on the nation-state as the sole possible (and imaginable) source for the articulation of collective memories[103]».

---

[98] Nora, Pierre, (1978), La mémoire collective. dans R. Chartier, J. Le Goff et J. Revel (dir.), La Nouvelle histoire, Paris, pp. 398-401.

[99] Nora, Pierre. (1984-1993), dir., *Les Lieux de mémoire*, Paris : Gallimard.

[100] Huyssen, Andreas. (2003), *Present Pasts. Urban Palimpsests and the Politics of Memory*. Stanford University Press, p. 14.

[101] Wouters, Nicolas. (2020*), Médiation des souvenirs en phase de production d'une mémoire animée fonctionnant selon un régime d'intermédialité*. UCLouvain, pp.13-28.

[102] Fevry, S. (2017). *Le geste intermédial dans une cartographie des études mémorielles*. *Intermédialités / Intermediality*, pp. 30-31, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.7202/1049948ar

[103] Levy et Szneider cités par Brunow, Dagmar, 2015. p. 2

Finalement, la notion même de « lieu de mémoire » fut mise en perspective, notamment par Aloïs Rigley. Il explique qu'un lieu de mémoire ne doit pas être conceptualisé comme quelque chose de stable, mais comme un processus de mémoire, reconnaissant que *les lieux de mémoire* sont « constantly reinvested with new meaning[104]».

La troisième vague des *Cultural Memory Studies* a vu se répandre des idées quant à la nécessité de prendre en compte la mémoire transculturelle, et dès lors une nécessaire définition de la mémoire comme étant toujours médiatisée. C'est dans un souci contemporain d'adaptation que fut donc introduite la notion de *Transcultural Memory*. Théorisée notamment par Erll pour qui le *transcultural* est une perspective sur la mémoire qui peut en principe respecter la circulation synchronique des représentations, ainsi que la dimension diachronique de la mémoire[105]. Cette prise en considération est aussi une tendance actuelle des *Memory Studies* à étudier avant tout les dynamiques mémorielles, leur multidirectionnalité et leurs apparences.

C'est la restauration qui constitue le postulat fondamental de la remémoration intentionnelle, explique Aloïs Riegl. Dès le début, c'est-à-dire dès l'édification du monument, la valeur de remémoration intentionnelle a pour ferme objectif de faire en sorte que le moment associé à ce monument ou artefact ne soit jamais relégué dans le passé, « d'en garder présent et vivant le souvenir dans la conscience des générations à venir[106]». Ainsi, la mémoire est toujours médiatisée, comme l'affirment Astrid Erll et Ann Rigney. Selon elles : « … il n'y a pas de mémoire culturelle avant la médiation, il n'y a pas de médiation sans remédiation : toutes les représentations du passé s'appuient sur les technologies médiatiques disponibles, sur les produits médiatiques existants, sur les schémas de représentation et l'esthétique médiale[107]». Dès lors, la mémoire culturelle ne paraît accessible que par le truchement des médias, dans leurs formes et genres spécifiques. Erll paraphrase McLuhan en disant: «The medium is the message », mais aussi « the medium is the memory ».

Ainsi se dessine l'importance de la prise en considération d'objets médiatiques comme le principal vecteur de compréhension des processus mémoriels. En ce sens, nous serons particulièrement attentifs aux concepts hérités de cette troisième vague des Cultural Memory Studies, et de son croisement avec le champ des Media Studies, qui prend en

---

[104] Rigley citée par Brunow, Dagmar, 2015, p. 3.

[105] Erll, Astrid, 2011b, pp.4-5.

[106] Riegl, Aloïs. (2016), *Le culte moderne des monuments*. Paris : Allia, p.69.

[107] Erll et Rigney, citées par Nicolas Wouters, 2020, p.21 (traduit par nos soins).

charge des dimensions à la fois intermédiales et de remédiation.

Pour l'analyse du corpus d'art séquentiel bulgare, nous retiendrons aussi que la remédiation fait valoir le fait qu'il n'existe jamais de nouveaux médias, mais qu'un nouveau média vise toujours à remodeler et à réhabiliter des médias préexistants[108]. Dans le contexte de notre étude, l'art séquentiel bulgare offre la possibilité d'envisager la mémoire dans un environnement médiatique contemporain, où l'hybridation et la combinaison entre les médias joue un rôle crucial. La perspective transculturelle sur la mémoire permettra à notre étude de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare de respecter la circulation synchronique des représentations, ainsi que la dimension diachronique de la mémoire. C'est pourquoi nous envisageons l'intermédialité dans une perspective transculturelle comme un opérateur de champ capable de mieux définir les articulations qui composent le paysage dynamique multidirectionnel de l'art séquentiel actuel.

III.3.4. Folklore

Le concept de folklore est lié à celui de la mémoire collective parce qu'il implique sa transmission d'une génération à l'autre. Pour les artistes, le folklore constitue un vivier de formes et un répertoire inépuisable de motifs et de techniques. L'imaginaire folklorique est fondamentalement lié aussi à la tradition orale : dialectes, proverbes, chansons, rites et croyances, superstitions et contes. En effet, le folklore peut être considéré comme une trésorerie des récits.

Le terme *folklore*, forgé en 1846 en Angleterre, signifie littéralement « le savoir du peuple[109]». Avec l'introduction du terme William Thomas lance un cri d'alerte : victime de la modernisation, la culture traditionnelle venue du fond des âges, pieusement transmise de génération en génération, serait sur le point de disparaître. Ainsi, le folklore s'ouvre sur le fantasme d'une quête des origines, l'attrait d'un « voyage mystique[110]» ou d'authenticité, qui guide beaucoup d'artistes comme Gauguin, Kandinsky ou Brâncuși. Ainsi, le terme *folklore* est, en effet, investi d'un rôle fondamental dans les sociétés européennes

[108] Bolter, J. D. et Grusin, R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*. MIT, accessible en ligne sur : https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf

[109] Dorson, Richard. (1976), *Folklore and Fakelore: Essays Toward a Discipline of Folk Studies*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

[110] Idem.

confrontées à deux mutations radicales que sont le passage à l'âge national et l'industrialisation. C'est pourquoi le terme sera rapidement banni des milieux intellectuels et scientifiques au XX^{e} siècle en raison de récupérations idéologiques.

En parallèle, les bouleversements sociaux en Bulgarie qui suivirent la Première Guerre mondiale « firent évoluer de manière radicale la conscience esthétique national[111]». La confrontation entre l'avant-gardisme radical et le conservatisme traditionnel a fini par donner lieu à la synthèse d'un art national majeur : *Rodno izkustvo*. Parmi les artistes qui représentent ce mouvement, on trouve les géants de la peinture bulgare Vladimir Dimitrov–Maystora, et Tsanko Lavrenov, Ivan Markvichka, Iliya Beshkov et d'autres.

Notre recherche considère la notion du *folklore* comme un savoir culturel transmis et partagé par une communauté, sur un territoire défini. Alors, le folklore représente une unité complexe d'activités et de produits culturels, transmis dans le temps comme information culturelle héritée, autrement c'est le patrimoine ou l'univers culturel d'une communauté[112]. Pour le père de l'école folklorique bulgare Ivan Shishmanov, le folklore est « ce que le peuple connaît et croit de lui-même, de ces proches ou de l'habitat qui l'entoure[113]». C'est une *cosmologie*, car en étant une création collective, le folklore ne représente pas seulement la transmission orale des récits, mais bien l'ensemble des rituels, des croyances, des coutumes, la botanique, la zoologie et la médecine populaires, ainsi que l'astronomie, la météorologie, l'art et l'architecture.

Une caractéristique fondamentale du folklore est son syncrétisme, c'est-à-dire l'appréhension globale et indifférenciée des images symboliques et les connaissances et croyances qui sont y attachées[114]. Le principe de base pour comprendre le monde de la culture traditionnelle est l'analogie. Le monde est perçu comme une chaîne de correspondances, et donc comme une harmonie et une interconnexion universelle. Sur le plan visuel, la manifestation la plus marquante de ce principe dans la culture traditionnelle bulgare est *l'ornementation.* Deux concepts concomitants, le folklore et l'ornementation, se ressourcent mutuellement, et il est indispensable de les approfondir.

---

[111] Moussakova, S. (2007), *Le miroir identitaire – Histoire de la construction culturelle de l'Europe : transferts et politiques culturels en Bulgarie*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

[112] Stoychev, Anany. (1994), dir. *Mythologie bulgare*. Dictionnaire encyclopédique. Sofia : 7M+Logis.

[113] *Dictionnaire des termes du folklore* : Bulgarie, (2013). Prague- Sofia : BAN.

[114] Boeva, Julia. (2018), *Praistoricheski simvoli v Svilencite ot Sofiisko* [trad. Symboles préhistoriques chez les Svilencis de la région de Sofia]. Sofia : Propeler.

III.3.5. Récit

Dans notre étude, dédiée à la narrativité et la rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, le terme d'*histoire* couvrira non seulement l'histoire racontée, soit sur le mode historique, soit sur le mode de la fiction, mais encore « *la conscience historique*[115]», ou l'histoire faite et subie par les hommes. Il est également très important de clarifier la notion de *récit*, au minimum la manière dont elle est utilisée dans le cadre de cette thèse. Pour éviter toute confusion, nous allons appeler *récit* - l'histoire racontée, *intrigue* - ce qui se passe et *narration* – le récit d'un narrateur. Confrontons ensuite *mimèsis «* l'imitation de l'action », versus *diègèsis* « le récit d'un narrateur ». *La diégèse* (du grec διήγησις / diégêsis « narration ») a deux acceptions. Premièrement, dans les mécanismes de narration, la diégèse est le fait de raconter les choses, et s'oppose au principe de mimesis qui consiste à montrer les choses. Elle est aussi l'univers d'une œuvre, le monde qu'elle évoque et dont elle représente une partie.

Dans la terminologie propre à la narratologie, il s'est avéré utile de distinguer le contenu du récit, l'histoire et l'acte par lequel le récit « se narre ». Cette distinction permet en effet de s'interroger sur les rapports entre le narrateur et l'histoire qu'il raconte. Par exemple, dans un roman, l'auteur (romancier) est un interprète qui se place entre le lecteur et la réalité qu'il décrit. Il raconte une histoire et interprète les événements pour le lecteur. En revanche, dans le cinéma d'animation, le public (lecteur) est placé directement devant les événements qui se déroulent, sans avoir besoin d'intermédiaire, en créant une expérience différente pour le public dans chaque cas[116].

Selon Paul Ricœur, l'identité narrative s'appuie sur une dynamique évolutive[117]. Dans cet esprit est inscrit le cycle d'intelligibilité narrative de *trois mimèsis.* La première mimèsis prend en compte le temps humain vécu et l'action humaine qui nourrissent la production de tout récit. La composition de l'intrigue est enracinée dans une « précompréhension du monde de l'action[118]». L'intrigue représente, donc, *la mimèsis d'une action*. La deuxième mimèsis repose sur l'acte de raconter, de représenter ou de configurer le temps humain. C'est l'étape dans laquelle la succession d'actions se débarrasse de son hétérogénéité et devient « vectorisée dans et par la visée homogénéisante assurée par un acte configurant

[115] Ricœur, Paul. (1985), *Temps et récit III : Le temps raconté*, Paris : Ed. du Seuil, p.11.

[116] Girard, Gilles, Ouellet Réal et Rigault Claude. (1978), *L'univers du théâtre*. Paris : Presse Universitaire de France.

[117] Ricœur, Paul. (1984), *Temps et récit II : La configuration du temps dans le récit de fiction*. Paris : Ed. du Seuil.

[118] Ricœur, Paul. (1983), *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Ed. du Seuil, p.100.

dans le temps que Ricœur nomme : *mise en intrigue*[119]». Enfin, la troisième mimèsis représente le stade de la *refiguration* qui prend en considération la réception du récit. En s'appropriant le récit, le récepteur reconfigure le monde-temps mis en intrigue. En complément, le sémioticien Jean-Marie Floch souligne l'importance de ces composantes pour la construction d'un récit efficace et communicatif. D'après lui, les trois sémio-composantes indispensables de toute communication sont : *la mise en signe* (réalisation médiatique, plastique et esthétique), *la mise en scène* (concrétisation par un environnement choisi, un contexte et gestion du système de relationnel avec le récepteur) et *la mise en intrigue* (l'intentionnalité globale du récit structurant : valeurs, actions, rôles)[120].

Également, le linguiste Jean-Michel Adam met en avant les étapes nécessaires pour qu'il y ait récit. Reconnaissant que la narrativité est graduelle, selon Adam, pour qu'il y ait récit, il faut d'abord la représentation d'une *succession temporelle d'actions,* il faut ensuite qu'une *transformation* plus ou moins importante de certaines propriétés initiales des actants soit réalisée ou échouée, il faut enfin qu'une *mise en intrigue* structure et donne sens à cette succession d'actions et d'évènement dans le temps[121]. Umberto Eco va plus loin en postulant qu'on peut actualiser une fabula, ou une séquence d'actions, même dans des textes non narratifs, « même dans les actes linguistiques les plus élémentaires comme des questions, des ordres, des serments ou des fragments de conversation[122]».

Selon Roland Barthes, « La langue proprement dite peut être définie par le concours de deux procès fondamentaux : l'articulation, ou segmentation, qui produit des unités (c'est la forme), l'intégration, qui recueille ces unités dans des unités d'un rang supérieur (c'est le sens). Ce double procès se retrouve dans la langue du récit ; elle aussi connaît une articulation et une intégration, une forme et un sens[123]». Dans la langue du récit, l'intégration permet à ce qui a été disjoint à un certain niveau (une séquence, par exemple) de rejoindre le niveau supérieur. C'est l'intégration ou la succession, sous des formes

---

[119] Marion, Philippe. (1999), *Communication et récit : Échos d'une relation tumultueuse.* Recherches en communication, n°11 : Un demi-siècle d'études en communication.

[120] Floch, Jean-Marie, (1990*). Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes*, *les stratégies.* Paris : PUF, coll. « Formes Sémiotiques ».

[121] Adam, Jean-Michel. (1997), *Genres, textes, discours : pour une reconception linguistique du concept de genre*. In : Revue belge de philologie et d'histoire, tome 75, fasc. 3. Langues et littératures modernes - Moderne taal- en letterkunde. pp. 665-681, accessible en ligne sur : http://www.persee.fr/doc/rbph_0035-0818_1997_num_75_3_4188

[122] Eco, Umberto. (1985), Lector in fabula. Le rôle du lecteur. Éditions Grasset & Fasquelle, p. 87.

[123] Barthes, R. (1966), *Introduction à l'analyse structurale des récits.* Dans : Communications 8, Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit. Barthes, R., Kayser, W., Booth, W. C. et Hamon, Ph. (1977), Poétique du récit, (dir.) Genette G. et Todorov T. Paris : Éditions du Seuil, accessible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

variées, qui permet de compenser la complexité, d'orienter la compréhension d'éléments discontinus, contigus et hétérogènes. Si l'on appelle *isotopie*[124], l'unité de signification (celle, par exemple, qui imprègne un signe et son contexte), on dira que l'intégration est un facteur d'isotopie : chaque niveau (intégratoire) donne son isotopie aux unités du niveau inférieur. Le récit se présente ainsi comme une suite d'éléments médiats et immédiats, fortement imbriqués; la dystaxie oriente une lecture « horizontale », mais l'intégration lui superpose une lecture «verticale» : il y a une sorte de « boitement » structural, comme un jeu incessant de potentiels, dont les chutes variées donnent au récit son rythme ou son énergie : chaque unité est perçue dans son affleurement et sa profondeur et c'est ainsi que le récit «marche» : par le concours de ces deux voies, la structure se ramifie, prolifère, se découvre et se ressaisit.

De la mobilisation simultanée de l'ensemble des codes visuels et discursifs qui s'appliquent à « la matière de l'expression » qui est le dessin, résulte aussi le système de l'art séquentiel qui est la bande dessinée, comme l'explique Thierry Groensteen. « Les codes se tissent à l'intérieur d'une image BD d'une façon spécifique, qui tient à l'appartenance de l'image à une chaîne narrative dont les maillons sont étalés dans l'espace, en situation de coprésence[125]».

Dans l'ensemble, les théoriciens partagent l'idée selon laquelle la transformation joue un rôle crucial dans la configuration narrative. Ils mettent en lumière l'importance des différentes étapes nécessaires à la création d'une intrigue narrative efficace. Par exemple, les travaux de Gaudreault[126] et de Todorov[127] montrent bien que la succession et la transformation sont les conditions essentielles pour fonder la narrativité d'un énoncé. Selon Tzvetan Todorov, la narrativité exige l'existence d'une « relation de succession » entre des unités en « *rapport de transformation*[128]». Ces exigences sont à la fois qualitatives et quantitatives. André Gaudreault ajoute que pour qu'il y ait récit, il doit y avoir « au minimum deux transformations : la perturbation d'une situation initiale et l'établissement d'une nouvelle situation[129]». Un message ne respectant pas cette *séquence narrative minimale* ne peut pas être considéré comme un récit complet, bien qu'il puisse être considéré comme potentiellement narratif.

---

[124] Greimas, A. J., & Courtés, J. (1979*). Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette.

[125] Groensteen, Thierry. (2011), *Système de la bande dessinée*, vol.1. et 2. Paris : Presses universitaires de France.

[126] Gaudreault, A. (1988), Du littéraire au filmique. Système du récit. France : Meridiens Klicksieck, p.45.

[127] Todorov, Tzvetan. (1917), Poétique de la prose. Paris : Seuil, p.240.

[128] Todorov, Tzvetan. (1978), Les genres du discours. Paris : Média Diffusion, p. 66.

[129] Gaudreault, A. (1988), Du littéraire au filmique. Système du récit. France : Meridiens Klicksieck, p. 34.

À partir des perspectives ouvertes par ces questions, nous allons maintenant tenter de comprendre les différentes modalités du fonctionnement du système de l'ornementation.

IV. VERS L'ORNEMENTATION

Un des liens invisibles reliant l'homme à l'ornementation touchait dans le passé à des domaines apparentés à la magie, à la religion et à la spiritualité, dépassant tout ce qu'un esprit modern pourrait imaginer. Cependant, un examen objectif basé sur l'étude de son système nous fait réaliser que la transmission symbolique de l'ornementation relève également d'une forme de connaissance culturelle réelle, dotée d'un caractère assez énigmatique.

L'*ornementation*, bien qu'elle soit une notion fondamentale dans la transmission culturelle, est souvent considérée comme « secondaire » et non-essentielle à la conception narrative[130]. Toutefois, dans l'art séquentiel bulgare, elle joue un rôle indispensable en tant que système d'expression visuelle. C'est pourquoi, dans cette partie de la thèse, nous allons explorer l'importance d'une analyse systémique de l'ornementation en tenant compte de ses contextes historiques de sa définition et en mettant en évidence son rôle dans la création artistique et dans la culture visuelle bulgare. Nous allons également examiner les aspects intermédiaux et de remédiation de l'ornementation, qui sont au cœur de notre étude. Il est nécessaire de préciser que cette thèse ne se limite pas à la question des différentes modes d'utilisation de l'ornementation : elle vise aussi à rendre pleinement hommage à son fonctionnement narratif. Ainsi, nous avons pour ambition de contribuer à la fondation d'une théorie narratologique de l'ornementation en proposant notre propre terminologie, typologie et définition de cette dernière qui sera en mesure de décrire son fonctionnement en tant que système d'expression visuelle narrative.

C'est dans cette optique qu'il nous est apparu nécessaire, et même indispensable, de tenter de répondre en premier lieu à certains problèmes narratologiques posés par la bande dessinée et le cinéma avant même d'entamer l'analyse de notre corpus qui rassemble des récits d'art séquentiel bulgare actuel. Cette volonté d'élucider les rapports qu'entretiennent

[130] David, C. (2006). *L'ornement*. Éditions Citadelles & Mazenod.

avec le récit ces arts « fondés sur la représentation[131]» nous oblige à opérer un retour sur certaines hypothèses de la narratologie et plus particulièrement sur la théorie de la *diégèse* qui nous aidera à préciser *ce qui raconte* et *comment* dans l'ornementation[132].

De la nécessité de dire le plus précisément possible ce que l'on entend par *ornementation* nous allons introduire un vocabulaire et une typologie syntagmatique intrmédiale qui a la capacité à intégrer plusieurs formes d'expression artistique et/ou médiatique. Ce vocabulaire nous permettra de désigner, de décrire et d'analyser les dispositifs visuels appartenant aux domaines artistiques différents de notre corpus d'art séquentiel.

Dans ce but nous allons nous référer tout d'abord au vocabulaire typologique et technique proposé par *l'Inventaire général du patrimoine culturel de la France*. Selon la définition actuelle : « l'ornement est un élément décoratif pouvant relever de toute technique, destiné à l'embellissement ou à la mise en valeur d'un objet, d'une architecture auxquels il est subordonné[133]». Du point de vue discursif, l'ornementation est considérée comme secondaire : elle n'est pas essentielle à la structure de l'œuvre, c'est un accessoire qui s'ajoute à son support. Ainsi par sa définition occidentale l'ornementation est condamnée à être « superficielle », or elle ne relève que de l'apparence.

Pourtant, l'art ornemental est théorisé en Bulgarie par Nikolay Raynov, qui s'oppose à la division occidentale moderne entre les beaux-arts et les arts mineurs. Pour lui, l'ornement, loin d'être simplement « appliqué » sur l'objet, entretient avec lui un rapport poétique animiste. Plus qu'un simple acte de décoration, l'ornementation est une opération spirituelle de consécration, une expression artistique. Dans son article-manifeste, *Symbole et style*, publié en 1920, Nikolai Raynov relie directement le symbole ornemental à l'art primaire, à la numérologie et à la géométrie. Selon lui, l'art traditionnel bulgare, dans l'imaginaire bulgare, s'attache à une profonde symbolique de l'aube des temps qui s'étire dans le temps. « C'est l'histoire de nos prédécesseurs, ressuscitée par les symboles qu'ils ont légués aux générations futures[134]».

En Europe occidentale, le passage d'une société fortement hiérarchisée, comme celle de l'Ancien Régime, à une société démocratique, sous l'effet de la Révolution française et de la révolution industrielle, a eu notamment pour conséquence l'abandon presque total du régime décoratif dans les beaux-arts. Pendant l'époque de la modernité, l'ornementation

---

[131] Gaudreault, A. (1988), *Du littéraire au filmique. Système du récit*. France : Meridiens Klicksieck.

[132] Idem.

[133] Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement*. Vocabulaire typologique et technique. Paris : Éditions du patrimoine, p. 10.

[134] Raynov, Nikolay. (1920*), Symbol et style*. Dans : Vezni, Livre I, Sofia.

est souvent perçue comme excessive, en trop – d'où le credo du modernisme : « More is less, less is more ». Au début du XX^{e} siècle, le mouvement moderniste a émergé avec l'idée de « form follows function », c'est-à-dire que la forme d'un objet ou d'une œuvre d'art devrait découler de sa fonction, et que l'ornementation excessive était incompatible avec cette philosophie. Les artistes modernistes cherchaient à simplifier les formes, à éliminer l'excès d'ornementation et à se concentrer sur l'essentiel. Cette approche a exercé une influence significative sur l'architecture, le design et les arts visuels, contribuant à la verbalisation de l'idée que l'ornementation est "anti-narrative".

La Révolution française est le tournant au-delà duquel l'ornementation se serait affranchi et libéré de son rôle *fonctionnel.* Dès lors l'ornementation s'est retrouvée simple expression de la forme pure. Elle ne disparaît pas, mais enfonce ses racines et déploie ses branches dans l'art et dans l'architecture en tant que *système*. Ce nouveau regard, porté sur l'ornementation en 1966 par le théoricien de *Bauhause*, György Kepes, présente le monde comme une convergence d'articulations claires et ordonnées, un paysage aux processus structurés, rythmés par des formes et des lignes régulières, coordonnées, déclinant symétrie, proportions, modules, s'affirmant comme des « *structures ornementées* ou des *ornementations structuralisées*[135]».

Enfin, pourquoi de nos jours l'ornementation n'est-elle pas encore prise en compte par la narratologie? L'ornementation n'a pas encore fait l'objet d'une analyse systémique, peut-être en raison de son extrême diversité et variété de systèmes de signification, mais aussi parce qu'elle demeure principalement associée au folklore et au contexte socio-historique national. Après sa redéfinition moderne, l'ornementation est devenue l'objet d'une attention marginale. Pour comprendre ses modes de fonctionnement, il importe donc, non seulement de les analyser, mais surtout, d'en avoir une vue synthétique, de les percevoir dans l'ensemble plus vaste du patrimoine national. C'est grâce à la perspective interculturelle et transversale que nous serons en mesure de mener cette étude inédite du système de l'ornementation.

[135] Kepes, György. (1966), *Module, Proportion, Symmetry, Rhythm*. George Brazille, p. 225, accessible en ligne sur : http://www.noteaccess.com/RELATIONSHIPS/ModulePSR.htm

IV.1. CONTEXTES HISTORIQUES DE L'ORNEMENTATION

L'ornementation est un langage visuel transculturel, avec une base culturelle commune, mais il y a une réappropriation particulière de chaque peuple qui constitue l'art ornemental des différents pays. C'est pourquoi les différents contextes socio-politiques influencent et transforment l'appréhension, la définition et la lecture de l'ornementation.

Une position conventionnelle en anthropologie est que les êtres humains habitent « des mondes discursifs de significations culturellement construites et projettent ces mondes sur le substrat d'un milieu physique continue[136]». Les cultures, dit-on, sont des « systèmes de symboles[137]» puisque les humains imposent leurs modèles symboliquement constitués au monde extérieur. Étant une forme d'expérience culturelle, l'ornementation est plurielle, parce qu'elle se pratique dans de multiples cultures, mais aussi parce qu'elle est une activité contextuelle. Comme le dit Raul Fornet-Betancourt : « Le savoir contextuel est un savoir qui s'articule aux processus historiques donnés[138]». C'est pourquoi nous apporterons des précisions sur les contextes historiques et culturels dans lesquels se sont formées les différentes interprétations du concept de l'ornementation.

Le terme polysémique ornement vient du mot latin *ornamentum*, ornement, mais aussi costume, ornement d'un discours ou d'un texte, distinction, honneur...Par définition l'ornement sert à décorer une surface mais l'aspect symbolique de l'ornement et ses capacités de transmettre des codes culturels permettent de mieux saisir son caractère véritable.

Conformément à la vision occidentale, l'utilité de l'ornementation, son but est de rendre agréable le support, d'attirer le regard vers lui et de rendre la forme adéquate au contenu, c'est-à-dire de produire une beauté convenable. C'est ce que révèle aussi l'étymologie de *décoration*, de mot latin *decus*, qui vient du verbe *decere*, convenir. « Une beauté qui convient imprime à la composition un mouvement de convergence vers le centre, c'est-à-dire le sujet, l'essentiel : convenir, c'est venir ensemble, se réunir au même point[139]». Pour déterminer les caractéristiques de l'ornementation à travers l'optique de la société occidentale moderne, Thomas Golsenne fait une différenciation entre ce qui est *l'ornement*

---

[136] Ingold, Tim. (2016), *Marcher avec les dragons*. Belgique : Zones sensibles, p.31, pp.149-150.

[137] Geertz, C. (1964), *Ideology and Discontent*. David E. Apter, p.39.

[138] Fornet-Betancourt, R. (2011), *La philosophie interculturelle. Penser autrement le monde*. Paris : Les éditions de l'Atelier.

[139] Golsenne, Thomas, Dürfeld, Michael, Roque, Georges, Scott, Katie et Warncke, Carsten-Peter. (2010), *L'ornemental : esthétique de la différence*. Dans Perspective, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/perspective/1200

et ce qui est *l'ornementation*. Pour lui l'ornementation n'est pas *décoration*. Cette dernière est en effet un régime éthico-esthétique qui détermine la fonction de l'ornement. Ce raisonnement ne correspond pas à la perspective intermédiale et interculturelle de cette thèse. Selon notre hypothèse, le régime décoratif ne représente qu'un des modes de fonctionnement du système ornemental, parmi des modes formel, figuratif, symbolique, nominatif, magico-religieux et narratif.

« Du point de vue discursif, l'ornementation est considérée comme secondaire : elle n'est pas essentielle à la structure de l'œuvre, c'est un accessoire qui s'ajoute à son support, « elle ne fait partie ni de son essence, ni de sa vérité profonde[140]». Ainsi l'ornementation à l'Europe occidentale est condamnée à être « superficielle », « elle ne relève que de l'apparence[141]». Pure forme plastique, elle « ne véhicule ni signification, ni intentionnalité[142]». De plus, dans cette ligne de raisonnement, l'ornementation est le plus souvent placée en périphérie, parce que le centre est occupé par le sujet, le sens. D'ailleurs, elle est souvent associée à l'artisanat, par opposition à l'Art, et dans le clivage beaux-arts / arts décoratifs, soit superposée l'opposition art occidental / ornementation primitive. L'optique de l'histoire d'art occidentale lui réserve l'exotisme des études ethnographiques sur des peuples souvent dépourvus d'écriture[143], qui ont excellé dans le domaine ornemental, depuis les tatouages maoris jusqu'aux motifs dédoublés des Indiens d'Amérique du Nord-Ouest, rendus célèbres par Franz Boas[144]. Par exemple, l'univers de l'art graphique inuit est aperçu comme un monde mythique isolé dans une immensité impossible à appréhender, où le savoir se limiterait, d'une part au domaine de la géographie et au règne animal, d'autre part à une connaissance immédiate et non cumulative ignorant l'histoire. Cécile Pelaudeix explique que cette vision reproduit tout à fait la fiction du passage mythos-logos. « Même s'il le détient par l'image, l'Occident seul a le privilège de la connaissance, qui est d'ordre scientifique[145]». Ainsi la culture occidentale se détache de l'ensemble des connaissances et du savoir-faire millénaire, codés dans l'ornementation qui véhicule l'art traditionnel de tous les peuples. Voire, selon Ernst Gombrich une des manifestations de l'"avance" de la culture occidentale sur les autres serait son rejet

---

[140] Idem.

[141] Ibidem.

[142] Carboni, Massimo. (2001), *L'ornamentale. Tra arte e decorazione.* Storia dell'arte Estetica, n.16, Milan, pp. 27-37.

[143] Pigg, S. (1996). *The Credible and the Credulous : The Question of "Villagers' Beliefs" in Nepal*. Cultural Anthropology, 11(2), 160-201, accessible en ligne sur : http://www.jstor.org/stable/656447

[144] Boas, Franz. (1927), *L'art primitif*. Oslo, p. 213.

[145] Pelaudeix, Cecile. (2007), *Art Inuit : Formes de l'Âme et Représentations de l'Être*. Histoire de l'art et anthropologie. Editions de Pise, p.37.

progressif de l'ornementation aux marges de la création artistique[146]. Ainsi, l'ornementation s'inscrit dans les dialectiques de l'apparence, de l'accessoire, de la marge : « elle se pense dans une histoire « progressiste » et colonialiste de l'Occident, où l'ornement est l'indice le plus bas, et l'Art le plus haut des avancées d'une civilisation[147]».

Comme le feuillage d'un arbre qui cache la forêt, l'aspect décoratif de l'ornementation rend invisible son mode de fonctionnement systémique dans le champ de vision de l'histoire d'art occidentale. De la perspective narratologique de notre étude interculturelle et intermédiale, en tant que système visuel narratif, l'ornementation peut avoir une multitude d'aspects et de fonctions importantes dans la chaîne de configuration visuelle de l'art.

IV.1.1. L'art ornemental bulgare

Dans notre recherche, *l'art ornemental bulgare* constitue à la fois un cas particulier d'appropriation culturelle du système de l'ornementation et un cas représentatif qui nous permettra de tirer des conclusions sur le fonctionnement du système ornemental en général. L'art ornementale bulgare forme un ensemble cohérent qui se compose de plusieurs catégories d'artefacts, dont les plus importantes sont : a) des motifs des costumes traditionnels, b) des ornements dessinés sur des artefacts, c) ornementation de l'architecture d) des motifs gravés et sculptés en bas-relief, e) des sculptures à trois dimensions, monumentales et miniatures ; Parmi ces catégories, les motifs des costumes traditionnels sont les mieux étudiés et documentés. L'ethnographe Iren Yamami considère ces ornements comme les transformations d'une série de motifs originels, ou comme tatouages[148].

Le rapport spirituel entre ornement et objet est théorisé en Bulgarie par Nikolay Raynov, qui s'oppose, comme beaucoup d'historiens du pays, à la distinction occidentale moderne entre beaux-arts et arts mineurs : pour lui, l'ornement, loin d'être simplement « appliqué » sur l'objet, entretient avec lui un rapport poétique, animiste. Plus qu'un simple acte de décoration, l'ornementation est une opération spirituelle de consécration, une expression

---

[146] Gombrich, E. (1979), cité par Bordonaba, L. (2020). *Ernst Gombrich : expliquer l'ornement.* Cahiers philosophiques, 162, 91-101.

[147] Golsenne, Thomas, Dürfeld, Michael, Roque, Georges, Scott, Katie et Warncke, Carsten-Peter. (2010), *L'ornemental : esthétique de la différence*. Dans : Perspective.

[148] Yamami, Irene. (2018), *Magiyata na balgarskata shevitza* [trad. La Magie de la broderie bulgare], accessible en ligne sur : https://www.lifebites.bg/iren-yamami-shevica

artistique[149]. L'aspect que synthétise, selon lui, le concept ornemental est qu'il associe de nombreuses techniques : tissage, coloration des textiles, tapisserie, bijouterie, poterie, menuiserie, sculpture sur bois ou sur pierre, l'art du livre, mais aussi la mise en place d'un cérémonial, la célébration des fêtes traditionnels ou rituels religieux ou la mise en scène théâtrale, la chorégraphie[150], etc.

Dans son article-manifeste, *Symbole et style*, publié en 1920, Nikolai Raynov relie directement le symbole ornemental à l'art primaire, à la numérologie et à la géométrie :

> *Le nombre et la ligne fusionnent pour donner un ornement. L'ornement est un symbole modèle. Les principales figures géométriques sont des symboles et leur combinaison est évidente dans le trésor ornemental de l'Antiquité. Les monuments architecturaux sont des assemblages complexes de tels symboles : la pyramide est située sur un carré, le temple égyptien - sur un rectangle, la basilique - aussi, les pagodes brahmaniques - sur une étoile à six branches, les wats bouddhiques - sur un cercle ; la fondation, la façade, les murs intérieurs et extérieurs des bâtiments : tout est une combinaison de symboles, construits mathématiquement…*[151].

L'art traditionnel bulgare, dans l'imaginaire bulgare, s'attache, alors, à une profonde symbolique de l'aube des temps qui s'étire dans le temps. « C'est un vestige des débuts de l'humanité[152]», écrit l'historien bulgare Christo Bukovski.

> *C'est l'histoire de nos prédécesseurs, ressuscitée par les symboles qu'ils ont légués aux générations futures. L'art, ou l'artisanat, les deux termes étant encore plus ou moins interchangeables au milieu du siècle précèdent, n'est pas le lieu d'une expression que l'on pourrait questionner, il est immédiatement investi d'une fonction emblématique, et celle-ci sera forcément de l'ordre de l'origine*[153].

L'idée selon laquelle l'ornementation véhicule des signes et des images archaïques est apparue dans la littérature européenne à la fin du XIX[e] siècle. En 1872, le chercheur russe

---

[149] Raynov, N. (1920), *Simbol i stil*. Dans : *Vezni*, Livre I, Sofia, p.18.

[150] Idem.

[151] Nikolay Raynov cité par Taneva, M. (2016), *Mejdu texta i obraza. Nikolay Raynov i balgarskata modernist [trad. Entre le texte et l'image. Nikolay Raynov et la modernité bulgare]*, accessible en ligne sur : https://philol-forum.uni-sofia.bg/mejdu-texta-obraza-nikolai-rainov/?fbclid=IwAR2iCwXkR_ad3CC-DSdk1MDf98zsxoB4UAvR7cZ9pJ8zuTb5wPaUHjdty0A

[152] Bukovski, Ch. (2017), Razcheteni poslaniya. Simvoli i relikvi ot balgarskite zemi [trad. Messages décodés. Symboles et artefacts des terres bulgares]. Sofia : Iztok Zapad.

[153] Idem.

Vladimir Stasov publie son livre *Russian Folk Ornament*, où il exprime l'idée que les ornements de la broderie ne sont pas inventés, mais qu'ils recopient d'anciens motifs[154] (Stasov, 1872). Selon lui, les croix sont plus anciennes que le christianisme et les oiseaux à deux têtes sont plus vieux que le symbole tsariste russe. C'est ainsi que la recherche ethnographique sur les racines des motifs de l'ornementation a été lancée. Ensuite, cette hypothèse se concrétise davantage dans l'article de Gorodtsov, *Éléments religieux dako-sarmates dans l'art populaire russe*[155].

En 1965, Boris Raybakov[156] commence à voir un lien entre les signes néolithiques et la culture slave traditionnelle. Il développe cette idée encore plus dans les années 1980 dans le cadre de son ouvrage *Paganisme des anciens slaves*[157]. La recherche d'Ambrose[158] (1965) sur la signification ancienne des motifs ornementaux a également contribué la compréhension de l'ornementation slave.

Dans les années 20 et 30, la chercheuse dans le champ de l'art ornemental Evdokia Peteva[159] a introduit en Bulgarie les hypothèses sur l'origine ancienne des motifs du costume traditionnel. Ensuite en 1941, Tacho Tanev[160] a publié une analyse approfondie de l'ornementation basée sur ses travaux. Dans les années 70 et 80 du XX^{e} siècle, les ethnographes et les archéologues commencent, de plus en plus à identifier des motifs préhistoriques dans divers objets traditionnels bulgares. En 1989, la chercheuse américaine Mary Kelly a initié une étude sur l'image préhistorique de la *Grande Déesse* : « Remnants of ancient goddess beliefs were very much a part of nineteenth century Eastern European folk culture. Even up to the twentieth century, Eastern European women supervised rituals in honor of the goddess, and carefully embroidered her image on their ritual cloths and clothing. Today, the strong, powerful goddess figure can still be seen on many examples of Eastern European folk textiles ». Inspirée des découvertes, publiés dans *Goddess embroideries of Eastern Europe*[161], en 2012, Irene Yamami les a approfondis dans son

---

[154] Stasov, V. (1872). *Ornement folklorique russe*. Pétersbourg, p.8.

[155] Gorodtsov, V.A. (1926), *Éléments religieux dako-sarmates dans l'art populaire russe*. Moscou : Actes du Musée historique d'État.

[156] Raybakov, B. (1965), *Космогония и мифология земледель-цев энеолита* [trad. Cosmogonie et mythologie de l'agriculture néolithique], Soviet Archaeology, vol.I.

[157] Raybakov, B. (1981). *Язычество древних славян* [trad. Paganisme des anciens slaves], Moscou.

[158] Ambrose, A., K. (1965*), Раннеземледельческий культовый символ (ромб с крючками)* [trad. Symbole de culte dans la culture ancienne agricole (losange avec crochets)], Archéologie soviétique, livre III.

[159] Peteva, Evdokiya. (1928), Balgarski narodni shevici. [trad. *Brodrie populaire bulgare*], Sofia : KP.

[160] Tanev, Tacho. (1941), *Balgarsko vezmo et Iztokat – sashtnost i context*. Sofia: Historeon.

[161] Kelly, M. (1989), *Goddess embroideries of Eastern Europe*. Northland Press of Winona.

ouvrage *Symboles archaïques dans la broderie bulgare*[162].

En 2005, l'enquête archéologique sur les symboles de l'ère néolithique *Le Langage de la Déesse*[163]*,* menée par la chercheuse norvégienne Marija Gimbutas, a vu le jour. Cinq ans plus tard l'ethnologue bulgare Julia Boeva a publié son livre *La sagesse de Grande Déesse Mère*[164] qui reprend l'idée du syncrétisme de la Déesse. On trouve images et figurines de la mère universelle qui existent avec une constance étonnante sur une surface extrêmement importante : îles méditerranéennes ou îles de l'Atlantique proche, Balkans, Ukraine, France, Espagne, Italie, Grande-Bretagne, Anatolie… Toutes ces cultures, qu'on saisit sous divers noms locaux comme Vinca, Minoenne, Cycladique, etc. recouvrent, en fait, un seul et même phénomène, une culture unique : « la civilisation de la vieille Europe[165]». Julia Boeva explique ces coïncidences curieuses entre symboles préhistoriques et images archéologiques, par une théorie très courante dans ce champ de recherche[166] :

> *La culture néolithique, bien qu'ayant des variantes locales, a beaucoup de caractéristiques communes. Elle s'est répandue sur une vaste zone allant du Moyen-Orient aux extrémités de l'Europe. Les broderies, dans lesquelles il y a des coïncidences avec des images et des signes néolithiques et chalcolithiques, sont situées sur des endroits différents du même vaste territoire, qu'aujourd'hui partagent différents pays. Ces ornements appartiennent à la culture rurale agricole et d'élevage de bétail, les débuts de laquelle sont à l'ère néolithique*[167].

Le principe fondamental de la culture rurale est le respect de la tradition. C'est à cause de ce principe que cette culture rurale est dite traditionnelle. Grâce au respect des traditions dans les cultures rurales, les rites et les coutumes préchrétiens ont été préservés jusqu'à nos jours, accompagnés d'images et de symboles géométriques, dont les prototypes remontent aux débuts du Néolithique. Sur le territoire de la Bulgarie actuelle, les archéologues identifient une période pacifique, « exempte de conflits[168]», de plus de deux mille ans (du début du Néolithique au milieu du VII^{e} millénaire avant notre ère au début du Chalcolithique tardif, dans les 100 à 200 dernières années du V^{e} millénaire avant J.-C.). Ce phénomène peut être expliqué par le syncrétisme de la divinité qui aurait été vénérée à

---

[162] Yamami, Irene. (2012), *Arhaichni simvoli v broderiyata* [trad. Symboles archaïques dans la broderie]. Sofia : Rod.

[163] Gimbutas, M. (2005), *Le Langage de la Déesse*, (préf. Jean Guilaine). Édition des Femmes.

[164] Boeva, J. (2010), *Madrostta na Velikata Mayka* [trad. La sagesse de la Grande Déesse Mère]. Sofia: Alfagraphe.

[165] Idem.

[166] Boeva, Julia. (2018), *Praistoricheski simvoli v Svilencite ot Sofiisko* [trad. Symboles préhistoriques chez les Svilencis de la région de Sofia]. Sofia : Propeler.

[167] Idem.

[168] Popov, D. (1981), *Trakiyskata boginya Bendida* [trad. La déesse trace Bendida]. Sofia: Nauka i izkustvo.

l'époque néolithique : la *Grande Déesse Mère* ou *Grande Déesse*. À la suite de fouilles archéologiques effectuées dans le Sud–Est de l'Europe méditerranéenne, Marija Gimbutas présente sa théorie de l'existence d'une civilisation pré-indo-européenne qu'elle appelle «culture préhistorique de la Déesse[169]», et qui aurait existé de l'Aurignacien (début du Paléolithique supérieur) jusque vers 3000 av. J.-C., quand le patriarcat se serait peu à peu institué. Marija Gimbutas appelle cette culture *matrilocale*. Ce culte primitif aurait consisté essentiellement en une vénération de la terre, de la fertilité et de la fécondité. Selon l'hypothèse courante, atteindre une société sans conflit serait possible seulement si cette déesse était considérée comme mère universelle ou une divinité du monde entier, non-séparée des gens et à part d'eux. En d'autres termes, la mère universelle était une *Déesse-Monde*, qui donne naissance à tout et à tous, y compris les gens, qui existent et qui se considèrent comme faisant partie de cet être vivant et conscient. Puisque les gens se concevaient comme faisant partie de la Déesse, faisant partie de l'ordre cosmique, alors ils s'impliquaient activement dans cet ordre et dans son maintien dans le monde. Cet ordre se réalise à travers la nature rituelle de la vie, en étendant le rituel à toutes les activités humaines, qu'elles soient personnelles ou collectives. C'est aussi l'essence de la culture traditionnelle qui se caractérise par la compréhension du monde à travers analogies et intuition, collectivité, égalité, consensus avec la société et union avec la nature.

Enfin, d'un point vue médiatique contemporain, l'ornementation représente un réseau de communication visuelle interconnecté qui permet l'échange d'informations à l'échelle mondiale. Sa nervure syncrétique, transmédiagénique permet la fusion de différentes formes de création provenant de cultures et de contextes différents. Cela peut inclure l'incorporation d'éléments stylistiques, symboliques, ou techniques provenant de différentes traditions artistiques ou artisanales, ainsi que la combinaison de matériaux et de techniques de production variés. Afin d'expliquer les mécanismes de transmission narratives du système de l'ornementation, nous allons poursuivre, dans la partie suivante, l'évolution du système ornemental dans le contexte socio-historique bulgare au fil du temps.

IV.1.2. L'établissement du système ornemental bulgare

La circulation et l'établissement du système ornemental commence avec celui de l'écriture. Les systèmes d'écriture peuvent être classés en fonction de leur mode de représentation: alphabétique (utilisant des lettres), idéographique (utilisant des

[169] Gimbutas, Marija, 2005, p. 415.

idéogrammes représentant des idées ou des concepts), ou encore logographique (utilisant des caractères représentant des mots entiers). Bien que le système d'écriture bulgare antique ait été remplacé par un système alphabétique, les glyphes ornementaux continuent d'être étudiés aujourd'hui en tant que source importante d'informations sur l'histoire, la culture et la religion de la Bulgarie antique.

Les alphabets sont tous des systèmes dérivés de l'alphabet phénicien, crée vers 1050 av. J.-C. A ce jour il n'y a pas d'écriture authentifiée des Thraces, les témoignages écrits à leur sujet sont réalisés le plus souvent en grec ancien et plus tard, lors de l'invasion romaine, en latin. Les Onoghours ont joué un rôle important au VII^{e} siècle dans l'empire créé au nord de la mer Noire par un khan du clan Doulo, nommé Koubrat. Son empire, qui comprenait les actuelles Bulgarie, Roumanie, Moldavie et Ukraine, est appelé *Palaia Megalê Boulgaria* ou *Ancienne Grande Bulgarie* dans les chroniques byzantines. Venus aux Balkans depuis leurs terres du Caucase, les Bulgares des Onoghours ont apporté un symbolisme qui comprenait des signes similaires aux signes solaires du Caucase du Nord. On peut les voir gravés sur les anciennes constructions des premières colonies dans les villes bulgares telles que Pliska, Preslav, Madara, etc. Environ 20% des signes protobulgares découverts sur les premiers édifices bulgares, tels que les dalles, les navires, etc., sont des signes solaires (Image 1, p.67). Nous allons expliquer les caractéristiques de ce type de symboles dans la partie dédiée aux ornements inspirés de l'astronomie (p.89).

Les recherches archéologiques de Christo Bukovski confirment l'hypothèse que l'ornementation est « le fruit d'une création collective[170]» au sein de la Vieille Europe. L'histoire de l'ornementation bulgare débute au VII^{e} siècle avec le développement de l'art bulgare dans les Balkans. Elle hérite des éléments thraces, romains et slaves déjà présents, tout en intégrant ses propres éléments asiatiques importés de l'Est. La civilisation trace s'est épanouie du III^{e} millénaire av. J.-C. au II^{e} siècle av. J.-C. Les Thraces peuplaient l'est de la péninsule balkanique - la Bulgarie actuelle, la Turquie d'Europe, le nord de la Grèce et le littoral danubien de la Roumanie - avant d'être envahis par les Celtes et conquis par l'Empire romain. La culture thrace est marquée par le voisinage avec les Grecs, mais aussi par l'art perse achéménide. La Bulgarie existe en tant qu'État indépendant depuis l'an 681, année de l'instauration du *Premier Royaume Bulgare*. Dans l'état indépendant, après la conversion des Proto-Bulgares au christianisme en 870, sous le règne du Tsar Boris I^{er}, les Bulgares devaient emprunter nombre d'ornements d'une signification chrétienne par l'Empire byzantin, d'où ils ont acquis la nouvelle foi. En général, l'influence byzantine s'est principalement manifestée dans l'art ecclésiastique et à la cour, sans exercer d'influence

[170] Bukovski, Ch, 2017.

significative sur l'ornementation populaire, qui demeurait ancrée dans les traditions locales.

Alors qu'à cette époque à Byzance, il n'y avait pas de sculpture en trois dimensions, en Bulgarie, du VIII[e] au IX[e] siècle, il existait déjà une tradition à cet égard. *Le Cavalier de Madara* est un bas-relief sculpté sur le plateau de Madara, au nord-est de la Bulgarie. Ce monument, daté de 710, est attribué aux anciens Bulgares sous le règne du khan Tervel. Il représente un cavalier à vingt-trois mètres au-dessus du sol, sur une falaise quasiment verticale de cent mètres de haut. Le cavalier enfonce une lance dans un lion se trouvant au pied de son cheval. Derrière le cheval court un chien de chasse et à droite, au-dessus de la tête du cheval, vole un aigle aux ailes déployées. Selon historien Chavdar Marinov[171], cette composition, symbolisant la victoire sur l'ennemi, rappelle les scènes de triomphe dans les bas-reliefs persans en pierre de l'époque des rois sassanides. C'est aussi une revisite des anciennes représentations ornementales du *Cavalier thrace*[*]. Le bas-relief est associé au grand complexe de culte créé par khan Omurtag sur la terrasse sous les rochers. Ce complexe comprenait un sanctuaire, des temples, des bâtiments royaux et résidentiels, ainsi que d'autres structures. Au pied des rochers se trouve également la *Grotte des Nymphes*, où les Thraces vénéraient leurs divinités. Des figurines de culte préhistoriques et des tablettes votives dédiées aux trois nymphes, ainsi qu'à Zeus, Héraclès, Dionysos, Cybèle, au cavalier-héros thrace Heros et à d'autres entités divines ont été découvertes sur ce site. Selon les experts, il est possible que le *Cavalier de Madara* soit un monument d'origine beaucoup plus ancienne, ayant subi des adaptations appropriées à de nouvelles fins au fil des périodes culturelles ultérieures. Veselin Beshevliev[172] explique que les inscriptions gravées en grec autour de la figure du cavalier, liées au nom de khan Asparuh, fournissent des informations importantes sur l'histoire et la culture ancestrale des Bulgares. Intéressante et importante est également l'inscription d'Omurtag, trouvée dans le sanctuaire païen au pied du monument, parce qu'elle est la seule qui conserve une mention directe du Dieu suprême des Proto-Bulgares *Tangra*. De cette façon, l'association du texte avec l'un des plus anciens et caractéristiques ornements bulgares qui est celui du chevalier, remanie le relief du souverain triomphant en un monument historique éclectique représentant simultanément la culture, l'histoire et les croyances du peuple. C'est pourquoi aujourd'hui le *Cavalier de*

---

[171] Marinov, Chavdar. (2015)*, Drevna Takiya v modernoto vaobrazhenie: ideologicheski aspekti na konstruiraneto na trakologiyata v Yugoiztochna Evropa* [trad. Thrace antique dans l'imagination moderne : aspects idéologiques de la construction de la thracologie en Europe du Sud-Est]. Sofia : NBU, p. 108.

[*] *Le cavalier thrace* est une divinité thrace et / ou un héros, le plus souvent appelé seulement *Heros*. Il est vénéré dans de nombreux sanctuaires thraces de l'époque romaine (I[er] - III[e] siècle après JC). Il est souvent présenté dans des scènes de chasse, ou simplement en mouvement.

[172] Beshevliev, V. (1956), *Madarskiya konnik* [trad. le Cavalier de Madara]. Sofia.

Madara est largement perçu comme un emblème du *Premier Empire bulgare*[*].

Les incidences majeures sur l'art en Bulgarie viennent principalement des traditions artistiques locales, des contributions iraniennes et des éléments hellénistiques, apportés de l'Est. Le connaisseur de l'art ornemental Nikolay Raynov explique qu'à l'époque thrace, les tribus des Balkans importaient des éléments de l'art des Scythes, qui résidaient à la région bulgare Dobroudja et à la Russie du Sud, et les mélangeaient avec les éléments décoratifs thraces[173]. Par cet éclectisme sont nées les créatures monstrueuses de l'ornementation bulgare, la « *démonologie bulgare*[174]», comme la dénomme l'historien Atanas Bozhkov. Plus tard, entre le IV^e^ et le VII^e^ siècle, les Syriens importaient sur la péninsule, à travers les ports de la Mer Noire et de la Mer Égée, des produits artisanaux et des œuvres des arts appliqués. L'art syrien de l'époque porte les emprunts de l'art hellénistique, phénicien, chaldéen et de l'art persan. Outre l'étoile hexagonale entrelacée et la rosace, les Syriens ont également introduit les ornements avec une symbolique chrétienne, comme la vigne, les paons, les pigeons etc. Cette tendance se transforme à cause d'un changement socio-économique de la fin du VIII^e^ au début du IX^e^ siècle. Des navires arabes remplacent les navires syriens et naviguent vers l'océan Atlantique, afin de focaliser le commerce entre leurs mains. De cette manière se sont installés un certain nombre de motifs persans, par exemple les palmettes ou l'arbre de vie avec animaux sur les deux côtés.

Le premier alphabet bulgare est le plus ancien alphabet slave utilisé dans la Grande-Moravie connu sous le nom *d'alphabet glagolitique* ou *glagolitsa* (en bulgare : Глаголица), dérivé du vieux mot bulgare « glagoljati » signifiant « dire ». Il a été inventé en 862 par les frères Cyrille et Méthode, appelés aussi les *Apôtres des Slaves*, c'est-à-dire ceux qui ont évangélisé les peuples slaves de l'Europe centrale. Plus précisément, l'alphabet glagolitique a été créé par Cyrille, connu aussi sous le nom Constantin le Philosophe (827-869) et a été couramment utilisé au Moyen-Âge, non seulement en Bulgarie, mais aussi en Croatie, au Monténégro et sporadiquement au Royaume de Bohême, jusqu'au X^e^ siècle, quand l'alphabet cyrillique a progressivement remplacé l'alphabet glagolitique (Image 3, p.67).

---

[*] La dénomination *Premier Empire bulgare* (en bulgare : българьско цѣсарьствиѥ, bŭlgarьsko cěsarĭstvije) désigne deux États médiévaux successifs : le khanat bulgare du Danube (681-864) et le tsarat bulgare (864-1018) gouvernés par une aristocratie proto-bulgare de boyards initialement tengristes, convertis au christianisme oriental à partir de 864 et régnant, de part et d'autre du bas-Danube, sur des populations slaves, valaques, grecques, albanaises et autres.

[173] Raynov, Nikolay. (2009), essay, *Ezikat na balgarskata ornamentika*, Nikolay Raynov – poslannik na svetlinata [trad. La langue de l'ornementation bulgare, dans Nikolay Raynov – ambassadeur de la lumière]. Sofia : Zaharii Stoyanov, p. 188.

[174] Bojkov, A. (2000), Balgarski prinosi v evropeyskata civilisatsiya [trad. Les apports bulgares à la civilisation européenne]. Sofia : Bulvest 2000, p.15.

Image 1

Image 2

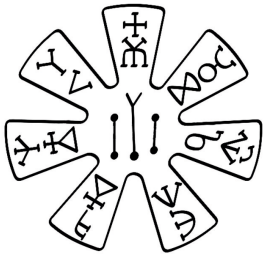


Image 3

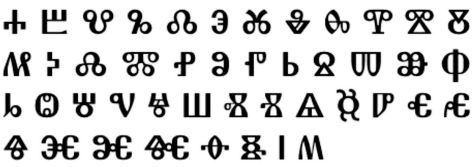


Image 4

Le paléographe Vasil Yonchev décrit l'alphabet glagolitique comme un point culminant du processus historique, graphique et philologique du développement de l'ancienne écriture bulgare. L'alphabet glagolitique a donc 38 caractères et les signes qu'il contient ont en plus de leur valeurs sémique et idéographique, un code sémantique qui véhiculent un enseignement théologique. Chaque lettre glagolitique a un nom reconnaissable et les noms connectés envoient un message, ainsi s'active le sens syncrétique de l'alphabet. D'après Vasil Yontchev, l'ordre entier des mots avec lesquels l'alphabet a été appris provient

probablement d'une prière acrostiche qui ne nous est pas parvenue[175].

La figure-module de l'alphabet glagolitique est un modèle hypothétique sur lequel se développent et se déterminent les formes des lettres glagolitiques. Il a été proposé en 1982 par Vasil Yontchev dans leur livre, coécrit avec Olga Yontcheva, ntitulé *Police bulgare ancienne et moderne*[176]. Le chercheur Christo Tanev a également émis l'hypothèse que ledit *alphabet de Pliska*, que nous connaissons par la célèbre *rosace de Pliska* (Image 2, p.61), est une vieille écriture, qui s'inscrit également dans même modèle de conception coome des lettres glagolitiques[177] (Image 3, p.61). En étudiant les formes de lettres de tous les monuments épigraphiques conservés à ce jour du Premier État bulgare, les manuscrits glagolitiques qui nous sont parvenus, ainsi que leur disposition par similitude, c'est-à-dire en retraçant le développement historique des constructions de base et les changements constructifs des lettres, Yontchev parvient à une figure ornementale que, selon lui, représente un « symbole graphique de l'univers et de la planète Terre[178] » (Image 4, p.61). La *figure-module* est un cercle divisé en 8 petits et 8 grands segments (Image 4). Les lettres qui s'y inscrivent se déploient progressivement sous forme graphique en 6 cycles terminés, correspondant à la création du monde selon la *Genèse* de l'Ancien Testament. Regroupées, elles représentent symboliquement les éléments fondamentaux : air, eau, feu, terre, ainsi que l'émergence et le développement de la vie sur Terre. Sur la base morphologique et idéographique de l'alphabet glagolitique, l'alphabet cyrillique a été créé et a progressivement remplacé l'alphabet glagolitique (Image 3). Ainsi, la typographie cyrillique actuelle se réfère aux mêmes codes morphologiques et culturels, que l'ornementation bulgare conserve et perpétue depuis l'aube de l'humanité.

Bojidar Rajkov considère que le phénomène le plus intéressant dans l'évolution de l'ornementation manuscrite du XV^{e} au XVIII^{e} siècle est « la conversion de l'élément décoratif en élément illustratif[179]». Les vignettes à composition figurative sont très répandues au XVI^{e} siècle, dans l'enluminure de Chilenar, de Krotovo et de Sofia. Une particularité typologique de l'ornementation des manuscrits bulgares de l'époque de la domination ottomane est la tendance à introduire de motifs animant le dessin géométrique

---

[175] Yontchev, Vasil. (1997), *Azbukata ot Pliska, kirilitsata i glagolitsata* [trad. L'alphabet de Pliska, cyrillique et glagolitique]. Sofia : Helokon.

[176] Yontchev, Vasil et Yontcheva, Olga. (1982), *Dreven i savremenen balgarski shrift* [trad. Police bulgare ancienne et moderne]. Sofia : Balgarski hudojnik.

[177] Tanev, Christo. (1997), *Azat na balgarite i natsionalnite simvoli* [trad. Le Soi des Bulgares et les symboles nationaux]. Sofia : Héliopolis.

[178] Interview avec Vasil Yontchev de Serafim Severnyak (1984), Chudoto na bukvite Kirilski [trad. Le miracle des lettres cyrillique], dans *Otechestv*o, n.18, Sofia.

[179] L'ornement et la miniature dans les manuscrits bulgares du XV^{e} au XVIII^{e} siècle.

en association avec des éléments zoomorphes, anthropomorphes et tératologiques. Les vignettes ornementales illustratives à composition complexe et aux sujets variés, créées pendant le XVII[e] siècle au Monastère d'Ethropolé et par le centre littéraire de Sredna Gora, sont nommés *damaskini.* À l'origine, le terme damaskini était employé pour désigner les traductions en langue bulgare des textes de l'évêque grec Damascène le Stoudite. Il s'agit en effet de recueils populaires de textes religieux et instructifs qui sont étroitement liés aux processus de démocratisation de la littérature en Bulgarie. Les damaskini témoignent d'une période de transition dans le développement de la littérature médiévale bulgare à la littérature moderne bulgare, ainsi que du développement de la langue bulgare dans sa transition du bulgare moyen au bulgare moderne.

En Bulgarie, l'époque du modernisme est l'un des phénomènes idéologiques socio-culturels les plus complexes de l'histoire culturelle nationale : « cette époque de recherches esthétiques et artistiques manifeste à la fois la spécificité de la culture nationale et une forte tendance à l'ouverture vers la culture européenne[180]». Le déplacement progressif de la culture traditionnelle bulgare est lié à l'effondrement de la commune rurale, qui s'est intensifié au XIX[e] siècle, après la libération du *joug*[*] ottoman en 1878. A la suite de la mode européenne qui s'installe dans les costumes traditionnels et les vêtements ruraux, les ornements dans les broderies, jusqu'ici reproduits avec précision, commencent une libre transformation. Leur modification consiste le plus souvent en une « *végétalisation*[181]». C'est-à-dire que lorsque les symboles anciens perdent leur sens et deviennent incompréhensibles, les motifs commencent à se transformer au fil du temps en nouvelles images, le plus souvent en représentations de plantes[182]. De cette manière, l'esthétique de la couture urbaine moderne, par sa fonction décorative, remplace la fonction rituelle de la broderie du costume traditionnel rural. Dans le cadre du processus d'européanisation, la société bulgare adopte la perception occidentale de l'ornementation en accordant davantage d'importance à son aspect décoratif qu'à son aspect conceptuel. En conséquence, le folklore authentique est devenu sujet à des interprétations artistiques libre.

La Belle Époque est représentée en Bulgarie par les poètes et les artistes modernistes autour du cercle littéraire *Misal*. L'une de ses figures les plus emblématiques et énigmatiques est Nikolay Raynov, à la fois dans le domaine artistique et dans le domaine

---

[180] Moussakova, S. (2007), *Le miroir identitaire – Histoire de la construction culturelle de l'Europe : transferts et politiques culturels en Bulgari*e. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, p.57.

[*] Le terme de *joug* est employé suivant le vocabulaire de l'époque pour designer la domination et l'oppression ottomanes.

[181] Boeva, Julia. (2018), *Praistoricheski simvoli v Svilencite ot Sofiisko* [trad. Symboles préhistoriques chez les Svilencis de la région de Sofia]. Sofia : Propeler, p.9.

[182] Jones, Owen. (1986), The Grammar of Ornament. London : Studio Editions, pp.43-50.

littéraire. Ses illustrations ornementales se démarquent par une grande diversité de réminiscence visuelle des signes provenant de différentes cultures, mythologies et religions tout en conservant la base de l'ornementation bulgare et de l'art traditionnel. C'est un idéal, déclaré par beaucoup d'artistes de la modernité bulgare, mais pratiquement réalisé que par lui[183]. L'expérience centrale dans la création de Raynov ne réside pas tant dans la connaissance des voies du salut et des mystères divins, comme voudrait nous faire croire l'écrivain, mais dans la *synthèse* qui fait jour dans la création littéraire et picturale de l'époque. L'idée de synthèse se cristallise dans ses articles des revues Vezni (1919 - 1922) et Zlatorog (1920-1943), où il expose sa vision originale du monde. Selon Izabelle Vrinat, cette vision lui apparaît sous la forme d'un « réseau », à la fois comme un « filet » qui enveloppe l'être humain dans ses mailles, qui le prend dans ses rets, comme un « lacis » de relations enchevêtrées les unes aux autres[184].

Cette optique, dans laquelle l'ornementation représente un système de synthèse, s'aligne de manière remarquable avec les études les plus récentes dans le domaine de la combinatoire structurelle du connaisseur bulgare Rumen Raychev[185]. Son analyse structurelle révèle un ensemble de techniques décrivant des problèmes combinatoires dans le langage de l'ornementation. Cette approche, très intéressante dans son intention, permet par exemple de rattacher la théorie des fractales à l'ornementation en lui attribuant ainsi de nombreuses applications dans tous les domaines liés à la notion de réseau. Entre autres, l'architecture arborescente contemporaine, qui s'inspire du biomimétisme des motifs des feuilles d'arbres et de leurs nervures, trouve sa place dans de grands projets architecturaux, généralement dans une perspective de développement durable ou écologique, avec des panneaux solaires ou encore la collecte des eaux de pluie.

Des lois de Mendel aux « ciseaux moléculaires » en passant par la forme en double hélice de l'ADN, identifiée en 1953, la découverte progressive de la génétique a permis d'envisager le vivant comme un programme sur lequel il est possible d'intervenir. Parallèlement, la révolution numérique a offert de nouvelles perspectives en liant le calcul de l'informatique et la réalité physique via des imprimantes 3D adaptées à la création design, aux sculptures, à l'architecture et même à la médecine, contribuant ainsi à brouiller les frontières entre le minéral et le vivant, entre le naturel et l'artificiel. Ainsi, le système ornemental prend des aspects variés dans l'art et la culture. Comme un phénomène culturel,

---

[183] Taneva, M. (2016*), Mejdu texta i obraza. Nikolay Raynov i balgarskata modernist* [trad. Entre le texte et l'image. Nikolay Raynov et la modernité bulgare], accessible en ligne sur : https://philol-forum.uni-sofia.bg/mejdu-texta-obraza-nikolai-rainov/?fbclid=IwAR2iCwXkR_ad3CC-DSdk1MDf98zsxoB4UAvR7cZ9pJ8zuTb5wPaUHjdty0A

[184] Vrinat, Isabelle, (1996*). Nikolaj Rajnov et l'expérience poétique de la synthèse: Les années symbolistes, 1912-1920.* Revue Des études Slaves, 68(1), 7-22, accessible en ligne sur : http://www.jstor.org/stable/43270314

[185] Raychev, Rumen. (2002), *Strukturna kombinatorika* [trad. Combinatoire structurelle]. Sofia : Anubis.

quasi naturel, la définition de ce qui constitue l'ornementation tient compte d'innombrables variables liées au milieu socio-culturel et médiatique dans lequel elle se développe. Par conséquent, le système ornemental participe à la construction des imaginaires sociaux, influence la culture, les croyances et les valeurs. La diversité de ses formes ne se limite pas à ce qu'on voit au niveau du décor. Elle se retrouve aussi dans les systèmes médiatiques racinaires qui créent des maillages interconnectés souvent complexes.

IV.2. L'art ornemental occidental

Au fil des siècles, l'ornementation prolifère en migrant dans l'art d'une culture donnée pour germer ensuite et faire un tour du monde. Ainsi, chaque époque et chaque culture laissent ses empreintes esthétiques sur sa définition. Notre recherche est en accord avec l'hypothèse de Marija Gimbutas, qui explique les coïncidences entre les symboles préhistoriques de plusieurs peuples par une théorie selon laquelle la culture néolithique, bien qu'ayant des variantes locales, présente de nombreuses caractéristiques communes et s'est étendue sur une vaste zone allant du Moyen-Orient aux extrémités de l'Europe[186]. Bien que l'ornementation remonte à l'aube de l'humanité et a connu des développements importants dans d'autres périodes telles que l'Antiquité, la Renaissance ou le Rococo, cette étude se concentrera sur les périodes spécifiques du Baroque, de la Modernité et du Numérique. Ces périodes ont eu un grand impact sur la compréhension actuelle et la définition de l'ornementation, car elles ont marqué des tournants significatifs dans l'histoire de l'art et de la société occidentale. Le Baroque, avec sa profusion d'ornements décoratifs, a été une période de grande créativité et de recherche esthétique, mais aussi de critiques et de remises en question de l'ornementation considérée comme « excessive[187]» et « superficielle[188]». La Modernité a ensuite apporté un rejet radical de l'ornementation, considérée comme une « forme d'artifice et de superficialité » qui ne correspondait plus aux valeurs esthétiques et sociales de l'époque. Enfin, l'ère numérique permettra une redéfinition de l'ornementation, en introduisant de nouvelles possibilités d'analyse, de création et de communication visuelle. En mettant en évidence ces périodes, l'étude cherche à montrer comment la notion d'ornementation a évolué au fil du temps, en fonction des contextes artistiques, sociaux et technologiques. En bref, cette approche permet de mieux comprendre les enjeux esthétiques, culturels et idéologiques qui ont influencé la définition

[186] Gimbutas, M. (2005), *Le Langage de la Déesse*. Édition des Femmes.

[187] Argan, G. C. (1957). *L'art baroque*. Paris : Flammarion.

[188] Buci-Glucksmann, C. (1992). *Baroque et modernité*. Paris : Galilée.

de l'ornementation, ainsi que son rôle dans l'art et la société occidentale.

Le Baroque est un mouvement artistique qui trouve son origine en Italie dès le milieu du XVI^{e} siècle et qui se termine au milieu du XVIII^{e} siècle. Parti de Rome, de Mantoue, de Venise, de Florence, le baroque conquerra rapidement les autres pays à dominante catholique (France, Espagne) mais aussi l'Europe centrale et nordique, et l'Amérique centrale et australe via les colonies espagnoles et portugaises. Il se caractérise par la liberté des formes, le goût des courbes et du mouvement, la profusion de l'ornementation, les effets de trompe-l'œil et le foisonnement[189]. On s'accorde aujourd'hui à insérer la phase maniériste entre l'époque de la Renaissance et du Baroque. Par ailleurs, une esthétique du Rococo est en voie d'être clairement définie.

Le terme *baroque* s'applique d'abord au style architectural en s'étendant ensuite à la sculpture, à la peinture et aux autres domaines, qu'ils soient intellectuels, historiques ou artistiques. Le baroque se caractérise par l'exagération du mouvement, la surcharge décorative, les effets dramatiques, la tension, l'exubérance des formes, la grandeur parfois pompeuse et le contraste. Certains critiques comme Eugenio d'Ors[190] y voient comme une constante culturelle qui revient tout au long de l'histoire. À l'origine, le baroque était un terme péjoratif, « relevant de la bizarrerie et de l'étrangeté[191]». L'adjectif *baroque* apparaît au XVI^{e} siècle sous le nom de *berrueco* (en Espagne) et *barroco* (au Portugal) pour désigner, en joaillerie, une perle irrégulière. Le mot *baroque* pourrait aussi provenir d'un moyen mnémotechnique utilisé à la Renaissance pour retenir la façon de construire, en logique aristotélicienne, un des syllogismes de la deuxième figure, *baroco*. La bizarrerie qu'on attache depuis toujours au baroque serait née de cette manière futile et pédante de raisonner, pour finir, au XVIII^{e} siècle, par désigner « la forme la plus extrême du bizarre[192]». On note un goût pour la surcharge (fioritures, détails, accumulations de péripéties), la profusion de l'ornementation et l'amplification (hyperboles, gradations, accumulation), mais aussi pour la recherche des extrêmes et de l'excès (par exemple dans les trois sous-mouvements qui pousseront le baroque à son paroxysme : le libertinage, la préciosité et le burlesque). La surabondance d'adjectifs, de descriptions et d'adverbes marque le mouvement baroque. Pendant l'époque du Baroque, le grotesque réfère à un style d'ornementation spécifique caractérisé par des formes entrelacées et sinueuses.

---

[189] Legros, G., Streel, I. & Montballin M., (2003), *Les grands courants de la littérature française*, Actualquarto. SA Ed. Altiora Averbode.

[190] Eugenio d'Ors. (1935), *Du Baroque*. Paris : Gallimard.

[191] Blunt, A. (1992), *Guide de la Rome baroque, églises, palais, fontaine*. Tours : Hazan.

[192] Cropper, Elisabeth. (1998), *La réforme de l'art et la deuxième renaissance de Rome. Des Carrache au Bernin*. Paris : Citadelles & Mazenod, p.92.

L'étymologie de « grotesque » vient de l'italien « grotto », pour grotte. Dans le langage contemporain, le sens a une connotation négative : le grotesque est généralement quelque chose d'excessif, de caricatural, d'absurde, de dégoûtant ou d'insultant. Il y a beaucoup de choses induites par ce mot, notamment son association avec le dénigrement de l'ornement, mais on doit aussi se rappeler que le grotesque n'a pas toujours été associé à la laideur, bien au contraire. Le terme grotesque a été associé tout d'abord à la typographie, où la police Grotesque vient du mot allemande *grotesk*, un terme populaire pour les polices de type *Sans serif* de la fin du XIX[e] et du début du XX[e] siècle[193].

Dans *l'Origine du drame baroque allemand,* Walter Benjamin oppose au tragique grec, le drame baroque qu'incarne selon lui le tragique moderne, où le destin de l'homme se joue sur l'horizon du christianisme en pleine crise[194]. Figure de style exemplaire, l'allégorie baroque résume l'esprit d'une époque marquée par l'inflation du décor. Au-delà d'une esthétique du paroxysme et de l'excès, pour Benjamin, le baroque exprime l'incurable mélancolie d'une culture qui n'a pas fait son deuil du monde réglé par le divin. La période baroque est un exemple explicite qui démontre comment l'ornementation véhicule les tendances artistiques, sociales et culturelles de la période historique. Cette interrelation entre l'ornementation et l'esprit de l'époque offre un éclairage sur l'évolution de la définition de l'ornementation dans la société occidentale à travers les âges. Selon l'anthropologue Philippe Descola, le dédain envers l'ornementation est particulièrement renforcé par l'idée, développée dès la fin du XIX[e] siècle par des auteurs tels qu'Alfred Haddon[195], Knut Stolpe[196] ou, un peu plus tard, Karl von den Steinen[197], selon laquelle l'ornementation de l'art primitif dans les sociétés sans écriture représente une forme de simplification et de géométrisation des figurations réalistes, ayant pour fonction la décoration des objets[198].

La conception de l'ornementation a été particulièrement influencée par le courant du *Modernisme*, propre à l'art du XX[e] siècle qui trouverait son apogée au moment de la Première Guerre mondiale et dans les années suivantes et qui prendrait fin après 1950. Il importe d'apporter plus de précisions sur la période de la *Modernité* car elle représente un point décisif, d'une grande influence sur la définition actuelle de l'ornementation. A la fin

---

[193] Dawson, A. (2020), *Re : Ornament*. Department of Graphic Design at the Rhode Island School of Design, accessible en ligne sur : https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1515&context=masterstheses

[194] Walter, Benjamin. (1928), *Origine du drame baroque allemand*. Paris : Flammarion.

[195] Haddon, Alfred, C. (1895), *Evolution in Art, as Illustrated by the Life-histories of Designs*. Londres: W. Scott.

[196] Stolpe, Hjalmar Knut. (1927), *Studies in American Ornamentation: A Contribution to the Biology of Ornament*. In: Essays in Ornamental Art. Stockholm.

[197] Steinen, K. Von Den. (1925), *Die Marquesaner und ihre Kunst*, 3 vols., Berlin, Dietrich Reimer (Ernst Vohsem) [trad. : Les Marquisiens et leur art, 2 vols., Musée de Tahiti et des îles, 2005].

[198] Descola, Philippe. (2021), *Les Formes du visible*. Paris : Seuil, p. 37.

du XIX[e] et au début du XX[e] siècle, *l'Art nouveau* provoque une « incroyable effervescence[199]» dans le domaine artistique, en représentant le style artistique le plus novateur et le plus prisé. Son influence s'est répandu au-delà des rues de Paris, et son vocabulaire ornemental a couvert un champ beaucoup plus vaste que celui de la simple fantaisie organique, en investissant le design d'objets, l'architecture, la mode, la scénographie, etc. Ce style est connu dans le monde sous différents noms : *Modern Style*, *Art Déco* ou *Jugendstil* en Allemagne, *Sécession* en Autriche et en Hongrie, *Modernista* en Espagne et *Style Lyberty* en Italie. Il embrasse aussi les artistes des *Weiner Werkstätte* (les Ateliers de Vienne) et les disciples du mouvement *Arts and Crafts* en Angleterre et aux États-Unis. Inspirés par leur propre tradition ornementale, l'Art nouveau répondait aussi aux aspirations des créateurs d'Europe centrale et d'Europe de l'Est. D'un côté, l'Art nouveau entend incarner un art original pour l'avènement d'une ère nouvelle. D'un autre côté, dans certains cas, il pouvait incarner un style à la fois impérialiste et nationaliste. Par conséquence, le mouvement moderne cloua au pilori l'ornementation organique de l'Art nouveau qu'il voyait comme « le dernier sursaut de l'excès décoratif bourgeois[200]».

En Europe occidentale, le passage d'une société fortement hiérarchisée, comme celle de l'Ancien Régime, à une société démocratique, sous l'effet de la Révolution française et de la révolution industrielle, a eu notamment pour conséquence l'abandon presque total du régime décoratif dans les beaux-arts. Impossible à raccorder au sujet, à l'essence, l'ornementation est considérée comme excessive, en trop – d'où notamment le credo du modernisme : « More is less, less is more », la phrase célèbre de l'architecte allemand Mies Van der Rohe. Le style du XVIII[e] siècle est en outre un point de référence du goût actuel pour une prolifération de motifs alambiqués et le néo-rococo, goût qui s'est développé à la suite du postmodernisme et de la « décriminalisation[201]» de l'ornement. En 1907, Hermann Muthesius, Peter Behrens, Henry Van de Velde et Adolf Loos fondent le Deutscmédiaher Werkbund, association vouée à l'amélioration de la qualité des produits industriels, qui rejette « l'ornement comme un crime ».

La Révolution française est le tournant au-delà duquel l'ornement se serait affranchi et libéré de son rôle *fonctionnel*. Dès lors l'ornementation s'est retrouvée simple expression de la forme pure. Elle ne disparaît pas, mais enfonce ses racines et déplie ses branches dans l'art et dans l'architecture en tant que *système*. En 1966, György Kepes a publié l'ouvrage

---

[199] Escritt, S. (2002), *L'Art nouveau*. Paris : Phaidon.

[200] Idem, p.8.

[201] Loos, A. (2003), *Ornement et crime*, et autres textes, Paris, p. 71-87 [éd. orig. : *Ornament und Verbrechen*, Vienne, 1908], cité par Golsenne, Thomas, Dürfeld, Michael, Roque, Georges, Scott, Katie et Warncke, Carsten-Peter. (2010), *L'ornemental : esthétique de la différence*. Dans : Perspective.

Module, Proportion, Symmetry, Rhythm. C'est une collection fondamentale d'essais et d'études sur les modularités universelles, les systèmes et les structures qui semblent tout ordonner, de l'architecture, le graphisme, l'art et la musique aux mathématiques, physique, biologie, chimie et informatique. La vision de Kepes présente le monde comme une convergence d'articulations claires et ordonnées, un paysage aux processus structurés, rythmés par des formes et des lignes régulières, coordonnées, déclinant symétrie, proportions, modules, s'affirmant comme des « structures ornementées ou des ornementations structuralisées[202]», que ce soit par la lumière ou par l'architecture. La pensée ornementale chez György Kepes met en évidence l'idée que l'ordre, cosmos, organisme sont autant d'aspects de l'ornementation, qui peut tout aussi bien s'envisager comme une déclinaison esthétique des thèses de la *Gestaltheorie*[*], à savoir l'harmonisation du fond et de la forme, des parties et du tout, la prégnance de grandes structures cohérentes qui organisent spontanément le champ visuel[203].

Dans l'ère de la culture numérique, « l'hybridation et la porosité du *magma audiovisuel*[204]» que la digitalisation a produit dans la cartographie des médias est en quelque sorte à l'image du parti pris médiologique des séries culturelles de l'ornementation, qui modifient elles aussi ces cartographies en effaçant au passage les frontières identitaires. Ainsi, les médias s'interconnectent dans le grand lassis du transmédia en composant avec le système le plus ancien et le plus biomimétique de l'expression visuelle humaine. L'ornementation est bien présente, même indispensable, à l'ère numérique parce que le système scriptovisuel des icônes informatiques permet l'universalisation de la communication sur internet et aux différents logiciels. Ce sont aussi les caractères *emoji* ou les *émoticônes*[*], intégrés à *unicode*[*] des smartphones, des courriers électroniques et des réseaux sociaux qui représentent un système de communication transculturel. Les *emoji*

---

[202] Kepes, György. (1966), *Module, Proportion, Symmetry, Rhythm*. George Brazille, p. 225, accessible en ligne sur : http://www.noteaccess.com/RELATIONSHIPS/ModulePSR.htm

[*] La psychologie de la forme, théorie de la *Gestalt* ou gestaltisme (de l'allemand, Gestaltpsychologie) est une théorie psychologique et philosophique proposée au début du XX[e] siècle selon laquelle les processus de la perception et de la représentation mentale traitent les phénomènes comme des formes globales plutôt que comme l'addition ou la juxtaposition d'éléments simples.

[203] Limido, Patricia. (2018), *Compte-rendu de lecture de Jean-Marie Bolay, György Kepes*. *Du langage visuel à l'art environnemental.* Genève : Metis Press, accessible en ligne sur : :http://journals.openedition.org/ambiances/2389

[204] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2021), Les intervalles sériels à l'aune des « séries culturelles », accessible en ligne sur : https://www.sens-public.org/static/git-articles/SP1510/SP1510.pdf

[*] Les *emoji* sont pictogrammes utilisés dans les messages électroniques

[*] Unicode est un standard informatique qui permet des échanges de textes dans différentes langues, à un niveau mondial.

sont un système ornemental dérivé, représentant le langage graphique du *Web3*[*] qui s'annonce comme la prochaine mutation majeure du numérique.

La science contemporaine a également recours au système de l'ornementation afin de répondre aux grandes questions du XXI[e] siècle. Les méthodes fondamentales de l'ornementation, comme la segmentation, la schématisation ou la fractalisation etc., facilitent l'étude et la systématisation des problèmes complexes. « Penser en termes de schématisation permet de réunir, en une seule notion, l'énonciation comme processus et l'énoncé comme résultat[205]», comme le souligne le linguiste Jean-Michel Adam. Par exemple, en biologie, le système ornemental se met au service de l'étude de la morphologie animale : structures des invertébrés, plumes d'oiseaux et de la répartition des structures des plantes, bactéries, feuilles, branches d'arbre etc. En géologie, l'approche ornementale permet l'analyse du relief, côtes et cours d'eau, ainsi que les différentes structures de roches, avalanches etc. En médecine, elle facilite la compréhension de la structure des organes, tels que les poumons, les intestins, les battements du cœur, etc. En astronomie, l'ornementation facilite la description des structures de l'univers : cratères sur la Lune, répartition des exoplanètes, des galaxies, etc. Pour citer un cas précis et significatif, à l'échelle nanométrique, l'imagerie scientifique montre que la structure des cellules nerveuses humaines ressemble beaucoup au houppier de certains arbres, et les neuroscientifiques ont donné à leurs ramification le nom de *dendrites*, du mot grec *dendron* qui signifie *arbre.* Et lorsque ces cellules s'entrelacent, elles forment l'ensemble interconnecté de *l'arborescence dendritique*[206] qui peut être représenté grâce au réseau ornemental. *L'arbre de la vie* ou *l'arbre généalogique* est un concept utilisé en biologie pour représenter la relation évolutive entre tous les êtres vivants sur Terre. Il est souvent représenté sous forme d'un *diagramme* en forme d'arbre, où les différentes branches représentent les différentes espèces vivantes, avec des branches plus proches indiquant une relation plus proche en termes d'évolution. L'arbre de la vie est utilisé pour aider à comprendre l'histoire de l'évolution de la vie sur Terre, y compris l'émergence de nouvelles espèces et leur relation avec d'autres espèces, comme le célèbre arbre de la vie, dessiné par Darwin en 1837. En dehors de la biologie, le concept de l'arbre de la vie est également utilisé dans d'autres domaines scientifiques tels que la phylogénie moléculaire, la bio-informatique et l'écologie

[*] Globalement, il s'agit de créer une alternative décentralisée au World Wide Web, avec plusieurs objectifs philosophiques : compromettre la censure, redonner aux internautes le contrôle sur leurs données, combattre le pouvoir des grandes plateformes, rebattre les cartes de la propriété sur Internet. Des technologies existantes façonnent déjà ce qui fera cette troisième itération du Web : la blockchain, l'intelligence artificielle, le cloud et l'edge computing, la réalité virtuelle, l'Internet des objets (IoT), les apps décentralisées.

[205] Adam, Jean-Michel, (2011), *La linguistique textuelle. Introduction à l'analyse textuelle des discours.* Paris: Colin.

[206] Smith, Paul, (2017). *Arbres.* Paris, France: Flammarion.

pour comprendre les relations évolutives entre les espèces et les populations.

L'art fractal est une forme d'art ornemental algorithmique qui s'est développé à partir du milieu des années 1980. C'est un genre d'art numérique qui consiste à produire des images, des animations et même des musiques à partir d'objets fractals[207]. L'art fractal est rarement dessiné ou peint à la main, mais plutôt créé à l'aide d'ordinateurs, lesquels sont en effet capables de calculer des fonctions fractales et d'engendrer des images.

En conclusion, la vue d'ensemble de l'histoire de l'art ornemental occidentale met en évidence un lien étroit entre l'ornementation et l'esthétique de chaque époque, ainsi que l'influence de ces époques sur la définition de l'ornementation. Ce lien est perceptible à la fois dans les domaines de l'expression visuelle et littéraire, en reflétant ainsi l'esprit spécifique de chaque époque. L'ornementation évolue en parallèle avec les tendances artistiques, sociales et culturelles, marquée par les valeurs et les sensibilités de chaque période. Cette interrelation entre l'ornementation et l'esthétique offre un précieux éclairage sur l'évolution de l'art et de la société occidentale à travers les âges. À l'ère numérique actuelle, marquée par la convergence des disciplines, il semble que l'ornementation cherche à réaffirmer sa conception la plus fondamentale et primitive. Cette tendance à revenir aux origines de l'ornementation peut être interprétée comme une réaction à la complexité et à la virtualisation croissantes de notre environnement culturel et technologique. Elle reflète une recherche de simplicité, d'authenticité et de connexion avec des racines profondes dans l'histoire de l'art et de la culture humaine. L'appropriation de l'ornementation ancienne peut être observée dans divers domaines, de l'art visuel à la conception architecturale, en passant par la mode et le design, où des éléments décoratifs simples et symboliques sont réintroduits pour exprimer des concepts de base et des valeurs fondamentales. Ce mouvement témoigne de l'aspiration à retrouver une forme d'harmonie et de signification dans un monde de plus en plus complexe et fragmenté. Ainsi, prenant en quelque sorte le relais de l'ornementation, l'art de notre époque s'empare à son tour de la question des contours du vivant, à la pointe du *biodesign*, notamment. Suivant les tendances écologiques et biomimétiques de l'art actuel à la croisée des disciplines, on a l'impression que l'ornementation tente de revendiquer sa conception la plus primaire, celle des débuts de l'humanité où le monde a été perçu comme une harmonie universelle interconnectée et l'ornementation conservait sa magie naturelle pour le monde du futur. Aujourd'hui, l'ornementation incarne à la fois la "naïveté" des débuts de l'humanité, la décadence civilisationnelle, le réseau, mais aussi l'espoir d'un avenir plus en harmonie avec la nature. Donc, dans notre époque

[207] Burger, Edward et Starbird, Michael, (2005). *The Heart of Mathematics: An invitation to effective thinking. Springer, 2e éd, accessible en ligne sur :* https://books.google.fr/books?id=M-qK8anbZmwC&redir_esc=y

contemporaine, elle doit être perçu davantage comme une aurore que comme un crépuscule.

IV.3. La nécessité d'une redéfinition de l'ornementation

Malgré son importance, son omniprésence, sa signification culturelle et son utilité pour l'art et l'architecture, l'ornementation n'est pas encore prise en compte par la narratologie. Enfin, pourquoi la notion de l'ornementation est-elle considérée comme « antinarrative » ? La variété des références culturelles auxquelles l'ornementation se rattache semble sans limite et décourage une démarche interprétative globale. L'ornementation n'a pas vraiment encore fait objet d'une analyse systémique, sans doute du fait de son extrême multitude des systèmes signifiants, mais peut-être aussi parce qu'elle reste surtout associée au contexte socio-historique national. Après sa redéfinition moderne, l'ornementation est devenue l'objet d'une attention purement marginale. Pour comprendre les modes de fonctionnement narratif de l'ornementation, il importe donc, non seulement de les analyser, mais surtout, d'en avoir une vue synthétique, de les percevoir dans l'ensemble plus vaste du patrimoine national, avoir un regard non pas plus « pointu » mais plus large : le *contexte* est souvent plus signifiant que le *texte*. « Com-prendre » signifie prendre ensemble. C'est ce qui nous permettra la perspective interculturelle et intermédiatique de cette étude inédite de l'ornementation.

Chaque média est une fédération provisoire d'éléments qui sont culturellement conventionnés. L'ornementation est un langage visuel transculturel, avec une base culturelle commune, mais il y a une réappropriation particulière de chaque peuple qui constitue l'art ornemental des différents pays. Les différents contextes socio-politiques influencent et transforment l'appréhension, la définition et la lecture de l'ornementation. Notre étude privilégie l'approche structuraliste, narrative, intermédiale et interculturelle et va donc à contresens de la définition actuelle. Bien que notre étude ne prétende pas à l'exhaustivité, elle permettra d'établir une classification claire de l'ornementation. Nous établissons notre propre terminologie, typologie et définition de l'ornementation, tout en respectant une approche morphologique, syntagmatique et narrative. Nous utilisons des tableaux et des schémas pour illustrer les termes et préciser la disposition des dispositifs les uns par rapport aux autres.

Henry Jenkins perçoit les images comme modalités rationnelles, comme espaces communicationnels virtuels. Notre appréhension de l'ornementation coïncide avec celle des Visual Studies qui considèrent l'image, y compris l'ornement, non seulement comme un artefact culturel mais également comme une forme vivante : « ... Les images ont une

capacité à nous mettre en relation avec le monde, à avoir elles-mêmes un statut existentiel et donc à ne pas être construites comme des représentations déterminées socialement[208]». Ainsi se dessine l'importance de la prise en considération d'objets médiatiques comme vecteur premier de compréhension des processus culturels. En ce sens, nous allons examiner les dimensions intermédiales et de remédiation de l'ornementation. L'introduction d'une nouvelle définition de l'ornementation qui diffère de la définition courante occidentale par une approche narrative, transmédiale et transculturelle permettra d'élargir la compréhension de l'ornementation et de reconnaître son potentiel en tant que système complexe.

De la préhistoire à l'ère numérique, l'ornementation transcende les cultures et transmet la perception d'un monde interconnecté. Ainsi, la notion d'ornementation englobe à la fois des aspects systémiques et culturels. Cependant, la définition occidentale actuelle ne prend pas en compte certains de ses aspects importants, notamment la dimension temporelle. Celle-ci représente la rythmicité, le temps d'une narration et le côté systémique de l'ornementation, ainsi que ses capacités narratives. De plus, elle représente le temps collectif, qu'il soit historique ou mythologique. Un monde sans la notion du temps peut sembler inimaginable de nos jours, car notre existence même est intrinsèquement liée à la progression du temps. Le temps est également lié à notre perception du rythme, de la durée et du changement. Sans cette notion, notre compréhension du monde et de nous-mêmes pourrait être altérée. Pourtant, la perspective diachronique permet d'explorer des niveaux supérieurs de signification de l'ornementation et d'inscrire son système dans une perspective temporelle, qu'elle soit culturelle, historique ou médiatique. C'est pourquoi il semble indispensable de redéfinir le concept de l'ornementation en tenant compte de sa dimension rythmique. Bien que nous n'ayons pas l'intention d'être exhaustifs, nous allons établir notre propre terminologie et définition de l'ornementation, tout en respectant ses modalités d'expression visuelle et narrative.

[208] Jenkins, Henry. (2014), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. dir. Éric Maigret. Paris : Armand Colin.

IV.4. DEFINITIONS GENERALES ET TYPOLOGIE DE L'ORNEMENTATION

Les termes principaux, appelés DESCRIPTEURS, sont indiqués en lettres capitales noires. Les TERMES INFÉRIEURS au sein d'un même groupe descripteurs apparaissent en bleu. Les *sous-descripteurs* à l'intérieur d'une définition sont également mis en évidence par la couleur bleue et la graphie italique. Cette classification respectueuse de l'approche morphologique et narrative est représentée par des tableaux et schémas, illustrant les termes, permettant de préciser la disposition des ornements les uns par rapports aux autres.

IV.4.1. ORNEMENT

L'ornement est tout d'abord un *dispositif visuel* dans un champ visuel. Dans le cadre de notre étude, l'ornement est considéré comme une *unité visuelle* du *système graphique spatio-topique* qui est l'ornementation (Image 12, p.100). L'ornement peut exister indépendamment en représentant un *signe* graphique ou un *pictogramme*. Également il peut être associé en motif ornemental comme : frise, lacis, guirlande, entrelacs, etc.

Pour se transfigurer en symboles graphiques stylisés, les ornements résultent de l'analogie, plus concrètement de la schématisation et l'abstraction et la géométrisation (la segmentation) de la forme originale[209]. Selon la définition officielle, « l'ornement peut être réalisé dans tous les matériaux à l'aide des techniques les plus diverses, être inscrit dans la masse ou en surface, en relief ou en creux, jouer sur la couleur et la lumière[210]».

[209] Todorova, Elena. (2015), *Balgarska natsionalna broderiya* [trad. Bulgarian national embrodery], Plovdiv: Georgi Markov.

[210] Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement. Vocabulaire typologique et technique*. Paris : Editions du patrimoine, p. 18.

IV.4.1.1. Signe

Le signe est la plus petite entité ou unité visuelle du système ornemental, comme : point, tache, ligne, module etc.

IV.4.1.2. Symbole

Comme expliqué précédemment, tandis que l'ornementation est associée à sa fonction « décorative[211]» en Europe occidentale, en Bulgarie et dans les pays des Balkans, elle est principalement considérée comme un transmetteur symbolique[212]. Selon l'anthropologue et historien des religions roumain Mircea Eliade, l'ornementation est un élément clé dans la création et la transmission de la culture[213]. Il soutient que l'ornementation est utilisée pour représenter les symboles et les mythes qui sont au cœur de la culture d'une société donnée. Ces symboles et mythes sont transmis de génération en génération par l'intermédiaire de l'ornementation, qui sert à la fois de support formel et de support symbolique. L'ornementation est également utilisée pour représenter la relation entre l'homme et le divin, ainsi que pour symboliser les différentes dimensions de l'existence humaine. Selon Eliade, l'ornementation est donc une expression de la vision du monde d'une société donnée, ainsi que de ses valeurs et de ses croyances. C'est-à-dire qu'elle adopte la mobilisation simultanée de l'ensemble des codes visuels et discursifs du symbole. Il est alors temps de convoquer la sémiotique, avec prudence, car, au sein même de la discipline, il y a une ambiguïté sur la notion de signe, de même que sur celle de symbole[214]. C'est pourquoi il est nécessaire d'éviter la polysémie du terme qui peut instaurer une distorsion définitionnelle.

Notre étude attribue à la notion de symbole un sens proche de celui d'analogie emblématique[215]. Dans l'ornementation, le symbole renvoie au sens particulier du terme *symballô* qui en grec, signifie mettre ensemble, rassembler. Le symbole, représentation

---

[211] *Encyclopaedia Universalis*

[212] Raynov, Nikolay. (1922), *Ezikat na Balgarskata ornamentika* [trad. La langue de l'ornementation bulgare]. Essay dans : Nikolay Raynov – poslannik na svetlinata [trad. Nikolay Raynov – ambassadeur de la lumière], album, (2009). Sofia: Zahariy Stoyanov.

[213] Eliade, M. (1988). *Le sacré et le profane*. Paris : Folio.

[214] Granjon, É. (2008). *Le symbole : une notion complexe*. Protée, 36 (1), 17–28, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.7202/018802ar

[215] *Encyclopaedia Universalis*

d'une entité abstraite par un objet, un animal, un végétal ou autre, en vertu d'une correspondance analogique traditionnelle, se ressent fortement de son étymologie grecque, le *symbolon*. Dans le contexte ornemental, le symbole est devenu un médiateur sémantique dont les modalités fonctionnelles permettent le passage d'un sens littéral à un sens figuré. Par conséquent, il institue un processus herméneutique singulier, pluridimensionnel et transcendant. Pluridimensionnel, car le symbole dévoile des structures imaginaires et transcendantes, car il interroge ce qui est saisissable dans l'insaisissable[216]. En ornementation, cette association de l'image dessinée aux pouvoirs qui lui sont attribués n'est pas sans rappeler la théorie de Frazer, la « loi de la similarité » qui repose sur le principe que le semblable produit le semblable : par magie, la fabrication d'une image permet des effets sur l'objet auquel elle se réfère[217].

Selon Régis Debray : « Le symbole est un objet de convention qui a pour raison d'être l'accord des esprits et la réunion des sujets. La référence symbolisant permet à l'image de franchir la distance et d'établir une liaison avec son regardeur et aussi par les regardeurs eux-mêmes[218]». C'est de cette manière que l'ornementation a transmis la correspondance symbolique des myogrammes et des pictogrammes du Paléolithique à des communautés illettrées. Les dispositifs multimodaux qui sont les ornements ont contribué à former, maintenir ou transformer la vision du monde de leurs spectateurs en leur transmettant les concepts auxquels ils étaient associés. Les artefacts de l'ornementation devraient par conséquent être considérés comme des intermédiaires ou des moyens de véhiculer des significations qui s'y trouvent pour ainsi dire « épinglées[219]». Selon Wilson, associées les unes aux autres, ces significations constituent une vision culturelle du monde spécifique, une cosmologie[220]. En d'autres termes, les formes culturelles seraient encodées dans le territoire, de la même manière que les représentations conceptuelles sont encodées par l'intermédiaire des sons - d'après l'approche sémiologique de la signification linguistique. Le grand linguiste suisse et fondateur de cette approche, Ferdinand de Saussure, soutient qu'un signe est avant tout l'union de deux choses, un signifiant et un signifié, et que la relation entre ces deux termes est établie par l'application d'un système de différences sur le plan des idées sur un système de différences sur le plan de la substance physique[221].

---

[216] Eco, U. [(1984) 1988] : *Sémiotique et Philosophie du langage*. Paris : PUF.

[217] Frazer, J. (1981), *Le Roi magicien dans la société primitive ; Tabou et les périls de l'âme*. Dans : Rameau d'Or, tome I. Paris : Robert Laffont.

[218] Debray, Régis. (1992), *Vie et mort de l'image*. Paris : Gallimard, p.145.

[219] Ingold, Tim. (2016), *Marcher avec les dragons*. Belgique: Zones sensibles, p.31.

[220] Wilson, E.O. (1992), *The Diversity of Life.* Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge.

[221] Saussure. (1979), *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot, pp.144-171.

Pour se transfigurer en symboles graphiques stylisés, les formes ornementales résultent de *l'analogie*, plus concrètement de *la schématisation*, de *l'abstraction* et de *la géométrisation* de la forme originale[222]. Il est aussi crucial de souligner que l'ornementation représente des concepts abstraits, en apparence aniconiques, mais qui sont en réalité des signes complexes, tels que les symboles magico-religieux, par exemple. Une particularité importante de l'ornementation est son syncrétisme ou l'appréhension globale et indifférenciée des images symboliques et les connaissances et croyances qui sont y attachées[223]. Philippe Descola définie la figurativisation comme une « mise en image », laquelle permet d'évoquer de façon reconnaissable des qualités de ce à quoi elle se réfère et d'acquérir une forme d'indépendance. La clé de la figurativisation à l'ornementation bulgare est l'*analogie symbolique,* or le symbole permet la construction d'une relation *analogique*. Afin de préciser ces termes, nous nous inspirons largement du structuralisme figuratif de Gilbert Durand[224]. Selon lui, le symbole est le vecteur sémantique de base dans lequel le symbolisant figure le symbolisé. Et le figure adéquatement, c'est-à-dire non par analogie, mais par homologie, ou mieux (pour ne pas confondre homologue et homogène) disons par homologie différentielle. L'*analogie* est du domaine de la ressemblance fonctionnelle, tandis que l'*homologie* s'attache à l'équivalence des formes[225]. D'un côté, la ressemblance porte sur les termes (homologie), de l'autre, elle porte sur les rapports entre ces termes (analogie) : « l'analogie procède par reconnaissance de similitudes entre des rapports différents quant à leurs termes, alors que la convergence retrouve des constellations d'images semblables terme à terme dans des domaines différents de pensée. La convergence est une homologie plutôt qu'une analogie ». Par exemple, dire que l'enfance est à la vieillesse ce que le matin est au soir permet d'homologuer l'enfance et le matin : dans les deux domaines différents que représentent la vie humaine et le cycle circadien, ces termes ont en commun d'être des commencements, de renvoyer au principe (tout comme la vieillesse et le soir renvoient au terme), et cela implique l'homologation des relations liant les termes de chaque paire, l'enfance précédant la vieillesse comme le matin précède le soir. Pour éclairer la « synthèse des différences et des ressemblances » Luc Racine présente l'exemple suivant : « ...dire que l'enfance est à la vieillesse ce que le matin est au soir permet d'homologuer l'enfance et le matin : dans les deux domaines différents que représentent la vie humaine et le cycle circadien, ces termes ont en commun d'être des commencements, de renvoyer au principe (tout comme la vieillesse et le soir renvoient au

---

[222] Todorova, Elena. (2015), *Balgarska natsionalna broderiya* [trad. Bulgarian national embrodery], Plovdiv: Georgi Markov.

[223] Boeva, Julia. (2018), Praistoricheski simvoli v Svilencite ot Sofiisko [trad. Symboles préhistoriques chez les Svilencis de la région de Sofia]. Propeler, Sofia

[224] Durand, G. (1979), *Figures mythiques et visages de l'œuvre*. Paris : Berg, p.42.

[225] Durand, G. (1969), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris : Bordas, p.40.

terme), et cela implique l'homologation des relations liant les termes de chaque paire, l'enfance précédant la vieillesse comme le matin précède le soir. Or, l'enfant est un matin puisque tous deux évoquent un commencement. L'enfance n'est pas un matin puisque ce commencement n'est pas le même dans les deux cas. Dire que l'enfance est un matin, c'est réduire les différences, faire converger, homogénéiser. Dire que l'enfance n'est pas un matin, c'est réduire les ressemblances, faire diverger, hétérogénéiser[226]».

IV.4.1.3. Symbole-archétype

L'ornement peut représenter un *symbole-archétype*, tel que Carl Gustave Jung l'a défini[227]. Selon sa théorie, tout comme les animaux possédaient des instincts, les humains naissent avec un inconscient collectif situé sous le conscient et le subconscient. C'est dans cet inconscient collectif que réside la source de l'archétype. Pour Jung, cet inconscient enferme des types originels de représentations symboliques, qui sont des modèles de comportement. Ce sont ces types, inhérents à la nature humaine, corollaires psychiques des instincts biologiques, que Jung dénomme *archétypes*. Les symboles-archétypes sont des images de nature collective, qui se manifestent pratiquement dans le monde entier comme éléments constitutifs des mythes et en même temps comme produits autochtones, individuels, d'origine inconsciente.

IV.4.1.4. Symbole-métarécit

Dans l'optique de la narratologie médiatique, chaque média possède un imaginaire spécifique qui influence plus ou moins les récits qu'il véhicule ou qu'il rencontre. Il convient donc d'appréhender l'imaginaire d'art séquentiel comme un ensemble des récits, or un *métarécit* et ses personnages comme des *symboles-métarécits* de la culture populaire. Les récits mythologiques sont souvent transmédiagéniques, c'est-à-dire qu'ils peuvent être racontés à travers différents médias. En effet, de nombreux récits mythologiques ont été adaptés dans divers médias tels que la littérature, le théâtre, le cinéma, les jeux vidéo, les bandes dessinées, etc. Dans l'art ornemental bulgare, l'ornement peut représenter ou synthétiser un récit mythologique comme, par exemple les symboles des cultes

[226] Racine, Luc. (1988*), Symbolisme et analogie*. Dans : Aspects du sacré, formes de l'imaginaire. Cahiers du FRISQ, no 2, Cahier de recherche no 5, pp. 51-82.

[227] Jung, C. G. (1964). *Man and his Symbols*. New York: Doubleday.

traditionnels *Martenitza* et *Koukeri* ou des rituels religieux comme *Tzvetnica*, *Krastovden* etc. Au sein de notre étude, on appelle un tel symbole un *symbole-métarécit*.

À titre d'exemple, *Koukeri* est un carnaval rituel qui véhicule les codes ethnographiques de l'ornementation populaire bulgare, masques, costumes traditionnels et symbolisation magico-religieuse. Le *kouker* est la personnification du culte Koukeri qui correspond à un récit des origines, c'est-à-dire à un *archérécit*. Selon le folklore bulgare, le kouker est un protagoniste qui incarne le récit mythologique d'un ancien rituel des Thraces relayé jusqu'à aujourd'hui. C'est la reconstitution du mythe de Zagrée (ou Zagreus / Ζαγρεύς), l'un des dieux les plus importants du panthéon thrace. Sous la lumière de la narratologie, le kouker est un symbole-métarécit, un type iconographique ou un condensé de sens associé à la culture bulgare. C'est-à-dire que l'on peut considérer l'ornement, avec le code idéographique du kouker, comme véhicule d'un récit en soi.

IV.4.1.5. Icône

L'icône est un terme générique à l'acceptation très large qui désigne une image schématisée dont le but est de représenter ou d'illustrer quelque chose, une action, un objet, un phénomène etc. Dans le christianisme orthodoxe, le terme icône représente une peinture religieuse exécutée sur un panneau en bois. Pour éviter toute confusion, nous allons utiliser le terme *iconographie* pour désigner une peinture religieuse et le terme *icône* pour désigner une image stylisée relative à la culture numérique. Dans un contexte numérique, l'icône est un symbole graphique affiché sur l'écran d'un ordinateur et correspondant, au sein d'un logiciel, à l'exécution d'une tâche particulière[228]. Les icônes sont souvent utilisées dans les interfaces utilisateur pour représenter des fonctions ou des commandes, par exemple, l'icône d'une enveloppe pour représenter une boîte de réception de messagerie électronique.

IV.4.1.6. Pictogramme

Le *pictogramme* est une représentation graphique schématique utilisée depuis l'art paléolithique et l'Antiquité en tant qu'écriture, telle que dans les hiéroglyphes égyptiens ou chinois. Dans toutes les sociétés, le pictogramme permet de communiquer une information générale facilement, indépendamment de la langue ou de la culture. Aujourd'hui, il est

[228] *Dictionnaire Larousse*

largement utilisé dans la signalisation et l'orientation, aussi bien dans l'espace physique que numérique, par exemple sur Internet, où les *emoji* sont des pictogrammes couramment utilisés dans les messages électroniques. Les pictogrammes sont également fréquents dans les panneaux de signalisation, les manuels d'utilisation, les cartes ou encore les plans d'évacuation. En réduisant la quantité d'information inscrite sur un panneau, le pictogramme peut constituer une alternative à la signalisation multilingue. Le pictogramme trouve ainsi sa place dans notre quotidien moderne, tout en ayant une origine ancienne qui remonte à l'art rupestre.

Ainsi que le pictogramme, le *diagramme* est une représentation graphique simplifiée d'un objet, d'une idée ou d'une action qui est utilisée pour faciliter la compréhension et la communication visuelle. Plus précisément, le diagramme est une représentation visuelle d'un ensemble de données, de concepts, de relations ou de processus, qui permet de les organiser, de les structurer et de les comprendre plus facilement. Les diagrammes sont souvent utilisés pour clarifier et synthétiser des informations complexes, pour faciliter la prise de décision, pour communiquer des idées ou des stratégies, ou pour représenter des relations entre des éléments dans un système. Il existe plusieurs types de diagrammes, tels que les diagrammes en arborescence, les organigrammes, les diagrammes de Gantt, les diagrammes de flux, les cartes conceptuelles, les diagrammes de Venn, les diagrammes de cercle, etc. Afin d'éviter toute ambiguïté, dans notre étude nous utiliserons le terme *pictogramme*, non pas comme un synonyme de l'*icône* ou du *diagramme*, mais pour désigner une représentation graphique schématique d'informations d'ordre général.

IV.4.1.7. Couleur

La *couleur* est un élément important dans la morphologie des ornements qui contribue à leur grande expressivité artistique[229]. D'après Charles Blanc, la couleur est « l'ornement par excellence[230]», car son rôle est de sensibiliser, de symboliser et d'engendrer différentes associations. La "sonorité" intense du coloris, c'est-à-dire la capacité de saturer l'ornementation avec une expressivité émotionnelle et d'obtenir une palette harmonieuse spécifique, est le résultat du sens esthétique, de l'imagination et de la maîtrise des couleurs du créateur. Ainsi, la couleur peut également servir à accentuer des moments et à distinguer des lignes narratives, comme c'est le cas dans l'iconographie et l'ornementation murale des

[229] Munsell, A. (1905), *A Color Notation.* G. H. Ellis Company, accessible en ligne sur : https://munsell.com/about-munsell-color/published-work/color-notation-albert-munsell/

[230] Blanc, Charles. (1867), *Grammaire des arts du dessin*, Paris, p. 531.

fresques.

Les couleurs ne sont donc pas la lumière, mais sa transposition déjà magique, puisque « opératoire[231]», comme l'affirme André Breton dans son livre-culte *L'Art magique*. En 1675, Newton expliquera la décomposition de la lumière blanche et donnera même la première théorie mathématique de l'arc-en-ciel[232]. Il a caractérisé de manière méthodique le fait que la lumière est constituée de plusieurs couleurs. Il observa d'abord l'effet de répartition physique des couleurs fondamentales grâce à la fragmentation de la lumière. Lorsqu'une lumière, soumise à des expériences convenables, comme la traversée d'un cristal prismatique, se trouve « décomposée » en des constituants de couleurs diverses, elle est qualifiée de *complexe*. La théorie des couleurs de Schopenhauer[233], qui traite trois paires principales de couleurs contrastées : rouge / vert, orange / bleu, et jaune / violet, diffère de celle introduite par Newton. En accord avec Aristote, Schopenhauer considère que les couleurs surgissent du mélange de l'obscurité trouble et nuageuse avec la lumière. Le blanc et le noir étant situées aux deux extrêmes de l'échelle, les couleurs sont disposées en série selon le rapport mathématique entre les proportions de lumière et d'obscurité.

L'analyse actuelle des couleurs est basée sur la théorie de la couleur d'Albert H. Munsell. Son étude structurale et tridimensionnelle de la couleur se rapproche de la pensée ornementale par le biais du système, du schéma, du module, du réseau et de la structure[234]. Cette direction réflexive donnera naissance par exemple aux œuvres de Johann Heinrich Lambert, *Beschreibung einer mit dem Calauschen Wachse ausgemalten Farbenpyramide* (1772). Les recherches de Josef Albers mettent en lumière une nouvelle perspective sur la perception. Il est considéré comme l'un des initiateurs de l'art optique, ou *Op art*, et son ouvrage *Interaction des couleurs*, comme un classique de l'enseignement des arts visuels[235]. L'interaction des couleurs propose des exercices pour évaluer la valeur et la teinte, au moyen de *schématisation* et de *fragmentation* par rectangles découpés dans du papier coloré, afin de pouvoir regarder une couleur dans plusieurs contextes. On s'aperçoit ainsi que la perception diffère en fonction de l'interaction.

---

[231] Breton, André. (1957), *L'Art magique*. Paris : Phébus, p.110.

[232] Newton, Isaac (1642-1727*). Opticks or, a Treatise of the reflexions, refractions, inflexions and colours of light.* Bibliothèque nationale de France, accessible en ligne sur : https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3362k.image#

[233] Schopenhauer, A. (1854), *Über das Sehn und die Farben*. Berlin: Julius Frauenstädt.

[234] Munsell, A.,1905.

[235] Albers, J. (1974), *Interaction des couleurs.* Paris : Hachette Littérature, accessible en ligne sur : https://lewebpedagogique.com/madeinautun/files/2019/07/Voir-en-couleur-r.pdf

En plus de la perception, il est important de souligner le caractère symbolique des couleurs dans l'art. Pour cette raison, nous allons donner quelques exemples issus de l'art bulgare ornemental traditionnel. Dans le contexte de l'étude de l'ornementation du costume traditionnel en Bulgarie, l'ethnographe Svetlana Mihaylova explique la singularité de l'ornementation vestimentaire bulgare par son « effervescence du coloris et sa richesse exceptionnelle de motifs[236]». Les diverses combinaisons de couleurs dans les motifs ornementaux du costume traditionnel indiquent la région à laquelle appartient son créateur. Selon Kiril Popov, la beauté de la broderie bulgare est également due à l'alternance harmonieuse de combinaisons graduelles allant progressivement de nuances douces de tons pâles (région de Vidin, Lom) à de forts contrastes (région de Samokov), ainsi qu'à la combinaison symétrique des couleurs[237]. Ainsi, les couleurs ajoutent une couche herméneutique de codes culturels qui nécessitent une lecture attentive et analytique pour dévoiler des significations complexes qui vont au-delà de la fonction décorative de l'ornementation.

Dans l'art ornemental bulgare *la martenitza*[*] est un ornement traditionnel pour lequel la couleur joue un rôle essentiel. De plus, l'aspect symbolique des couleurs revêt une importance supérieure à l'aspect formel de l'objet. La martenitza est une amulette tressée selon la tradition, composée d'un fil rouge symbolisant le soleil, le feu et le sang, associé à un fil blanc représentant la lumière, le renouveau et l'épanouissement. C'est une tradition bulgare ancestrale qui représente un rituel printanier qui a lieu le 1er mars.

---

[236] Radeva-Michaylova, S. (1997), Samouchitel po balgarska broderiya [trad. Auto-apprentissage en broderie bulgare]. Sofia : Multyprint.

[237] Popov, Kiril. (2020), *Balgarski narodni ornamenti* [trad. Ornements populaires bulgares]. Sofia : Iztok-Zapad, accessible en ligne sur : https://docplayer.bg/186815548-български-народни-орнаменти.html

[*] *Martenitza* est une tradition commune aux populations roumaine, moldave, macédonienne, grecque (nord) et bulgare. Elle trouve cependant sa plus forte expression en Bulgarie. Avec le développement récent des études archéologiques, on sait désormais qu'il s'agit d'une ancienne pratique rituelle des Thraces, la civilisation antique qui habitait la partie centrale de la péninsule des Balkans entre le IVe millénaire avant la nouvelle ère et le Ier siècle.

IV.4.2. LES SOURCES DE L'ORNEMENT

L'ornementation représente le folklore, ce que le peuple connaît et croit de lui-même et de l'environnement qui l'entoure. On appelle, à la suite de Philippe Marion, cette forme de création collective culturelle un *métarécit*.

L'ethnographie divise les ornements en cinq catégories principales : végétale, animale, humaine, symbolique et géométrique[238]. En dressant le portrait de l'ornementation selon cette perspective échographique, nous sommes amenés à nous pencher sur les sources de l'ornement telles que la botanique, la zoologie, l'astronomie, les phénomènes naturels et les activités humaines. En explorant les diverses sources de l'ornement dans le contexte de l'art bulgare, nous pourrons acquérir une meilleure compréhension de son origine et de ses fonctions fondamentales. Dans le contexte de notre recherche et en vue de l'analyse de l'art séquentiel, cette démarche nous permettra d'établir une classification des divers types d'ornements, de leurs significations respectives ainsi que de leurs fonctions au sein du système d'expression visuelle d'une œuvre d'art. En somme, fournir des définitions précises des termes est essentiel pour la configuration de notre analyse typologique afin de mener une étude de l'ornementation rigoureuse et fiable. On doit signaler que notre classification ne doit pas être considérée de manière limitative ou normative, car son objectif principal est de trouver un vocabulaire apte à décrire les phénomènes qui se présentent au cours de l'analyse.

IV.4.2.1. Ornements inspirés du vivant / non-vivant

IV.4.2.1.A. L'astronomie

Les anciens Bulgares orientaient leurs rites culturels en fonction du ciel. Les anciennes règles agricoles et forestières relevant de l'astronomie et de l'astrologie proviennent probablement de leurs observations et de leur enseignement. Ce savoir est transmis par l'ornementation aux générations futures au sein des ornements représentant des corps célestes et des phénomènes atmosphériques. Environ 1337 signes protobulgares ont été découverts et décrits sur les anciennes constructions des premières colonies bulgares de

[238] Koev, Ivan. (1982), *Balgarskata vezbena i takanna ornamentika* [trad. L'ornementation de la borderie et du textile bulgare]. Sofia : Jusautor.

Pliska, Preslav, Madara, et d'autres sites historiques. Parmi ces signes, 21% représentent des symboles solaires. (Image 1, p.67). Les *ornements solaires* sont souvent géométriques : lignes, triangles, losanges, étoiles etc. Traditionnellement ils sont appliqués en combinaison complexes : *croix*, *svastikas*, *pentagrammes*, *nœuds* etc. comme formules magiques, incantations ou prières. Les rosaces et les cercles concentriques et en spirale, parfois complétés par des lignes (rayons) qui se croisent radialement, sont connus comme les signes solaires des peuples d'Eurasie. Des ornements solaires sont aussi : la *croix*, le *cercle*, le cercle avec croix, le cercle avec un point au milieu, *le triquester*, la *rosace* (étoile), le *trèfle* et la *spirale*. Avec le processus de la christianisation, la croix en tant que symbole d'immortalité et de résurrection, est devenue le symbole principal de la religion chrétienne.

En Bulgarie, les ornements solaires sont utilisés dans les pratiques religieuses. Ils sont placés traditionnellement sur des pains, bâillons, tables, chariots, coffres de mariage, tasses de mariage, sur les balançoires des enfants, sur les portes des maisons et des églises. Ils décorent encore l'architecture et les monuments historique et religieux. À la Renaissance, leur sens et sémantique commencent à disparaître. Néanmoins, les ornements solaires continuent d'être utilisés en raison de la forte tradition artisanale.

IV.4.2.1.B. La botanique

L'ornementation bulgare traditionnelle est profondément liée à la nature et à tous les êtres vivants. Les éléments représentant la botanique populaire, plus concrètement les plantes médicinales et les fleurs symboliques sont soit géométriques : lignes, bandes, cerceaux, croix, méandres ou rinceaux et autres ; soit naturalistes : feuillages, palmettes, fleurs, fruits, arbres etc.

Les fleurs (roses, tulipes, œillets etc.) sont le plus souvent représentées en face avec 4, 6 ou 8 pétales et avec ovule - symbole du nouveau début. Certains symboles floraux comme le tournesol et les trèfles sont liés au culte du soleil, venu de l'Egypte vers le V^{e} siècle. Les jeunes femmes les portent brodées sur leurs vêtements, car les fleurs repoussent le mauvais œil[239]. La *rose* est l'un des symboles principaux de la Bulgarie, étant un emblème du pays, elle représente la culture bulgare en général. Dans l'ornementation du costume traditionnel, la rose est souvent représentée comme *elbetitza,* l'un des symboles les plus anciens de l'Europe.

[239] Koev, 1982, p.16.

Les archéologues considèrent *l'arbre de vie* comme le symbole ornemental le plus ancien, tant dans l'art bulgare traditionnel[240] que dans l'art ornemental en général. D'après les croyances mythologiques slaves, les racines du *darvo* (en bulgare), de l'arbre sacré, sont enchevêtrées sur toute la terre et ses branches s'étalent sur tout le ciel. C'est un symbole transculturel qui est étroitement lié au culte de la maternité et de la fertilité. L'arbre est un des symboles les plus puissants de l'humanité. Il est l'incarnation de la vie, le point d'union des trois mondes (le ciel, la terre et l'eau) et représente le centre du monde autour duquel l'univers est organisé. Ce centre ou *l'axis mundi* est souvent illustré par un arbre qui s'enracine profondément en terre et dont les branches atteignent les cieux. Chez les anciens Bulgares, l'idée de l'arbre de vie vient aussi de la déification du *chêne* comme le roi de tous les arbres[241]. Ce culte est encore souligné par le rôle du chêne pendant les fêtes de Nouvel An en Bulgarie, quand on allume un feu de bois de chêne dans le foyer à *Ednazhden* et au Réveillon de Noël. Le symbole de l'arbre est également approprié par le christianisme, suivant le *Livre de la Genèse* : « Le Seigneur Dieu planta un jardin en Éden, à l'orient, et il y plaça l'homme qu'il avait formé. Le Seigneur Dieu fit germer du sol tout arbre d'aspect attrayant et bon à manger, *l'arbre de vie* au milieu du jardin et *l'arbre de la connaissance* de ce qui est bon ou mauvais ».

Mircea Eliade souligne que la puissance du symbole de *l'arbre* est validée par une ontologie :

> *Si l'arbre est chargé de forces sacrées, c'est qu'il est vertical, qu'il pousse, qu'il perd ses feuilles et les récupère, que par conséquent il se régénère (il meurt et ressuscite) d'innombrables fois. Mais ce n'est qu'à la suite de sa subordination à un prototype – dont la forme n'est pas forcément d'ordre végétal – que l'arbre sacré acquiert sa véritable validité. C'est en vertu de sa puissance, autrement dit, c'est parce qu'il manifeste une réalité extra-humaine – qui se présente à l'homme dans une certaine forme, qui porte fruit et se régénère périodiquement – qu'un arbre devient sacré. Par sa simple présence (la puissance) et par sa loi propre d'évolution (la régénération), l'arbre répète ce qui, pour l'expérience archaïque, est le Cosmos tout entier. L'arbre peut, sans doute, devenir un symbole de l'Univers, forme sous laquelle nous le rencontrons dans les civilisations évoluées ; mais pour une conscience religieuse archaïque l'arbre est l'Univers, et s'il est l'Univers, c'est qu'il le*

[240] Idem.

[241] Dobrev, P. & Dobreva, M. (2001), *Ancienne épigraphie bulgare*. Centre d'étude des Bulgares. Tangra TanNakRa IC, Sofia.

répète et le résume en même temps qu'il le symbolise[242].

Tout comme les arbres, l'ornementation représente un réseau de communication. Cela est assez bien connu des naturalistes, qui ont étudié les réseaux souterrains interconnectés des forêts et ont découvert que les arbres communiquent entre eux via leurs racines en utilisant le mycélium d'un champignon : s'entrelaçant les uns avec les autres, vérifiant la croissance de chacun, nourrissant leurs voisins, envoyant des avertissements, créant une toile d'informations ressemblant aux neurones étincelants du cerveau humain[243]. Analogiquement, le système de l'ornementation représente un réseau de communication visuelle et culturelle interconnecté qui véhicule des significations et des récits en se ramifiant et s'entrelaçant via les médias.

IV.4.2.1.C. La zoologie

Les ornements accoisés à la zoologie représentent des figures animales : dauphins, oiseaux, poissons, serpents, insectes, ou de créatures fantastiques, souvent représentées de profil. Dans l'art ornemental bulgare, les ornements de cheval, de lion et du coq sont traditionnellement associés à la divination du Soleil. La tête du cheval est l'un des ornements les plus répandus en Bulgarie qui provient de la composition ancienne que représente la *Grande Déesse* slave avec deux cavaliers à ses côtés.

Considérés comme symboles de Dieu, les ornements de poisson et d'oiseau sont souvent représentés dans l'église orthodoxe. Selon la croyance populaire, l'ornement de l'insecte (araignées, mouches, vers, etc.) protège la récolte et la maison des insectes et la famille des forces obscures. Au Moyen Âge, les figures zoomorphes qui peuplent la toreutique, la sculpture sur bois, les fresques, les reliefs en pierre et les livres manuscrits en Bulgarie, ratifient la *démonologie*[244] et la *tératologie*[245] bulgares : chamans, diables, anges, antropodémons (fantômes des ancêtres), centaures, licornes, griffons, aigles à deux têtes, oiseaux et animaux fantastiques à tête humaine, animaux mythologiques, monstres.

Le dragon joue un rôle particulièrement important dans le folklore bulgare. *Le Zmei, la*

---

[242] Eliade, Mircea. (2004), *Traité d'histoire des religions*. Payot, pp. 275-276.

[243] Zürcher, E. (2018). *Les arbres, entre visible et invisible : S'étonner, comprendre, agir*. Paris : Actes Sud.

[244] Bozhkov, A. (1972), *Balgarskata istoricheska zhivopis : miniaturi, ikoni, stenopisi* [trad. Peinture historique bulgare. Première partie : miniatures, icônes, peintures murales] I. Sofia : Balgarski hudozhnik, p.15.

[245] Shishmanov, Ivan. (1893), *Prinos kam balgarskata narodna etimologia* [trad. Contribution à l'étymologie bulgare populaire]. Sofia : CBNU.

Lamya et le *Triton* sont des dragons mythologiques à une ou plusieurs têtes, avec ou sans ailes. Le dragon est un ornement-métarécit très ancien que l'on rencontre dans l'art ornemental de plusieurs cultures. Selon le *Dictionnaire des symboles*, c'est *l'Ouroboros*, un animal mythique qui prend la forme d'un serpent ou d'un dragon qui vit dans l'eau tout en crachant le feu en se mordant la queue. En représentant « l'union de deux principes opposés », il symbolise la nature androgyne car il « incarne l'union sexuelle en lui-même, auto-fécondateur permanent, comme le montre sa queue enfoncée dans sa bouche[246]». C'est encore *le serpent du vide* et du chaos initial et sa représentation la plus ancienne connue, qui provient des *Textes des pyramides* à Mésopotamie, en Égypte datant du XVI[e] siècle avant notre ère[247]. L'ouroboros est initialement considéré comme marqueur de la limite entre l'Océan primordial, le *Noun* selon la mythologie égyptienne, et le monde ordonné. En entourant la totalité du monde existant, il en vient tout naturellement à symboliser le cycle du temps et de l'éternité. La forme circulaire de l'ornement donne lieu à une autre interprétation : l'union du monde chthonien (du mot grec *khthôn*, traduit par « qui est né de la terre »), figuré par le serpent, et celui du monde céleste, figuré par le cercle. Selon Leisagang, il symbolise « le cycle de tout devenir avec son double rythme : le développement de l'Un dans le Tout et le retour du Tout à l'Un[248]».

IV.4.2.1.D. La figure humaine

Les ornements qui représentent des figures humaines ou humanoïdes (*Koukeri, Karakondjoli, Samodivi, Déesse mère*) sont souvent très géométrisées, réduites aux abstractions. Ainsi les personnages des récits du folklore bulgare ont été préservées jusqu'à nos jours grâce à la disposition de toute une palette de codes visuels véhiculée par l'ornementation : récits mythologiques, légendes, rites, croyances, chansons et coutumes populaires, récits religieux (*Koukeri, Martenitza, Zagovezni,* etc.).

IV.4.2.1.E. Les phénomènes naturels

La personnification des phénomènes naturels tels que le froid (*Sechko*) ou les maladies (*Chumata*), ainsi que celle des phénomènes néfastes comme, par exemple, le mauvais œil

[246] *Dictionnaire des symboles*. Sofia : CBNU.

[247] Martens, Michèle. (1995), *Mémoires authentiques*. Dans : Zosime de Panopolis. Paris : Les Belles Lettres.

[248] Leisegang, H. (1971), *La Gnose*. Paris : Petite Bibliothèque Payot, p.276.

(*Uruki*), constitue l'un des traits caractéristiques du folklore bulgare. Les personnages zoomorphes qui représentent ces phénomènes néfastes personnifiés, tels que la *Maladie*, la *Violence* et la *Guerre*, sont souvent associés à la *tératologie bulgare*[249]. En conséquence, au sein de la culture traditionnelle, certains ornements ou motifs peuvent jouer le rôle d'incantations, de prières ou de protections contre les effets nocifs de ces phénomènes[250].

IV.4.2.2. Ornements inspirés des activités humaines

IV.4.2.2.A. Pratiques sociales religieuses

Tzvetan Todorov soutient que « tout discours a une dimension magique[251]». L'ornementation est liée à des systèmes d'écriture et de signes qui ont des connotations ésotériques ou spirituelles. Certains ornements traditionnels désignent différents concepts et agissent en tant que symboles-archétypes idéographiques[252], souvent utilisées dans des pratiques divinatoires. Ils sont en effet des signes complexes qui opèrent à la fois comme des indices et des icônes, rendant visible une propriété fondamentale du culte dont ils font partie : son existence. Ainsi, en étant une forme d'énonciation l'ornementation joue un rôle important dans la construction du discours magique et religieux de la culture bulgare. Nous trouvons dans l'ornementation à peu près toutes les formes de rites que nous connaissons dans la magie et la religion : serments, vœux, souhaits, prières, incantation, hymnes, formules rythmiques. L'ornement est « le réceptacle de la divinité[253]», le lieu où elle réside, la présence sacrée qu'il rend visible et à laquelle on peut accéder à travers lui. Un exemple plus concret et explicite de l'archi-textualité véhiculée par l'ornementation est le symbole IYI. Gravé dans les anciens sanctuaires mégalithiques à Rila et au Balkan d'Elena, ce pictogramme ou *glyphe* représente depuis la nuit des temps la « prière[254]» (homme avec bras en l'air entre les murs de sa maison). C'est le même ornement que les Bulgares dessinent traditionnellement sur leurs pains rituels jusqu'à nos jours. Pour approfondir cette

---

[249] Mavrodinov, N. (1957), *Izkustyvoto na balgarskoto vazrazhdane* [trad. L'art de la Renaissance bulgare]. Sofia.

[250] À ce sujet, voir : Atanassova, Diana. (2001), *The Prayer as a Ritual*. (Manuscript No. 646 from the SS. Cyril and Methodius National Library). In Kult i obrednost. Godishnik na Asociacia "Ongăl". Vol. 2, Sofia, pp. 48-55.

[251] Todorov, Tzvetan. (1973), *Le Discours de la magie*. Dans : L'Homme, tome 13 n°4, pp. 38-65.

[252] Jones, P.et Pennick, N. (2019), *Une histoire de l'Europe païenne. À la découverte de nos racines spirituelles*. Dervy.

[253] Descola, Philippe.(2021), *Les Formes du visible*. Paris : Seuil, p. 32.

[254] Bukovski, Christo. (2017), *Razcheteni poslaniya. Simvoli i relikvi ot balgarskite zemi* [trad. Messages décodés. Symboles et artefacts des terres bulgares]. Sofia : Iztok Zapad, pp. 73-79.

dernière fonction idéographique de l'ornement nous allons nous attarder sur le glyphe, qui constitue un élément d'ornementation singulier propre à l'art ornemental bulgare.

IV.4.2.2.B. Écriture / Glyphes

Glyphe n. m. Un glyphe est une représentation graphique d'un signe typographique, autrement dit d'un caractère ou d'un accent, ou bien d'une ligature de ces caractères. Le terme *glyphes* englobe tous les ornements issus de l'écriture.

Les glyphes font partie des signes fondamentaux de l'ornementation. Des pictogrammes de l'Age du Bronze tardif semblent avoir évolué vers certains *runoglyphes* devenus un des systèmes à l'origine de la civilisation de la « Vieille Europe[255]». La relation essentielle que le glyphe entretient avec sa valeur pictographique explicite la nature profonde de son lien à l'art. Il est important de rappeler aussi que la typographie cyrillique actuelle se réfère aux codes morphologiques et symboliques de l'ornementation. Les 38 caractères de l'alphabet glagolitique et les signes qui les contient ont en plus de leur signification littérale également un code sémantique et représentent un enseignement théologique (p.67). C'est sur cette base que l'alphabet glagolitique, le précurseur de l'alphabet cyrillique, à été créé.

Anaglyphe n.m. Image gravée ou imprimée pour être vue en relief (en grec ancien : ciselure en relief, bas-relief, ouvrage sculpté, composé d'ana, du bas vers le haut et de glyphe, ciselure).

Devise n. f. Inscription liée à un *emblème*, figure, symbole ou attribut.

Chronogramme n. m. Inscription dont les lettres numérales indiquent une date.

Monogramme n. m. Initiale ou lettres entrelacées utilisées comme signature ou comme motif. Dans l'art chrétien les monogrammes les plus fréquents sont celui du Christ, *le chrisme*, et de la Vierge, *MA*.

Enluminure n. f. Ornementation illustrant un manuscrit ou un document imprimé.

Manicule n. f. Une glyphe d'usage courant depuis les premiers livres jusqu'au XVIII[e] siècle qui fait partie des glyphes de référence avec *l'astérisque*, le symbole *paragraphe* etc.

---

[255] Gimbutas, M. (2005), *Le Langage de la Déesse* (préf. Jean Guilaine). Édition des Femmes.

Lettrage n. m. Le fait de tracer à la main des lettres et des textes.

Graphisme n. m. Une composition graphique visant à élaborer un objet de communication. C'est le traitement formel des informations et des savoirs[256]. Le graphisme consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques, tels que les caractères typographiques, dessins, couleurs, photos.

Vignette n. f. C'est un élément décoratif de petite taille inscrit dans un cadre, inséré dans un texte, d'une page ou d'un paragraphe. On appelle *vigneture* le décor qu'il forme.

Phylactère n.m. Dans l'ornementation *le phylactère* est par définition une bande de parchemin déroulée portant une inscription.

Emanata n.m. C'est la symbolisation et la figurativisation des actions grâce aux ornements ou motifs ornementaux issus de la géométrie comme « de lignes ou d'éléments linéaires, ondulés, parallèles ou sinueux évoquant le mouvement[257]».

Il est important de donner des définitions aussi précises de ces termes parce que l'on va les employer dans l'analyse intericonique du corpus d'art séquentiel de cette thèse. Cela permet de rendre les concepts et les termes utilisés dans l'analyse plus clairs, et de s'assurer que leur signification est bien comprise. Les définitions précises permettent également d'éviter toute confusion et interprétation erronée des résultats de l'analyse. En outre, dans le domaine de l'analyse intericonique, où des concepts complexes sont impliqués, des définitions précises des termes sont essentielles pour garantir la validité et la fiabilité des résultats de l'étude. En bref, donner des définitions précises des termes est une étape essentielle pour mener une analyse rigoureuse et fiable.

IV.4.2.2.C. Art et architecture

Depuis l'Antiquité, des ornements issus de l'architecture ont été utilisés dans de nombreux domaines des arts décoratif : orfèvrerie, mobilier, vitrail etc. Dans son dictionnaire de 1690, Antoine Furetière appelle « ornements d'architecture les pilastres, les

---

[256] Lantenois, Annick. (2010), *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*. Paris : B42/Cité du Design, 85 p.

[257] Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement*. Vocabulaire typologique et technique. Paris : Éditions du patrimoine, p. 218.

colonnes, les moulures et sculptures qui ornent et qui embellissent un bâtiment[258]».

L'*ornement architectural* est un dispositif ornemental emprunté à l'architecture ou inspiré de structures architecturales. Le *décor architectural* est basé sur l'emploi d'ornement architecturaux, généralement miniaturisés[259].

IV.4.3. MOTIF ORNEMENTAL

L'association ou l'alternance d'ornements est un motif ornemental. C'est une *composition* isolée ou répétée d'ornements. Le degré d'abstraction et de stylisation du motif va généralement de pair avec la complexité de la composition.

Selon Elena Todorova, le motif ornemental dispose d'une structure qui se réalise majoritairement grâce aux moyens de la composition : *rythme, symétrie / asymétrie* et *contraste*[260].

Nous allons brièvement énumérer les différents types de procédés qui transforment un motif ornemental en un autre motif :

1. Mouvements rigides dans le plan (transformations planes : translation, rotation, réflexion, réflexion glissée) ;

2. Transformations coordonnées (changements de proportion des motifs) ;

3. Hiérarchisation / décomposition (un motif devient un élément d'un autre motif, ou un élément d'un motif devient un motif) ;

4. Transformations dimensionnelles (par exemple un motif à deux dimensions est transformé en un motif à trois dimensions et vice versa.)

On peut ainsi distinguer des méthodes de segmentation, de fractalisation, de plissage, d'entrelacement, etc. Alfred Gell a également consacré de belles pages à ces techniques

---

[258] Furetière, A. (1690), *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots francois...et les termes de toutes les sciences et des arts*, 2 vol. Rotterdam : La Haye, Arnout et Reinier Leers.

[259] À ce sujet, voir Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement. Vocabulaire typologique et technique*. Paris : Éditions du patrimoine, p.240.

[260] Todorova, Elena. (2015), *Balgarska natsionalna broderiya* [trad. Bulgarian national embrodery], Plovdiv: Georgi Markov.

d'animation ornementale qui visent, pour la plupart, par leur complexité, à dépasser les capacités de compréhension visuelle du spectateur, à lui donner le sentiment qu'il est dépassé, ou que « quelque chose d'invisible » se manifeste dans cette ornementation[261].

IV.4.3.1. Rythmicité

Imprégnée de signification, l'ornementation dispose d'une topologie complexe, qui repose sur des ensembles de liens subtils qui contribuent à sa formation. Par sa rythmicité, l'ornementation s'apparente à une forme de musique visuelle. Ce cheminement analogique nous permettra de saisir l'aspect systémique considérable (solidarité du tout et de la partie) de l'ornementation et nous offre la possibilité d'analyser de façon inédite la dimension séquentielle et la rythmicité graphico-narrative propre aux arts séquentiels.

Par définition, la rythmicité représente la répétition de phénomènes à intervalles réguliers ou irréguliers. Comme le rythme musical contribue à l'immersion dans un univers animée ou vidéoludique, ainsi le rythme visuel favorise l'immersion narrative dans l'univers graphique de la narration dessinée. En musique, un ornement, appelé aussi note d'agrément ou fioriture, ou encore selon le terme italien *abbellimenti* (embellissements), est un symbole généralement composé de figures de notes de taille inférieure, désignant des notes secondaires dont la fonction est d'embellir la ligne mélodique principale. Comme en musique, l'ornement graphique ou plastique est composé d'éléments individuels qui se prêtent à différentes formes d'association, motifs, allant de la simple répétition (-a-a-a-) à l'alternance (-a-b-a-b-a-) et jusqu'à des combinaisons très complexes, syntagmatiques, dans lesquelles les axes horizontaux et verticaux peuvent être combinés.

Un des mécanismes liés au rythme, inhérents au système de l'ornementation et à l'art séquentiel en général est le phénomène de la *perception de la fermeture*, également appelé le *principe de clôture*. Ce principe découle de la psychologie de la perception et explique comment notre cerveau comble les lacunes dans les stimuli visuels afin de percevoir des formes complètes, même en présence de parties manquantes[262]. Dans l'art séquentiel, c'est grâce à ce principe ainsi qu'à la rythmicité visuelle que le lecteur comble intuitivement les espaces entre les images (cadres, vignettes) en imaginant les transitions visuelles et

---

[261] Gell, Alfred. (1998), *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*. Dijon, 2009, accessible en ligne sur : https://journals.openedition.org/gradhiva/1767

[262] Hatfield, Gary. (2012), *Phenomenal and Cognitive Factors in Spatial Perception*. In: Visual Experience: Sensation, Cognition, and Constancy. Oxford University Press, p.35.

narratives manquantes. Cela permet au récit de conserver une cohérence, même si certaines actions ou détails ne sont pas explicitement montrés. En somme, le principe de clôture contribue à l'expérience de lecture en permettant aux lecteurs de compléter mentalement les parties manquantes de l'histoire, créant ainsi une narration fluide et une compréhension globale de la séquence d'images. Le rythme est, donc très important pour la configuration narrative du récit visuel et joue un rôle important dans sa perception.

Le rythme visuel contribue à l'association des éléments de la composition graphique en l'attachant ainsi à une *temporalité* qui rend le récit dynamique. Cela permet l'établissement d'une chaîne narrative en *relation de succession*[263], ce qui, selon Tzvetan Todorov, est l'une des conditions essentielles pour accorder un statut narratif à l'œuvre. Dans les arts séquentiels, l'espace est égal au temps, or les panneaux (cadres, vignettes) ne sont rien de plus que des moments figés dans le temps. On peut trouver le même principe dans un système ornemental, où la continuité spatio-temporelle fait bloc avec la narrativité. Dans certaines formes de l'ornementation complexe tout élément graphique, comme le fil d'une histoire, se déroule en rythme à partir de l'élément précèdent, tout en anticipant l'élément suivant. Selon Philippe Marion, cette idée renvoie à l'enchaînement qui permet de « raconter à la suite[264]». « Qu'est-ce que raconter sinon mettre en suite, placer dans une succession des éléments (actions, personnages, motifs...) choisis?[265]». Il est important de remarquer que l'association visuelle et symbolique de l'ornementation peut représenter aussi la « chaînes de signifiants[266]» de la figure de style telle que la métaphore. La rythmicité du motif ornemental elle-même peut également avoir une signification symbolique qui joue un rôle important dans la conception narrative de l'œuvre d'art séquentiel. Par exemple, dans l'art ornemental de toutes les cultures, les motifs répétitifs dotés d'une rythmicité cyclique symbolisent généralement l'infini, l'unité ou la spiritualité. Dans notre étude, cette cohérence dynamique est représentée par le terme générique de la *cohésion* ou la fusion entre le contenu et sa double enveloppe graphique et symbolique. C'est le processus qui met en forme et donne une structure signifiante. La cohésion implique une lecture épousant le mouvement profond de l'image, son rythme visuel et le sens qui la pénètre (Image 12). Grâce à l'association et à l'alternance, comme dans un rébus magique, les images se transforment en signes, en signes musicaux.

---

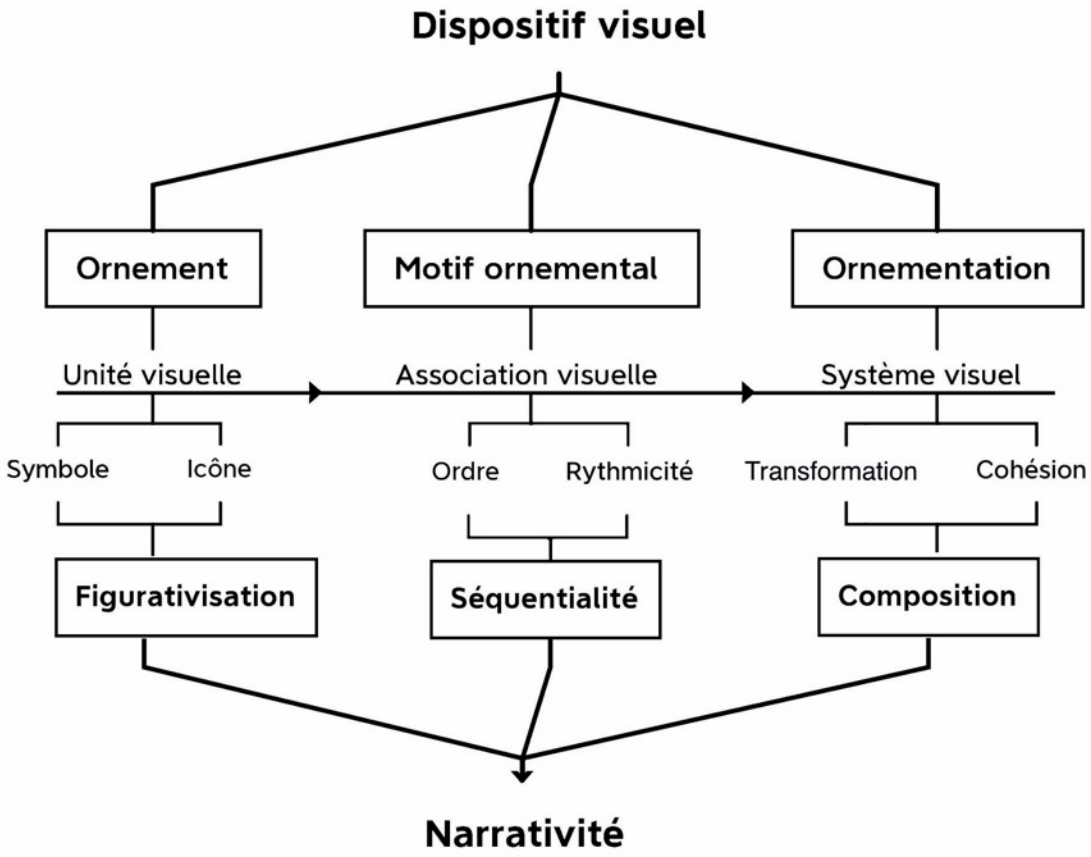
[263] Todorov, Tzvetan. (1978), *Les genres du discours*. Paris : Média Diffusion, p. 66.

[264] Marion, Philippe. (1993), *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Academia, p. 232.

[265] Fevry, Sébastien et Marion, Philippe. (2022), *Récit et projection lumineuse. Regard épistémologique sur la narrativité de la lanterne*, Cahiers de Narratologie, 41 | 2022, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/13397

[266] Au sens attribué à cette notion par Jacques Lacan dans : Lacan, J. (1966). *Écrits*. Paris : Éditions du Seuil.

Image 12 : Chaîne de configuration narrative



Les historiens s'accordent à penser que la plus primitive manifestation d'une prise de conscience du rythme par l'homme est le *biomimétisme*[267]**.** Il se traduit visuellement par les incisions régulières que l'on voit gravées dans de nombreux objets d'art rupestre préhistorique remontant jusqu'à 40 000 ans avant J.-C. Cette préoccupation de régularité spatiale, visuelle, est peut-être alors allée de pair avec une volonté d'organiser semblablement des gestes dansés et des sons chantés ou joués, sur le modèle des phénomènes biologiques que sont le pouls, la respiration, la marche, etc. Le rythme pulsé instauré par ceux-ci représente la modélisation humaine des rythmes naturels ou cosmiques

[267] French, Michael. (1988), *Design in Nature and Engineering*. Lancaster University.

que sont l'alternance des jours et des nuits, le flux et le reflux marins, etc.

Le rythme est une des notions fondamentales du langage ornemental parce qu'il est déterminant pour la conception, la composition et la durée de l'œuvre. Le rythme de l'action à l'intérieur d'une histoire dessinée, dépend avant tout de *la structure*. C'est selon la définition de Roland Barthes[268] la prémisse de l'articulation, ou de la segmentation, qui produit des unités. C'est *la forme*, au sens de Benveniste[269], l'intégration, qui recueille ces unités dans des unités d'un rang supérieur - *le sens*.

En architecture, le rythme d'une composition est : l'ordre, l'équilibre d'une œuvre plastique ou architecturale résultant de la proportion et de l'agencement de ses parties[270]. Nous pouvons faire l'expérience du rythme lorsque notre œil en mouvement suit des éléments qui se répètent plus ou moins constamment. En se déplaçant dans l'espace, nous percevons la répétition des éléments et saisissons la rythmique sous-jacente. Les pièces, les colonnes, les ouvertures, la lumière et l'ombre se suivent et créent le rythme architectural entre les pleins et les vides. Dans ses carnets de notes, le peintre Paul Klee soulignait avec insistance que « l'art ne reproduit pas le visible : il rend visible[271]». En d'autres termes, l'art ne cherche pas à reproduire des formes finies déjà présentes dans l'esprit, sous forme d'images ou dans le monde sous forme d'objets, il cherche plutôt à se joindre aux forces qui donnent naissance aux formes. Bien que fondamentale et transculturelle, la notion de rythme occupe une place singulière et significative au sein de chaque culture. Selon l'ethnomusicologue bulgare Veselka Toncheva « le rythme joue un rôle crucial dans l'art populaire bulgare[272]» et l'ornementation reflète particulièrement cette musicalité graphique immanente. Par l'intermédiaire du rythme, de la même façon que « les durées et silences forment une œuvre musicale[273]», les pleins et les vides forment l'œuvre visuelle. Dans l'art pictural chinois le *Vide-Plein*[274] n'est pas considéré comme dichotomie ou contraste, ni comme une opposition de forme ou moyen de créer la profondeur dans l'espace. En face du *Plein*, le *Vide* intervient pour rompre le développement unidimensionnel, susciter la transformation interne et entraîner le mouvement circulaire. De manière similaire, la marge

---

[268] Barthes, R. (1966), *Introduction à l'analyse structurale des récits*. In : Communications, 8. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. Bartes, R., Kayser, W., Booth, W. C. et Hamon, Ph. (1977), Poétique du récit, (dir.) Genette G. et Todorov T. Paris : Éditions du Seuil, accessible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

[269] Benveniste, E. (1966), *Problèmes de linguistique générale*. Paris : Gallimard, p. 35.

[270] *Dictionnaire Larousse*

[271] Spiller, Jung. (1974), *Paul Klee : la pensée créatrice*. In : Communication et langages, n°21, pp. 18-34.

[272] Toncheva, Veselka. (2017), préface dans : *Chansons mythiques. Art populaire bulgare*. Sofia : Erove.

[273] Abromont, C. et Montalembert, E. (2001), *Guide de la théorie de la musique*. Paris : Fayard et Henry Lemoine.

[274] Cheng, François. (1991), *Vide et plain. Le langage pictural chinois*. Paris : Éditions de seuil, p.74.

ou l'image négative joue un rôle très important dans l'ornementation du costume traditionnel bulgare. Desislava Baeva explique: « Occasionally, ancient shapes show an ornament not only of the embroidered but also of the non-embroidered constituent of the stitch as an image - which is presented in a *negative* form, as a white box between two embroidered red figures. These types of compositions are deliberately composed with the unity of the embroidered unbound parts[275]».

En somme, la rythmicité visuelle contribue à l'association des éléments de la composition en l'attachant ainsi à une *temporalité* qui rend le récit dynamique. La notion de rythme est en rapport étroit avec le temps et avec les différentes manières de concevoir son écoulement. L'idée du rythme comme organisation du temps surgit de deux phénomènes distincts mais corrélatifs : d'une part l'ordonnance *quantitative* (nombre et formes d'association des ornements en motif), d'autre part sa réalisation graphique *qualitative* perçue par la vision. On sera alors amené à définir le rythme comme l'organisation quantitative et qualitative du motif ornemental à travers des éléments graphiques différenciés d'une composition dynamique cohérente et unifiant. C'est-à-dire que la rythmicité donne accès d'abord à l'articulation formelle, au processus qu'est la *composition visuelle* et ensuite à la *stratégie narrative*. Dans la partie suivante, nous allons identifier et décrire différents types de rythmes afin d'expliquer comment le rythme influence la composition et la narration lors de l'analyse des œuvres d'art séquentiel de notre corpus.

IV.4.3.2. Types de rythme

Le temps, la durée est la matière première de tout rythme. Selon Gaston Bachelard[276], la durée se construit dans le discontinu des instants, suivant une alternance rythmique d'arrêts et de reprises. Selon la vision occidentale, le temps peut être conceptualisé soit par l'image d'une ligne continue, soit par une périodicité cyclique. Il peut être vécu selon la conception traditionnelle du « triple temps » : l'instant insaisissable du présent, entre le passé qui n'est plus et le futur qui n'est pas encore. De même, le rythme visuel de l'ornementation apparaîtra selon les cas, soit comme *rythmes linaires* : une simple succession d'éléments graphiques enchaînés, réguliers ou non (frise, bande, chaîne etc.), soit comme une

[275] Baeva, Desislava. (2020), *Creation an Information Model of the Bulgarian National Embroidery for Presentation and in Knowledge Bases*. In : TEM Journal. Volume 9, Issue 1, pp. 101-106, accessible en ligne sur : https://www.temjournal.com/content/91/TEMJournalFebruary2020_101_106.pdf

[276] Bachelard, Gaston. (2001), *La Dialectique de la durée*. Quadrige, PUF, p. 131.

réitération périodique (motif, pattern). *Les rythmes dynamiques* peuvent représenter encore un processus de transformation visuelle : *dépliance* / *pliage*, ou une composition avec un ou plusieurs accents ponctuels ou avec un centre visuel.

Selon le fondateur des *Visual Studies,* György Kepes, dans le champ du design « rhythm is the regular, harmonious recurrence of a specific element, often a single specific entity coming from the categories of line, shape, form, colour, light, shadow and sound[277]». Il distingue différents types de rythme que nous allons employer pour l'analyse de notre corpus, constitué d'art séquentiel bulgare :

Régulier répétition des formes

Structural alternance par structures

Réflectif alternance par lumière (par exemple, le rythme entre les pleins et les vides ou entre le noir et le blanc, etc.)

Spatial alternance par fonctions

Flux alternance par mouvement

Itératif alternance par processus

Progressif alternance par modification ou augmentation

Cyclique Le rythme cyclique constitue un ressort important de l'articulation formelle. Par sa *pluri-lecturabilité*, la composition ornementale cyclique instaure un cadre stable dans lequel se manifesteront presque toujours un ou plusieurs éléments de changements, transformations d'asymétrie ressenties comme facteurs de différenciations, contraste ou rupture. Le rythme cyclique est un concept qui se réfère à une répétition régulière de motifs, de séquences ou d'événements dans un cycle temporel. Ce rythme peut se produire dans de nombreux domaines, tels que la musique, la littérature, les arts visuels, ainsi que dans la nature. Par exemple, le cycle des saisons, le mouvement des marées, les phases de la lune, etc. Dans la musique, le rythme cyclique peut être créé par la répétition d'un motif musical ou d'une séquence de notes à intervalles réguliers. En littérature dessinée, le rythme cyclique peut se manifester par la répétition de motifs visuels ou de phrases, de thèmes ou de schémas narratifs à travers un récit graphique. Le rythme cyclique peut contribuer à la

[277] Kepes, György. (1966*), Module, Proportion, Symmetry, Rhythm*. George Brazille, accessible en ligne sur : http://www.noteaccess.com/RELATIONSHIPS/ModulePSR.htm

signification métaphorique et à la cohérence visuelle dans une œuvre.

L'Antiquité explore l'architecture circulaire : l'odéon, le colisée et l'amphithéâtre, rythmés en arcs étagés destinés à accueillir un public et à l'extérieur par l'association des arcs et des ordres superposés. Le plan circulaire du temple, avec sa coupole, son oculus, sa rosace, sa mosaïque etc. évoque le ciel[278]. La composition circulaire et le rythme cyclique dans l'ornementation s'inspirent de la nature : les cernes des arbres, le capitule du tournesol, les cristaux des flocons de neige, la cellule avec son noyau au centre, tout cela reflète symboliquement l'idée cyclique de la nature et de l'univers. C'est pour cette raison que les compositions ornementales cycliques sont souvent considérées comme symboles universels qui représentent plutôt l'univers intérieur de l'homme qu'un phénomène extérieur[279], par exemple le *yantra* hindou, le mandala bouddhiste, le *labyrinthe*, la *rosette*, le *dream catcher* amérindien etc.

Pattern n. m. L'alternance ou la réitération périodique d'ornements ou une *composition* isolée ou répétée d'ornements.

Palindrome n. m. On appelle palindrome un motif ornemental qui peut se lire dans les deux sens. Le palindrome peut parfois représenter un *chiasme*. C'est une figure de style littéraire qui représente une structure symétrique dans laquelle les éléments sont disposés en ordre inversé (ABBA). Cependant, il est important de noter que la majorité des palindromes ne suivent pas nécessairement la structure du chiasme. La symétrie des palindromes se concentre davantage sur la réversibilité de la séquence de caractères, tandis que la structure du chiasme implique spécifiquement une répétition inversée pour créer un effet rhétorique ou esthétique.

Ritournelle n. f. est une *boucle,* une *structure-ouroboros* ou un ensemble ornemental avec une *composition hermétique*, représentant l'infini que l'on peut lire dans les deux sens, par exemple : ∞, couronne, alliances, caducée etc. Dans le domaine de la musique, « une ritournelle est un dispositif musical qui s'applique justement à gérer de la différence et de la répétition[280]» comme un refrain. En programmation informatique, la *boucle* ou le *loop* (eng.) représente une séquence répétée. Les boucles sont largement utilisées dans de nombreux langages de programmation pour effectuer des tâches itératives, telles que l'itération à travers des séquences d'images, des animations ou tout autre type de données

---

[278] Cole, Emily. (2004), *Grammaire de l'Architecture*. Larousse.

[279] *Signes et symboles*. Index illustré de leur origine et signification. (2009), Sofia : Knigomania.

[280] Philippe Marion emploie la notion de la *ritournelle* dans *Nomadisme et identité graphique. Moebius, une poétique de l'errance*, (2007). Dans : Pierre Fresnault-Deruelle et Jacques Samson (dir.), Poétiques de la bande dessinée, Médiation et information, n° 26, Paris : Le Harmattan.

qui nécessitent un traitement répétitif.

Constellation n. f. C'est un ensemble ornemental avec une composition qui se déploie progressivement ou représente une alternance par augmentation. *L'ornementation constellante* tisse des mondes composés (diégétisés) lorsqu'elle tresse en réseau d'éléments communs et d'éléments distincts. L'ornementation constellante favorise des récits non clos qui se déploient en spirale et constituent une perpétuelle fuite en avant. Le tissage narratif de l'œuvre ouverte avec une composition circulaire répond à la volonté de placer le récit visuel dans la poétique philosophique et universalisante du métarécit. On appelle également *constellations* ces récits transmédiatiques ou « ensembles d'éléments qui semblent participer à une même histoire[281] ». Dans cette logique, la constellation de l'ornementation représente un système visuel protéiformes qui assure la transmission des récits à travers différents médias d'une manière transmédiagénique.

Fractal n. m. Le mot fractal, du latin *fractus* (fragment, morceau) désigne une forme géométrique (une courbe ou une surface) créée par des règles déterministes et présentant le plus souvent des propriétés d'*auto-similarité* à toutes les échelles. L'autosimilarité peut être exacte (une partie agrandie de l'objet est identique à l'objet dans son entier) ou statistique (les propriétés statistiques de la partie sont identiques à celles du tout). Or, c'est un objet géométrique « infiniment morcelé » dont des détails sont observables à une échelle arbitrairement choisie. En zoomant sur une partie de la figure, il est possible de retrouver toute la figure, c'est-à-dire qu'elle est *auto similaire*. Les ornements fractals sont déterminés au rythme similaire des poupées russes qui renferment une figurine identique à l'échelle près. Les objets fractals peuvent être envisagés, donc, comme des structures gigognes. Cette conception des fractales implique la définition récursive : un objet fractal est un objet dont chaque élément est aussi un objet fractal (similaire).

Enfin, à la lumière des éléments présentés précédemment, il est important de noter que la notion de rythme n'exclut pas l'improvisation, qui offre une totale liberté dans la composition. Le rythme est un motif répétitif et régulier ou irrégulier de sons, de mouvements ou d'images qui permet de créer une structure et une organisation dans l'œuvre d'art, que ce soit pour la musique, la danse ou l'art séquentiel. De plus, le rythme peut également évoquer des émotions et des effets chez le public. Par exemple, un rythme rapide peut transmettre une sensation d'excitation ou de nervosité, tandis qu'un rythme lent peut évoquer une atmosphère calme ou mélancolique. Le philosophe anglo-saxon Stephen

---

[281] Sarah Sépulchre emploie la notion des *constellations* dans *Les constellations narratives. Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ?* TV/Series, 3 | 2013, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/tvseries/729

Davies a nommé *appearance emotionalism*[282] l'expressivité des émotions par la rythmicité. Selon lui, les objets peuvent transmettre une émotion en raison de certaines caractéristiques de leur structure qui ressemblent à l'expression émotionnelle. La ressemblance la plus importante pour l'expressivité de la rythmicité se trouve entre la structure dynamique du rythme et les comportements associés à l'expression d'une émotion. Ainsi, l'utilisation de différents types de rythmes dans une œuvre d'art séquentielle peut aider à créer des figures de style telles que l'allusion ou l'analogie, des contrastes, des accents et des variations, transformant ainsi la rythmicité ornementale en une stratégie narrative structurant l'histoire. Elle permet à structurer la narration en marquant les moments clés de l'histoire avec des changements de rythme ou des motifs, ce qui guide l'attention du public en renforçant l'impact émotionnel de l'œuvre.

IV.4.4. L'ORNEMENTATION

Ornementation est un terme polysémique qui a plusieurs niveaux. Principalement on appelle ornementation l'ensemble des ornements appliqués dans un champ visuel. La notion de l'ornementation désigne aussi l'*art ornemental* comme un phénomène culturel, c'est-à-dire un corpus d'artefacts ornementaux ou un groupe d'ornements issus d'une culture concrète, d'une époque, d'un domaine d'art spécifique etc. L'ornementation est davantage un *système d'expression visuelle*, un ensemble de mécanismes producteurs de sens qui peuvent créer non seulement une synergie graphique, mais aussi narrative en transmettant des récits et des métarécits, ainsi qu'en représentant la mémoire collective, historique ou le folklore.

En étant une création collective, ce système qui trouve son origine dans la culture traditionnelle, est de nature syncrétique. Or, c'est un système visuel protéiformes qui assure la transmission des récits à travers différents médias d'une manière transmédiagénique. En adoptant une vue d'ensemble, l'ornementation peut aussi être considérée comme un *phénomène transculturel*. De la préhistoire à l'ère digitale, le système de l'ornementation transmet la perception du monde comme une harmonie universelle interconnectée, puisée dans la culture traditionnelle, qui se rapporte à une sensation d'autosimilarité, d'un « nous » inclusive interculturel[283]. Ainsi, la notion d'ornementation englobe des aspects systémiques

[282] Davies, S. (2005). *Artistic expression and the hard case of pure music*. In M. Kieran (Ed.), Contemporary debates in aesthetics and the philosophy of art (pp. 179-191). Blackwell Publishing.

[283] Á ce sujet, voir Praet, Istvan. (2015), *La lune de Saturne et le « nous » œcuménique*. Entre astrobiologie et anthropologie, Gradhiva, 22 | 2015, pp.136-167, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/gradhiva/3061

et culturels. L'approche systémique permet de poser le problème des rapports entre descriptif et narratif dans le contexte ornemental.

IV.4.4.1. Les microsystèmes ornementaux établis et ses appellations

La rythmicité attache l'ornementation à la séquentialité du motif et du réseau, ainsi qu'à l'enchaînement narratif. Voilà pourquoi, l'exploration des systèmes rythmiques ornementaux permet d'exploiter intentionnellement la rythmicité à des fins graphico-narratives. La présence des microsystèmes ornementaux présentés ci-dessus dans toutes les cultures et formes d'art témoigne de leur caractère transculturel et intermédial. Ils illustrent également explicitement les capacités systémiques de l'ornementation à composer avec les dimensions rythmiques.

Chaque époque a élaboré différents systèmes de compositions ornementales mais c'est à la Renaissance que se fixent les règles et, souvent, la dénomination du plus grand nombre de formules, notamment à partir des modèles antiques.

Décor n. m. Ensemble de ce qui contribue à l'embellissement d'un objet, d'un espace d'un support auquel il s'applique. Quand il couvre la totalité d'une surface le décore devient *texture,* comme le *semis, le filigrané, le picoté etc*. Selon notre hypothèse que l'ornementation est un système d'expression visuelle narrative, la *décoration* est en effet un régime formel qui ne détermine pas la fonction de l'ornementation.

Suite n. f. Alignement d'au moins trois éléments répétés ou alternés.

Chaîne n. f. Une suite d'ornements entrelacés.

Frise n. f. Un motif horizontal ou une *bande*, chargé d'ornementation que l'on dit disposé en frise, comme le *collier*, la *guirlande* et la *tresse*.

Tresse n. f. Entrelacs d'au moins deux éléments linéaires qui en forment les brins.

Entrelacs n. m. Entrecroisement complexe d'éléments linéaires combinés de toutes les manières. Dans le domaine des jardins et des costumes traditionnels, on parle de *broderies*. On appelle *lacis* ou *dentelle* un entrelacs de lignes courbes et sinueuses.

Quadrillage n. m. Entrecroisement de lignes, de bandes ou de motifs divisant une surface en carrés, en rectangles, en *réseau* ou *grille* qui évoque les mailles d'un *filet.* Le

vignettage est une forme de quadrillage.

Arabesque n. f. (du latin *arabus*) est un entrelacs dense et savant, enrichi de motifs répétitifs inspirés de la culture orientale.

Grotesque n. f. Composition structurée, combinant, sur un fond uni, des ornements variés objets, personnages, animaux réels ou fantastiques, reliés par des motifs ornementaux.

D'un point de vue narratologique, l'approche combinatoire des systèmes rythmiques ornementaux ouvre de nombreuses possibilités pour la conception et l'analyse des schémas narratifs. Elle permettra de déterminer les différentes combinaisons rythmiques de l'ornementation afin d'élaborer des modèles des scénarios pour comprendre le comportement des systèmes narratifs complexes. Cette méthode innovante consiste à concevoir et analyser des schémas narratifs en utilisant des techniques, telles que la substitution, la combinaison, l'adaptation, la modification, la réutilisation, la simplification ou le renversement. Ainsi des logiciels de génération automatique de motifs ou de textures (tels que *Substance Designer* ou *Materialize)*, utilisent des algorithmes pour créer des motifs basés sur des éléments d'ornementation. Ces outils numériques permettent de créer rapidement des motifs et textures complexes, qui peuvent ensuite être utilisés dans des jeux vidéo, des films, des animations, etc. Dans l'ère actuelle qui favorise la création assistée par intelligence artificielle, l'approche narrative de l'ornementation pourrait marquer un tournant majeur pour la création et l'étude de l'art séquentiel.

IV.4.5. MÉTARÉCIT ORNEMENTAL

La géométrie ornementale est sacrée car son *archérécit* décrit le monde comme un être vivant, comme un système dans lequel chaque partie est analogique au tout, et chaque membre de la société est non seulement égal aux autres, mais porte également les caractéristiques de la société tout entière et même du monde entier. Ce monde est ordonné, c'est un système de relations. Dans les termes d'Hägerstrand, c'est une forme de modélisation de « la grande tapisserie de la nature que l'histoire ne cesse de tisser[284]». Comme la rive enchevêtrée de Darwin, l'ornementation est un champ de lignes entremêlées

[284] Hägerstrand, Torsten. (1976), *Geography and the study of interaction between nature and society*. Geoforum, p.332.

ou de points interconnectés. On peut la comparer à un filet ou à un *réseau*, un *rhizome*[285] ou une toile de lignes en croissance qui ne cessent de se ramifier. Dans l'usage populaire, infléchi par la science de l'information et de la communication, un réseau se définit par la connectivité : « transport sans déformation : un accès instantané et sans médiation à tous les éléments de l'information[286]». Mais, le terme réseau peut faire référence à différentes choses : la toile d'araignée, le plexus du système nerveux, le tissage, le lacis de la dentelle. Tisser le monde, c'est donc « fabriquer de la culture[287]», soumettre le désordre de la nature aux principes du système ornemental.

L'appropriation de *l'archérécit ornemental* par chaque peuple entraîne le développement de son propre *métarécit*, c'est-à-dire un récit qui donne un sens aux *symboles-archétypes* en les intégrant dans un système de représentation du monde plus large. Ainsi, l'archérécit ornemental permet de narrativiser les symboles-archétypes en leur donnant une signification culturelle et en les intégrant dans un récit collectif. Par conséquent, l'archérécit de l'ornementation, lorsqu'il est approprié par une culture spécifique, devient un métarécit culturel ou une *cosmologie* qui reflète les valeurs, les croyances et les traditions de cette culture, en interprétant les symboles-archétypes en fonction de l'environnement culturel de la communauté. En ce sens, l'archérécit ornemental est un élément important de l'identité culturelle d'un peuple et un moyen de transmettre les traditions et les valeurs d'une génération à l'autre. Par exemple, *interpretatio graeca et romana* sont deux locutions latines qui désignent l'appropriation culturelle des divinités par les Grecs et les Romains de l'Antiquité. On peut citer dans ce cas par exemple le dieu grec Apollon, directement assimilé au panthéon romain, ou bien la déesse celte Épona, déesse des chevaux, vénérée par les militaires romains. Chez les Égyptiens ce sont Isis, Osiris, Anubis et Horus (sous sa forme d'Harpocrates). En somme, l'appropriation de l'*archérécit ornemental* par chaque peuple donne lieu au développement son propre *métarécit culturel* ou *folklore*. C'est ainsi que l'ornementation contribue à la création de l'identité culturelle d'un peuple et à la transmission de ses valeurs et de son patrimoine d'une génération à l'autre. Par conséquent, dans cette étude, nous allons considérer l'*archérécit* de l'ornementation, approprié par une culture spécifique comme un *métarécit culturel*.

L'archérécit ornemental a, par exemple, une considérable portée dans l'architecture de l'église et dans l'iconographie chrétienne. Grâce à leur capacité scolastique, les ornements sont solidairement liés à l'architecture religieuse non seulement dans les sanctuaires païens,

---

[285] Deleuze, G. & Guattari, F. (1980), *Mille Plateaux*. Paris : Minuit, p. 321.

[286] Latour, B. (1999), *Politiques de la nature*. Paris: La Découverte, p.15.

[287] Guss, D.M. (1989), *To weave and sing: art, symbol and narrative in the South American rain forest.* Barkeley University: California Press, p.70

mais aussi dans les temples chrétiens. Par exemple *l'église à croix-inscrite* est un type d'églises construites au VIII[e] siècle dont la forme architecturale, qui a dominé dans l'Empire byzantin, est toujours utilisée par le christianisme orthodoxe[288]. En traversant la structure même de l'édifice, on retrouve les ornements dans l'iconographie, incorporés aux fresques et reliefs muraux à l'intérieur et l'extérieur du bâtiment, sur l'iconostase et son architectonique, sculptés sur l'autel en bois et les meubles d'église, gravés sur les ustensiles, brodés sur tissus et vêtements sacraux, associés aux mosaïques, aux vitraux, aux colonnes et à la coupole de l'église. A la différence de l'ornementation mondaine des châteaux occidentaux, l'ornementation sacrale dans l'église orthodoxe n'est pas censée être une démonstration de richesse ou de force et sa fonction principale n'est pas de servir la décoration extérieure ou intérieure du bâtiment. En général, l'ornementation chrétienne représente les différents symboles religieux, enseignements ou récits bibliques. Ainsi, l'essence théologique des symboles ancrés dans l'art et l'architecture chrétienne se révèle à différents niveaux en fonction de la formation théologique de ceux qui les perçoivent : *symbolique-métaphorique* (synthétisant), *narratif* (discursif), *hagiographique* (récits de la vie des saints) et *sacral-métaphysique* (accessible aux théologiens)[289]. Finalement, en étant lui-même un symbole, « La maison de Dieu », le temple représente la continuité du principe ornemental *d'autosimilarité*[*] et peut être considéré comme une des formes d'*ornementation complexe*. Edgar Morin appelle cette forme d'intelligence « la pensée complexe[290]» du mot latin *cumplectere,* qui veut dire tisser, nouer ensemble.

Freud décrit cette perception du monde, puisée dans la culture traditionnelle, comme un « sentiment d'union indissoluble avec le grand Tout, et d'appartenance à l'universel[291]». Le monde est perçu comme une harmonie universelle interconnectée qui se rapporte à une sensation de *« nous » œcuménique*[292] à laquelle Romain Rolland attribue aussi l'expression *sentiment océanique*[293]. « C'est en effet le *nous* le plus inclusif auquel on peut penser. Il comprend tous les organismes qui figurent sur ce qu'on appelle *l'arbre de la vie*, une représentation dont l'influence fut sans précédent et qui permit à Darwin de figurer l'idée

---

[288] Ousterhout, R. (1998), *Reconstructing ninth-century Constantinople*, in L. Brubaker, ed., Byzantium in the ninth century: Dead or Alive? Hampshire, pp.115-30.

[289] Delchev, Ivan. (2019), *Conférence sur l'architecture des temples*, AMTII Plovdiv, spécialité Peinture d'église, Département d'arts appliqués.

[*] Un *objet autosimilaire* est un objet qui conserve sa forme, quelle que soit l'échelle à laquelle on l'observe.

[290] Morin, E. (2014), *Introduction à la pensée complexe. Communication et complexité*. Paris : Seuil.

[291] Freud, Sigmund. (2010), *Malaise dans la civilisation*, 1929. Paris : Points-Essais.

[292] Á ce sujet, voir Praet, Istvan. (2015), *La lune de Saturne et le « nous » œcuménique*. Entre astrobiologie et anthropologie, *Gradhiva, 22* | 2015, pp.136-167, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/gradhiva/3061

[293] Vermorel, H. & Vermorel, M. (1993), Sigmund Freud et Romain Rolland correspondance 1923-1936. Paris : PUF.

que tous les êtres vivants sont reliés entre eux et partagent une ascendance commune[294]». Dans la culture traditionnelle, c'est notamment l'ornementation qui représente cette vision du monde *sub specie æternitatis*[295] par le biais d'un chêne immanent de correspondances et d'analogies.

Tel un arbre, l'ornementation peut parvenir à une configuration spécifique le distinguant des autres arbres, à la seule condition que soit respecté le processus de croissance, effet de la pénétration des racines s'enfonçant et s'entrecroisant dans le sol commun et du développement des branches poussant également dans plusieurs directions. Comme la forêt, l'*archérécit* ornemental semble proliférer de lui-même, mais c'est en fait l'association culturelle des hommes qui fait proliférer l'ornementation. Traversant les ordres formels (la figuration, l'abstraction) et les catégories (beaux-arts, arts décoratifs), l'ornementation sera par la suite conçue comme un système syncrétique transculturel, profondément transversal. Sa capacité virtuelle infinie de tout transformer en ornement constitue sa force. La prolifération du Gothique, du Baroque, de l'Art nouveau, du style byzantin démontre l'expression directe de la force de l'ornementation comme processus culturel à l'état libre. Dans l'ère de la culture numérique, le brouillage des frontières des médias crée de « nouveaux effets sériels[296]» où les médias s'interconnectent et s'hybrident « dans la grande mise en chaîne du transmédia ». Ainsi, la prolifération des réseaux numériques et de l'intelligence informationnelle s'inspire de l'extension et la croissance du système ornemental[297].

Afin de mieux décrire les spécificités du métarécit ornemental dans le contexte particulier de l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, nous allons adopter le concept de *série culturelle,* introduit par Philippe Marion et André Gaudreault. « L'approche par les séries culturelles consiste à mettre en relation de continuité et de friction des composantes (des motifs, des dispositifs, des éléments technologiques, des éléments de mise en scène, etc.) qui dépassent les identités médiatico-culturelles…Travailler les séries, c'est donc transcender le côté figé de ces intervalles institutionnalisés qui séparent les médias, c'est revoir la cartographie des déliaisons médiatiques, c'est choisir d'autres axes de pertinence,

---

[294] Idem.

[295] A ce sujet, voir Jaquet, C. (2005), Sub quadam specie aeternitatis. Signification et valeur de cette formule. In Les expressions de la puissance d'agir chez Spinoza. Éditions de la Sorbonne, accessible en ligne sur : https://books.openedition.org/psorbonne/135?lang=fr

[295] Idem.

[296] Gaudreault, A. & Marion, P. (2021). Les intervalles sériels à l'aune des « séries culturelles », accessible en ligne sur : https://www.erudit.org/en/journals/sp/2021-sp07034/1089621ar.pdf

[297] Vieira, Lise. (2020), « L'intelligence informationnelle : Du biomimétisme à l'humanisme numérique », Communication, technologies et développement, 8 | 2020, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/ctd/2531

pour jeter un éclairage différent sur notre culture médiatique[298]».

IV.4.6. RÉCIT ORNEMENTAL

Dans la mesure où l'on veut parvenir à bien définir ce que l'on doit entendre par *récit ornemental*, il convient en effet de se demander à partir de quel moment il peut être question de récit dans l'ornementation. L'ornementation est-elle d'emblée anti narrative ? Est-elle un récit en soi ? Complète-t-elle le récit comme une sorte d'accompagnement ou constitue-t-elle un second mouvement qui s'ajoute à celui du récit ? Qu'est-ce qui fait proprement récit dans l'ornementation ? Où commence et où s'arrête le récit à l'ornementation ? Afin de répondre à ces questionnes, l'ornementation sera considérée ici non pas comme le phénomène historique et culturel qu'elle constitue par ailleurs, mais en tant que *système* ou comme un ensemble original de mécanismes producteurs de sens.

IV.4.6.1. Dépliance narrative

Un récit au sens de Ricœur est une synthèse de l'hétérogène, c'est-à-dire la «prise ensemble[299]» d'éléments épars et leur rassemblement en un tout temporellement cohérent, ayant un sens que les éléments non configurés n'avaient pas. Selon lui, lire un texte, voir un film comme une fiction, suppose, d'abord de construire un monde : « de diégétiser ». La première opération que réclame la construction d'un monde est l'opération de *figurativisation*. Par exemple, il n'y a pas de diégèse face à un texte, la langue duquel ne me permet pas de construire (mentalement) d'images. La figurativisation des images ne peut pas fonctionner sans qu'il y ait construction d'une relation analogique. On doit, alors, rappeler que la clé de la figurativisation à l'ornementation bulgare est l'analogie symbolique ou emblématique. C'est-à-dire que les ornements se transforment en symboles graphiques stylisés grâce à l'analogie, en particulier par la schématisation, l'abstraction et la géométrisation de la forme originale.

La lecture est une activité dite *cognitive* parce qu'elle se réalise grâce à la fonction

---

[298] Gaudreault, A. & Marion, Ph., 2021.

[299] Dubied, Annik. (2000), Une définition du récit d'après Paul Ricœur, Communication, vol. 19/2 | 2000, 45-66, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/communication/6312

psychologique de l'*attention*[300] et s'exerce sur des représentations mentales, c'est à dire « sur les connaissances que le sujet prend du monde et de lui-même[301]». Ces représentations peuvent être de différents types et enfin être inégalement accessibles à la conscience. « Ces connaissances ne sont donc pas uniquement le reflet contemplatif du sujet et de son environnement, mais surtout les instruments de son activité[302]». Bien que ces unités que l'on nomme *ornements* obéissent aux codes visuels et discursifs transculturels, la mémoire collective imprègne l'art ornemental de chaque peuple. En l'occurrence, pour que l'ornementation fasse sens, elle nécessite souvent un *décodage culturel*. Pour cette raison, notre étude s'intéresse à l'ornementation également en tant qu'*unité culturelle* au sens sémio-structuraliste qu'attribue Umberto Eco à cette notion.

> *S'il existe des cas où le référent est sémiotisé, par exemple dans l'emploi métonymique d'une partie du référent, le dessin d'un peigne désignant le coiffeur, on peut cependant dire que le signifié d'un signe est non le référent mais une unité culturelle. Le référent est d'ailleurs aussi la plupart du temps une unité culturelle, une entité abstraite. Les choses ne sont connues qu'à travers les unités culturelles que la communication fait circuler à la place de choses, si bien que la vie sociale se déroule plus sur la base des unités culturelles que véritablement sur la base des choses, les gens étant prêts à lutter pour défendre ou détruire une unité culturelle donnée. L'unité culturelle se manifeste donc par des réactions comportementales de promotion, de défense ou de destruction de cette même unité culturelle, mais sa manifestation peut se faire d'une autre manière, ainsi quand l'unité culturelle est définie par la chaîne des autres unités culturelles, par la chaîne des interprétants, lors d'une définition scientifique ou naïve, lors d'une traduction dans une langue étrangère, lors d'une connotation de type passionnel se fixant en habitude d'expression*[303].

L'unité culturelle qui est l'ornementation, suppose alors une adhésion du récepteur au perçu et une saisie visuelle personnelle. Les écrits de Roger Odin rencontrent les usages de ce terme et les théories de la fiction[304]. Son approche sémio-pragmatique postule une

---

[300] Pour aller plus loin : Lecas, J-C. 1992, L'attention visuelle. Paris : Presses universitaires de France.

[301] Roulin, J.-L. (2006), Psychologie cognitive. Clamecy: Bréal.

[302] Idem, p.136.

[303] Eco, Umberto, (1972). La structure absente. Introduction à la recherche sémiotique. Paris : Gallimard.

[304] Odin, R. (2000). De la fiction. Louvain-la-Neuve, Belgique : De Boeck Supérieur.

« homologie de sens[305]» entre émetteur et récepteur / énonciateur et énonciataire. Elle ne rejette pas la théorie sémiologique telle qu'a pu le proposer Christian Metz[306], mais ajoute que sa fonctionnalité en tant que système de signification repose sur des connaissances du spectateur, notamment la connaissance d'institutions dans lesquelles le film projeté peut s'inscrire par exemple film de fiction, film expérimental, film de famille etc. Pour Roger Odin, la production de sens se fait sur un mode de compatibilité. Le spectateur fait une proposition de sens qu'il soumet à l'image. Si cette proposition est compatible avec l'image, alors du sens est créé[307].

« Sans le regard du spectateur il n'y a pas d'art[308]», comme le dit aussi l'artiste contemporain Olafur Eliasson qui crée des espaces et expériences immersifs surprenants. Cette conclusion est bien valide pour le système complexe et transmédiagénique qui est l'ornementation. Par exemple, dans l'art ornemental bulgare, l'iconographie est l'un des domaines artistiques où l'ornementation exprime ses aspects syncrétiques et ces codes herméneutiques. Dans la tradition slave, l'essence théologique des symboles ancrés dans l'art et l'architecture chrétienne se révèle à différents niveaux en fonction de la culture et de la formation théologique de ceux qui les perçoivent[309]. Cela signifie que, comme au cinéma, la production de sens se fait sur un mode de compatibilité et selon les connaissances de celui qui regarde. Nous allons nommer *dépliance* cette propriété indispensable à la perception et au code herméneutique. C'est-à-dire qu'il faut considérer l'image ornementale comme une « portion de monde à déplier[310]», parce qu'elle peut recéler un récit qui s'achève sur des révélations cognitives comme dans le cas de l'iconographie (ex. fresques, frises, enluminures, etc.). Si l'on parcourt les définitions d'un dictionnaire usuel, une des acceptions du verbe déplier signifie: « étendre quelque chose, l'ouvrir, le mettre à plat alors qu'il était plié ». Selon cette acception, la *dépliance* représente une déconstruction, une décomposition d'un ensemble préalablement plié. Donc, dans notre étude du système ornemental le terme de *dépliance* représente l'achèvement progressif d'une complexité narrative préalablement codée. La dépliance peut se manifester sous

---

[305] Odin, R. (1992). Le spectateur de cinéma : approche sémio-pragmatique. In : *Communication. Information Médias Théories, volume 13 n°2*, pp. 38-58, accessible en ligne sur : http://www.persee.fr/doc/comin_1189-3788_1992_num_13_2_1593

[306] Metz, Christian. (1991), L'Énonciation impersonnelle, ou le Site du film. Paris : Méridiens Klincksieck.

[307] Idem, p. 184.

[308] Eliasson, Olafur. (2019), Conception d'une œuvre d'art. Dans « Abstract : L'art du design », série documentaire, accessible en ligne sur : netflix.com.

[309] Ware, T. (1997). The Orthodox Church: An Introduction to Eastern Orthodoxy (Nouvelle edition, 2015). Penguin Books.

[310] Odin, Roger. (2011), Les espaces de communication, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. La communication en plus, p.159, accessible en ligne sur : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6998

forme d'idées soudaines, de compréhensions subites, ou de prises de conscience qui apportent un éclairage nouveau sur un sujet ou un récit. Nous allons introduire cette notion afin de mieux représenter la transformation sans laquelle la construction du récit n'est pas pensable, le jeu de démultiplication des dimensions, des perspectives, à partir d'un espace limité. Déployer de l'infini à partir du fini, c'est le concept que la dépliance met en lumière. L'analogie entre l'art d'origami et la dépliance du système de l'ornementation est très explicite, une surface uniforme, qui cache un réseau de plis, revelant ainsi un territoire inexploré.

La succession est donc la première condition nécessaire pour la construction narrative. Selon Roland Barthes, c'est l'intégration ou la succession, sous des formes variées, qui permet de compenser la complexité, d'orienter la compréhension d'éléments discontinus, contigus et hétérogènes. Le récit déploie une suite d'éléments, fortement imbriqués. C'est une sorte de « boitement » structural multidirectionnel qui donne au récit son rythme et son énergie. Chaque unité visuelle est perçue dans son affleurement et sa profondeur et c'est ainsi que le récit fonctionne : par le concours de ces deux voies, la structure se ramifie, prolifère, se découvre et se ressaisit. Alors, on peut conclure que l'ornementation peut acquérir un statut narratif grâce au *motif* ou à l'enchaînement entre les différents éléments qui la composent. En effet, cet enchaînement permet de créer une continuité et une cohérence dans l'ensemble de l'ornementation, ce qui contribue à donner du sens et une dimension narrative à celle-ci (Image 12, p.100).

Philippe Marion décrit le laps de temps du récit séquentiel par le processus métonymique, en soulignant ainsi son adhésion au cheminement analogique :

> *Axe des contiguïtés, chaîne de glissements de cause à effet, onde de contagion logiques, effet de dominos lorsqu'après une impulsion initiale ces dominos s'entraînent mutuellement dans leur chute...*[311]

La rythmicité visuelle du motif ornemental permet l'enchaînement narratif de différentes parties indépendantes, tout en laissant au lecteur la responsabilité de faire des connexions et de relier les éléments dans la dynamique du récit. De cette manière, la rythmicité de la structure graphique (la composition), c'est-à-dire l'interaction entre les différentes parties d'une succession de dispositifs visuels, peut être utilisée pour la création des figures de style. En effet, la structure rythmique du motif peut évoquer la portée analogique symbolique ou la transposition-transformation du récit visuel en métaphore. Selon Philippe

[311] Marion, Philippe. (1994), *Métaphore et narrativité*. Recherches en Communication, n°2. Université Catholique de Louvain, p.1.

Marion : « Construire une métaphore, c'est chercher puis choisir, dans une catégorie de signes, une unité qui ressemble à celle que l'on veut remplacer afin de la mieux représenter[312]». C'est pour mieux la représenter qu'on cherche et choisit dans une autre catégorie sémantique. Solidaire du développement narratif, la dimension métaphorique d'un récit constitue aussi une ouverture au pluriel et aux spirales d'un métalangage[313]. Cependant, la métaphore ne s'organise pas autour de la recherche d'un équilibre final[314]. C'est pourquoi, dans notre étude de l'univers narratif de l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, nous considérerons également comme *récits* les œuvres d'art séquentiel avec une rythmicité cyclique, une fin ouverte ou une fin hermétique. Bien que ces fins ne fournissent pas nécessairement une résolution claire ou une finition complète à l'intrigue, elles peuvent quand même être considérées comme des récits, car elles offrent une forme de *succession* et de *transformation*. Cette approche est en ligne aussi avec la théorie d'Eco sur la « *fin ouverte*[315]», où le lecteur est laissé à une interprétation libre de la signification de la fin. De même, une fin hermétique peut inviter le spectateur à rechercher une signification plus profonde, complexe ou métaphorique. En fin de compte, cette approche nous donnera aussi une plus grande flexibilité dans l'analyse et l'interprétation des récits visuels de l'art séquentiel bulgare contemporain.

De cette ouverture, résulte toute l'orientation ultérieure de la dépliance du système de l'ornementation. Sur la base de ces définitions, on peut résumer qu'un énoncé narratif dans l'ornementation doit se composer d'une *succession* d'images représentant une *transformation*. C'est dans la tension de la différence de certains traits et la ressemblance de certains autres que la narrativité se constitue : « La transformation représente justement une synthèse de différence et de ressemblance, elle relie deux faits sans que ceux-ci puissent s'identifier[316]». Enfin, c'est la transformation qui rend possible le récit et nous dévoile sa définition. C'est à partir des perspectives évoquées par ces questions que nous allons maintenant examiner les diverses manières dont le fonctionnement narratif du système de l'ornementation se déploie.

---

[312] Marion, Philippe, 1994, p.11.

[313] Idem, p.33.

[314] Ibidem, p.14.

[315] Eco, U. (1990). The Limits of Interpretation. Indiana University Press.

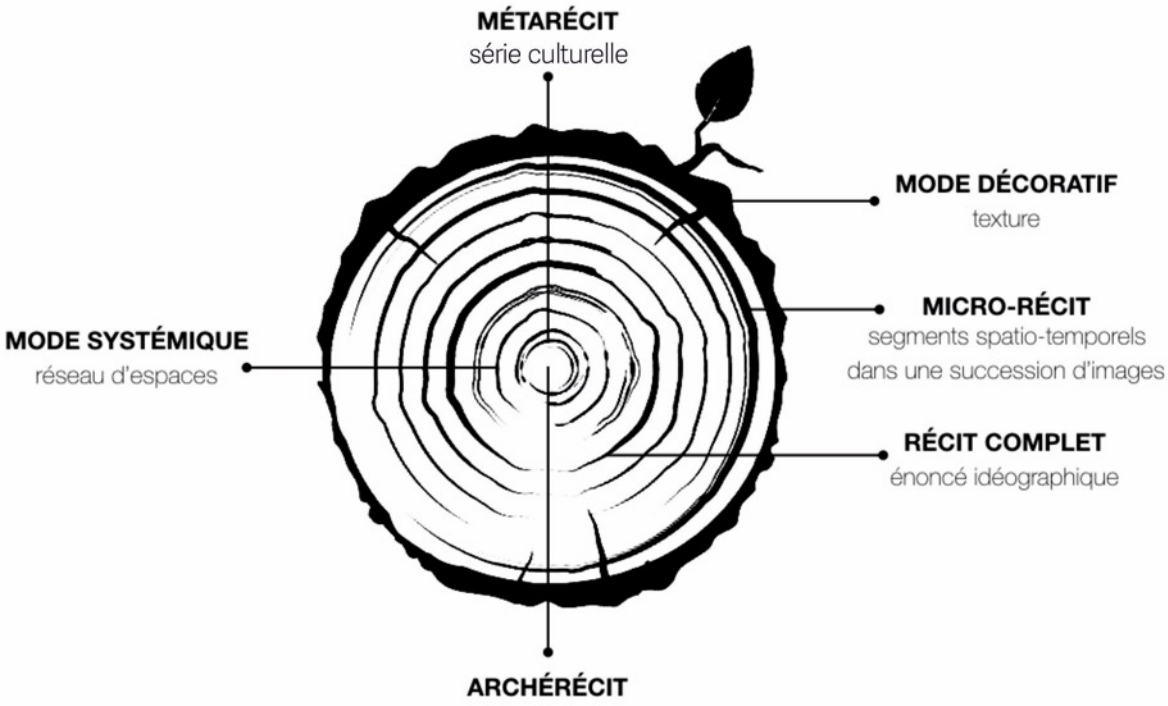
[316] Todorov, Tzvetan. (1971), Poétique de la prose. Paris : Edition de Seuil, p.240

IV.4.6.2. Modalités du fonctionnement narratif de l'ornementation

L'ornementation est un dispositif multimodal qui peut combiner plusieurs modes d'expression et formes narratives (Image 13, p.117). Afin de nuancer le statut narratif des différentes formes ornementales, nous utiliserons le syntagme *énoncé narratif* lorsqu'il ne s'agira pas d'un *récit complet* en ce qui concerne *la séquence narrative minimale*.

La séquence narrative minimale est la plus petite unité narrative. Elle est composée d'un événement ou d'une action spécifique qui se produit dans l'histoire, suivie d'une conséquence ou d'une réaction à cet événement. Cette séquence est souvent représentée par une structure en trois parties : la situation initiale, le conflit ou l'action principale, et la résolution ou la conséquence de l'action[317].

Image 13 : Modalités du fonctionnement narratif de l'ornementation



[317] Herman, D. (2007). *Basic elements of narrative*. John Benjamins Publishing, pp. 11-13.

IV.4.6.2.A. Mode décoratif

Certes, l'ornementation peut jouer un rôle secondaire, décoratif et non-essentiel à la forme ou à la structure de l'œuvre. En tant qu'*élément juxtadiégétique*[318], elle peut jouer le rôle d'accessoire qui s'ajoute à son support. Attesté dès l'antiquité, la décoration par l'ornement consiste en un ensemble de formes destinées à embellir l'architecture, le mobilier, les objets d'art, les livres, les textiles etc. Par exemple, dans l'enluminure du livre, l'ornementation peut effectivement compléter le récit comme une sorte d'accompagnement décoratif. Au fil des civilisations, des évolutions esthétiques et des progrès techniques, le vocabulaire ornemental a évolué, passant des formes géométriques et calligraphiques aux motifs figuratifs, qu'ils soient naturels ou imaginaires, pour donner naissance à une syntaxe d'une richesse exceptionnelle.

L'ornementation a la capacité de se mélanger avec différents domaines artistiques et de diffuser ses significations à travers divers médias, ce qui en fait un élément doté de capacités médiagéniques. Cela se manifeste notamment dans l'utilisation d'ornements "appliqués" sur des supports variés tels que les textiles, les objets en métal ou en bois, ainsi que sur les fresques d'église ou l'architecture urbaine. Par exemple, les chapiteaux des églises byzantines des V^{e} et VI^{e} siècles sont ornés de feuillage stylisé entrelacé de rubans en relief profond, inspiré de la dentelle et des travaux de vannerie[319]. Le fonctionnement décoratif de l'ornementation offre une maille graphique à la création, mais n'a pas toujours pour objectif de mettre en valeur la forme du support ou de l'objet. En rencontrant un support ou un média, les ornements peuvent interagir avec lui, mais aussi le contrarier, le masquer, l'interroger voire même le contredire. Par exemple, un motif décoratif reproduisant la texture de la peau d'un légume pourrait être appliqué sur un épluche-légumes, créant ainsi une *texture* non-organique en contradiction avec l'usage et la forme de l'objet. De manière similaire, la technique d'ornementation du *trompe-l'œil*, très populaire en architecture et en design, permet de créer des effets visuels spectaculaires. Ce mode décoratif de l'ornementation consiste à créer une illusion d'optique, que ce soit d'une texture, d'un matériau ou d'un objet en relief, ainsi que pour créer une illusion d'espace dans un environnement intérieur ou extérieur. Par exemple, un mur peint avec un trompe l'œil de fenêtre peut donner l'impression d'ouvrir une pièce sur l'extérieur.

Enfin, sans le décodage culturel et le processus de lecture, l'écriture peut paraître non

---

[318] Limoges, Jean-Marc. (2013), *« De l'écrit à l'écran »,* Cahiers de Narratologie, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/6795 ; DOI : 10.4000/narratologie.6795, p. 6.

[319] Cole, Emily. (2004), Grammaire de l'Architecture. Larousse, p.155.

comme une composition verbale, mais comme un tissu de lignes, non comme un *texte* mais comme une *texture*[320]. C'est ainsi que le philosophe Henri Lefebvre utilise le terme de « filet » pour décrire l'écriture[321]. Dans notre étude de l'art séquentiel, le mode décoratif de l'ornementation est considéré comme une forme d'expression visuelle qui n'est pas nécessairement narrative en soi, mais qui peut néanmoins véhiculer des significations et ainsi renforcer ou compléter la narration. Par conséquent, le mode décoratif représente le niveau formel non-narratif du système ornemental (Image 13, p.117).

En mode décoratif, l'ornementation, grâce à sa capacité à interagir avec son environnement, peut être utilisée pour transmettre des significations, des émotions et des thèmes. Elle peut être intégrée à différents types d'art afin de renforcer l'impact visuel et esthétique de l'œuvre. Par exemple, dans l'architecture, l'ornementation peut être utilisée pour souligner la structure d'un bâtiment, pour ajouter des détails décoratifs et pour renforcer l'expression d'un style particulier. Dans la mode, l'ornementation peut être utilisée pour ajouter de la texture et de la complexité aux tissus et aux vêtements, et pour refléter des tendances culturelles et esthétiques. Donc, il convient de supposer que la capacité médiagénique de l'ornementation à interagir avec son environnement lui permet de transmettre des significations à travers différents médias et domaines artistiques, et que ces significations peuvent avoir des fins narratives.

IV.4.6.2.B. Micro-récit

L'ornementation a la capacité d'être un dispositif discursif et formel qui peut dialoguer avec le support, la forme et le contenu. Du point de vue discursif, le système ornemental peut jouer un rôle central dans la construction de l'œuvre, révéler son essence et dévoiler sa vérité profonde.

Dans l'ensemble, l'hypothèse qui s'impose est alors la suivante : il existe sur le plan de la narrativité intrinsèque, deux niveaux de récit à l'ornementation. Le premier de ces niveaux correspond au *micro-récit* que chaque motif, en tant qu'énoncé idéographique, communique. Il constitue la base sur laquelle est engendré un second niveau narratif, supérieur, qui peut naître de la juxtaposition des micro-récits communiqués par

---

[320] Lefebvre, Henri. (1974), La production de l'espace, dans *L'Homme et la société*, N. 31-32. Sociologie de la connaissance marxisme et anthropolgie. pp. 15-32, accessible en ligne sur : http://www.persee.fr/doc/homso_0018-4306_1974_num_31_1_1855

[321] Idem.

chaque groupe de segments (Image 13, p. 117).

IV.4.6.2.C. Mode systémique

En tant que *système d'expression visuelle,* l'ornementation représente un ensemble de mécanismes producteurs de forme, de structure, de mouvement et de sens. En associant des éléments graphiques, symboliques et rythmiques elle est en mesure de communiquer des récits. Le mode systémique de l'ornementation représente le fonctionnement du système visuel spatio-topique qui permet la *figurativisation*, la *séquentialité,* la *composition* (Image 12, p.100). Grâce aux interactions et à la solidarité de ces phénomènes se réalise une *cohésion* iconique*,* c'est-à-dire l'harmonisation du fond et de la forme, des parties et du tout. C'est la cohésion qui assure la prégnance de structures cohérentes qui organisent spontanément le champ visuel[322]. C'est ce processus qui met en forme et donne une structure signifiante, un cadre narratif. Tout récit séquentiel, même le plus simple, peut donner lieu à plusieurs choix d'instants représentés selon la connexion que l'on cherche à construire entre eux. Ainsi, la rythmicité découpe la trame temporelle du récit dans le processus de composition.

En effet, certains motifs ornementaux notamment ceux qui représentent une succession de segments idéographiques ou un *système* de symboles de plusieurs concepts et ses correspondances symboliques, peuvent livrer un message, ou être une source d'enseignement ou de récit. L'ornementation peut, donc, concéder un « paquet conceptuel[323]» - au sens où l'entend Fauconnier - qui contient un bout d'information mais le sens global de l'énoncé est réparti sur plusieurs espaces (mentaux) connectés en réseau. L'espace est structuré par la relation ou la mise en correspondance de deux éléments à deux espaces différents, l'espace en cours et l'espace parent. D'ailleurs, le récepteur doit garder une trace de l'organisation des espaces, de leur contenu, des liens entre eux, et l'ordre dans lequel ils apparaissent. À chaque étape on doit savoir ou être capable de comprendre, comment se déplacer discursivement dans la configuration. Ce processus est dynamique.

---

[322] Limido, P., 2018.

[323] Gandon, Francis. (1986), Gilles Fauconnier Espaces mentaux. In : Communication et langages, n°67, 1er trimestre, p.148, accessible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1986_num_67_1_1750_t1_0124_0000_2

IV.4.6.2.D. Récit complet

Dans notre recherche, nous avons posé une hypothèse de départ fascinante : celle que le fonctionnement systémique permettrait de créer un récit complet en ornementation. De plus, nous avons précisé que la *séquence narrative minimale* est la plus petite unité de récit qui contient tous les éléments essentiels pour raconter une histoire cohérente. Elle est généralement organisée de manière successive, comprenant une introduction, un développement, une conclusion, ou parfois une fin ouverte ou hermétique. En effet, selon les constats de notre recherche, il est également possible d'explorer la rythmicité cyclique à des fins narratives, par exemple pour représenter des évènements cycliques tels que les saisons. La structure cyclique du récit, c'est-à-dire la succession et l'enchaînement des dispositifs visuels selon un rythme cyclique, peut avoir une signification allusive ou symbolique, et peut ainsi entraîner chez le lecteur des sensations spécifiques. Nous accorderons davantage d'attention à ce sujet dans les chapitres dédiés à l'analyse.

L'ornementation préserve les ressources narratives de la culture bulgare à travers une large palette de formes et de supports dans les œuvres d'art populaire et de l'iconographie chrétienne orthodoxe[324] tels que les fresques, les frises, les reliefs en bois, les gravures sur différents récipients en métal, en céramique, les icônes, les broderies, les tapisseries, etc. Nous allons nous concentrer davantage sur l'enluminure, car c'est une branche de l'ornementation qui occupe une place importante dans l'histoire du livre et qui présente de nombreux exemples d'art séquentiel. En effet, certains types d'enluminures peuvent être considérés comme des récits à part entière et par ailleurs comme des précurseurs de la bande dessinée. De ce fait, afin de comparer le système ornemental avec celui de la bande dessinée, notre intérêt se focalisera sur un des artefacts emblématiques de l'art ornemental bulgare qui démontre l'investissement narratif dans l'ornementation de façon nette et précise. Alors, nous nous pencherons sur un exemple éloquent d'illustration médiévale, à savoir les miniatures présentes dans le manuscrit *La Chronique de Manassès*[325] (Image 5, p.123). C'est aussi selon les historiens « l'une des rares sources présentant la vision bulgare sur le passé[326]». Cela explique le grand intérêt que la science historique et l'histoire d'art portent à l'égard de l'œuvre et pourquoi elle a été l'objet de nombreuses analyses dans

[324] Á ce sujet, voir Bozhkov, A. (1972), *Balgarskata istoricheska zhivopis : miniaturi, ikoni, stenopisi* [trad. Peinture historique bulgare. Première partie : miniatures, icônes, peintures murales] I. Sofia : Balgarski hudozhnik.

[325] Aleksandrova, Nikolina. (2013), *Manasievata hronika v konteksta na srednovekovnite ilustrirani rakopisi*, II [trad. Le chronique de Manassès dans le contexte des manuscrits médiévaux illustrés], accessible en ligne sur : https://dobrotoliubie.com/2013/07/22/манасиевата-хроника-в-контекста-на-с-3/

[326] Uvaliev, N. (2013). *Prepisat na Manasievata chronika – tzenen balgarski pismen pametnik* [trad. Le manuscrit de Manassès – monument littéraire bulgare précieux], accessible en ligne sur : http://www.pamettanabulgarite.com/page/2-18

différents domaines de la recherche scientifique. À la lumière de notre étude intermédial, cette base théorique nous permettra de démontrer comment fonctionne le système narratif dans l'une des formes précurseurs de l'art séquentiel.

La Chronique de Manassès a été écrite par l'historien byzantin Constantin Manassès[327], qui vécut au XII[e] siècle. Ce chef-d'œuvre de l'enluminure médiévale a été traduit du grec en bulgare (cyrillique) sur ordre du tsar Ivan-Alexandre (1331-1371) pour une lecture personnelle et familiale. La version du manuscrit qui nous intéresse, connue sous le nom de *Cod. Vat. Slavo II*, contient 206 feuilles au format 295 x 210 mm, divisées en 26 cahiers, 6733 versets et 79 miniatures aquarelles représentant 109 scènes qui décrivent les événements historiques de la création du monde au début du règne de l'empereur romain Alexis I[er] Comnène. Nous expliquerons sommairement le principe par lequel les chapitres sont illustrés en respectant le récit dans lequel les faits suivent l'ordre chronologique des événements. Conformément à l'étude d'Aksiniya Dzhurova, en plus des enluminures[*] qui ornent le manuscrit, il peut y avoir deux ou trois vignettes d'illustration par chapitre, et dans certains cas une vignette qui illustre plusieurs chapitres. Les scènes sont le plus souvent lues de gauche à droite ou sont dirigées vers le centre. Aksiniya Dzhurova remarque que « le lien entre les différentes scènes est le plus souvent réalisé grâce aux gestes des personnages ou leurs raccourcis[328]». En premier lieu, il est important de souligner que l'approche narrative des images est résolument diachronique, orientée dans le sens de la flèche du temps et représente une succession et une transformation. Les miniatures sont, alors, des *segments spatio-temporels dans une succession d'images*. Voilà comment dans l'ensemble, la juxtaposition de micro-récits communiqués par chaque groupe d'illustrations, ou de séquences narratives minimales, déploie un niveau narratif supérieur qui permet la disposition du récit graphique d'ensemble. Or, l'ensemble des miniatures de *La Chronique de Manassès* constitue un énoncé narratif de second niveau composé de 109 (scènes) - énoncés narratifs de premier niveau.

Avant d'entreprendre une comparaison entre l'art séquentiel de l'ornementation et celui de la bande dessinée, nous allons nous concentrer sur un autre des artefact emblématique de l'art ornemental bulgare, qui démontre également que la bande dessinée peut s'apparenter à l'ornementation. Le complexe mural, *Les douanes de l'âme* (Mitarstvata na dushata) est une iconographie hagiographique chrétienne orthodoxe. Créé par Toma Vishanov Molera au Monastère de Rila en 1811, elle ouvre une nouvelle page dans le

---

[327] Manassès, Constantin. (1345), *La Chronique de Manassès*. Vatican: le Codex Vaticano Slavo II.

[*] Une *enluminure* est un élément visuel exécuté à la main qui orne un manuscrit.

[328] Dzhurova, Aksinia. (2007). *Édition phototype de la Chronique de Manassès*. Sofia.

développent de la *tératologie bulgare*[329] (Image 6, p.124). La séquence de 24 compositions peintes sur la façade de l'église Pokrov Bogorodichen est construite à la base de l'ouvrage avec le même titre, écrit par Vasiliy Noviy au X^{e} siècle. Les fresques représentent le récit de la vieille veuve Théodora, la bonne de St Vasiliy Noviy, qui raconte ses épreuves après la mort.

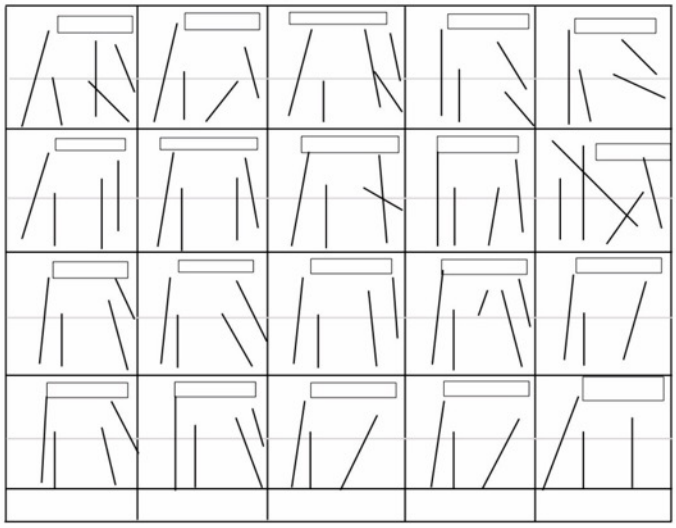
Image 5

[329] Mavrodinov, N. (1957), *Izkustyvoto na balgarskoto vazrazhdane* [trad. L'art de la Renaissance bulgare]. Sofia, pp. 77-78.

Image 6

Image 7

Image 8



La narration dessinée est construite à la base du principe d'égalité : dans la succession d'images toutes les compositions ont la même taille, la même chromaticité et représentent une *transformation* visible dans les détails. Selon Paul Ricoeur, la *transformation* est la clé pour comprendre comment les récits acquièrent leur signification, car elle permet de suivre l'évolution des idées et des thèmes au fil du temps[330]. Dans le contexte de la composition narrative ornementale, la transformation fait référence à la manière dont les éléments visuels évoluent pour donner lieu à une narration séquentielle (Image 12, p.100). On retrouve dans cet exemple toutes les composantes sémiotiques nécessaires pour la communication, ainsi que toutes les conditions indispensables pour le récit. La technique de *l'itération iconique* permet à la narration visuelle de raconter avec la répétition d'une même case en changeant uniquement les dialogues et les positions du corps des personnages. De la schématisation de ce récit ornemental emblématique ressortent tous les éléments principaux du système narratif séquentiel : les cadres, les phylactères, la rythmicité et la transformation successive des dispositifs visuels (Images 7-8, p. 124).

On peut conclure que la narrativité s'exprime à travers l'ornementation en utilisant les mêmes codes discursifs et figuratifs que ceux de la bande dessinée, mais sur un support différent et dans un contexte historique, culturel et médiatique distinct. Ainsi, l'art séquentiel se manifeste depuis des siècles dans tous les domaines de l'art, tels que la peinture, la sculpture et le vitrail. Cependant, selon la définition actuelle, elle revêt une valeur d'ornementation lorsqu'elle joue un rôle secondaire, intégrée dans une composition monumentale. Ainsi, les récits visuels transmis par les reliefs ou les fresques de l'architecture urbaine ou religieuse, ainsi que par le « décor historié[331]» de divers médias, tels que les représentations religieuses, mythologiques ou allégoriques utilisées dans la création d'objets en métal, en bois, en céramique, en verre, en textile, etc., sont souvent à tort considérés comme non-narratifs, voire anti-narratifs.

Finalement, peut-on considérer ces œuvres ornementales comme des ancêtres de la bande dessinée bulgare? En effet, ces récits qui appartiennent au domaine de l'art ornemental représentent des récits visuels séquentiels. Ils utilisent certains codes, tels que la rythmicité ou la juxtaposition de différentes scènes, que l'on retrouve également dans le système de la bande dessinée. Malgré les différences médiatiques, historiques et esthétiques évidentes entre l'enluminure, l'iconographie et la bande dessinée, elles sont reliées par leur système de communication narrative commun. Par conséquence, l'ornementation peut être considérées comme la forme la plus ancienne qui a servi de précurseur à l'art séquentiel en

---

[330] Ricœur, Paul. (1983), *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Ed. du Seuil.

[331] *Majolique,* Encyclopædia Universalis, article accessible en ligne sur : https://www.universalis.fr/encyclopedie/majolique/

général, y compris de la bande dessinée. Cependant, il est important de noter que la bande dessinée moderne a évolué avec la presse écrite pour devenir un média distinctif avec ses propres caractéristiques stylistiques, thématique et médiatiques. Néanmoins, l'influence de l'ornementation sur l'art séquentiel ne peut pas être ignorée, ce qui souligne l'importance de poursuivre les recherches scientifiques dans ce domaine.

V. VERS L'ART SEQUENTIEL

Dans le chapitre suivant, nous allons effectuer une comparaison entre le système de la bande dessinée et celui de l'ornementation, afin de de démontrer à quel point les deux systèmes sont similaires en termes de fonctionnement narratif.

En effet, la bande dessinée et l'ornementation exploitent les potentialités narratives de la séquentialité, où les éléments individuels sont disposés dans un enchaînement rythmique spécifique pour créer un récit, une métaphore, un effet visuel, une impression spécifique ou une cohérence visuelle globale. En comparant ces deux systèmes, nous pourrons attester à quel point ils se rejoignent et comment l'utilisation de la rythmicité peut être explorée de manière similaire dans des contextes médiatiques différents. En fin de compte, cette comparaison nous aidera à élargir notre compréhension de la création artistique dans son ensemble et à découvrir des similitudes dans des domaines médiatiques apparemment différents.

V.1. BANDE DÉSSINEE

La bande dessinée a été définie comme étant essentiellement un art hybride, une collaboration entre le texte et l'image. C'est un système narratif qui fait intervenir le récit verbal et le récit iconique de manière simultanée. D'autres spécialistes suggèrent que son fondement est du côté de son mode d'occupation de l'espace. Selon Thierry Groensteen : « il y aurait bande dessinée dès que des images juxtaposées seraient proposées à la vue dans un espace compartimenté[332]». Il est important de le noter que cette définition admet la possibilité d'une bande dessinée abstraite ou non narrative, puisque que le *multicadre*[333] en

[332] Groensteen, Thierry. (2011), *Système de la bande dessinée,* vol.1. et 2. Paris : Presses universitaires de France.

[333] Van Lier, Henri. (1988), *Bande dessinée, récit et modernité*. Futuropolis – CNBDI.

son principe même, suffirait à signer une occurrence du média, quels que soient les contenus présentés. Alors, on peut aussitôt établir un parallèle entre le système de la bande dessinée et celui de l'ornementation.

C'est la notion de *séquence* qui fixe les définitions les plus usuelles, dans le sillage des ouvrages de Will Eisner *Comics and Sequential Art* (1985) et *Understanding Comics*, de Scott McCloud (1993). Eisner définit l'art séquentiel comme « l'art et la forme littéraire qui procède par arrangement d'images et de mots pour narrer une histoire ou dramatiser une idée ». Scott McCloud donne pour sa part la définition suivante de la bande dessinée: « images picturales et autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquences ». La séquence implique donc l'organisation et la rythmicité, et c'est là que se rencontrent les deux systèmes, celui de la bande dessinée et celui de l'ornementation. La rythmicité, propre des deux systèmes assure la solidarité iconique du récit séquentiel. Thierry Groensteen définit comme solidaires « les images qui participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*[334]».

En général, on distingue deux types de rythme en bande dessinée : le rythme de lecteur et le rythme du livre. « The reader's rhythm is the pace at which he or she follows the action, turns the page, and reads the story from beginning to end. The book's rhythm is the pace at which the action is happening inside the story. The two rhythms are independent one from the other, but in the best situations, they work in unison instead of in opposition[335]». La rythmicité renvoie également aux analogies possibles avec la musique, en particulier dans la façon dont la musique, l'ornementation et la bande dessinée sont séquentielles et reflètent le passage du temps à travers leur structure même. Selon la définition musicale : « L'un des caractères qui parait le mieux ancré dans la définition même du rythme est l'appartenance de ce dernier à la temporalité[336]». Étant donné la nature temporelle de l'ornementation et de la bande dessinée, la perception rythmique nous permet de découvrir les codes de l'articulation médiatique et la manière dont ils combinent les aspects visuels et discursifs dans l'œuvre. C'est un fait bien connu que dans la bande dessinée, comme dans les autres arts séquentiels, l'espace est égal au temps et les panneaux ne sont rien de plus que des moments figés dans le temps. Alors qu'en mode décoratif, la succession de dispositifs visuels représente une composition rythmique régulière ou non régulière, dans les niveaux narratifs de l'ornementation (micro-récit et récit complet), la

---

[334] Groensteen, Thierry. (2011), p. 21.

[335] Côme Martin. (2020), *The musical rhythm of comics*, accessible en ligne sur : https://www.academia.edu/3861222/The_musical_rhythm_of_comics

[336] Honegger, M. (2002), *Dictionnaire du Musicien*. Les notions fondamentales. Larousse, pp.712-719.

continuité spatio-temporelle fait bloc avec la narrativité, au sens où tout élément graphique, comme le fil d'une histoire, se déploie en rythme à partir de l'élément précèdent tout en anticipant l'élément suivant. C'est, donc la *transformation* (au sens de Ricoeur) qui permet à la composition ornementale d'accéder à la narrativité et de fonctionner comme récit séquentiel.

Dans la bande dessinée l'ensemble des vignettes s'intègre selon un agencement particulier au sein de la séquence qui prend ainsi corps sur la page. Une interdépendance s'ouvre entre la taille et le positionnement de chaque image, et la forme structurante globale de la planche. La taille respective des images, leur positionnement, les capacités graphiques de chaque image, etc. – tels sont les éléments à prendre en compte dans cet art du collage, au sein d'une planche devenue grille d'accueil, véritable matrice de fonctionnement du récit. Les premiers signes méta-picturaux de la bande dessinée sont la *vignette* (le cadre de la case) et le *phylactère* (les contours isolant les textes écrits). Il est important de souligner que ces deux expressions, particulièrement significatives dans le contexte de l'art séquentiel, proviennent de l'ornementation[337]. Selon le vocabulaire typologique courant de l'ornementation, *la vignette* est un « élément décoratif de petite taille inscrit dans un cadre, inséré dans un texte, d'une page ou d'un paragraphe. On appelle *vigneture* le décor qu'il forme[338]». Désignant à l'origine un décor de pampres ou feuilles de vigne, d'où son nom : « ornement tiré de la feuille de vigne, qui couvait les bordures des miniatures[339]».

La mise en page de la bande dessinée ou l'organisation des cases dans la planche, « définit la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres[340]». L'espace inter-iconique, ou *gouttière* dans la bande dessinée coïncide avec le terme de *quadrillage* dans l'ornementation. C'est l'entrecroisement de lignes, de bandes ou de motifs divisant une surface en carrés, en rectangles, en réseau ou grille qui évoque les mailles d'un filet. Le *vignettage* est en effet une forme de quadrillage. La technique première de la bande dessinée occidentale encadre l'image dans une case (vignette) qui marque sa finitude. Mais beaucoup d'autres techniques sont possibles : l'isolement dans des marges de blancs, le collage d'images sur images, voire carrément l'utilisation d'une image globale comme structure architectonique d'une distribution d'images secondaires, intriquées dans sa trame, etc. La case est bivalente, prise entre la vignette qui la précède et celle qui la suit, dans un

---

[337] Krajewski, Pascal. (2017), *La quadrature de la bande dessinée*, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/appareil/2328

[338] Gay, Victore. (1887-1928), *Glossaire archéologique du Moyen Âge et de la Renaissance*, 2 vol. Paris : Société bibliographique.

[339] Idem.

[340] Groensteen, Thierry. (2009), *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, catalogue du musée de la Bande dessinée. Cité internationale de la bande dessinée et de l'image : Skira-Flammarion.

rapport signifiant (causalité, temporalité, topographie, etc.).

Dans la bande dessinée, image et texte sont plus que cohérents, ils sont coextensifs. Le texte commente l'image selon diverses modalités. Avec l'affirmation de la case comme unité sémiotique, le texte d'accompagnement est scindé en deux, d'un côté les dialogues (écrits sur l'image), de l'autre les récitatifs (en marge de l'image). Ce sont ces derniers qui constituent la majorité du texte à côté de l'image. Avec les dialogues, le texte dans la bande dessinée est écrit sur l'image, dans des bulles ou des phylactères. C'est ainsi qu'est codifiée la parole prononcée ou la pensée d'un personnage.

Dans l'ornementation, le *phylactère* est par définition une bande de parchemin déroulée portant une inscription. Du grec *phulacterion*, amulette, portant un verset de la Bible hébraïque, devenu, par extension, le nom d'une inscription sur un parchemin déroulé. « Le phylactère a une fonction nominative, déclarative ou explicative. Selon la définition actuelle de l'ornementation, le phylactère prend valeur d'ornement lorsqu'il est inséré dans une composition monumentale[341]». Cela signifie que le phylactère doit avoir une place subordonnée lorsqu'il est utilisé comme ornement dans un contexte médiatique en dehors de l'univers livresque. Pour être considéré comme un ornement, le phylactère doit remplir la fonction d'un élément secondaire intégré dans une composition prédominante ou monumentale. Par exemple, cela peut être observé, dans les sculptures, les fresques ou les éléments architecturaux. D'ailleurs, dans le champ de l'ornementation, le phylactère remplit les mêmes fonctions formelles, nominatives et informatives que dans le domaine de l'illustration ou de la bande dessinée, mais en tant qu'ornement, il est considéré comme « secondaire[342]».

Dans la bande dessinée le terme *emanata* représente des « signes symboliques (traits de vitesse, gouttelettes de sueur, spirale d'étourdissement ou de folie, etc.) émanant d'un personnage pour manifester une émotion ou un mouvement[343]». Dans l'ornementation, on le retrouve dans le groupe d'ornements issus de la géométrie, ou « de lignes ou d'éléments linéaires, ondulés, parallèles ou sinueux évoquant le mouvement[344]». Il est donc évident qu'on peut dans une certaine mesure établir un parallèle entre le système de la bande dessinée et celui de l'ornementation. Ce dernier et transculturel, interdisciplinaire,

---

[341] Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement. Vocabulaire typologique et technique*. Paris : Éditions du patrimoine, p.187

[342] Idem.

[343] *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, accessible en ligne sur : httpt://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique77

[344] Lievaux, P. et De Finance, L. (2014*), Ornement. Vocabulaire typologique e technique*. Paris : Éditions du patrimoine, p. 218.

intergénérique et intermédiatique. La conclusion la plus importante de cette étude est qu'il est aussi multimodal. C'est-à-dire que son système visuel peut établir plusieurs niveaux de rapport avec le support (décoratif, symbolique, systémique, narratif et méta-narratif), ce qui engendre plusieurs modes de fonctionnement et de configuration narrative.

D'un point de vue historique, le système de la bande dessinée est étroitement lié au livre (comic book) et à la presse quotidienne (comic strip) et fonctionne surtout en mode narratif. Will Eisner définit la bande dessinée comme la forme moderne dominante de l'art séquentiel, et sa principale « application au support papier ». D'ailleurs, Philippe Marion dit que « toute forme de représentation implique une négociation avec la force d'inertie propre au système d'expression choisi[345]». En considérant que l'ornementation est un système de communication visuelle transculturel et inclusif, on peut supposer qu'en s'adaptant au medium utilisé (livre, presse, espace numérique), le média de la bande dessinée représente le juste *filtre médiatique,* compatible avec le medium, qui communique efficacement en mode narratif et au profit du message à communiquer. Sous l'optique de la *médiatique narrative*, la bande dessinée représente donc une branche, une évolution qui résulte de la médiagénie ou de la fusion du système ornemental avec sa médiatisation.

En somme, bien que l'ornementation et la bande dessinée soient souvent considérées comme des formes d'art distinctes, elles partagent des similitudes dans leur mécanisme de fonctionnement narratif. Dans les deux cas, les éléments visuels sont disposés de manière séquentielle dans une chaîne de configuration narrative pour communiquer un récit en utilisant des codes visuels pour transmettre l'information narrative et créer une progression du récit. Compte tenu des limites de ce projet de recherche, notre étude tente d'élucider des strates sous-jacentes que l'apparence oppose. Notre hypothèse selon laquelle il existe des similitudes entre le système de l'ornementation et celui de la bande dessinée nécessite une analyse approfondie de l'art séquentiel bulgare pour être étayée. Ainsi, notre corpus d'art séquentiel bulgare actuel offre une opportunité précieuse pour examiner cette relation en raison de sa tradition étroitement liée à l'ornementation. L'analyse intericonique que nous allons entreprendre dans la partie suivante de la thèse nous permettra d'obtenir une compréhension plus approfondie de la relation entre l'ornementation et la bande dessinée, ainsi qu'une meilleure compréhension de l'art séquentiel en général.

---

[345] Marion, Philippe. (1997), *Narratologie médiatique et médiagénie des récits*. Dans : Le récit médiatique Vol. 7, UCL, accessible en ligne sur :https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413/44613

V.2. CONTEXTE HISTORIQUE DE LA BANDE DESSINÉE BULGARE

La bande dessinée bulgare existe-t-elle ? Il ne fait aucun doute qu'un univers de bande dessinée bulgare existe, que son imaginaire est bien vivant et qu'il compte de nombreuses œuvres variées. Une réponse positive semble évidente, puisqu'on peut désormais dresser une vaste bibliographie des bandes dessinées bulgares comme dans l'ouvrage théorique d'Anton Staykov[346]. Néanmoins, en tant qu'objet d'étude, ce média a été peu défriché, car on ne peut pas le définir simplement en établissant une chronologie des bédéistes bulgares, composée de leurs biographies et de leurs œuvres. À notre connaissance, *Brève histoire de la bande dessinée bulgare* demeure le seul ouvrage consacré à l'étude historique de la bande dessinée en Bulgarie. L'un des objets les plus inconnus de l'histoire de la littérature dessinée, il faut resituer la bande dessinée bulgare dans son contexte historique, pour saisir l'intérêt de son étude en tant qu'art séquentiel. L'histoire de l'art séquentiel bulgare nous permettra de mieux comprendre les différentes formes qu'il revêt dans la culture populaire contemporaine, ainsi que les nouvelles opportunités offertes par les médias transversaux pour son développement. À ce titre, le champ théorique de l'archéologie des médias nous paraît essentiel à la compréhension de ce phénomène. Alors, nous remonterons dans la période de l'entre-deux-guerres, l'époque de la naissance de la bande dessinée bulgare.

Sa première période d'épanouissement a lieu lors de la Seconde Guerre Mondiale quand les troubles sociaux et le déséquilibre politique amplifient la récession d'un côté, mais de l'autre donnent également de l'élan aux mécanismes de modernisation. Une vague de culture européenne, symbole de modernité déferle sur le pays, influençant l'art et les gouts littéraires, permettant ainsi l'émergence du nouveau genre : la bande dessinée. Les piliers de cette nouvelle tendance sont les caricaturistes les *Balgarans* : Alexander Bojinov - Lumpacius, Eline Peline, Rayko Alexiev - Fra Diavolo, Alexander Dobrinov, Alexander Balabanov, Chudomir, Georgi Mashev - Cherni, Petar Paspalev, Dimitar Andreev - Andro.

Dans l'histoire de la littérature nationale, le cercle des Balgarans représente une orientation conceptuelle et artistique jouant un rôle significatif dans le processus d'européanisation et dans sa capacité à élargir les horizons de la culture populaire. Selon l'étude de Maria Ovcharova, c'est à cette époque qu'est apparue une stratégie littéraire et culturelle qui constitua la version spécifiquement bulgare du modernisme. Les illustrateurs humoristiques du cercle sont des médiateurs exceptionnels de la culture européenne, qui soulignent dans leurs créations l'importance de la tradition, en même temps qu'ils

[346] Staykov, Anton. (2013), *Kratka istoria na balgarskiya komiks* [trad. Brève histoire de la bande dessinée bulgare]. Sofia : Kibea.

manifestent un fort désir de rapprochement avec l'Europe[347].

C'est le temps de cohésion entre le texte et l'image, discrètement renforcée par les conventions inter-genres, entre prose et lyrique, entre la calligraphie manuscrite et la typographie d'impression. Cette orientation de l'art est étroitement liée aux tendances européennes et fait partie intégrante de l'esthétique générale de la verbalisation du visuel dans la culture artistique bulgare des premières décennies du XX[e] siècle. Selon l'étude sur les rapports texte-image de Maria Taneva, cet échange d'emplois créatifs et interprétatifs montre clairement que la pensée artistique et intellectuelle de l'époque était fortement attirée par la synthèse des arts, d'où est également née la bande dessinée[348]. La recherche du critique littéraire Vasil Zagorov affirme également qu'entre 1912 et 1918, près de 15% des livres bulgares publiés contenaient des illustrations[349]. Cependant, les corrélations fonctionnelles entre l'image illustrative, l'événement linéaire littéral, le contenu mimétique du texte, ainsi que sa perception dans des catégories abstraites, métaphoriques ou symboliques, subissent également des changements radicaux[350]. C'est ainsi qu'au sein du cercle des Balgarans, naissent les personnages de bande dessinée bulgares les plus célèbres, notamment sur les pages des journaux satiriques *Balgaran* et *Baraban* (trad. Tambour Les renouvellements formels et fictionnels dans les médias étaient déjà perceptibles en Bulgarie avant les années 1930, grâce à Eline Peline et Alexander Bozhinov, qui ont pratiqué l'art de raconter des histoires en images et leur souci commun de dynamiser la narration[351].

L'émergence du Nouvo genre donne l'occasion de s'exprimer avec une grande liberté sur les plans thématique et narratif, c'est pourquoi la bande dessinée devient très populaire en Bulgarie. Les premières narrations dessinées bulgares sont marquées par le folklore, que les célèbres protagonistes Pizho et Péndo incarnent. Ils obéissent à la vraisemblance du récit grâce aux traits du caractère national et à l'autodérision, propre à l'humour bulgare. Les éléments folkloriques présents dans les premières histoires dessinées bulgares se manifestent plus spécifiquement à travers les costumes nationaux portés par les personnages. Ils sont l'indice d'une époque révolue et d'une vieille mentalité que les auteurs Eline Peline et Alexander Bozhinov tournent en dérision. En observant les premières

---

[347] Ovcharova, Maria. (1975), *Balgarska karikatura prez Otechestvenata voina* [trad. La caricature bulgare après 9. 09. 1944]. Sofia: Balgarski hudozhnik.

[348] Taneva, Maria. (2016*), Mejdu texta i obraza. Nikolay Raynov i balgarskata modernist* [trad. Entre le texte et l'image. Nikolay Raynov et la modernité bulgare], article, accessible en ligne sur : https://philol-forum.uni-sofia.bg/mejdu-texta-obraza-nikolai-rainov/?fbclid=IwAR2iCwXkR_ad3CC-DSdk1MDf98zsxoB4UAvR7cZ9pJ8zuTb5wPaUHjdty0A

[349] Zagorov, V. (2014), *Ot vazrojdenskiya ideal do komersializaciata.* [Trad. Le livre bulgare (1878 - 1912) - De l'idéal de la Renaissance à la commercialisation]. Za bukvite - O писменѣх, p.180.

[350] Idem.

[351] Bozhinov, Alexander & Eline Peline, (1939), Pizho et Péndo, bande dessinée. Dans : Baraban, Sofia.

bandes dessinées en Bulgarie, les connaisseurs comme Marin Dobrev[352] remarquent qu'elles détiennent un système d'expression idéographique particulier associant des éléments réalistes, naturalistes et symboliques, afin de transmettre au mieux l'idée aux lecteurs et pour les inciter non seulement à lire le texte mais aussi à "écouter", sentir et voir.

Cependant, la Bulgarie perd son indépendance en 1944 et devient un satellite de l'URSS. En effet, le régime influence directement toutes les sphères de la vie culturelle et quotidienne, en suivant la politique qui développe une identité nouvelle historique sous l'emprise des idées soviétiques[353]. Sous l'État totalitaire, les maisons d'édition sont nationalisées, et les bandes dessinées sont cataloguées comme étant profascistes, ce qui les rend désormais inaccessibles dans les bibliothèques. Le terme *comics*, devenu un symbole de la culture de masse occidentale, est également interdit[354]. Les *razkazi v kartinki* ou les histoires en images, comme on appelle désormais, à la façon russe, les comics en Bulgarie, mettent en scène des histoires simples, voire simplistes par l'oppositions binaires. Idéologiquement, cela permet d'identifier de façon symbolique les bons et les méchants. D'ailleurs, mettre l'art au service de la propagande consiste à inscrire la pensée artistique dans les normes imposées. Ainsi, en prônant et en légitimant le régime, las bandes dessinées renoncent à la liberté d'expression et se détachent de la créativité, deux éléments qui pourtant définissent l'art[355].

En parallèle avec les maisons d'édition, en raison du monopole du régime, l'industrie cinématographique bulgare est aussi entièrement nationalisée. Comme le remarque Christina Stoyanova, chercheuse en médias et cinéma d'Europe de l'Est : « La production du cinéma bulgare était rigoureusement centralisée et censurée, fabriquée pour traduire en images accessibles les efforts méthodiques de l'État totalitaire en vue de restructurer l'image sociale et historique de la nation[356]». Pour autant cela ne signifie pas que la culture, l'art et la bande dessinée ne continuent pas à se développer, ni qu'elles manquent de talents, mais pousse à conclure que sous le régime, le développement des arts séquentiels est nettement

---

[352] Dobrev, Marin. (2012), *Rannite karicaturi (1908-1915) na Dimitar Chorbadzhiyski – Chudomir (1890-1967)* [trad. Les premiers caricatures (1908-1915) de Dimitar Chorbadzhiyski – Chudomir (1890-1967)], accessible en ligne : http://artgallerystz.com/ранните-карикатури-1908-1915-на-димитър-чорб/

[353] Gencheva, Svetlana. (2016), *Normes et créativité dans les cycles historiques de la bande dessinée bulgare*, article, Inter Pares, Numéro 6 | 2016, accessible en ligne sur: https://www.academia.edu/35287573/La_raison_est_elle_devenue_l_unique_norme_du_processus_artistique_avant_gardiste_et_contemporain_dans_ses_phases_cre_atrice_et_re_ceptrice_pp_61_68_

[354] Staykov, Anton. (2013), *Kratka istoria na balgarskija komiks* [trad. Courte histoire de la bande dessinée bulgare]. Sofia : Kibea.

[355] Iliev, Krasimir. (2016), *Formi na saprotiva*. [trad. Formes de résistance]. Galerie de la ville de Sofia.

[356] Stojanova, C. & Gravel, J.-P. (2001). *Le cinéma bulgare ou la poétique de la vie quotidienne*. Ciné-Bulles, 19(3), pp.36–41.

affecté.

Avec la sortie de la revue Cosmos en 1962, une nouvelle forme du récit a pris position dans le champ. La bande dessinée de science-fiction remporte un énorme succès qui permet aux comics de sortir de l'oubli. Une myriade de dessinateurs s'épanouit sur les pages des nouvelles revues illustrées : *Chuden sviat* (trad. Monde merveilleux) et *DAGA* (trad. Arc-en-ciel). Ils publient souvent des sujets de science-fiction, mais aussi des adaptations des textes populaires, telles que *l'Île au trésor* ou *Bilbo Begins*. Malgré qu'on puisse remarquer certains marqueurs du communisme, que ce soit la foi en la science, le rejet de la religion etc., on observe cependant des partis-pris parfois curieux, allant souvent plus loin que la doctrine, se rapprochant des courants avant-gardistes. Cela place ces revues dans une perspective souvent plus ouverte et plus riche que la doxa du parti. Leurs bandes dessinées évoquent une influence beaucoup plus occidentale que soviétique, ce qui n'est pas surprenant, en considérant l'absence quasi totale des comics en URSS. Le magazine *Pif Gadget*, publié par le PCF, était l'un des rares magazines français, autorisé en Bulgarie pendant cette période.

Les ressemblances narratives et stylistiques rendent visibles les liens médiatiques entre la bande dessinée et le cinéma d'animation de l'époque. Dans ces conditions, très peu d'influences occidentales peuvent être observées, même s'il serait faux de dire que les cinéastes bulgares sont complètement éloignés des mouvements artistiques qui font vibrer la scène culturelle de l'Europe de l'Ouest. Selon Radostina Neikova, l'illustrateur français François Lejeune inspire et déclenche une transformation considérable du style de l'animation bulgare[357].

Des récompenses accordées sur le circuit festivalier dont une Palme d'or du meilleur court métrage, pour les films *Mariage* de Slav Bakalov et Roumen Petkov et *Coucou* de Velislav Kazakov, confirment sa célébrité. Au début des années 1960, critiques et connaisseurs créent le terme de *l'École bulgare de l'animation*, car sa lutte contre la normalisation a changé la conception du cinéma bulgare et influencera également un bon nombre des pays de l´Est. Ainsi, les changements internes dans le discours médiatique ont prédit l'effondrement du système soviétique.

L'ère du numérique commence avec l'invention de l'ordinateur personnel dans les années 90 et la naissance du web. Depuis la démolition du mur de Berlin, la société bulgare est bouleversée par des changements fondamentaux. Le pays fait face à une crise identitaire, à cause de profonds et rapides changements suivis d'un choc à la fois culturel et social.

[357] Neikova, R. (2009). *Komiksa na savremenniya ekran* [trad. La bande dessinée sur l'écran contemporain]. Sofia, Bulgarie : Prosveta.

Avec la chute du régime la volonté de changement s'installe au cœur de la *Transition démocratique* (1989-2007) et la Bulgarie s'ouvre de nouveau à la culture occidentale. Afin de surmonter les murs invisibles du traumatisme totalitaire, la société bulgare doit constituer une nouvelle archéologie visuelle, pour transmettre de nouveaux concepts, de nouvelles façons de viser la temporalité sociale et culturelle. Voilà comment la "soif" culturelle mène la Bulgarie vers son adhésion à la communauté européenne en 2007. Pour l'art, c'est le temps des formes non-conventionnelles, d'expérimentation et du croisement culturel[358]. Après la chute du régime totalitaire, l'imaginaire collectif est peuplé d'images-fantômes du réalisme socialiste et transpercé par récits idéologiques. La société bulgare a besoin de revisiter son passé pour surmonter les traumatismes et retrouver son identité[359]. En substance, la culture, la religion et la mémoire jouent un rôle primordial dans ce processus. C'est pourquoi les récits historiques et les témoignages historiques sont omniprésents dans l'art bulgare contemporain.

L'échange d'idées et le partage du savoir favorisent d'avantage le développement de la culture populaire. En conséquence, la bande dessinée est devenue l'un des secteurs les plus dynamiques du paysage médiatique national. De nos jours, de nombreux auteurs bulgares pratiques la narration visuelle multi-supports et mixed médias, et préfèrent l'autoédition indépendante sur les réseaux sociaux, les plateformes en ligne ou les blogs. Ils participent également aux projets collectifs en ligne, fanzines et prennent part aux festivals comics internationaux. Il n'est pas exagéré de dire que la qualité de leurs projets et les nombreux prix remportés adhèrent globalement à l'évolution de l'art à l'ère numérique. Par l'extraordinaire diversité des moyens d'expression et des métamorphoses médiatiques, les récits dessinés bulgares actuels s'inscrivent pleinement dans la logique des *arts séquentiels*.

Ainsi, la polyphonie narrative des arts séquentiels bulgares, fait apparaître des sentiers de création encore méconnues, tant pour les chercheurs que pour les artistes. Elle est sans doute à approfondir afin de renouveler l'approche de l'un des secteurs les plus vivants de la création contemporaine, non exclusivement par ses aspects esthétiques ou socio-culturelles mais encore d'un point de vue médiatique. Enfin, le cycle historique de la bande dessinée bulgare n'est pas qu'un cercle vicieux qui enchaîne les crises. En observant ses transformations au cours du temps, il ressemble de plus en plus à une rétroaction[360], c'est-

---

[358] Nojarova, V. (2018), *Vavedenie v Balgarskoto savremenno izkustvo* 1982-2015 [trad. Introduction dans l'art bulgare contemporain 1982-2015]. Sofia : Janet 45.

[359] Wagenstein, Jacqueline. (2012), *L'européanisation en Bulgarie à travers le discours des intellectuels. Analyse des époques transitoires du XXe siècle*. Stuttgart, Allemagne : Presses Académiques Francophones.

[360] Gencheva, Svetlana. (2016), *Normes et créativité dans les cycles historiques de la bande dessinée bulgare*, article, Inter Pares, Numéro 6 | 2016, accessible en ligne sur : https://www.academia.edu/35287573/La_raison_est_elle_devenue_l_unique_norme_du_processus_artistique_avant_gardiste_et_contemporain_dans_ses_phases_cre_atrice_et_re_ceptrice_pp_61_68_

à-dire un cercle vertueux évolutif au sein d'une *série culturelle*.

Aujourd'hui, la nouvelle génération d'auteurs, dites *digital native* gravite autour des récits visuels mixed médias et s'exprime sous toutes formes de communication propres à la société globale moderne. Nous sommes face à une génération des médias transversaux qui possèdent les outils pour inventer ses propres formes. C'est pour cette raison que nous avons opté pour la notion d'art séquentiel, car cela nous permettra d'explorer une multitude de créations en lien avec la culture populaire contemporaine. En tenant compte du contexte historique bulgare marqué par l'interdiction des comics durant l'époque totalitaire, il est essentiel d'examiner la porosité médiatique actuelle sous un angle critique. Dans cette optique, notre cadre interculturel et intermédial conduira l'étude de l'art séquentiel en Bulgarie vers une perspective rhizomatique, non pas celle d'un média, mais bien celle du « réseau du média[361] ».

[361] Müller, Jürgen E. (2006), Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence, *Médiamorphoses. L'identité des médias en questions*, n° 16.

DEUXIÈME PARTIE

VI. APPAREIL METHODOLOGIQUE

VI.1. Enquête exploratoire

Notre projet de recherche intitulé *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* a commencé par une préanalyse au cours de laquelle nous avons mené une enquête exploratoire sur les spécificités de l'art séquentiel en Bulgarie, son univers narratif ainsi que sa création, exposition et perception (Image 9, p.140). Cette enquête, menée de janvier 2018 à mai 2022, a été réalisée en ligne à travers un questionnaire[362] ouvert à tous les auteurs bulgares. Les témoignages de 32 artistes : Viktor Kalvachev, Rosie Eisor, Raya Rayax, Robin Renard, Ventzislav Dikov, Iva Grueva, Veselin Chakarov, Teodora Doncheva - Techwoo, Ivan Koritarev, Sibila Koritareva, Yovko Kolarov - Butilko, Albena Limoni, Alina Papazova, Daniel Atanasov - Satanasov, Milena Simeonova, Slavena Simeonova, Mila Yaneva, Viktoriya Staykova, Anna Tsocheva, Petar Stanimirov, Evgeniy Yordanov, Penko Gelev, Boris Pramatarov, Petar Grancharov, Dimitar Grancharov, Rafaila Raykova, Maya Bocheva, Diana Naneva, Nina Kovacheva, Nikola Toromanov, Theodore Ushev, rassemblés dans le carnet de l'enquête (p.265), constituent le fil conducteur de cette étude sur les histoires en images dans le contexte culturel bulgare. Pour cette recherche, l'enquête représente un miroir qui reflète fidèlement son état actuel, mais elle joue également un rôle semblable à celui de l'haruspice, du prédicateur, capable peut-être de dévoiler son développement futur.

Dans le domaine de recherche en Information et Communication, l'enquête est un outil de collecte de données. Dans le cadre de notre enquête sur l'art séquentiel bulgare, certaines séries de données se présentent sous la forme de récits stratégiques, d'approches techniques, publicitaires, d'exposition, d'édition ou d'autres formes de compétences ou d'expériences personnelles. Ce type de partage nécessite un certain niveau de construction de relations. C'est pourquoi mon double statut de chercheuse et d'artiste* m'a permis d'établir une dynamique d'échanges favorisant la confiance et l'intégrité au sein de la communauté artistique bulgare, dans le but de respecter les témoignages des membres de cette communauté, plutôt que de suivre l'approche classique qui consisterait à intégrer une communauté dans le but d'extraire des informations. Ainsi, nous avons pu définir la direction principale de notre projet en révélant ce que l'univers narratif de l'art séquentiel

[362] Questionnaire en ligne : https://www.survio.com/survey/d/R6E4D7E4J7L2Z8I6W?preview=1

* Portfolio de Svetlana Gencheva, accessible en ligne sur : https://www.svetlanagencheva.com/

a de singulier, de dynamique et d'unique. Pour une étude plus perspicace, focalisée sur les questions principales de notre problématique, nous nous appuierons sur la méthode de *recherche-intervention* et plus concrètement sur des interviews approfondies, menés de 2018 à 2022 avec les auteurs de notre corpus : Boris Pramatarov, Rafaila Raykova, Maya Bocheva, Diana Naneva, Nina Kovacheva, Nikola Toromanov, Theodore Ushev, collectif Blood Becomes Water, collectif TI-RE et collectif Trapers. La *méthode de l'effet miroir*[363], qui consiste en une analyse de contenu d'entretiens reposant sur l'expression des acteurs, nous a aidés tout d'abord à extraire notre corpus, puis à élaborer une grille pour l'analyse des œuvres, et enfin à interpréter et inférer les résultats de l'analyse. Dans le chapitre suivant, dédié à l'appareil méthodologique de la recherche, nous allons décrire plus en détail la construction de la méthode de l'effet miroir.

L'objectif primaire de l'enquête était de découvrir les particularités de l'art séquentiel bulgare, ses thèmes récurrents, ses techniques et ses influences. Nous avons ainsi posé des questions sur la manière dont les artistes créent leur art, quels outils ils utilisent, quels sont les défis qu'ils rencontrent et comment ils perçoivent leur propre style et leur approche narrative. Nous avons également cherché à comprendre comment l'art séquentiel bulgare est exposé au public, que ce soit dans des expositions physiques ou en ligne. Nous avons ainsi posé des questions sur les lieux d'exposition, les formats utilisés, l'impact de la technologie sur la création et la diffusion de l'art séquentiel et la manière dont les artistes s'adaptent aux nouveaux modes de création et de présentation.

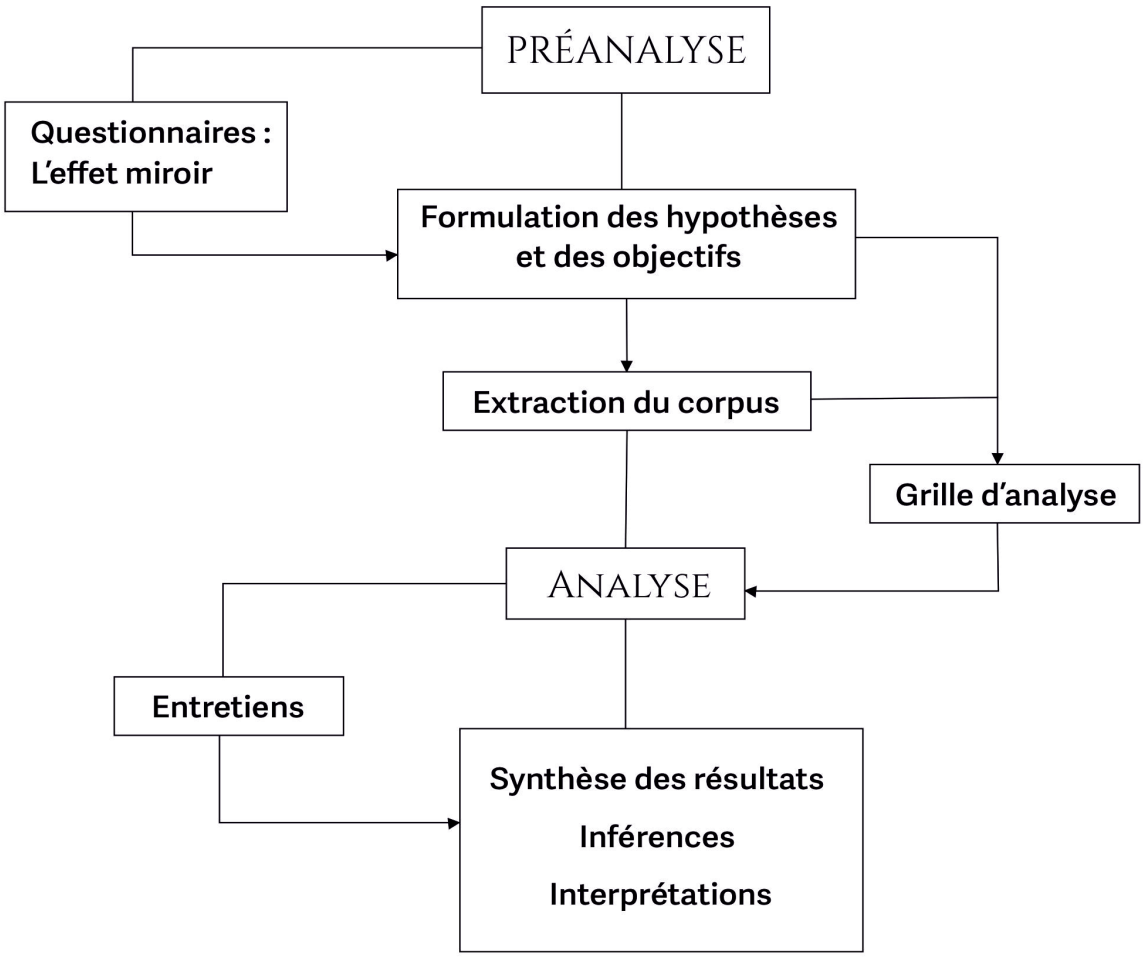
Tous les artistes participants dans notre enquête ont généreusement partagé leur savoir-faire et leurs préférences techniques. C'est ainsi que nous avons également constaté que les artistes contemporains bulgares utilisent des techniques variées pour créer leurs œuvres, allant de la littérature à la bande dessinée et l'animation digitale, en passant par les récits visuels multi-supports et mixed médias ou les fictions transmédias. Enfin, nous avons posé des questions concernant l'incidence du folklore et de la mémoire historique sur l'art séquentiel actuel. Nous avons ainsi découvert que son univers est riche en motifs et en symboles, souvent inspirés de l'histoire, des traditions ou des mythes populaires bulgares.

Les résultats de l'enquête ont révélé plusieurs aspects spécifiques de l'art séquentiel bulgare, mettant en évidence une pratique qui semble significative à l'ère numérique. En général, la majorité des artistes préfèrent dessiner à la main, puis apporter de petits ajustements et des finitions grâce aux logiciels de retouche d'images et de création graphique comme ceux développés par Adobe Systems. Ils favorisent la lecture, la

[363] Savall, Henri et Zardet, Veronique. (2013), *The Dynamics and Challenges of Tetranormalization*. USA: Information Age Publishing.

réalisation et la publication de l'art séquentiel sous forme livresque. Il est à noter que les 35 artistes participants pratiquent tous la micro-édition et *l'art du livre*[*], en mettant particulièrement l'accent sur l'utilisation de techniques artisanales telles que la sérigraphie, la calligraphie et la lithographie, parmi d'autres exemples. Cette démarche souligne étroitement la relation entre l'art séquentiel et le contexte historique, socio-culturel et politique de la Bulgarie, qui a façonné leur approche particulière de mise en récit visuel.

Image 9 : Schéma heuristique / Déroulement de l'analyse /



[*] Artisanat, techniques d'impression, innovation : https://www.universalis.fr/encyclopedie/livre/2-l-art-du-livre/

En répondant à la question : « Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ? », *les phrases -témoins* des participants à l'enquête ont conduit à l'idée clé que les artistes bulgares contemporains ne se limitent pas au domaine de la bande dessinée et préfèrent d'être considérés comme des artistes visuels multidisciplinaires. Les témoignages des auteurs, mettent en évidence également une incertitude quant à l'identité de la bande dessinée bulgare, en lien avec le contexte socio-historique, marqué notamment par l'interdiction des comics pendant l'époque totalitaire, ainsi qu'avec le processus tardif de globalisation du marché médiatique pendant la période de transition démocratique en Bulgarie. Par exemple, selon l'auteur de manga Satanasov, la bande dessinée en Bulgarie est « encore considérée comme frivole, enfantine et bas de gamme par une grande partie de la population et même par certains experts en culture » (p.305). Il précise également que cette vision négative empêche la bande dessinée bulgare de prendre son envol.

Evgeniy Yordanov, pionnier du célèbre magazine comics DAGA, va encore plus loin en mettant en question l'identité même de la bande dessinée bulgare : « Je ne suis pas sûr qu'il y ait une chose telle que la bande dessinée bulgare. Avant, il y avait des périodiques qui sortaient régulièrement, donnant ainsi à quelques auteurs l'occasion de se consacrer principalement à ce travail... Malheureusement, ces éditions ont disparu depuis des décennies, et si quelqu'un travaille dans ce sens, il s'agit de projets sporadiques. En général, ce qui rassemble les artistes bulgares qui dessinent des bandes dessinées (de temps en temps), c'est l'amateurisme, qui est totalement inévitable dans nos conditions concrètes » (p.335).

Cependant, malgré ces obstacles, l'enquête démontre aussi des signes encourageants pour la bande dessinée bulgare. D'un autre côté, la micro-édition, en dehors du contexte éditorial, offre une grande variété de possibilités créatives et d'expérimentation pour les créateurs de l'époque numérique. Bien que la narration bulgare dessinée ne rentre pas dans la définition traditionnelle occidentale de la bande dessinée, elle explore les possibilités de l'autoédition en pratiquant l'art polygraphique en combinaison avec les outils numériques, ce qui donne des résultats très originaux et innovants. En ce qui concerne les supports médiatiques et les modes d'expression des artistes de notre enquête, on observe que le livre et l'imaginaire lié à sa fabrication occupent une place centrale dans la culture visuelle bulgare. En effet, les techniques artisanales, résultant d'un savoir-faire spécifique et indépendant de la production de masse, telles que le dessin à la main et la gravure, sont privilégiées. C'est pourquoi notre étude s'intéresse particulièrement aux liens entre l'art du livre, l'ornementation et les pratiques numériques contemporaines dans les productions bulgares actuelles.

En effet, le médium du livre est ce qui fait médiation ou permet aux auteurs d'établir une relation entre le réel et le virtuel et entre les différents domaines artistiques et finalement de « pratiquer l'histoire en images en art contemporain[364]». L'art séquentiel contemporain se distingue par son approche expérimentale et innovante, ainsi que par sa propension à remettre en question les conventions esthétiques et culturelles établies. Cette tendance s'accompagne d'une volonté d'interdisciplinarité, où les artistes combinent différents médias et modes d'expression pour créer leurs œuvres. À l'ère du numérique, l'autoédition émerge comme une pratique courante parmi les créateurs bulgares. Elle consiste à publier et à distribuer leur travail de manière indépendante, contournant ainsi le recours à une maison d'édition traditionnelle. Ce processus est facilité par les outils numériques tels que les logiciels de traitement de texte, les plateformes d'autoédition en ligne et les réseaux sociaux. De plus, l'autoédition permet aux créateurs de garder le contrôle sur leur travail et de fixer leur prix. L'artiste visuel Boris Pramatarov explique que l'autoédition est : « une manière pure de créer et de communiquer avec le public directement et sans prétentions d'élitisme » (p.299). Cependant, plusieurs auteurs font remarquer que cela exige davantage de temps et d'efforts pour promouvoir et commercialiser leur travail, ainsi que pour gérer les aspects techniques de la publication en ligne. Par exemple, selon la dessinatrice Diana Naneva, « l'autoédition est facile et accessible, mais parfois fatigante à maintenir ». Elle souligne que compter entièrement sur soi-même, n'est pas toujours facile, notamment en ce qui concerne la diffusion (p.292).

Enfin, l'association de *l'art du livre* avec les outils et les techniques numériques représente l'aspect intermédial de la narration dessinée bulgare. C'est ainsi que l'art séquentiel actuel réutilise des vieilles techniques artistiques et polygraphiques d'une nouvelle façon. Dans l'ensemble, l'enquête exploratoire a également mis en évidence la fusion entre la tradition et l'innovation, visible également sur le plan thématique. En effet, les influences folkloriques persistent dans la création de bande dessinée bulgare par le biais de l'art bulgare traditionnel et plus particulièrement par l'emploi de l'*ornementation*. Cette hypothèse générale a influencé l'orientation principale de notre projet.

[364] L.L. de Mars. (2019), *Exposer la bande dessinée ?* Adverse, p.7

VI.2. Analyse des entretiens : Méthode de construction de l'effet-miroir

La fonction de *l'effet-miroir*[365] qui constitue une analyse de contenu d'entretiens, reposant sur l'expression des acteurs nous a permis de présenter une image du paysage médiatique actuel en Bulgarie. L'effet-miroir permet de présenter de manière synthétique les expressions des artistes dans le but d'obtenir une validation, une invalidation, un enrichissement ou un affinement des résultats. Cette technique peut être employée à différentes étapes du processus de recherche-intervention : par exemple lors d'un diagnostic initial, dans une phase de projet ou d'évaluation ex-post. Selon l'article *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention* de Nathalie Krief et Véronique Zardet, l'effet-miroir se construit à partir des notes d'entretiens, en sélectionnant puis en classant des expressions émanant des acteurs, appelées « phrases-témoins » – ou verbatim – dans une arborescence constituée de thèmes, sous-thèmes et idées-clés (Image 10, p.145). Dans la pratique de recherches collectives et cumulatives, cette arborescence n'est pas contingente à chaque situation, elle est générique et construite par accumulation de connaissances au cours du temps. L'image construite par le chercheur, en structurant et classant les expressions, constitue une représentation collective qui procède d'une «forme de transaction[366]» avec les acteurs de terrain.

Cette méthode permet de confronter les idées spécifiques et contextuelles des acteurs aux idées génériques exprimées par le chercheur. L'*idée-clé* est une « construction intellectuelle élaborée par le lecteur à partir d'éléments textuels récurrents[367]». L'idée-clé recherche l'expression générique d'un problème, c'est une « boite » accueillant des illustrations exprimées par les acteurs en fonction de leurs ressentis. Cette démarche s'apparente à l'un des principes de codage – dénomination[368] de la théorisation ancrée. Les catégories créées doivent épouser les données tout en s'élevant en généralité[369]. Dans le

---

[365] Krief, N. & Zardet, V. (2013). *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention*. Recherches en Sciences de Gestion, 95(2), 211-237, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-recherches-en-sciences-de-gestion-2013-2-page-211.htm

[366] Krief, N. & Zardet, V. (2013). *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention*. Recherches en Sciences de Gestion, 95(2), 211-237, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-recherches-en-sciences-de-gestion-2013-2-page-211.htm, p. 335.

[367] Fallery & Rodhain. (2007), *Quatre approches pour l'analyse de données textuelles : lexicale, linguistique, cognitive, thématique*. Accessible en ligne sur : https://www.researchgate.net/publication/267956529_Quatre_approches_pour_l'analyse_de_donnees_textuelles_lexicale_linguistique_cognitive_thematique, p.23.

[368] Locke, K. (2001), *Grounded Theory in Management Research*, Sage.

[369] Dumez, H. (2004), *Élaborer la théorie à partir des données : un retour sur la théorie ancrée en gestion*, Revue Sciences de Gestion, n°44, p. 139-155.

contexte de l'effet-miroir, le codage est ouvert « in vitro[370]», c'est-à-dire en identifiant des unités de sens à partir de l'expression des participants, formulées avec le vocable générique du chercheur. Le processus de traitement des données qualitatives consiste : 1. Sélection manuelle des données dans le texte d'origine à partir de ses notes ; 2. Le chercheur classe les données de sa sélection dans une arborescence [thème/sous-thème/idée-clé]. L'idée-clé exprime un jugement, c'est l'expression générique de l'idée exprimée dans la phrase ; 3. Analyse qualitative.

L'analyse des questionnaires nous a conduit à formuler les hypothèses et les objectifs de cette thèse. En utilisant cette méthode, nous avons sélectionné les questionnaires et les interviews les plus pertinents en relation avec notre problématique et nos objectifs de recherche. Ils sont présentés dans la section, dédiée au carnet de l'enquête (p.265). Cette préanalyse nous a également permis d'extraire un corpus d'œuvres d'art séquentiel et de mettre en place une grille pour son analyse. Après avoir analysé les résultats des questionnaires en utilisant *la méthode de l'effet miroir*[371], nous avons procédé à des interviews approfondies avec les auteurs de notre corpus pour mieux comprendre l'utilisation de l'ornementation comme système narratif. Ces entretiens ont porté sur la question des fonctions de l'ornementation et de son influence sur l'œuvre. Les réponses des auteurs du corpus ont ainsi permis d'examiner les mécanismes narratifs de l'ornementation et son impact sur la narration visuelle dans leurs œuvres. La recherche-intervention a rendu possible la réalisation d'une analyse plus pertinente du corpus visuel et la confirmation des hypothèses et des inférences des résultats obtenus. Dans l'ensemble, les interviews ont approfondi notre compréhension de la façon dont l'ornementation est utilisée comme système narratif dans l'art séquentiel bulgare contemporain.

En général, les témoignages expriment l'idée que l'ornementation peut être utilisée pour communiquer des idées, raconter des histoires et créer des liens avec l'environnement culturel et historique d'une œuvre d'art. Ces constats rejoignent également les expériences faites par des artistes, comme par exemple le dessinateur Nikola Toromanov qui résume ainsi : « il s'agit ... de donner à chaque image la valeur d'une image complète qui interagit avec l'image précédente et l'image suivante. Il s'agit du "vacillement" de la composition et de l'ensemble de la page, harmonisé avec la page suivante, etc. Tout cet exercice ne vise pas seulement un objectif visuel, mais c'est aussi un moteur qui entraîne l'action et raconte l'histoire » (p.347).

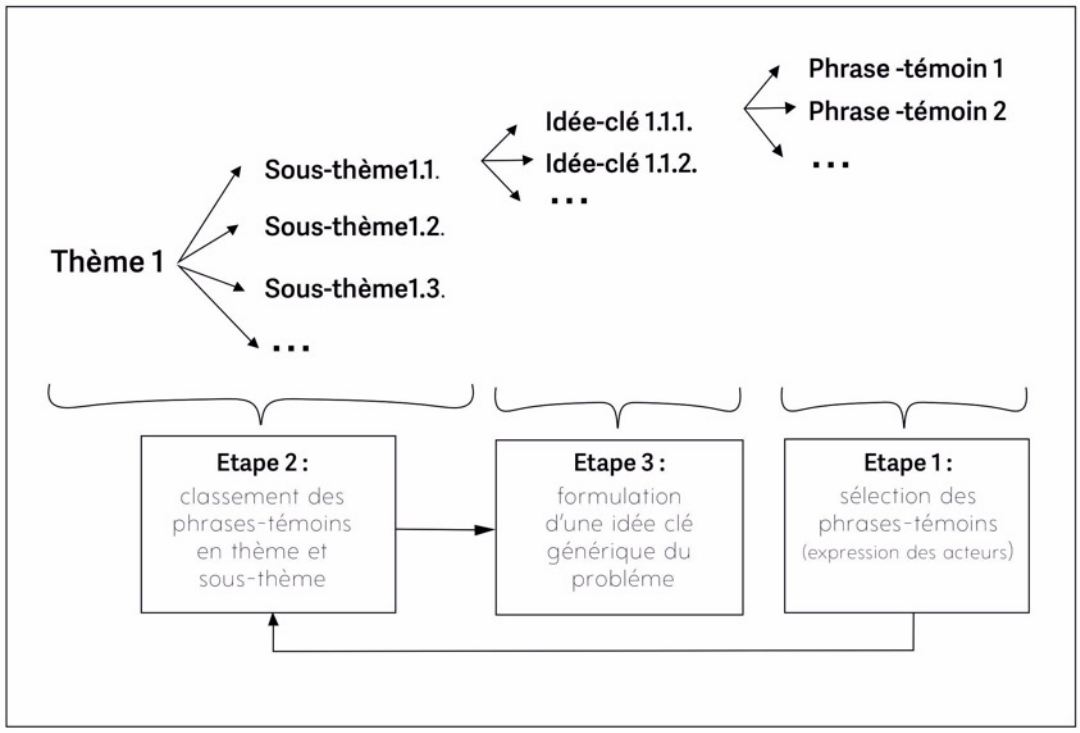
---

[370] Guilloux, 2001, cité par Krief & Zardet, 2013.

[371] Savall, Henri et Zardet, Veronique. (2013), *The Dynamics and Challenges of Tetranormalization*. USA: Information Age Publishing.

En conclusion, grâce à *la méthode de l'effet miroir*, utilisée pour l'analyse de notre enquête, nous avons constaté que l'art séquentiel bulgare contemporain représente une synthèse culturelle et médiatique, et que son univers se caractérise par l'interdisciplinarité et l'interculturalité des arts séquentiels. C'est pourquoi notre étude adoptera une approche sémio-culturelle afin d'explorer de manière systémique et critique une série culturelle particulièrement médiagénique : l'ornementation et son pouvoir transmédiagénique profondément enraciné dans la culture traditionnelle bulgare.

Image 10 : Arborescence et étapes de construction de l'effet-miroir



VI.3. Extraction du corpus

Notre corpus est d'abord et avant tout déterminé par la question générale de cette recherche, en vue de fournir le maximum d'informations sur l'univers narratif de l'art séquentiel bulgare contemporain. À mesure que progresse la découverte de catégories conceptuelles et qu'émergent les propositions, la démarche consiste à rechercher des indicateurs pour développer ces catégories jusqu'à ce que les données recueillies ne permettent plus de les enrichir et jusqu'à ce qu'il soit impossible de rejeter les propositions, c'est-à-dire jusqu'à la saturation théorique. Pour atteindre cette saturation, nous allons tenter de diversifier au maximum les sources de données[372].

Bien que notre enquête exploratoire ait démontré que les acteurs majeurs bulgares de l'ère numérique pratiquent *les arts visuels séquentiels* et que la coprésence ou l'influence des médias est systématique dans notre corpus, il est important de souligner que la notion *d'art séquentiel*[*] est volontairement large et englobe la majorité des récits dessinés entre 2005 et 2020, mais pas nécessairement tous. Les œuvres de notre corpus répondent à l'identification suivante : *œuvres d'art séquentiel intermédial et interculturel des auteurs (collectifs) majeurs bulgares à l'ère numérique*. Donc, les œuvres qui ne sont pas incluses dans notre corpus ne correspondent pas à cette identification (Image 11, p.147).

Par conséquent nous avons sélectionné un corpus qui couvre presque la totalité *des auteurs et des collectifs majeurs*[*] **,** en termes de notoriété, de l'art séquentiel bulgare des quinze dernières années : Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov, Theodor Ushev, Boris Pramatarov, Diana Naneva, Nina Kovacheva, Rafaila Raykova, Maya Bocheva et les collectifs : TI-RE, Blood Becomes Water et Trapers.

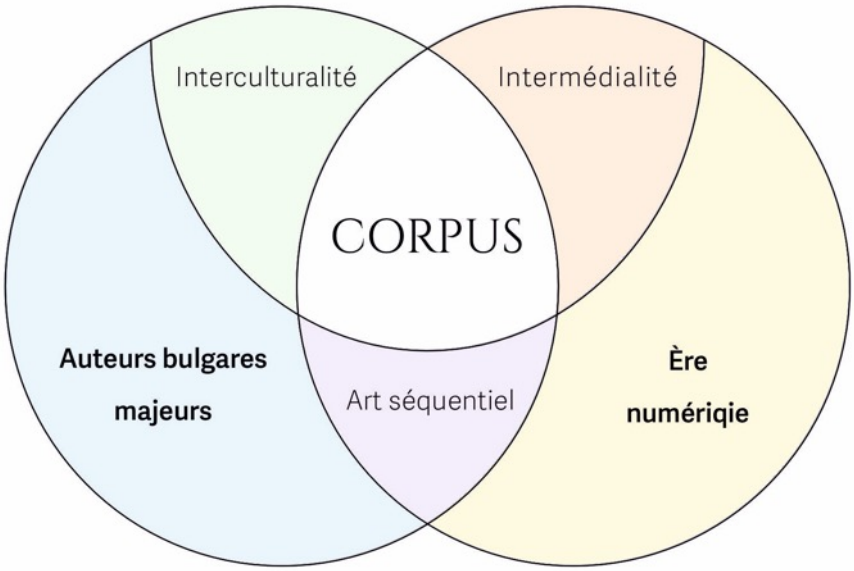
---

[372] « In trying to reach saturation he maximizes differences in his groups to maximize the varieties of data bearing on the category, and thereby develops as many diverse properties of the category as possible ». Glaser, B., & Strauss, A. (1967), *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Mill Valley, CA: Sociology Press, p.62.

[*] Le concept *d'art séquentiel* désigne des modes d'expression artistique dans lesquels des images se succèdent selon un ordre réfléchi afin d'élaborer soit une narration graphique (c'est-à-dire une histoire racontée de manière visuelle), soit des contenus informatifs. À ce sujet, voir Eisner, Will. (1985), Comics & Sequential Art. Poorhouse Press, accessible en ligne sur : https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf

[*] Certains parmi eux ont reçu des prix internationaux

Image 11 : Extraction du corpus



VI.4. Corpus

Pour l'analyse des opérations *transtextuelles*[373], mises en œuvre dans l'art séquentiel bulgare contemporain, nous allons traiter respectivement de cinq pratiques artistiques différentes qui constituent cinq cas d'intermédialité, correspondants aux modèles de transformations intermédiales de Rémy Besson. Il propose d'approcher le media comme : « moyen de mise en relation dans un milieu[374]». Nous serons alors en mesure d'examiner ces cas que Besson qualifie de « coprésence », ce qui implique l'étude de la présence, au sein d'un artefact donné, de formes initialement issues de médias différents[375].

Par une analyse des médiations intermédiatiques de l'art séquentiel bulgare, nous examinerons les modalités du passage :

[373] Genette, Gérard. (1982), *Palimpsestes ou l'écriture au second degré*. Paris : Seuil.

[374] Besson, Rémy. (2016), *Man on bridge : une forme qui échappe aux catégories*, Entrelacs, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.4000/entrelacs.1878

[375] Idem.

I. De la peinture à la bande dessinée

• Le roman graphique ***Ghost Instrumentarium*** de Diana Naneva

• Le livre lithographié ***The marriage of heaven and hell*** de Nina Kovacheva

II. De la littérature à la bande dessinée

• Le roman graphique ***La mouche éternelle***

scénario Guéorgui Gospodínov, dessin Nikola Toromanov

III. De la littérature au cinéma d'animation

• Le film d'animation ***Vaysha l'aveugle*** de Theodore Ushev

adaptation de la nouvelle éponyme de Guéorgui Gospodínov

IV. Les récits visuels multi-supports et mixed médias

• Le projet ***Paragraphe*** du collectif TI-RE

microédition, fanzines et livres d'artiste multi-supports

• Le fanzine ***Koukeri*** du collectif Blood Becomes Water

fanzines multi-supports

• La bande dessinée mixed médias ***A story about communication*** de Boris Pramatarov

• Le GIF Art ***Lemon circulation*** du collectif Trapers

giffiti, impression lenticulaire

V. Les fictions transmédias : Virtualité et brassage de la narration dessinée

• Le roman graphique ***The Keepers of the Moon & Sun*** de Rafaila Raykova

para BD

• Le jeu vidéo ***Who lit the Moon ?*** de Maya Bocheva

BD numérique interactive

VI.5. Analyse intermédiale et intericonique

L'étape la plus importante, dans notre étude des unités de base et des lois qui ordonnent et structurent les récits dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, c'est l'analyse du corpus visuel. Celle-ci est fondée sur deux grilles d'analyse objectives et quantifiables, fonction du type de document. La première grille exploratoire porte principalement sur les modes *intermédiaux et intericoniques*, c'est-à-dire les relations entre les différents médias et entre les composants graphiques dans le contenu.

Selon le chercheur canadien Bart Beaty, les approches analytiques basées sur les rapports texte-image ou empruntées aux études littéraires (analyse des contenus, des types de récits, de styles ou de genres) passent trop souvent à côté de la dimension purement visuelle, pourtant centrale dans la compréhension des bandes dessinées. Si la culture visuelle contemporaine est nourrie par des bandes dessinées emblématiques, ces dernières puisent dans des registres d'images présents ou passés. À ce titre, « la bande dessinée est un art d'emprunts, d'imprégnations et de recyclages[376]». C'est pourquoi, notre analyse portera sur le jeu incessant entre production / reproduction, construction / reconstruction d'une « culture-processus[377]». L'approche intericonique passe par une opération de montage[378], une mise en réseau et en cohérence d'images connexes, qui représente plus que la somme des images individuelles rassemblées.

> *Construire un corpus intericonique, c'est fabriquer une « carte » visuelle qui est déjà, en elle-même, un opérateur heuristique, un dispositif signifiant, qui non seulement spatialise et sémantise les agencements entre images, mais en*

---

[376] Beaty, Bart. (2012), *Comics versus Art*. Toronto University Press.

[377] Verbunt, Gilles, Camilleri, Carmel et Vinsonneau, Geneviève. (1996), *Psychologie et culture : concepts et méthodes*. Dans : Hommes et Migrations, n°1203, novembre. Intégration et politique de la ville.

[378] Didi-Huberman, Georges. (2000), Connaissance par le kaleidoscope. Études photographiques, 7 | Mai, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/204, p.94.

produit aussi de nouveaux. En cela, la démarche intericonique met au jour et réitère le geste premier de la démarche scientifique, c'est-à-dire la construction d'un objet par le montage et, partant, place la réflexivité au cœur de ses protocoles. L'intericonicité n'est pas un phénomène unifié, mais englobe des phénomènes contrastés, autant dans leurs formes, leurs intentions, leurs usages que leurs effets[379].

En ce sens, l'analyse qualitative intericonique des œuvres nous permettra d'expliciter les stratégies narratives et la manière dont la narration dessinée bulgare remédie son imaginaire. Il s'agit en effet d'appréhender l'image non pas comme une entité close et isolée ou comme un index qu'il suffirait de décrire, mais comme une portion de monde à déplier, « un champ de force, un médiateur, un embrayeur - une relation[380]». Plus largement, il s'agit de clarifier ces relations, à l'œuvre dans les images et entre les images, pour comprendre ce qu'elles engagent tant dans le micro-espace de l'image elle-même que, solidairement, dans l'espace social. En effet, « l'intelligence des images se situe dans leur dialogue permanent avec leur environnement iconique et discursif, hérité ou contemporain, et avec l'habitat social, médiatique et symbolique dans lequel elles évoluent et interagissent avec le publique[381]».

D'un point de vue pragmatique, après avoir découpé le contenu en séquences correspondant aux articulations de signification, nous entreprendrons une analyse de chaque séquence de manière individuelle. Notre objectif sera de dégager les éléments et les syntagmes symboliques qu'elle contient en utilisant une transcription normalisée. Plus précisément, la grille exploratoire se focalisera sur les *transferts graphiques* (la mise en signe des symboles**,** reprise de motifs folkloriques ou historiques, calligraphie, approche processuelle, composition, etc.) et les *transferts thématiques* (symbolisme, stratégie narrative, empreint socio-culturel, poétique, etc.). Or, la première phase sera le découpage (sur-mesure), la catégorisation et le codage pour analyser : le système symbolique, expression du mouvement, expression du temps qu'on mettra également en rapport avec la communication de l'image, avec les influences générales, ou encore avec la complexité

---

[379] Beaty, Bart. (2012), *Comics versus Art*. Toronto University Press.

[380] Jullier, Laurent. (2009), *L'analyse de séquences*. IIème édition. Paris : Armand Colin.

[381] Arrivé, Mathilde. (2015), *L'intelligence des images - l'intericonicité, enjeux et méthodes*, E-rea [En ligne], 13.1 | 2015, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/erea/4620

technique et la composition de la page : cadres, vignettes, phylactères, calligraphie, etc.

Notre but sera de décortiquer les unités symboliques pour découvrir les messages qu'elles véhiculent et les opérations par lesquelles elles les véhiculent. En vue du traitement et l'interprétation des résultats nous tenterons de répondre à la question générale : est-ce que les transferts graphiques et thématiques qu'on retrouve toujours à l'ère du numérique dans l'art séquentiel bulgare présentent des reprises, des citations ou des adaptations des éléments qui font sens culturellement ou énoncent-ils une *transmission culturelle*[382], voire une volonté de formation ?

La transmission culturelle doit être appréhendée ici à partir des modèles interactionniste ou constructiviste qui proposent une vision plus dynamique. En effet, l'individu ne se présente pas comme un simple contenant culturel, soumis à une enculturation toute-puissante, ne pouvant échapper aux déterminations de sa « nature culturelle », comme le pensaient les culturalistes, explique Denys Cuche[383]. L'individu ne fait pas que recevoir l'empreinte culturelle de son groupe. Au contraire, il manipule et réinterprète cet héritage à partir de ses expériences personnelles, sa personnalité et son statut. À travers sa propre dynamique, sa créativité, ses représentations, ses croyances, le sujet contribue à modifier son environnement culturel par le jeu incessant de ses constructions actives et interactives avec les autres membres de son entourage. Selon Geneviève Vinsonneau, l'idée essentielle qui fonde cette approche est que la culture ne peut être dissociée des individus qui la font vivre et se structurent à travers elle[384]. C'est dans ce rapport dialectique culture / individu, culture / psychisme que doit être pensée la transmission culturelle dans cette thèse. La réflexion doit porter sur une culture-processus qui rendrait compte du jeu incessant entre production / reproduction, construction / reconstruction. Ressource symbolique, la culture offre ainsi à chacun un ensemble de valeurs et de normes, productrices de sens qui nécessitent d'être constamment réévaluées.

---

[382]Au sens de cette notion que Belkaïd, Nadia & Guerraoui, Zohra, (2003), attribuent dans leur article *La transmission culturelle*. Le regard de la psychologie interculturelle, ERES | « Empan », 2003/3 n.51, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-empan-2003-3-page-124.htm

[383] Cuche, D. (2016). *La notion de culture dans les sciences sociales*. Paris : La Découverte, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/la-notion-de-culture-dans-les-sciences-sociales--9782707190598.htm

[384] Vinsonneau, Geneviève. (2000), *L'identité culturelle*. Paris : A. Colin, collection U-Psychologie, accessible en ligne sur : https://core.ac.uk/download/pdf/296273569.pdf

VI.6. Grilles d'analyse

L'un des principaux objectifs de l'analyse d'images est d'être capable de comprendre le contenu représenté dans une image de manière automatique et dans toute sa globalité[385]. Cela inclut la capacité à détecter et à identifier les éléments présents dans l'image tout en comprenant leur signification sémantique.

La sémiologie graphique[386] nous permettra de faire une *description* de la forme des images au niveau physique (moyens d'acquisition), perceptif (quel est le contenu visuel des images) et sémantique (identifier ce que représentent ces images). Nous allons décrire les éléments constitutifs de chaque œuvre d'art séquentiel, de leurs *codes visuels* et de leurs spécificités grâce à la technique de représentation de connaissances qui est la grille d'analyse. Dans son ouvrage publié en 1999, Thierry Groensteen précise que son traitement de la bande dessinée ne sera pas soumis aux éclairages historique, sociologique et économique mais en tant qu'un ensemble original : « ...de mécanismes producteurs de sens[387]». L'auteur se dégage aussi de l'analyse structurale et de la sémiotique narrative. Sur ce point, sa méthode se situe: « ...au regard de la sémiologie, en marge de l'orthodoxie disciplinaire[388]». Groensteen propose aussi le terme de *néo-sémiotique* pour qualifier sa méthode et repousse l'idée d'étudier la bande dessinée en la décomposant en unités constitutives élémentaires, ou bien de la considérer comme : « ...un mix de texte et d'image[389]». Pourtant, il préfère démontrer la primauté de l'image en désignant ses manifestations sous l'appellation « codes visuels », or axer son étude sur des codes qui : « ...gouvernent l'articulation, dans le temps et dans l'espace, de ces unités que l'on nomme cases ou vignettes. On se sert du code comme d'un indicateur, capable de révéler des réalités sous-jacentes[390]. Ces significations « secondes » que les significations premières masquent et que l'analyse cherche pourtant à extraire : mythes, symboles, valeurs, tous ces sens secondes qui se meuvent avec discrétion et efficience sous le sens premier.

---

[385] Guérin, Clément. (2014), *Proposition d'un cadre pour l'analyse automatique, l'interprétation et la recherche interactive d'images de bande dessinée...* Autre. Université de la Rochelle.

[386] Fisher, Brian. (2005). *Illuminating the Path: An R&D Agenda for Visual Analytics*. IEEE Press.

[387] Groensteen, Thierry. (1999), *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France, Issue 2.

[388] Ibid.

[389] Ibidem.

[390] Bardin, L. (2013), *L'analyse de contenu*. Paris : PUF, p. 171

Image 14

Grille d'analyse		
		notes
Identification de l'œuvre	Auteur.e(s)	
	Bio	
	Titre de l'œuvre	
Contextualisation de l'œuvre	Date/ lieu / forme de publication / présentation	
Description / Interprétation	Résumé	
Forme / Analyse sémiologique	Format	
	Technique	
	Couleurs	
Architecture	Couvertures	
	Numéro de pages	
	Sens de lecture	
Texte	Langue.s	
	Situation	
	Calligraphie (lettrage, police)	
Communication du texte	Découpage / Clustering	Page : Case : Phylactère :
Structure	Cadrage	plans, enchaînements, rythme, effets produits
Communication de l'image	Action	Découpage : Page / Case
	Expression du temps	Découpage : Page / Case
	Expression du mouvement	représentation visuelle = signification symbolique
	Continuité spatio-temporelle	
Ornementation	présence	
	absence	

Après avoir réalisé l'enquête exploratoire, s'est posée la question de comment analyser une telle variété des médias et commet émerger de ceux-ci un portrait représentatif de l'art séquentiel bulgare. Pour rendre possible l'analyse de notre corpus mixed médias, constitué de bande dessinée, GIF Art, animation et jeu vidéo, et traduire ces analyses dans un texte cohérent, analytique, lisible et culturellement accessible il a été nécessaire d'établir une grille d'analyse appropriée en vue de produire de la connaissance. Notons que la portée de cette grille est avant tout heuristique. Elle est donc un outil de lecture qui pourra être adaptée en fonction des nécessités, dans une perspective constructiviste d'accès à une forme d'intelligibilité.

La *grille d'analyse exploratoire* (Image 14, p.153) commence avec *l'identification de l'œuvre* : titre, date, lieu et forme de publication et de présentation et une courte biographie de l'auteur. Puis, continue avec *la contextualisation de l'œuvre* : contexte de production, contexte socio-culturel, c'est-à-dire les principaux évènements qui ont lieu au moment de la production de l'œuvre, dans l'histoire de l'œuvre d'art séquentiel (mouvement, école, courant artistique). Ensuite, nous présenterons une *description* ou l'analyse sémiologique de l'œuvre, c'est-à-dire un résumé du récit et la description de la forme et l'architecture de l'œuvre et du texte. *L'architecture de la séquence* comporte, par exemple, la situation de la planche dans la bande dessinée, le nombre et disposition des vignettes, la taille, les couleurs (e.g. noir et blanc). La description du texte décrira la langue employée, la place du texte dans les dessins, la présence (ou non) de phylactères (bulles, cartouches, etc.), la présence d'un narrateur, la calligraphie. Ce sera également l'occasion d'analyser l'architextualité et de faire un clustering du texte, autrement dit une analyse des occurrences des thèmes.

L'analyse sémiologique comporte respectivement l'organisation des dessins, le cadrage et la diversité des plans (gros plans, plans moyens, plan d'ensemble / enchaînements entre les vignettes / choix et utilisation des couleurs / réplétion des motifs, rythme). Cette approche nous permettra de découvrir les mécanismes de l'articulation médiatique et la manière dont ils conjuguent les aspects visuels et discursifs dans l'œuvre. Le but ici sera de considérer le langage graphique de l'art séquentiel comme système de communication ou comme « bagage commun de règles[391] », utilisé pour résoudre les problèmes spécifiques qui se présentent au cours d'une narration visuelle.

Après avoir découpé le texte-image en séquences correspondant aux articulations de contenu prévisibles, nous entreprendrons l'analyse des éléments et les syntagmes symboliques de chaque séquence séparément en mettant en évidence son amoncellement

[391] Arijon, D. (1993). *Grammaire du langage filmé*. Encyclopédie de la mise en scène. Dujarric, France.

culturel. Pour les objectifs de notre analyse la présence (ou l'absence) est un indice plus fructueux que la fréquence d'apparition. L'indication de la présence de l'ornementation est suivie de la mise en œuvre d'une deuxième *grille d'analyse typologique syntagmatique* (Image 15, p.155). Celle-ci nous aidera à opérer une analyse des mécanismes producteurs de sens et un décodage culturel plus ciblé des œuvres de l'art séquentiel de notre corpus. Son but est d'éclairer les différents niveaux de mise en signe, fonction, rythme, niveau narratif et codes culturels dont certains plus particuliers et d'autres plus universaux : code transculturel (référence, archétype), code mémoriel (symboles historiques, empreint socio-culturel), code folklorique (approche processuelle, mythologie, transfert narratif, poétique etc.).

Image 15

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Phylactère				
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

Finalement, notre analyse systémique est une analyse des mécanismes producteurs de sens, or une démarche qui vise à comprendre comment les éléments d'une œuvre d'art séquentiel contribuent à la création et à la transmission de sens. Cette approche implique l'examen détaillé des dispositifs qui influencent la signification et l'interprétation ou l'analyse typologique syntagmatique. Elle consiste à examiner le système graphico-narratif dans son ensemble en tenant compte de toutes ses parties interconnectées et de leurs interactions. L'objectif principal de l'analyse systémique syntagmatique est de comprendre comment un système fonctionne, comment il interagit avec son environnement, comment il évolue dans le temps. *L'analyse systémique syntagmatique* se penche davantage sur la rythmicité, la séquence temporelle ou la structure spatiale des éléments et des relations à l'intérieur du système. Elle vise à comprendre comment les éléments sont organisés et comment ils fonctionnent ensemble dans un ordre donné (rythme). Ainsi, le cadre de notre analyse permettra de démystifier divers éléments, tels que la structure narrative, les symboles, les métaphores, les codes visuels et culturels, et d'autres mécanismes qui sont à l'œuvre dans le processus de communication.

VI.7. LECTURE AR / QR

Cette dissertation doctorale en Information et Communication propose une structure ouverte avec deux modes de lecture. Son corpus plurimédia composé d'œuvres d'art séquentiel (BD, GIF Art, animation, jeu vidéo) rend la présentation des résultats d'analyse. C'est pourquoi, il était essentiel de trouver un équilibre lors de la rédaction de la partie empirique pour éviter d'alourdir le texte avec une quantité excessive de détails descriptifs ou de notes en bas de page, tout en fournissant suffisamment de descriptions, d'illustrations et d'explications pour permettre au lecteur de comprendre les analyses et leur portée. L'objectif était de rendre la lecture de la thèse cohérente, analytique, aisée à suivre et culturellement accessible, ce qui représente l'une des leçons que nous avons tirées de cette recherche.

La lecture en mode Halo AR et la réalité augmentée, enrichie avec QR codes sont deux techniques que nous allons utiliser pour faciliter la lecture et l'analyse de l'art séquentiel multimédia. Grace à ces deux méthodes on peut ajouter des informations supplémentaires à une expérience de lecture traditionnelle. Le mode de lecture en prolongement numérique avec QR codes consiste à utiliser un appareil mobile, tel qu'un smartphone ou une tablette, pour scanner un QR code imprimé sur la surface physique de la page de la thèse ou sur l'écran de l'ordinateur. Une fois que le code est scanné, le lecteur est redirigé vers une page web ou une application qui peut fournir des informations supplémentaires sur le contenu

associé au QR code. D'autre part, la lecture en mode réalité augmentée (RA) implique l'utilisation d'un appareil mobile pour superposer des éléments numériques, tels que des images, des vidéos, des sons ou des graphiques, sur le monde réel en temps réel. Ainsi, les utilisateurs peuvent interagir avec les éléments numériques en utilisant leur appareil mobile.

En résumé, la principale différence entre le mode de lecture en prolongement numérique avec QR codes et la lecture en mode réalité augmentée est que la première est une méthode unidirectionnelle de fournir des informations supplémentaires, tandis que la seconde permet une interaction bidirectionnelle entre l'utilisateur et le contenu numérique superposé sur le monde réel. En comparant les avantages et les inconvénients du mode de lecture en prolongement numérique avec QR codes et de la lecture en mode réalité augmentée, nous avons décidé de combiner les deux approches. Le plus grand avantage des QR codes est qu'ils peuvent être scannés à l'aide de la plupart des smartphones et tablettes, sans avoir besoin de télécharger une application spécifique. Toutefois, l'expérience de lecture peut être moins intuitive que dans la réalité augmentée, car elle nécessite souvent de scanner un code et de se rendre sur une page web. D'autre part, la réalité augmentée offre une expérience plus immersive et plus intuitive, car elle permet d'interagir avec le contenu numérique en temps réel. Malheureusement, la réalité augmentée peut ne pas être accessible à tous les utilisateurs, car elle nécessite souvent une application spécifique et un appareil compatible. Pour cette raison, nous avons mis à disposition des lecteurs de cette thèse la combinaison des deux techniques.

TROISIÈME PARTIE

VII. ANALYSE DU CORPUS D'ART SÉQUENTIEL

VII.1. DE LA PEINTURE À LA BANDE DESSINÉE

VII.1.1. Le roman graphique *Ghost Instrumentarium* de Diana Naneva

Diana Naneva, connue sous le pseudonyme Functional Neighbour*, est née en 1994 dans la ville maritime bulgare Varna. Après sa formation à l'École d'Art, elle a obtenu une licence en spécialité Peinture à l'Académie Nationale des Arts à Sofia. Diana Naneva revendique son statut de dessinatrice de bande dessinée, car après sa formation classique dans le domaine de la peinture, la bande dessinée est devenue son principal média d'expression artistique. Sa bande dessinée traditionnelle et numérique autoéditée représente l'une des aventures éditoriales les plus influentes pour le développement de l'art séquentiel bulgare contemporain. Ses livres autoédités font souvent l'objet d'un article ou d'une chronique. De plus, l'artiste parvient à atteindre son public grâce à l'autopromotion, notamment à travers les festivals, les réseaux sociaux, ainsi que ses expositions (de 2016 à 2018 : *Futuro*, *Functions Disfunctional* et *Ghosts)*.

Le roman graphique *Escape Season*[392]de Diana Naneva marque ses premiers pas dans la bande dessinée autoéditée et ouvre la porte de son monde onirique. Ce premier récit graphique se démarque par une forte relation avec la peinture. On y trouve des images en aquarelle dans une palette de couleurs complexes, accompagnées d'un jeu subtil de textures. Sa pérégrination éditoriale se poursuit par l'illustration de la bande dessinée *Final Derby*[393], écrite par Danny Djeljosevic. En 2016, Diana Naneva dessine le roman graphique *Guardian of The Forest*[394] sur le texte de Robert James Mediavilla. De 2012 à 2016 la dessinatrice publie ses bandes dessinées également dans les fanzines bulgares *Co-mixer*. En 2016, elle publie son premier art book *Regrets and Recreations*[395], puis en 2018 le deuxième, *Year of Branches*[396]. Cette même année Diana Naneva illustre un grand

---

* Profils et portfolios, accessibles en ligne sur : https://functionalneighbour.tumblr.com ; https://www.instagram.com/functionalneighbour/; functionalneighbour.artstation.com ;

[392] Naneva, Diana. (2014), *Escape Season*. Self-Published.

[393] Djeljosevic, Danny et Naneva, Diana. (2015), *Final Derby.* Loser City.

[394] Mediavilla, R. J. et Naneva, D. (2016), *Guardian of The Forest*. Model Town.

[395] Naneva, Diana. (2016), *Regrets and Recreations*. Self-Published.

[396] Naneva, Diana et Pashova Toni. (2018), *Year of Branches*. Self-published.

classique de la littérature jeunesse bulgare, *Yan Bibiyan*[397] d'Elin Pelin (1933), réédité par la maison d'édition Artline Studios. C'est un défi professionnel important qui fait référence aux illustrations originales de Mincho Nikiforov, tout en ajoutant sa propre touche d'une sensibilité nouvelle, plus contemporaine et plus proche.

Ghost Instrumentarium

Le code herméneutique[398] de l'ornementation offre au roman graphique *Instrumentarium za prizraci* ou *Ghost Instrumentarium* de Diana Naneva la *dépliance* progressive d'une complexité narrative insoupçonnée, latente. Publié en 2019, ce livre au format A5, avec couvertures souples, raconte la confrontation inquiétante d'une jeune femme avec les fantômes qui la hantent. Le roman graphique révèle les sensations les plus intimes et obscures, mais voilées, sous des apparences allusives comme les fantômes qui peuplent les pages. Ils sont chargés de signification et prennent, en conséquence, figure de symboles.

La couverture du roman graphique représente la première rencontre avec le protagoniste principal. C'est à travers ses yeux que la narration est racontée. De la bouche d'une jeune femme sort une étoffe rouge de fantômes enchevêtrés qui se poursuit aussi sur le dos du livre (Images 16-22, pp.162-165). La deuxième et la troisième couverture sont ornées d'un motif répétitif, un *pattern,* qui représente une structure organique enchevêtrée (Image 17, p.162). Ce motif représente un réseau métaphorique qui joue également un rôle structurant et narratif important. De point de vue narratif, il est à la fois une figure métaphorique, un élément perturbateur et un indice qui permet ensuite de rétablir l'équilibre.

Les cinq épisodes du roman graphique dessinent les différentes étapes d'un périple nocturne en forêt. Chaque épisode commence et se termine par une page de séparation, ornée recto verso d'un motif ornemental qui représente l'alternance diagonale d'un ou deux dessins (Image 19, p.163). Non seulement cela permet la différenciation des épisodes, mais cette transformation du dessin en motif ornemental souligne également le côté symbolique du récit et permet une cohésion visuelle et narrative. Ainsi, suite à la relecture, l'ensemble des *patterns* dans le livre fait émerger « *la grande métaphore*[399]» du récit visuel -

---

[397] Elin Pelin. (2018), *Yan Bibiyan*, illustrations par Naneva, Diana. Sofia : Artline Studios, première édition 1993.

[398] Barthes, Roland. (1970), *S/Z*. Essais, Paris : Éd. du Seuil.

[399] Marion, Philippe. (1994), *Métaphore et narrativité*. Recherches en Communication, n°2. Université Catholique de Louvain, p. 21.

l'Instrumentarium de fantômes, ou les outils pour éliminer des fantômes. Cette panoplie dessinée qui précède chacune des étapes de la progression narrative rappelle la logique de succession des péripéties dans les jeux vidéo. Chaque pattern constitue un noyau, le condensé emblématique de tous les développements diégétiques à suivre. Alors, dans l'architecture du roman graphique, l'ornementation de type *décor* est un énoncé narratif qui a donc une fonction narrative dans le système du récit graphique.

Le premier épisode raconte comment la jeune femme s'immerge dans une mer peuplée de fantômes. Il relate aussi son dialogue intérieur et celui avec les fantômes, voilée par des capuches rouges (Image 18, p.163). Ici, la mer est symboliquement liée à la vie psychique de la jeune femme en représentant la peur comme obstacle et défi. Grâce aux opérations rhétoriques de la métonymie, la mer, peuplée de fantômes, fait figure de l'état mental du protagoniste central. On peut interpréter cette métaphore de nature topique (substitution de termes) comme frontière psychologique, car finalement, en plongeant dans l'eau, la jeune femme arrive à surmonter sa peur. Le personnage a cependant conscience, de façon assez précise, du mal-être psychologique auquel il fait face[400]. L'immersion dans l'épisode d'ouverture du roman graphique se rapporte aussi à l'acte d'immersion dans la réalité de la narration autoréférentielle qui dévoile ses propres mécanismes par des références symboliques explicites[401].

La planche suivante montre des gouttes de sang qui tombent dans un pot et qui font pousser une sorte de plante en forme de bois de cerf (Images 19-20, pp.163-164). Ces bois n'arrêtent pas de grandir et se transforment progressivement en une structure très embrouillée. Le croisement symbolique des deux objets représente la chaîne métaphorique du mensonge et de la vigueur. Les bois de cerf sont un symbole transculturel traditionnellement associé au mensonge, au fardeau douloureux ou à l'infidélité[402]. Les cases suivantes représentent le processus de croissance de cette plante bizarre. Elle grandit à chaque mensonge que la jeune femme prononce, comme par exemple « j'aime seulement toi » ou « tu es merveilleux ».

---

[400] Freud, Sigmund, (2010), *L'Interprétation du rêve* [Die Traumdeutung (1900)], traduit de l'allemand par Jean-Pierre Lefebvre, Paris : Seuil, chapitre 2 : *La méthode d'interprétation du rêve. Analyse d'un modèle de rêve* et chapitre 6 : *Le travail du rêve*.

[401] Ferenczi, S. (1913). *Le développement du sens de la réalité et ses stades*. Dans : Œuvres

complètes, T. II. Paris : Payot, 1970, pp. 51-65.

[402] *Znatsi i simvoli. Ilustriran spravochnik za tehniya proizhod i znachenie* [trad. Signes et symboles. Almanach illustré de leur origine et signification]. (2008), Sofia : Knigomaniya.

Image 16

Image 17

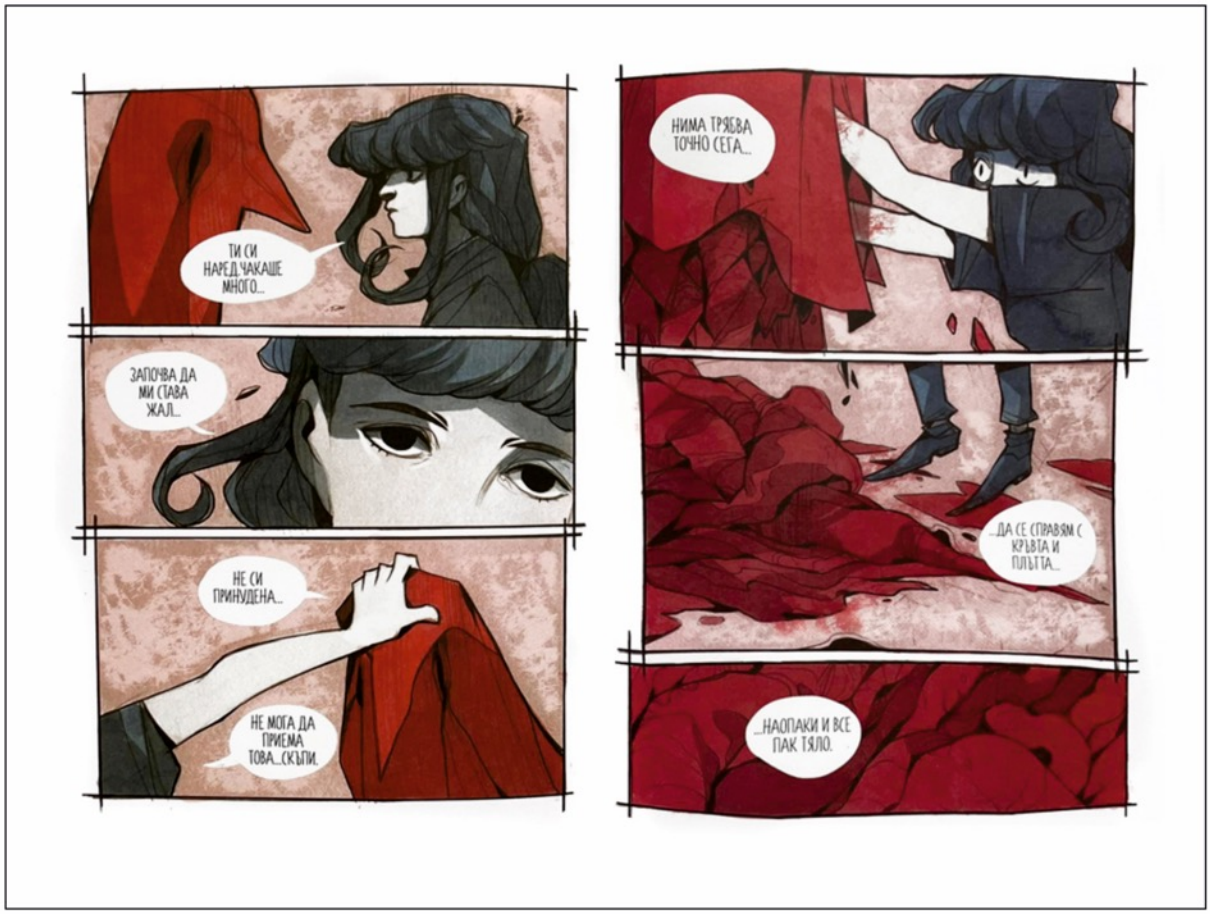
Image 18

Image 19

Image 20

Image 21

Image 22



Le dernier épisode du roman graphique dévoile l'essence métaphorique sous-jacente du *pattern* qui traverse le livre (Image 22, p.165). La jeune femme découvre que les fantômes qui la hantent sont faits / sont en fait des mensonges. Cette figure métaphorique et un agent double, prise également au sens littérale. La jeune femme découvre que le « non-vide » sous les capuches rouges des fantômes est remplie de cette matière sanglante enchevêtrée qui grandit et se transforme au fil des épisodes. Pour ouvrir et pour clore le récit, Diana Naneva instaure l'équilibre initial et l'équilibre final par la fonction de l'accomplissement de la tâche, comme la définit Propp[403]. Ce stratagème narratif a pour objectif de relater le cercle vicieux de la tristesse, du mal-être ou de la déprime. Cette composition hermétique fait allusion à l'enchaînement diabolique des causes et d'effets qui forment une boucle dégradant la situation, parce que l'effet négatif nourrit et amplifie les causes qui lui donnent naissance[404]. Selon Freud : « toute situation traumatique ou simplement insuffisamment

[403] Propp, Vladimir. (1965), *Morphologie du conte*. Seuil : Paris.

[404] Freud, S. (1920), *Au-delà du principe de plaisir*. Paris : PUF.

élaborée a tendance à se répéter[405]». La ligne narrative hermétique est donc une forme de symbolisation par laquelle Diana Naneva traduit pour elle-même et pour les lecteurs ses émotions et ses pensées. Au plan de la réception, la dépliance des dispositifs métaphoriques n'atteignent leur plein épanouissement que dans une relecture. De cette manière, la fin ouverte hermétique et la rythmicité cyclique se transforment en figure et adhère au réseau des anticipations métaphoriques du récit visuel.

En conclusion

Notre analyse a démontré que dans l'ensemble, les syntagmes symboliques mettent en évidence une réappropriation formelle et narrative de l'ornementation (Image 23, p.167). La synthèse par ornementation contribue à la cohérence visuelle du livre et donne accès à la symbolisation. Dans le roman graphique *Ghost Instrumentarium* de Diana Naneva l'ornementation a une fonction figurative, symbolique et narrative. Les symboles-archétypes superposent des ensembles ornementaux au rythme régulier (*répétition des formes*) type décor et au rythme structural (*alternance par structures*) qui se déploient progressivement et représentent des alternances par augmentation ou constellations. L'analyse a révélé que même la structure narrative, comprenant une composition hermétique et une succession infinie d'épisodes et de modes narratifs, revêt une signification allusive. De plus, le pattern ornemental représente un noyau métaphorique, une cellule prémonitoire d'intentionnalités narratives. En réseau, l'ensemble des patterns ornementaux contribue à la dépliance narrative progressive interne du récit graphique. Ainsi, dans le système de la bande dessinée, l'ornementation de type décor joue un rôle narratif en tant qu'énoncé narratif. Ainsi, la *dépliance* ornementale s'appuient en fait sur des de réseaux métaphoriques internes, en offrant au système narratif du livre la disproportion souhaitée entre le signifiant modeste et l'ampleur étalée ou le pluriel de ses signifiés. L'émotion est donc rehaussée par la surprise de cet écart extrême entre l'image présentée par le motif ornemental et le potentiel métaphorique insoupçonné qu'il recèle. La fin hermétique de la bande dessinée permet une interprétation plus personnelle, en fonction des perspectives, des expériences et des contextes du lecteur. En d'autres termes, la signification rétroactif de l'œuvre n'est pas définitive, mais plutôt en constante évolution en fonction des interprétations individuelles. La fin du roman graphique, hermétique et cyclique, renvoie au début de l'histoire, suscitant un sentiment évoquant la métaphore du cycle vicieux de l'impasse. La métaphore n'est alors confirmée comme telle qu'a posteriori.

[405] Idem.

En revenant au début de la narration, le lecteur réalise que la fin ouverte cyclique du récit ne se limite pas à une simple figure dépourvue de toute prétention d'anticipation symbolique sur le plan narratif. En réalité, il s'agit d'une mise en abyme, d'une « révélation douloureuse », comme l'explique l'autrice Diana Naneva (p.292). Ainsi, la *dépliance* du système ornemental contribue à la composition symbolique, formelle et narrative de l'œuvre. Cette approche réflexive ouvre aussi la voie à la métafiction. C'est-à-dire que le roman graphique met en évidence sa propre nature fictionnelle et joue avec les conventions de la narration. Ainsi, par sa cyclicité, la dépliance des significations sous jacentes incite à la réflexion sur les éléments de construction narrative et transforme le récit linéaire en *métalepse*[*] et en *métafiction*.

Image 23

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				
		Vignette				empreinte socio-culturelle
		Phylactère	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

[*] Selon le sens que Gérard Genette attribue au concept de la *métalepse narrative* dans : Genette, G. (1972), *Discours du récit*. Figures III, Paris : Seuil, p. 244. Sa définition générale est la suivante: « toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.), ou inversement ».

VII.1.2. Le livre lithographié *The Marriage of Heaven and Hell* de Nina Kovacheva

Nina Kovacheva est née à Sofia dans les années soixante et diplômée de l'Académie Nationale des Arts en 1985. Influencée par le courant conceptuel, elle évolue entre plusieurs techniques et médias : gravure, vidéo, photographie, dessin, peinture, performances. Dans les années quatre-vingt, elle choisit de s'installer à Paris avec son mari Valentin Stefanoff, avec lequel elle réalise de nombreuse performances au sein du collectif *NINAVALE*[*].

Actuellement, les œuvres de Nina Kovacheva sont présentées dans des collections telles que le Musée Albertina à Vienne, en Autriche, le Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne en France, le National Museum of Women in the Arts à Washington aux États-Unis, et bien d'autres. Puisque, depuis des décennies, l'art de Nina Kovacheva influence la culture visuelle et l'art contemporain en Bulgarie, ses œuvres figurent également dans la collection de la Galerie Nationale d'Art à Sofia. L'analyse de son livre lithographié *The Marriage of Heaven and Hell* nous offrira l'opportunité d'observer le livre comme un objet conceptuel qui s'inscrit dans le courant de l'art contemporain..

The Marriage of Heaven and Hell

Le livre *The Marriage of heaven and hell* de Nina Kovacheva présente une série de lithographies qui fait hommage à l'œuvre poétique de William Blake[406] (Images 24-27, pp.169-170). Depuis 2018, le livre, composé de vingt lithographies originales, fait partie de la collection du Musée Albertina à Vienne et du Musée Park View à Singapour. Ce livre d'art a été créé principalement pour accompagner l'exposition *Le mariage du ciel et de l'enfer* qui a eu lieu en 2015 au Musée d'Art Moderne de Saint-Étienne en France. Le livre en tirage limité avec emboitage toilé beige est imprimé dans l'Atelier le Grand Village à Paris (Image 24). Chaque planche du livre comporte une page blanche avec une citation de l'œuvre littéraire de William Blake, écrite à la main qui est accompagnée d'une lithographie signée de l'artiste.Travaillées à l'encre de Chine et rehaussées parfois avec des roses ou des bruns dorés, les images du livre The Marriage of Heaven and Hell s'insèrent dans le champ de références de la bande dessinée, du dessin animé, des jeux vidéo, du cinéma et du street

[*] Portfolio en ligne sur : http://www.ninavale.com/

[406] Blake, William. (1790), *Le mariage du Ciel et de l'Enfer*, traduction André Gide (1922), Paris : José Corti, 2009.

art. En mariant "le haut" et "le bas", l'artiste s'appuie sur « ces nouvelles allégories[407] » de la culture pop du XX[e] siècle et leur diffusion universelle pour partager ses questionnements[408].

Au premier regard l'ouvrage présente un collage d'éléments hétéroclites sans souci d'harmonie. Il contraint celui qui contemple ses images à percevoir les personnages des enfants en apparence innocents, que la dessinatrice met en scène en présence d'objets souvent dangereux, destructeurs, guerriers (pistolets, mitrailleuses, épées) ou, du moins, ambivalents, grotesques (poupées, figurines, objet volontairement non identifiables) qu'elle place entre leurs mains. Sur les pages du livre, le plus souvent autour d'enfants ou d'adolescents, volettent des personnages populaires de contes de fées ou des bandes dessinées comme Mickey, Fantômas, Superman et Yoda. Le rapport ambiguë entre les figures humaines et les objets dans les images crée un sentiment poétique, mais déconcertant et inquiétant. Cette incertitude intentionnelle peut expliquer aussi la présence des différents motifs ornementaux qui apparaissent autour des personnages.

Image 24 / Crédit : Nina Kovacheva

[407] Barthes, Roland. (1970*), Mythologies*. Paris : Seuil.

[408] Mourès, M. (2015), *The Marriage of Heaven and Hell*. Lyon: Fage, p.23.

Image 25

Image 26

Le livre ne donne au lecteur aucune présentation rationnelle ou logique qu'explique les rapports entre les différents éléments qui composent ses dessins. Ces scènes réfléchies avec soin, présentées avec une grande richesse de symboles troublantes, cherchent à créer un désarroi, un mystère provocateur. En effet, la mise en scène ambivalente des images provoque l'imagination du lecteur qui déclenche une projection déterminée des préjugés culturels, des peurs, des problèmes psychologiques et des tourments pathologiques de nos sociétés contemporaines. La stratégie narrative de l'artiste consiste en la rencontre entre symboles de fort contraste aux niveaux de signification symbolique et culturelle. Dans une réalisation cognitive étrangement solidaire, la représentation fantasmatique va devenir "réalité" et la métaphore, tout en se révélant, va paradoxalement se défaire de sa dimension métaphorique pour être prise au premier degré. Par exemple, une des lithographies représente le moment décisif, où une petite fille, un pistolet à la main, vise un crapaud (Image 26, p.170). Cette scène, qui s'adapte bien à la notion de l'*instant fécond*[409], présente plusieurs sens et est donc susceptible d'être interprétée de diverses façons. En effet, un même énoncé peut avoir une signification différente selon l'interférence que l'on est conduit à produire pour l'interpréter. La polysémie des symboles engagés dans l'image provoque le phénomène de l'ambiguïté. En effet, un même énoncé peut avoir une signification différente selon l'interférence que l'on est conduit à produire pour l'interpréter. Dans cet exemple concret, l'interaction entre l'enfant et l'arme crée une entité symbolique entre l'innocence et de la violence. Orné d'une couronne, le crapaud renvoie au personnage de contes de fées, en interpellant encore plus la "réalité" que représente la scène du livre. Sommes-nous réellement face d'une arme ou ne seraient-ce qu'un jouet, une *décoration* ? Le fort contraste et les divers niveaux de signification symbolique dans les images entrainent le lecteur / spectateur dans la logique binaire de l'art séquentiel. « Raconter, c'est choisir entre deux possibilités[410]». Ainsi, par le principe de l'enchaînement narratif, l'acte réflexif peut transformer la tendresse et la naïveté en irresponsabilité, en immaturité et évoquer l'abus, la cruauté et même la perversion.

En conclusion

Dans le cadre de notre enquête, nous avons posé des questions à l'autrice Nina Kovacheva sur les fonctions de l'ornementation dans *The Marriage of Heaven and Hell*. Nous avons demandé si l'ornementation avait un effet particulier et si elle contenait des

[409] Lessing, G. E. (1866), *Laocoon*, chap. III. Paris, 1990.

[410] Marion, Philippe. (2016), *Les théories de la bande dessinée*, conférence à l'EESI, Angoulême.

messages cachés. À cela, elle a répondu : « Mes œuvres ne contiennent pas d'"ornementation". Qu'il s'agisse de dessins, de vidéos, d'installations ou d'objets d'art, ils sont toujours figuratifs. L'art, qu'il s'agisse de cinéma indépendant, de théâtre ou de littérature, n'est pas *décoration*. À cet effet, il existe un genre distinct appelé *art décoratif* . Le but de l'art est de faire réfléchir le spectateur sur les questions posées par l'auteur, les messages - chacun de sa position, de son point de vue social, de son état mental, de poser des questions, de chercher des réponses. Alors, oui, ils véhiculent des messages et ils ne sont pas cachés. Ils sont là, il suffit de les lire » (p.350). Néanmoins, l'optique ornementale de notre l'analyse dévoile l'emploi des *lettrages* et des *glyphes* dans les images du livre (Image 27, p.173). Par exemples les *graphismes,* représentés comme des tatouages sur les mains et les vêtement d'un enfant (Image 25, p.170). De plus, on trouve des motif ornementaux réguliers avec un rythme répétitif. Cet approche ornemental est décoratif et non narratif car il n'implique aucune transformation ou progression.

Les images du livre *The Marriage of Heaven and Hell* sont reliées entre eux par le concept. La série de dessins obéit au principe de causalité narrative, comme elle est définie par Paul Ricœur. L'arrangement configurant transforme la succession des éléments graphiques en une « totalité signifiante[411]». Grâce à l'acte réflexif de la figurativisation et de la projection, l'intrigue entière peut être traduite en un concept qui n'est autre que son thème[412] ou la rencontre paradoxale des symboles mutuellement exclusifs, qu'on retrouve aussi dans les écrits de William Blake. Or, la narration graphique repose sur *l'intertextualité*[413], sur l'ensemble des relations explicites ou implicites avec l'idée générale du texte de référence.

La démarche de Nina Kovacheva dans la création du livre *The Marriage of Heaven and Hell* peut en effet être qualifiée de scénographique. Elle réalise une mise en scène visuelle de l'environnement graphique du livre en soignant la disposition et la conception des différents dispositifs visuels tels que les protagonistes, les éléments décoratifs, les costumes, les accessoires, etc. Tout cela contribue à créer une atmosphère, une ambiance et une esthétique spécifiques pour l'ouvrage. Cette approche scénographique vise à renforcer la narration, à susciter des émotions, à établir des connexions avec le public et à soutenir la relation symbolique avec l'œuvre poétique de William Blake. En somme, les différentes modalités de l'ornementation contribuent à la création d'une énigme graphique. Réuni avec le mode *métarécit*, le rapport du mode *décoratif* avec les personnages provoque l'ambiguïté des images. Ainsi, l'ornement joue le double rôle de *décor* et de *symbole-*

[411] Ricœur, Paul. (1983), *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*, Paris : Seuil, p.130.

[412] Idem.

[413] Kristeva, Julia. (1969), *Sèmèiôtikè.* Paris : Seuil.

métarécit. Il est à la fois référence socio-culturelle et décoration. Ainsi, l'ornementation a une fonction formelle, figurative et symbolique, à la fois narrative et non-narrative. Finalement, notre analyse a démontré que l'ornementation occupe une place particulière dans *The Marriage of Heaven and Hell* en produisant un effet d'oscillation entre la fiction et la non fiction, un va-et-vient entre le sens propre et le sens figuré. Nonobstant, plus généralement, notre analyse est en accord avec le témoignage de l'autrice Nina Kovacheva qui explique que ses œuvres ne contiennent pas d'ornementation au sens *d'art décoratif** (p.350). Son œuvre graphique *The Marriage of Heaven and Hell* construit une mise en abyme par métaphores en explorant le tressage sémantique et symbolique de l'ornementation à un point tel qu'il est plus pertinent de la qualifier comme œuvre d'art contemporain conceptuelle. À travers la dramatisation de son propre fonctionnement, le livre reflète les questions sociales, politiques et culturelles de notre époque, en encourageant la réflexion critique et la remise en question des conventions artistiques et sociales.

Image 27

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Phylactère				
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

* *L'art décoratif*, également connu sous le nom d'arts appliqués ou d'arts décoratifs, désigne un domaine artistique qui se concentre sur la création d'objets esthétiques et fonctionnels destinés à embellir ou à décorer des espaces intérieurs ou extérieurs. Contrairement à l'art visuel, à l'art conceptuel ou à l'art contemporain, l'art décoratif se préoccupe davantage de l'esthétique.

VII.2. DE LA LITTÉRATURE À LA BANDE DESSINÉE

VII.2.1. Le roman graphique *La mouche éternelle* scénario Guéorgui Gospodínov, dessin Nikola Toromanov

L'un des objectifs de cette thèse est de répondre à la question de l'esthétique de l'art séquentiel bulgare contemporain, en prenant en compte les influences formelles hybrides et les héritages mémoriels complexes présents dans son corpus visuel et narratif. Voilà pourquoi le premier roman graphique bulgare, après les changements démocratiques, *La mouche éternelle*, publié en 2010, est très important pour notre analyse car il déclenche une nouvelle étape dans le développement du genre bande dessinée en Bulgarie. Selon notre enquête, il est également considéré comme la référence en matière de roman graphique et l'œuvre préférée de la majorité des auteurs d'art séquentiel en Bulgarie. D'un point de vue historique, après un long cycle répétitif de changements d'identités en réponse aux crises économiques, politiques et culturelles, la résurgence du média des comics peut être interprété comme un geste symbolique, marquant la liberté d'expression et le départ du processus d'européanisation de la société bulgare. C'est littéralement reprendre Marshall McLuhan pour qui « le message, c'est le medium[414]».

Suivons les pérégrinations de la mouche à travers les ouvrages de Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov, deux auteurs bulgares, nés la même année, en 1968, mais établis dans deux domaines artistiques différents, la littérature et le théâtre. Ils se réunissent pour la création du roman graphique *La mouche éternelle*[415] (en bulgare *Vechnata muha*) afin de parcourir ensemble le trajet allant de la littérature à la bande dessinée.

L'un des auteurs phares de la jeune génération des écrivains bulgares, Guéorgui Gospodinov est lauréat du prix Booker pour son roman *Time Shelter*[416] (2023). Il est aussi poète, dramaturge et critique littéraire. Tout d'abord, la mouche apparaît dans son premier recueil de poèmes *Lapidarium*[417], publié en 1992. Ensuite en 1999, elle atterrit dans *Un Roman Naturel*[418] et un peu plus tard, elle poursuit son vol autour les nouvelles du livre *Et*

---

[414] McLuhan, M. (1968*), Pour comprendre les médias*. Paris : Seuil.

[415] Gospodínov, Guéorgui. (2010), *Vechnata muha* [trad. La mouche éternelle]. *Sofia : Janet 45.*

[416] Gospodínov, Guéorgui. (2021), *Le Pays du Passé*, Paris : Gallimard.

[417] Gospodínov, Guéorgui. (1992), *Lapidarium.* Eta Verlag, 2017.

[418] Gospodínov, Guéorgui. (1999), *Un Roman Naturel. Paris : Gallimard, 2021.*

d'autres histoires[419], publié en 2001, où d'autres mouches aventurières apparaissent. Cependant, c'est en 2010 que la mouche atteint son point culminant en devenant un protagoniste à part entière au sein du comics *La mouche éternelle*[420].

En général, l'œuvre littéraire et cinématographique de Guéorgui Gospodinov explore de manière profonde et novatrice les thèmes de la mémoire, du temps et de l'identité, en utilisant des formes artistiques variées pour susciter la réflexion et l'émotion chez les spectateurs et les lecteurs. En plus de son travail littéraire, Guéorgui Gospodinov a également écrit des scénarios de films. *Omelette*[421] (2009) est un court métrage qui a remporté plusieurs prix internationaux. Le plus célèbre film basé sur un texte de Gospodinov et salué par la critique est l'animation *Vaysha l'aveugle*[422] (2016). Ce court-métrage de Theodore Ushev a reçu de nombreuses distinctions internationales pour son approche innovante de la perception du temps et de la mémoire.

Si les pistes sont multiples et souvent sous-jacentes, nous pouvons identifier certaines des principales influences qui traversent la bande dessinée *La mouche éternelle*. L'album arrive à allier le texte et l'image, la forme et le sens en un univers épitextuel cohérent. Les histoires de l'album sont donc étroitement enchevêtrées. Tout est lié, imbriqué d'une ingénuité quasi bucolique. Son dessinateur, Nikola Toromanov, est un peintre et scénographe, ayant conçu les scénographies de plus de 30 spectacles de théâtre en Bulgarie et dans le monde entier. Ses expositions entre 2000 et 2010 : *Tableaux d'une exposition*, *Fe-mail*, *Cartes postales à une douzaine de représentants du beau sexe* et *Bestiaires*, lèvent le voile sur l'origine de partis pris artistiques et évoquent la genèse de son expression graphique. La revisitation de la mémoire collective est également clairement explicite dans l'œuvre de Nikola Toromanov. En 2008, il a été le directeur artistique du film culte bulgare *Zift*[423], un film noir de Javor Gardev qui raconte la Sofia des années 60 en combinant le néo-noir et la comédie noire avec des motifs rétro socialistes.

---

[419] Gospodínov, Guéorgui. (2001), *I drugi istorii* [trad. Et d'autres histoires]. *Sofia : Janet 45.*

[420] Gospodínov, Guéorgui. (2010), *Vechnata muha* [trad. La mouche éternelle]. *Sofia : Janet 45.*

[421] Koseva, Nadejda. (2008), *Omelette*, court métrage, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=NCWgDXd16qQ

[422] Ushev, Theodore. (2016), *Vaysha l'aveugle*, film court d'animation, ONF, accessible en ligne sur : https://www.primevideo.com/

[423] Gardev, Javor. (2008), *Zift,* film. Co: Miramar Film.

La mouche éternelle

Le roman graphique bulgare *La mouche éternelle*, sur le scénario de Guéorgui Gospodinov, dessiné par Nikola Toromanov, a été publié en 2010 (Images 28-33, pp.179-182). *La mouche éternelle,* appelée un « *tragi-comics* » par ses auteurs, propose une interprétation post-moderne des images du passé. Ainsi, par un jeu de mots, Gospodinov et Toromanov annoncent l'esprit dérisoire[424] de l'album. Grâce au pastiche tragi-comique qui suit le vol ludique d'une mouche ordinaire, le récit visuel pose des questions importantes afin de sensibiliser la société contemporaine et cela d'une façon subtile, comique et décontractée qu'on appelle *parodique-sérieuse*[425]. Dans l'optique sémiotique, c'est la narration en mode de réseau « double scope[426]» qui permet l'intégration d'éléments provenant de deux cadres différents : le cadre historique et le cadre fictionnel. La bande dessinée parvient à illustrer les moments les plus significatifs de l'Histoire de l'Europe à travers des anecdotes ironiques, racontées par un anti-héros : la mouche éternelle.

Le roman graphique *La mouche éternelle* adopte le format de l'album de bande dessinée franco-belge avec une couverture rigide (Image 28, p.179). Il contient 13 épisodes, racontés en 76 pages en couleur. Les dessins sont très graphiques, en noir et blanc accompagnés d'une ou deux couleurs supplémentaires qui servent d'appui à la narration par leurs significations symboliques. Les textures et les motifs ornementaux ont une place très importante dans la conception visuelle de l'album (pointillés, mouchetés, lacis, briques, puzzles, carreaux, réseaux, pellicules etc.). L'album est réalisé entièrement par la technique graphique du pointillisme. Rappelons-nous que le point est la plus petite entité ou *unité visuelle* de l'ornementation. Le motif ornemental pointillé traverse toutes les cases et toutes les pages. Sa *dépliance* commence sur la couverture qui est ornée d'un *réseau* de mouches ou *motif ornemental* au rythme graphique régulier (Image 28). Sa dépliance commence sur la couverture qui est ornée d'un réseau de mouches ou motif ornemental au rythme

---

[424] Cette notion est introduite par Rose, Margaret. (1993), *Parody: Ancient, Modern, and Post-Modern*. Cambridge University Press, pp. 5-53.

[425] Yen-Mai Tran-Gervat. (2006), « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire : parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », *Cahiers de Narratologie*, 13 | 2006, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/372

[426] Fortis, Jean-Michel & Col, Gilles. (2018), « Espaces Mentaux et Intégration Conceptuelle : Retour sur la Constitution de Théories Soeurs », *CogniTextes*, Volume 18 | 2018, consulté le 28 janvier 2021, accessible en ligne sur: http://journals.openedition.org/cognitextes/1111

graphique régulier (Image 28). Ensuite, ce motif se transforme, passant d'un *idéogramme* à un motif ornemental géométrique, puis en *emanata* (représentation en ligne pointillée du vol de la mouche), en *texture* ou en une unité formelle du dessin, pour finalement devenir un *glyphe*. Chacun des 13 épisodes est précédé d'une page de séparation entière, affichant par un *graphisme* le titre de l'épisode suivant (Image 29, p.180). Ainsi, la bande dessinée s'approprie, revisite et décontextualise différents styles et polices d'écriture à visée narrative. Le motif ornemental pointillé se poursuit jusqu'à la fin et même après la fin de l'album sur deux pages blanches avec rangs pointillés. Ces pages représentent la fin ouverte du récit, modifiable, à entrées et sorties multiples, avec ses lignes de fuite et ses marges. Cette approche ornementale repose sur la composition de la *constellation* qui se déploie progressivement au fil des épisodes, permet de structurer, de lier et en même temps de dynamiser le récit. Elle contribue également à la *cohésion* ou à la solidarité des images dans les cases avec la page, avec la planche, avec l'histoire, renforçant ainsi la cohérence visuelle et narrative de l'album. Ainsi, dans le tragi-comics *La mouche éternelle*, tout raconte et chaque élément graphique contribue au système bédéique.

La mouche éternelle explore aussi la rythmicité. Le rythme linaire, régulier des cases, ainsi que la transformation progressive ou la *dépliance* du récit visuel, servent dans le roman graphique à représenter le passage du temps ou le déroulement d'une période. Cette « mise en phase[427]», permet au lecteur de vibrer au rythme des événements. C'est une pratique cinématographique que l'on découvre par exemple dans le 2ème épisode, *La mouche des Impressionnistes* (Image 30, p.180). Ici, un groupe de cases illustre le déplacement du soleil dans le ciel au cours d'une journée. La rupture du rythme régulier de la lecture met l'accent sur un instant précis de l'histoire. Au sein de cette succession de cases, une image occupant toute une page ou une planche ajoute une intensité à ce moment précis et permet de le distinguer en tant qu'élément important ou point culminant. La composition rythmique n'est pas seulement présente dans la disposition des images, mais aussi dans l'architecture même de l'album. Contrairement aux autres pages de l'album, les trois premières pages du deuxième épisode, forment une triple page pliée. Le devant de cette large page présente une séquence de cases dans lesquelles se développe la narration. La composition du 4ème épisode, *La mouche atonale,* explore le rythme irrégulier des cases pour illustrer l'atonalité musicale, notamment de la musique jazz, en faisant un parallèle

[427] Odin, Roger. (2000), *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck Université, p.184.

avec le vol de la mouche. Cette logique se poursuit graphiquement aussi dans le 5ème épisode, *On air*.

En général, la bande dessinée de *La mouche éternelle* raconte en mode mémoriel. La revisite parodique constitue une stratégie de réinvestissement d'un récit gravé dans la mémoire collective. Il s'agit d'une *stratégie de subversion*, visant à disqualifier le personnage ou le récit source. Par exemple le 3ème épisode raconte l'atterrissage de la mouche au mausolée de Lénine. La couleur rouge est un ornement important qui joue un double rôle dans le récit visuel par sa fonction symbolique et idéologique. Le comics s'approprie aussi beaucoup d'autres symboles idéologiques, par exemple les emblème de l'URSS pendant l'époque totalitaire, tels que l'étoile rouge à cinq branches, la faucille et le marteau etc. (Image 31, p.181). Ainsi, la narration commence par l'introduction d'une métaphore visuelle, une grille d'étoiles à cinq branches en fil de fer. Ce motif ornemental fait allusion à une grille de prison ou à un camp de concentration, évoquant ainsi la portée idéographique de l'ornementation qui renvoie au manque de liberté imposé par le régime totalitaire.

Le cadrage de la première page est très régulier, composé de quatre cases verticales qui encadrent le corps de Lénine en plan moyen, concentrant ainsi l'attention du lecteur sur ce personnage. Le gros plan des cases sur la page suivante met le focus sur le mouvement de la mouche et sur le dialogue. L'épisode se termine par une grande image avec un plan d'ensemble disposé sur une planche entière qui représente une manifestation (Image 32, p.181). Sa composition circulaire est une répétition au rythme cyclique du personnage de Lénine qui devient ainsi un *module*, un *signe formel*. Dans cette composition ornementale cyclique, Lénine est un *idéogramme* et dispositif visuel de base qui se déplie exponentiellement au rythme progressif, comme les anneaux d'une rosace. Cette conception graphique fractale implique le principe d'autosimilarité ornementale. Une métaphore, la manifestation des Lénines multipliés représente une synthèse graphique des événements et procédés politiques et culturels qui font partie de la mémoire et de l'identité bulgares. Sa composition cyclique symbolise la circulation du métarécit qui est l'idéologie. L'image des Lénines multipliés incarne l'idée que l'identité personnelle est incompatible avec l'idéologie dominante qui, par définition, privilégie l'identité collective.

En parallèle à la stratégie narrative subversive, notre analyse a découvert également la stratégie opposée, celle du recyclage mémoriel positif. L'épisode *La mouche monumentale,*

revisite la forme architecturale d'artéfacts et monuments historiques. D'une manière créative et ludique, des éléments graphiques caractéristiques du personnage de la mouche, tels que les ailes, les yeux à facettes, les antennes, etc., sont ajoutés ou remplacent certains éléments de la forme de référence. (Image 33, p.182). Cela aboutit à des calembours visuels amusants, tels que le Sphinx – *Mouche de Gizeh* , *La mouche de Troie* ou *La Mouche de l'Armée Soviétique* etc.

Image 28

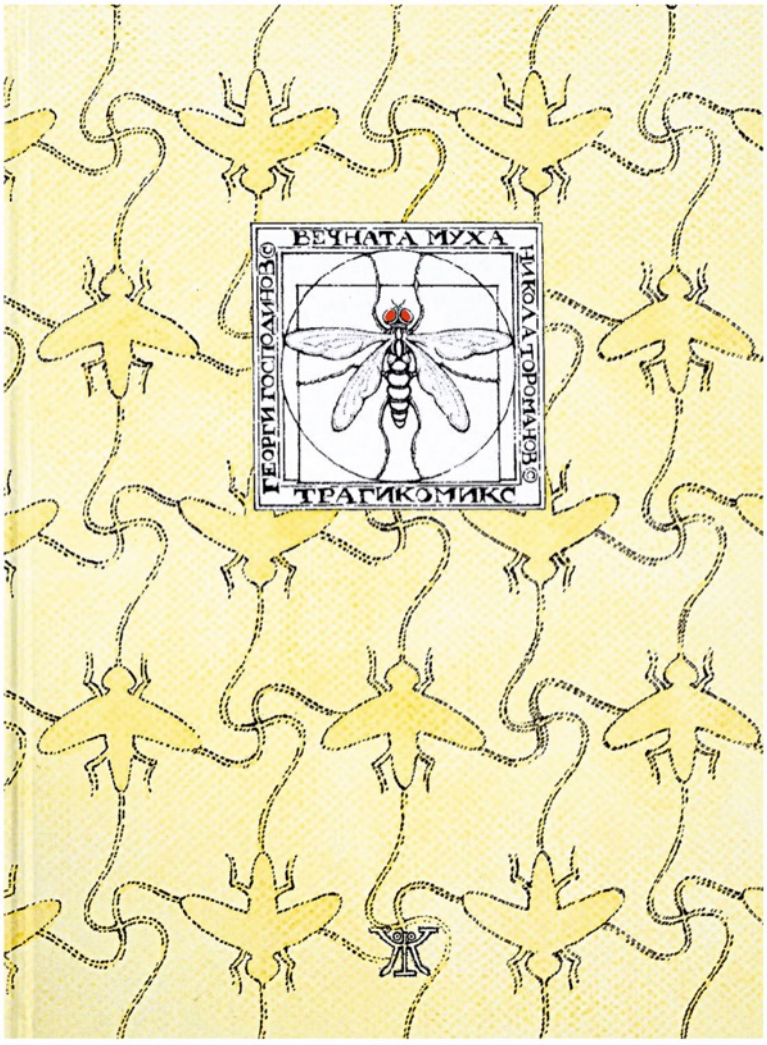


Image 29

Image 30

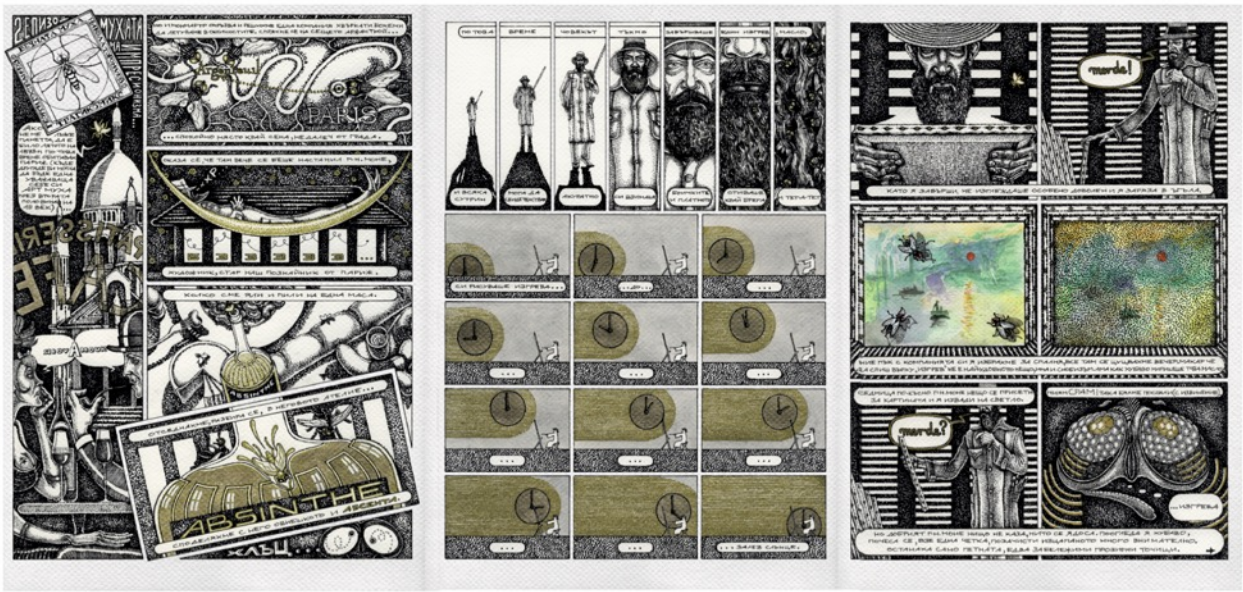


Image 31

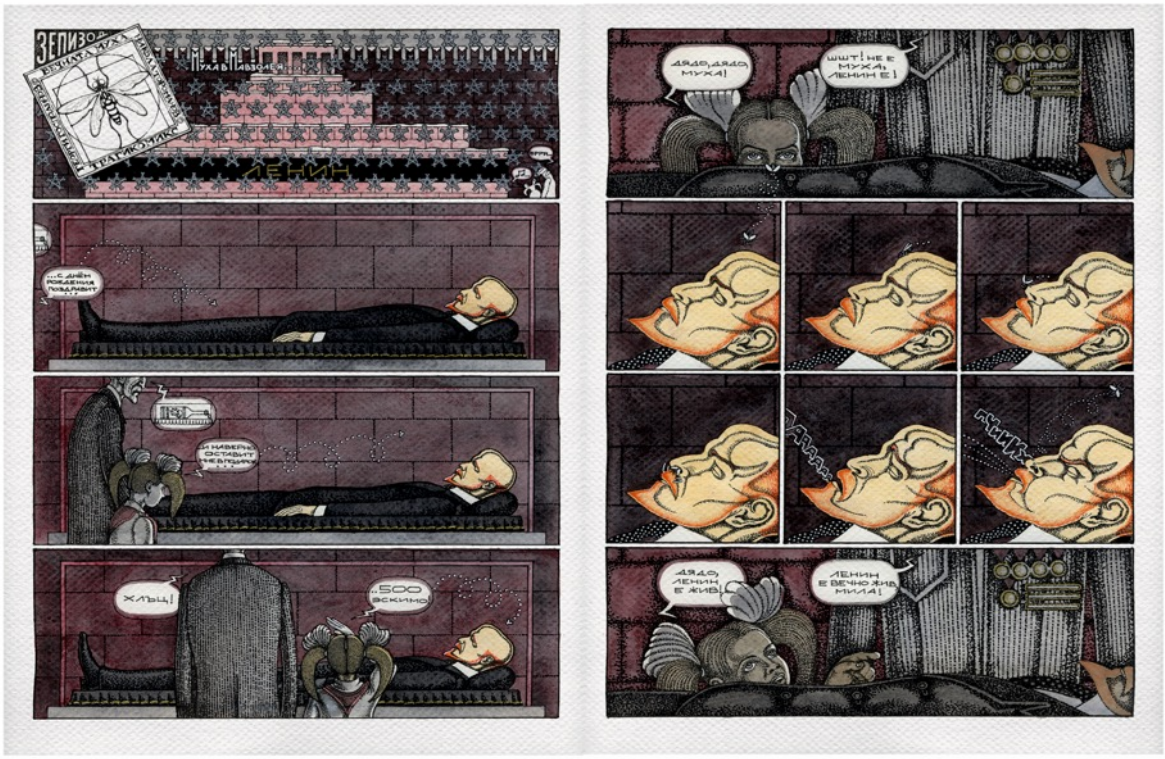


Image 32

Image 33

En conclusion

L'approche ornementale permet au roman graphique *La mouche éternelle* de Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov d'explorer l'éclectisme en s'appropriant les clichés de l'imagerie historique et de l'art populaire. On y trouve des codes transculturels comme les *symboles-archétypes* et *les symboles-métarécits*, mais aussi des symboles mémoriels et des symboles-références de la culture populaire, ainsi que des symboles historiques avec une empreinte socio-culturelle bulgare (Image 34, p.183). En contribuant à la solidarité des images, l'ornementation donne lieu au système, à la structure et à la cohésion graphique de cet album-comics postmoderne. Sa conception graphique prend le parti de l'ornementation en explorant tous les types de mise en signe, de rythme, ainsi que toutes les fonctions du système ornemental. Le roman graphique met en œuvre la texture pour la lier au symbole, créant ainsi une synthèse graphique qui tisse des récits narratifs complexes. Notre analyse

démontre que *La mouche éternelle* explore tous les types de mise en signe de l'ornementation. On y trouve également la majorité des types de rythme et de fonctions de l'ornementation, ainsi que son emploi à tous les niveaux narratifs. En général, *La mouche éternelle* compose avec la rythmicité du système ornemental, ainsi qu'avec la *dépliance* progressive des différents modalité de fonctionnement de l'ornementation. Ainsi, la composition visuelle de l'œuvre graphique se déploie progressivement en favorisant les récits (épisodes) non clos. En conclusion, *La mouche éternelle* est une *ouvre* ouverte à composition circulaire qui place la narration visuelle dans une poétique à la fois philosophique et universalisante. De cette maniéré, la narration dessinée arrive à représenter à la fois le temps linéaire *historique* et le temps cyclique *mythologique*. Nikola Toromanov explore aussi la *cohésion* visuelle et narrative du système ornemental, c'est-à-dire la fusion entre le contenu du récit et son double dimension graphique et symbolique. Ainsi la cohésion ornementale donne forme et structure significative à l'ensemble des récits visuels du roman graphique.

Image 34

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	empreinte socio-culturelle
		Phylactère				symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VII.3. DE LA LITTÉRATURE AU CINÉMA D'ANIMATION

VIII.3.1. Le film d'animation *Vaysha l'aveugle* de Theodore Ushev adaptation de la nouvelle éponyme de Guéorgui Gospodínov

Cinéaste d'animation canadien d'origine bulgare, Theodore Ushev est un précurseur dans l'utilisation des technologies numériques. Sa filmographie, imprégnée d'une puissance poétique singulière, fait le tour du monde. Son travail révèle le plaisir à réutiliser de vieilles techniques d'une nouvelle façon et contribue globalement à l'évolution de la pratique d'art séquentiel. Innovateur dans sa démarche cinématographique, le réalisateur explore de nouvelles techniques à chaque réalisation : collage, pixellisation, peinture avec son propre sang, utilisation d'archives, dessins sur divers médiums tels que des catalogues ou des disques vinyles, linogravure électronique, peinture à l'encaustique.

Né à Kyustendil en 1968, Theodore Ushev a fait ses études l'Académie Nationale des Arts à Sofia et s'est d'abord distingué en tant qu'affichiste, illustrateur et designer multidisciplinaire. En 1999, il s'installe à Montréal pour se lancer dans le domaine de l'animation. Ainsi, Theodore Ushev a entamé sa carrière dans le monde du cinéma d'animation en 2003 au sein de l'Office national du film du Canada, où il a réalisé de nombreuses animations emblématiques. C'est avec son cout-métrage *Tower Bawher*[428], que Theodore Ushev reçoit une réelle reconnaissance dans le milieu de l'animation. Réalisé de façon indépendante en 2005, ce film revisite le constructivisme russe. Un autre moment significatif de son parcours est le film-autoportrait *Manifeste de sang*[429] (2015), manifeste poétique réalisé en utilisant la pigmentation de son propre sang.

En 2017, sa carrière d'animateur commence à gravir le sommet : il a été sélectionné aux Oscars et a remporté, entre autres, un prix aux Césars pour le film *Vaysha l'aveugle*[430]. Il s'agit d'une fable inspirée de la nouvelle éponyme de l'écrivain bulgare postmoderne Guéorgui Gospodínov. Theodore Ushev a aussi été primé au festival international d'Annecy

---

[428] Ushev, Theodore. (2005), *Tower Bawher*, film court d'animation, accessible en ligne sur: https://www.youtube.com/watch?v=HbC4GTtcYfM

[429] Ushev, Theodore. (2015), *Manifeste de sang*, film court d'animation, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=uTgyPaqUR5Q

[430] Ushev, Theodore. (2016), *Vaysha l'aveugle*, film court d'animation, ONF, accessible en ligne sur : https://www.primevideo.com/

en 2020 pour son dernier film d'animation *La physique de la tristesse*[431], qui est une autre adaptation du texte de Gospodinov, notamment du roman *Physique de la mélancolie*[432].

Image 35

[431] Ushev, Theodore. (2021), *La physique de la tristesse*, ONF, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=xNXlGCwL-Bk

[432] Gospodínov, Guéorgui. (2015), *Physique de la mélancolie*. Paris : Éditions Intervalles.

En plus de l'animation, les recherches artistiques de Theodore Ushev intègrent le champ de l'art digital, de l'illustration et de l'affiche. Sa première création de bande dessinée *Fenerité* (trad. *Les lanternes*) a été publé en 2012 dans le journal *Kultura*. En mars 2019, il a créé spécialement pour l'exposition du colloque *Crack*[*] une bande dessinée-expérience expérimentale : *Un jour dans la vie de P* (Image AR 35, p.185). Dessinés directement sur un mur noir avec marqueurs UV sensibles, les dessins de la bande dessinée, qui sont pratiquement invisibles à l'œil nu, deviennent visibles grâce à la lumière UV provenant des lampes de poche, distribuées préalablement aux visiteurs. Le réalisateur a également contribué à cette thèse en participant au colloque avec sa présentation du film *Vaysha l'aveugle*[433], qui est une source importante pour notre analyse de l'œuvre.

Vaysha l'aveugle

Réalisé dans l'esthétique de la linogravure et saturé par le 3D, le film court d'animation *Vaysha l'aveugle* de Theodore Ushev est une fable vertigineuse sur une jeune fille incapable de saisir l'instant présent, car elle peut voir le passé d'un œil et l'avenir de l'autre. Le concept central de l'intrigue est lié à cette particularité. Le récit est publié pour la première fois en 2001 en tant que nouvelle dans le livre *Et d'autres histoires*[434] de l'écrivain Guéorgui Gospodinov. En 2017, cette œuvre littéraire a été adaptée en court-métrage d'animation par Théodore Ushev, puis éditée sous forme de roman graphique (Images 38-39, p.189).

La notion de l'adaptation conduit à s'interroger sur les modes de passage d'un type de média à un autre. La nouvelle *Vaysha l'aveugle* est une œuvre ouverte avec une composition cyclique. Dans le roman graphique, le texte garde son expression originale mais il se présente dans une version plus courte et synthétique que celle du texte original de la nouvelle. L'adaptation en film d'animation du texte subit deux transformations principales. Tout d'abord, les images ne servent pas uniquement d'illustrations du texte, mais parfois elles le remplacer complètement. Deuxièmement, il existe une différence au

[*] Le colloque international Crack a été organisé à Angoulême dans le contexte de ce projet de recherche et réalisé sous la direction artistique et scientifique de Svetlana Gencheva et Sabine Teyssonneyre (EESI, Université de Poitiers et Université Catholique de Louvain). Appel à contributions, accessible en ligne sur : https://lpcm.hypotheses.org/11952?fbclid=IwAR2GUnGU_66owHUmh90fVeLlVm9sNHwqQ-qxsWugc3ghy6UO7wI_8eDiYtk

[433] Ushev, Theodore. (2019), *Présentation du film* ***Vaysha l'aveugle***, podcast accessible en ligne sur : https://podcast.eesi.eu/9-theodore-ushev-national-film.../

[434] Gospodínov, Guéorgui. (2001), *I drugi istorii* [trad. Et d'autres histoires]. Sofia : Janet 45.

niveau du code linguistique, qui devient apparente lors de la comparaison entre la version bulgare du texte et sa traduction et adaptation en français. La particularité du texte bulgare réside dans son aspect nostalgique, archaïque et poétique, qui est transmis par l'utilisation de mots et d'expressions généralement associés à une époque révolue et au folklore bulgare. L'expression archaïque du texte contribue également à la construction de la métaphore centrale du récit, en mettant en évidence la dualité temporelle, en particulier la vision du passé. Cependant, cette nuance linguistique est moins évidente dans les versions du film en français et en anglais.

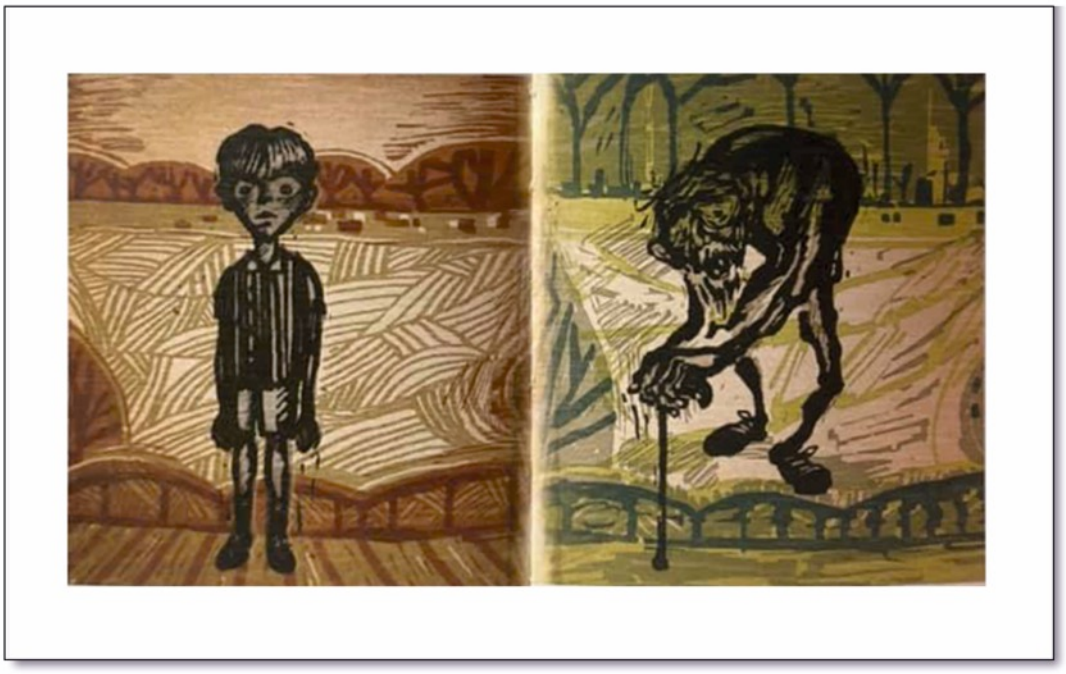
Image 36 : RA - Trailer Eng. / Credit : Office National du film

Au-delà de sa poétique intrigante, ce qui impressionne dans ce film, c'est son aspect visuel. En effet, on pourrait croire voir des gravures, presque des gravures sur bois, et plus précisément des estampes en linogravures. En réalité, le film d'animation a été entièrement réalisé sur une tablette graphique en recréant le procédé centenaire de la linogravure. Avec une technique unique d'animation par couches de couleurs, chacune étant séparée et imprimée digitalement pour créer une superposition, Théodore Ushev a animé les différentes couches à l'aide d'un algorithme, créant un effet brut, imparfait et imprévisible. Cette vision graphique exploite avec la plus grande finesse la technologie 3D et la réalité virtuelle fin de mettre encore plus en valeur la texture et le relief des images. La technique de la linogravure reprise en technique numérique, choisie pour la réalisation de *Vaysha l'aveugle*, donne l'impression d'un relief renforcé par une illusion presque stroboscopique. Dans la dualité des images projetées simultanément, cette technique crée également une impression de mise en abyme. La vision stéréoscopique est troublée, voire empêchée, par divers défauts des images.

Image 37 : RA - Trailer Eng. / Credit : Office National du film

Image 38

Image 39



Les images, créées pour le film, sont ensuite réutilisées pour son adaptation en roman graphique. C'est pourquoi les effets produits par le cadrage dans le roman graphique sont semblables à ceux de la version cinématographique. En se focalisant sur les images du film, plus précisément sur les différents éléments du décor, on peut également remarquer une interprétation libre des motifs ornementaux. Il s'agit d'éléments décoratifs répétés ou alternés en motifs qui peuvent facilement être associés à l'esthétique du folklore bulgare. Theodore Ushev confirme cette observation en expliquant que l'association avec la gravure sur bois du Moyen-Âge a été une référence recherchée lors du processus créatif de l'œuvre[435].

Pour illustrer la quatrième dimension, celle du concept du temps, la narration a recours à la vue anaglyphique, image imprimée pour être vue en relief, à l'aide de deux filtres de couleurs différentes (lunettes 3D) disposés devant chacun des yeux. La coupe abrupte sur l'axe visuel vertical du cadrage permet de visualiser la bifurcation temporelle dans le regard de Vaysha. En bref, le film fait un alliage entre la technique ancienne de la gravure et des techniques en plein essor comme la réalité virtuelle et la stéréoscopie. Au lieu d'opposer la gravure au numérique, le réalisateur entre dans l'intériorité de la matière et de la technique pour les porter à la synthèse. De cette manière, l'aspect visuel du film réside dans une relation de connivence et de révélation mutuelle avec la narration.

La symbolisation dans le film animé *Vaysha l'aveugle* sert à l'amplification du récit visuel qui consiste à une gradation plus encore métaphorique que formelle, soit en approfondissant le code herméneutique[436] de la narration, soit en l'enrichissant, en l'agrandissant, en l'universalisant. Le nœud central du maillage symbolique du film est le temps et on y découvre sa symbolisation sous différentes formes. L'animation commence avec le cycle de la nymphose, lors de laquelle la chenille va se transformer en papillon (Image AR 36, p.187). Le film reprend ensuite le symbole de l'arbre de la vie, l'un des symboles les plus emblématiques et universels de l'art ornemental, pour le diviser en deux par un éclair. En effet, cette allusion symbolique entre en correspondance avec la métaphore principale de l'intrigue, évoquant ainsi la double vision de Vaysha et son incapacité à vivre l'instant présent. La langue séparée en deux du serpent, le sablier et les flèches de l'horloge sous forme des yeux de Vaysha, qui n'arrivent jamais à se réunir, relèvent du même code symbolique. La transposition du propre dans le figuré s'opère sur la base d'une relation

[435] Ushev, Theodore. (2019), *Présentation du film* ***Vaysha l'aveugle***, podcast accessible en ligne sur : https://podcast.eesi.eu/9-theodore-ushev-national-film.../

[436] Barthes, Roland. (1970), *S/Z.* Essais, Paris : Éd. du Seuil.

d'analogie[437]. Ainsi, les métaphores utilisent des termes concrets qui se réunissent pour représenter l'idée complexe et abstraite qui est le temps insaisissable.

Notre analyse démontre que la rythmicité jeu un rôle crucial dans la construction symbolique et formelle du film. L'œuvre d'art séquentiel a une structure circulaire ouverte, similaire à celle de l'œuvre littéraire de Géorgui Gospodinov. Or, le film commence et se termine avec le même symbole, celui de l'arbre de la vie, mais à la fin du récit le point focal du personnage principal remplace celui du spectateur / lecteur (Image AR 37, p.188). Cette forme de mise en abîme souligne encore plus le mode métafiction de la narration visuelle grâce à la structure ouverte du film. Umberto Eco explique que « la poétique de l'œuvre ouverte est fondamentale dans l'étude des œuvres, dans le rapport que le lecteur peut entretenir avec l'œuvre. La poétique de l'œuvre ouverte, en effet, permet de repenser le rapport du lecteur à l'œuvre : elle bannit la lecture de consommation, la passivité du lecteur face à l'œuvre, pour au contraire mettre en valeur l'activité et l'effort que doit fournir celui-ci[438]». Ainsi, la composition ouverte et circulaire adhère à une poétique autoréflexive et philosophique. Cette espèce d'ouverture au second degré à laquelle aspire *Vaysha l'aveugle* pourrait se définir en termes de signification, comme une multiplication des voies d'interprétation et comme une amplification symbolique qui fait boucle avec la métaphore au centre de la narration.

En conclusion

L'analyse du film d'animation *Vaysha l'aveugle* met en lumière l'importance de l'ornementation, de l'esthétique du folklore bulgare et de la symbolique temporelle dans la construction du récit visuel. L'utilisation de la linogravure en tant qu'approche processuelle crée une esthétique qui rappelle l'ornementation et l'enluminure, renforçant ainsi les liens avec le folklore. Cette combinaison de techniques, alliant la linogravure traditionnelle à l'animation 3D numérique, permet à l'artiste d'explorer un large éventail de possibilités pour créer des effets visuels complexes et variés. En associant ces techniques, le film parvient à multiplier les sens possibles du message, en termes de signification, tout en servant de médiateur entre le monde fictionnel, le monde "réel" du spectateur et du monde virtuel. Il établit également des ponts entre différents domaines artistiques, tels que l'ornementation, le roman graphique et l'animation, ce qui incarne l'essence même de *l'art séquentiel*

---

[437] Marion, Philippe. (1994*), Métaphore et narrativité*. Recherches en Communication, n°2. Université Catholique de Louvain, p.11.

[438] Eco, Umberto. (1962), *La Poétique de l'œuvre ouverte*. Paris : Seuil.

contemporain.

En résumé, les *symboles-archétypes* liés au temps occupent une place centrale dans la narration, représentant le noyau narratif et le condensé emblématique de l'histoire. La rythmicité ouverte de l'œuvre joue un rôle significatif dans *la dépliance* du réseau métaphorique, mettant en lumière le thème central du film : la relativité du temps. Ainsi, *Vaysha l'aveugle* exploite les lois qui régissent l'espace-temps narratif pour créer une expérience visuelle et narrative mémorable, incitant les spectateurs à remettre en question leur propre perception du temps et de réalité.

Image 40

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette				
		Phylactère	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VII.4. LES RÉCITS VISUELS MULTI-SUPPORTS ET MIXED MÉDIAS

VIII.4.1. Le projet *Paragraphe* du collectif TI-RE
microédition, fanzines et livres d'artiste multi-supports

Depuis 2016, les quatre dames, les artistes Mila Yaneva, Veliana Ivanova, Victoria Staykova et Andrea Popyordanova, forgent le noyau créatif de la plateforme de microédition bulgare TI-RE*. Le collectif vise à exposer et promouvoir la création indépendante dans le domaine du livre d'artiste en s'intéressant aux aspects moins conventionnels du livre. TI-RE représente un espace créatif dans lequel les jeunes artistes peuvent s'exprimer, expérimenter et s'épanouir. Leur objectif initial est de créer une communauté-catalyseur pour l'information et pour la conception de l'art du livre. La plateforme de microédition TI-RE n'assume pas la responsabilité de la diffusion, y compris les opérations de promotion et de contact avec les libraires, ni de la distribution, notamment le stockage, le traitement des commandes et la facturation, mais elle se charge de la publicité et permet d'accéder aux livres en petit tirage par l'organisation des évènements et des expositions. Le plus important pour les quatre dessinatrices est qu'elles revendiquent la conception et la perception du livre comme œuvre d'art.

Dans ce but TI-RE a organisé plusieurs expositions, réunies par le thème de l'interprétation visuelle des textes littéraires. La première initiative du collectif est une exposition, consacrée à la microédition artistique, qui a eu lieu dans la *Foire du livre* en 2016 à Sofia. Ainsi est née, *IZ-RE-CHE-NI-E* (trad. *Phrase*), une série de livres artistiques, réalisée en 2017, grâce à l'appel du collectif ouvert aux artistes sur les réseaux sociaux. Cette première tentative a été suivie par le projet *Paragraphe*, qui poursuit la même ligne conceptuelle. Les artistes sont de nouveau conviés à présenter leur vision particulière de ce qu'est le livre, et de ce qu'est l'illustration du livre. Les livres d'artistes uniques, créés dans le cadre de cette initiative, sont réalisés grâce à différentes techniques artistiques mixed médias telles que le collage, la photographie, le papier découpé, la peinture sur verre inversé, etc. Ils prennent la forme du livre en utilisant des supports et des matériaux inattendus tels que le métal, le plâtre ou le textile. Enfin, cette prolifération de visions crée un brouillage du médium et remet en question sa visibilité, sa définition, voire sa réalité.

L'exposition collective du projet *Paragraphe*, qui a eu lieu au Goethe-Institut de Sofia

---

* Page officielle de la plateforme de microédition Ti-RE, accessibles en ligne sur :
Instagram https://www.instagram.com/tirecollection/
Facebook https://www.facebook.com/tirecollection

en 2018, est documentée dans un catalogue sous forme physique d'un livre contenant les œuvres exposées. Ce livre artistique sera l'objet de l'analyse suivante.

Image 41 Catalogue Paragraphe / Crédit : TI-RE

Paragraphe

La logique ornementale qui se présente dans le projet *Paragraphe* du collectif TI-RE transforme le puzzle en sens. *Paragraphe* représente une série de livres artistiques, créés selon le règlement de l'initiative. Les participants doivent puiser leur inspiration dans un paragraphe tiré d'une œuvre littéraire pour lui donner une nouvelle forme ou un nouveau sens à travers la création d'un livre artistique. Le catalogue de l'exposition présente les œuvres de dix-sept artistes du projet *Paragraphe* (Image 41, p.194). La couverture souple en papier est pliée comme un origami, allant de l'extérieur vers l'intérieur du livre. Les dessins linaires minimalistes de la couverture représentent le jeu de démultiplication des dimensions, des perspectives, à partir de l'espace limité rectangulaire. Il s'agit d'une analogie métaphorique pertinente qui illustre la grande similitude entre l'art d'origami et la *dépliance* ornementale. Autrement dit, une surface uniforme, en apparence lisse, dissimule une multitude de плис et d'angles, renfermant ainsi un territoire inexploré.

Image 42

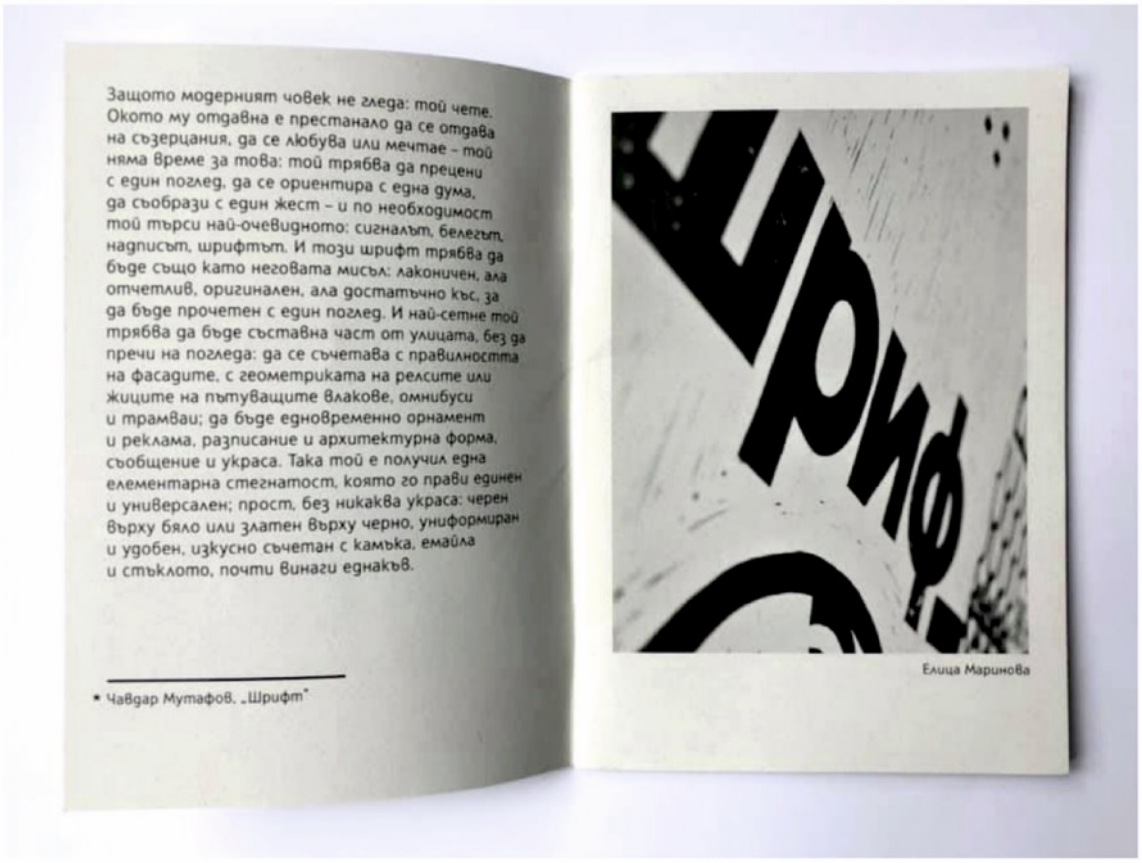


Image 43 / Crédit : TI-RE

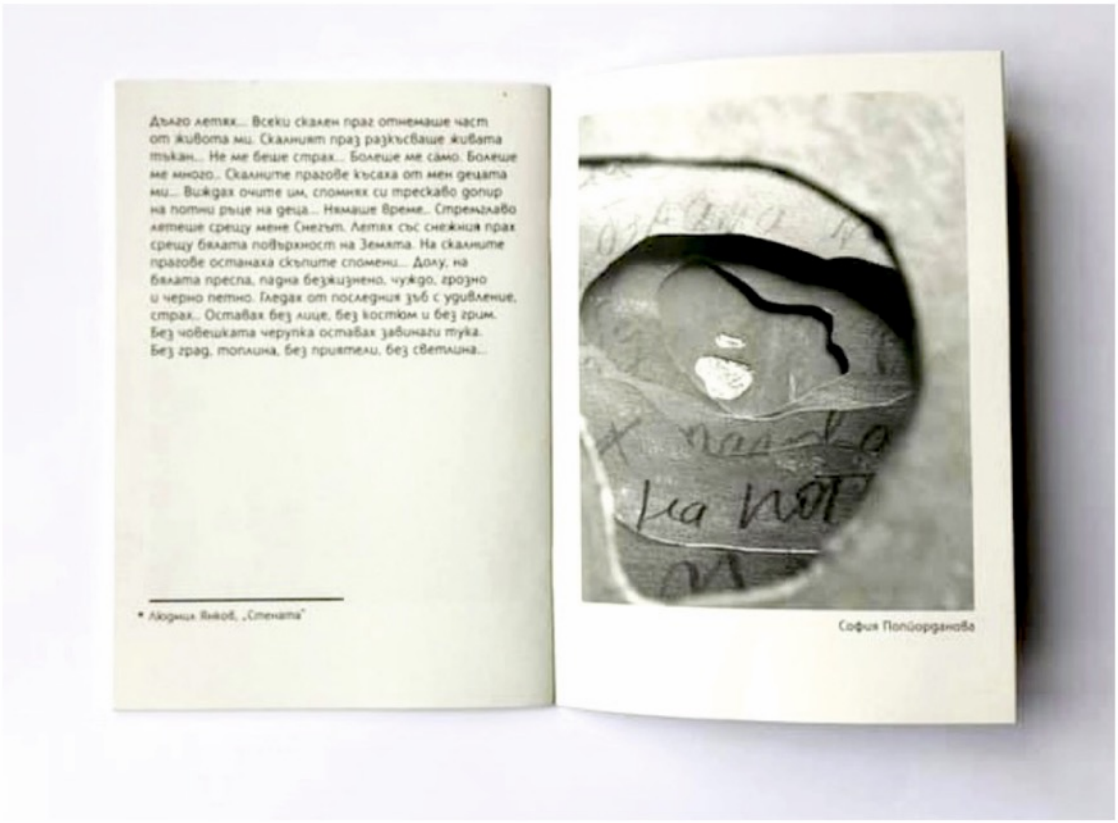
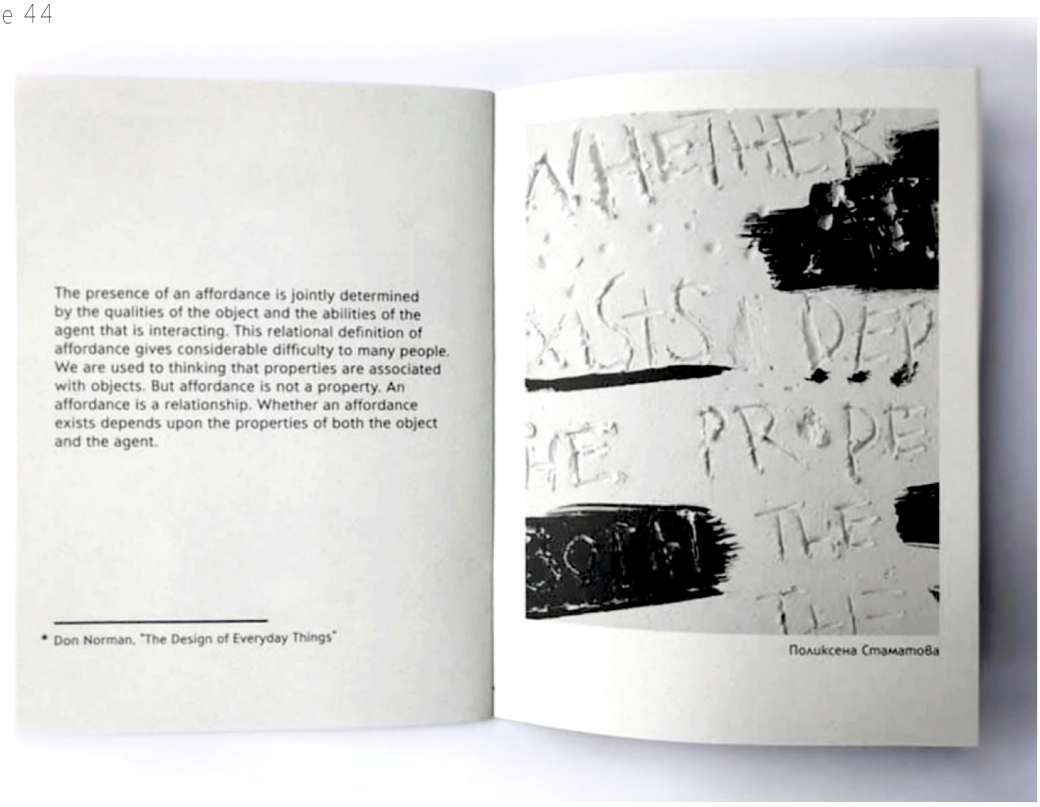


Image 44



Chaque artiste participant au projet est représenté dans une planche du livre (Images 42-44, pp.187-189). A gauche de cette planche on trouve une page avec le paragraphe du texte choisi et à droite, une l'image représentant le livre créé dans le cadre du projet. Cette conception donne une cohérence visuelle au livre, mais ne représente pas une succession temporelle d'actions ou des scènes. Parmi les textes cités, on y trouve des œuvres bulgares contemporaines comme *Un roman naturel*[439] de Guéorgui Gospodinov (Images 45-46, p.189). On peut aussi lire un extrait de l'essai culte *Shift*[440] de Chavdar Mutafov, ainsi qu'une citation du grand roman classique d'Anton Dontchev, *Time of parting*[441]. Les auteures participant au projet Paragraph proposent en effet une exploration littéraire multiculturelle diversifiée en incluant des textes d'auteurs de différentes cultures et époques, notamment des écrivains éminents tels que Salinger, Tolstoï, Proust et Kundera.

Pour une grande partie des créations, les signes typographiques ou les *glyphes* ont été pris comme point de départ, puis soumis à une opération d'abstraction, comme par exemple, la photographie d'Elitsa Marinova, qui évoque un extrait de l'essai *Schrift* (trad. Police) de Chavdar Mutafov (Image 42, p.195). D'une manière similaire, Sophia Popyordanova illustre l'extrait du livre autobiographique de l'alpiniste Ludmil Yankov, *Stenata*[442] (trad. Le mur) par l'aspect matériel, par la texture, en utilisant le mode décoratif des *glyphes* (Image 43, p.196). Dépourvues de leurs codes textuels et linguistiques, les lettres se transforment en une idée abstraite symbolisant le sens du texte de référence.

Nous nous arrêterons un moment sur le livre artistique créé par Mihaela Angelova, parce qu'il est particulièrement représentatif de l'ensemble des œuvres du projet *Paragraphe* et qu'il s'avère également très bénéfique pour notre analyse de l'art séquentiel mixte médias et multi-supports. La conception de ce livre artistique est inspiré de la citation suivante, tirée d'*Un roman naturel* de Guéorgui Gospodinov :

> *Je pense à un roman constitué uniquement de verbes. Pas d'explications, ni de descriptions. Seulement le verbe est franc, frais et juste. Le début m'a coûté trois nuits. J'ai enchaîné cigarette sur cigarette, et au final, je n'ai rien écrit. Lequel devrait être le premier verbe. Tout me semblait faible, inapproprié. Chaque verbe était le suivant. Si tu t'arrêtes sur* ***naître****, immédiatement avant lui vient* ***concevoir****, et même avant* ***accoupler, souhaiter*** *et ainsi de suite en*

---

[439] Gospodínov, Guéorgui. (1999), *Un Roman Naturel*. Paris: Gallimard, 2021.

[440] Mutafov, Chavdar. (1932), *Schrift* [trad. Police], accessible en ligne sur *:* https://localfonts.eu/journal/font-mutafov/?fbclid=IwAR3JKFjjjATChcyOrXlnHHPM5g-vRUYmuFmhg7doI0BBgb3Mx7Z7FToddrc

[441] Donchev, Anton. (1964), *Time of parting.* UK: Morow.

[442] Yankov, Ludmil. (1996), *Stenata* [trad. Le mur]. Sofia :AS.

*arrière jusqu'à **naître**, un cycle hermétique foutu. Des verbes à tous les niveaux – le mouvement des liquides à l'intérieur de l'organisme pour établir une homéostase, les oscillations de la membrane cellulaire, la transmission des signaux à travers les neurones, les verbes dans les alvéoles.*

L'image centrale du livre, qui dispose d'une structure pliable et hermétique que l'on appellera un *livre-accordéon*, focalise l'attention sur un seul mot (Images 45-46, p. 199). Le verbe *souhaiter* (en bulgare : pozhelavam) est écrit à la main, dans une marge blanche en haut de la planche rectangulaire. Juste en dessous de cette marge, au centre d'un carré rempli de traits irréguliers, de manière obsessionnelle et libre, on distingue, sur l'axe vertical de l'image, trois mains inscrites dans un rectangle sombre et biscornu (Image 45).

Dans le contexte du concept de l'art du livre qui est au cœur du projet *Paragraphe*, le symbole graphique de la main renvoie aussi à la *manicule*. Il s'agit d'une *glyphe* d'usage courant depuis les premiers livres jusqu'au XVIII^{e} siècle, qui faisait partie de la liste des marques des références, aux côtés de l'*astérisque*, du symbole de *paragraphe,* etc. Ainsi, en représentant le verbe *souhaiter* par trois mains tendues, l'illustration de Mihaela Angelova évoque la signification symbolique de la main. Outil des outils, la main représente la volonté. D'un point de vue graphique et symbolique, la composition remplie de lignes représente le verbe, l'action et la réalisation. Chaque univers graphique commence par un trait. Comme la main, le trait permet à l'Homme d'entrer en contact avec le monde. Ainsi, la composition graphique rencontre la composition métaphorique du métatexte s'aligne avec elle en la rendant *transparente*[443].

Le texte de Guéorgui Gospodinov met d'ailleurs l'accent sur la continuité qu'impose le verbe. Dans les images, la continuité est traduite graphiquement par l'utilisation du trait comme signe, comme une des plus petites entités de l'univers graphique. Le livre artistique de Mihaela Angelova peut être qualifié comme une forme d'art séquentiel, car sa rythmicité de lecture représente la « prise ensemble », au sens de Ricœur, « d'éléments épars et leur rassemblement en un tout temporellement cohérent[444]». La clé narrative du livre artistique réside dans la figurativisation par analogie symbolique. De cette manière, on retrouve le cercle vicieux évoqué dans le texte de Gospodinov, encodé visuellement dans la forme par la *structure-ritournelle* du livre, qui demande une lecture infinie au rythme circulaire.

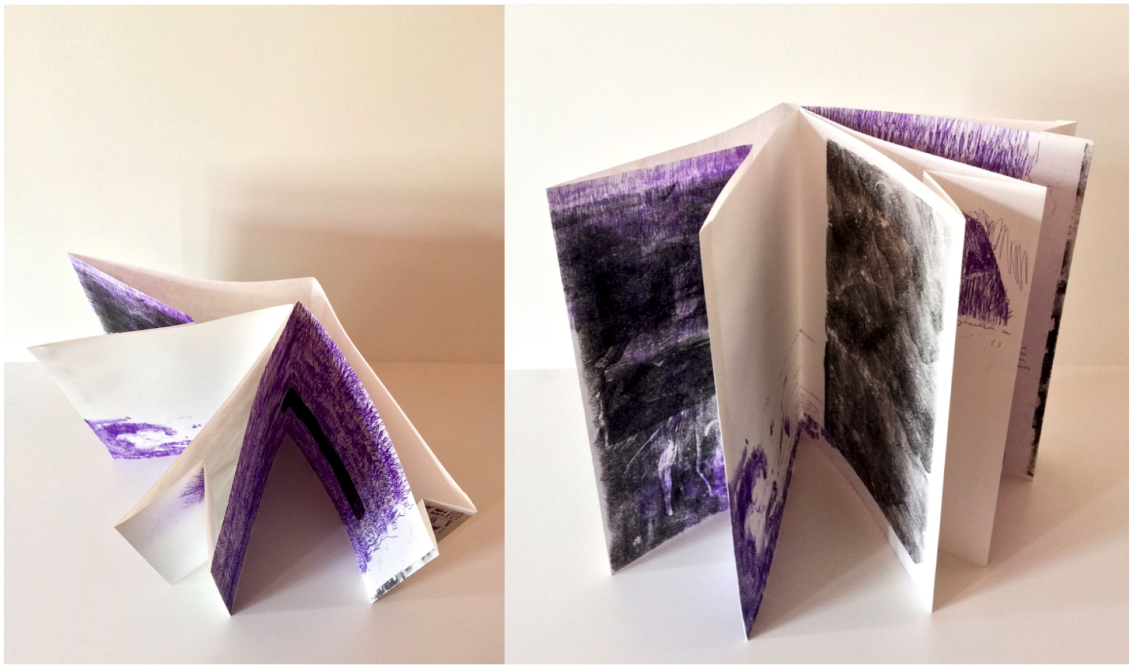
---

[443] Marion, Philippe. (1994), *Métaphore et narrativité*. Recherches en Communication, n°2. Université Catholique de Louvain , p.14.

[444] Paul Ricœur cité par Dubied, Annik. (2000), *Une définition du récit d'après Paul Ricœur*, Communication, vol. 19/2 | 2000, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/communication/6312

Image 45 / Crédit : Mihaela Angelova

Image 46 / Crédit : Mihaela Angelova



En conclusion

L'art polygraphique ou *l'art du livre* combine plusieurs techniques d'impression ou d 'expression visuelle pour créer des œuvres uniques permettant aux artistes d'expérimenter et d'explorer différentes possibilités créatives et de créer des œuvres avec des effets visuels complexes et inattendus. L'exploration du rythme et de la structure du livre artistique offrent une grande variété de possibilités créatives liée à la conception narrative et à la lecture. L'objectif du projet *Paragraphe,* ou l'interprétation visuelle d'un fragment textuel, suppose le souffle poétique d' une approche narrative minimaliste. Ainsi, l'image surenchérit sur l'épitexte en créant de nouveaux retours, plus abstraits, plus savants. En résultat, l'ensemble des messages pluricanaux et des images non-figuratives du projet collectif forment un tout cohérant qu'on peut qualifier sommairement d'art abstrait. L'art abstrait, parce que ces images utilisent un langage formel, pictural ou linéaire pour créer des compositions liées au texte, mais qui sont en même temps indépendantes du rapport à ses références déjà existantes.

Le livre artistique de Mihaela Angelova fait usage du principe de *la dépliance* ornementale. Son système narratif engage le *signe,* afin de déployer toutes les formes de base de l'ornementation, c'est-à-dire l'*icône*, le *glyphe*, le *motif* et le *réseau* ornemental (Image 47, p.201). L'ornementation a tout d'abord une fonction formelle qui se développe progressivement au rythme *itératif* (par process) et *progressif* (transformation / modification) afin de devenir symbolique et narrative. L'association visuelle du *signe* avec le *glyphe* représente l'association d'une symbole *emanata* avec *symbole-archétype* (*la manicule*) et donne lieu à la *figurativisation* et à la métaphore. Le « glissement du sens littéral au sens figuratif [445]» s'opère également au niveau formel du livre en tant qu'objet. Le livre artistique de Mihaela Angelova ressemble à un *accordéon.* Cette structure permet une lecture dynamique, tout en restant hermétique aux lecteurs, qui peuvent déployer le livre pour découvrir une grande image ou une série d'images. La *structure-ritournelle* du livre-accordéon avec sa rythmicité hermétique cyclique demande, ainsi, une lecture circulaire ou en spirale qui donne accès à l'art séquentiel. De cette manière, la *dépliance*, c'est-à-dire la séquentialité et à la solidarité graphique et conceptuelle du livre artistique, transforme le système visuel de l'œuvre en énoncé narratif.

[445] Ricœur, Paul. (1975), *La métaphore vive*. Paris : Éditions du Seuil.

Image 47

GRILLE TYPOLOGIQUE						
Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Phylactère				
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

En 2010, le collectif Blood Becomes Water a vu le jour grâce à la rencontre fortuite de deux dessinatrices bulgares, Raya Rayax et Rosie Eisor, au sein de la Nouvelle Académie des Beaux-arts de Milan, où toutes deux ont obtenu leur formation artistique. Le but premier de BBW fut la collection, la publication et la valorisation des fanzines et microéditions. Leur réseau s'est rapidement étendu à des créateurs internationaux, ce qui a conduit à l'arrivée de l'illustrateur belge Robin Renard au sein du collectif en 2014. Blood Becomes Water est un collectif interculturel qui prend part à différents festivals, expositions et formats artistiques à travers le monde entier, mais d'après ses fondateurs, la résidence artistique en Chine en 2015 revêt une importance particulière pour la conception et l'esthétique au sein du collectif[446].

De manière générale, la production artistique de Blood Becomes Water est interculturelle et pluridisciplinaire. La production micro-éditoriale du collectif s'inspire des méthodes du DIY (Faites-le vous-même,) utilisées dans le fanzinat, et cultive le médium de l'édition comme un espace libre et vaste d'expérimentation, où le contenu est autant réfléchi que la forme. Il en résulte une profusion de publications artisanales issues de petites maisons d'édition européennes, de collectifs de créateurs internationaux, d'ateliers de sérigraphie, de graphistes et d'écrivains publiant en tirage limité des travaux pointus, expérimentaux et de grande qualité. Le langage visuel du collectif se concentre sur une variété de projets réfléchis, mettant l'accent sur le folklore, le Street Art, le textile et l'expérimentation textuelle. Dans leurs recherches artistiques pour leurs publications, résonnent également la musique et la culture punk.

Koukeri

Koukeri[447], le fanzine #10 du collectif Blood Becomes Water est conçu et imprimé en Bulgarie en 2015 (Images 48-55, pp.203-207). Il est accessible également sous forme numérique sur le site web officiel du collectif. Il constitue un retour à l'authenticité qui explore l'ésotérisme de l'art néo-païen au sein du folklore bulgare et cela dans une

[446] Interview avec le collectif BBW (décembre 2020).

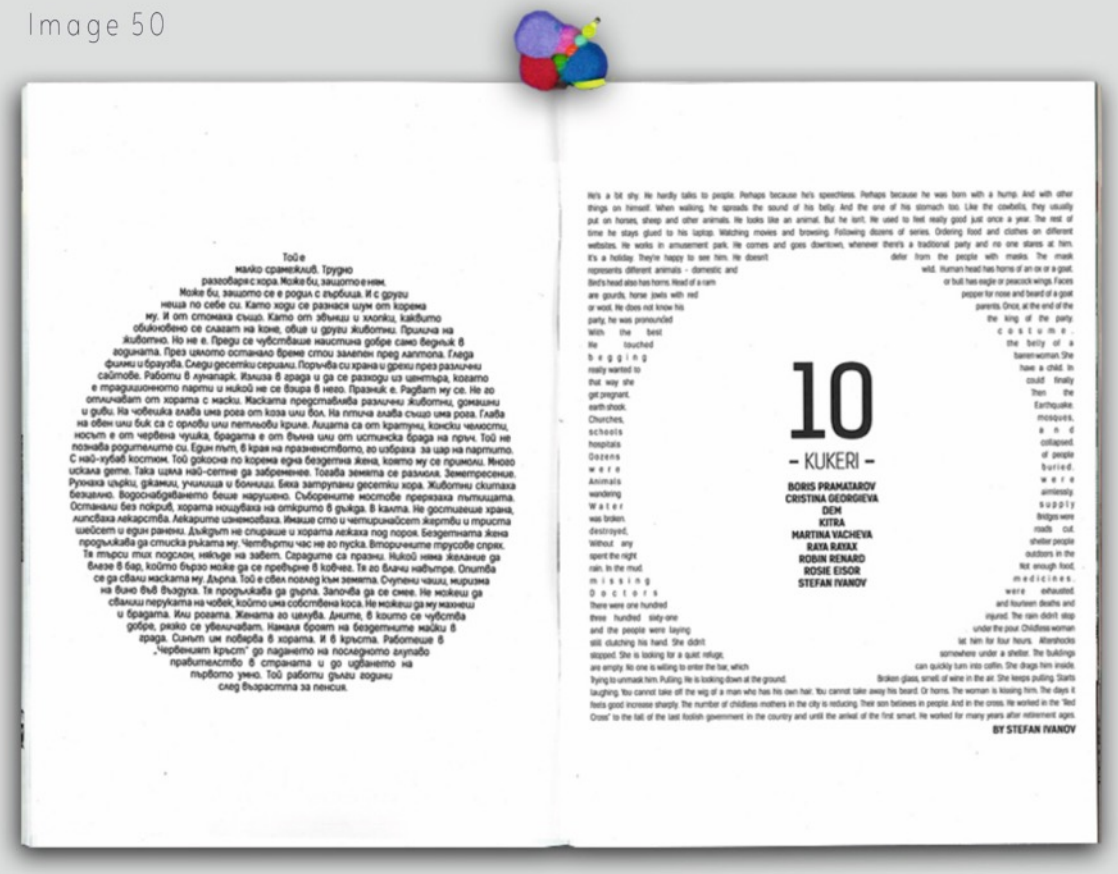
[447] Blood Becomes Water. (2015), *Koukeri*, fanzine, Sofia. Accessible en ligne sur : https://bloodbecukeromeswater.tk/portfolio/bbw10-kukeri.

perspective à la fois juvénile, contemporaine et interculturelle. Le thème est interprété par 7 artistes en 32 images, spécialement conçues pour l'édition. Les techniques utilisées sont le collage, la gouache et le dessin en encre et en crayon. Bien que le fanzine *Koukeri* est visuellement focalisé sur l'ethnographie bulgare, il fait partie d'une ligne éditoriale interculturelle, destinée au grand public international. L'utilisation de l'anglais comme langue commune et d'Internet comme plateforme de diffusion offre au collectif une portée mondiale. La participation d'artistes venant de différents pays européens tels que l'artiste italien DEM, l'artiste roumaine KITRA et l'artiste belge Robin Renard, entraîne un croisement de perspectives, un métissage culturel et permet un accès au grand public.

Image 48/ Crédit : BBW

Image 49

Image 50



Той е
майко сраженький. Трудно
разговаря с хора. Можа би, защото е ням.
Може би, защото се е родил с гърбица. И с други
неща по себе си. Като ходи се разнася шум от корема
му. И от стомаха също. Като от звънци и хлопки, каквито
обикновено се слагат на коне, още и други животни. Прилича на
животно. Но не е. Преди се чувстваше наистина добре само вечерьк в
одинатта. През цялото останало време стои залепен пред лаптопа. Гледа
филми и браузва. Следи десетки сериали. Поръчва си храна и дрехи през различни
сайтове. Работи в лунапарк. Излиза в града и да се разходи из цветята, когато
е традиционното парти и никой не се взира в него. Празник е. Радват му се. Не го
отличават от хората с маски. Маската представлява различни животни, домашни
и диви. На човешка глава има рога от коза или бол. На птича глава също има рога. Глава
на овен или бик са с орлови или петльови крила. Лицата са от кратуни, конски челюсти,
носът е от червена чушка, брадата е от бяла или от цветиска брада на пръч. Той не
познава родителите си. Един път, в кръв на празненството, го избраха за цар на партито.
С най-хубав костюм. Той докосна по корема една бездетна жена, която му се примоли. Много
искала деге. Така щяла най-сетне да забременее. Тозаба земята се разлюля. Земетресение.
Рухнаха църкви, джамии, училища и болници. Беха затрупани десетки хора. Животни скитаха
безцелно. Водоснабдяването беше нарушено. Съборените мостове прерязаха пътищата.
Останали без покрив, хората нощуваха на открито в дъжда. В калта. Не достигаше храна,
липсваха лекарства. Лекарите изнемогваха. Имаше сто и четиринайсет жертви и трийста
шейсет и един ранени. Дъждът не спираше и хората лежаха под порои. Бездетната жена
продължаваа да стиска ръката му. Четвъртък час не го пуска. Вторачените трусове спрях.
Те тръгна тих подслон, някъде на завет. Страдите са празни. Никой няма желание да
влезе в бар, който бързо може да се превърне в ковчег. Тя го блъчи набъртре. Опитва
се да свали маската му. Дърпа. Той е сбел полег към земята. Счупени чаши, миризма
на вино във въздуха. Те продължават да дърпа. Започва да се смее. Не можеш да
свалиш перуката на човек, който има собствена коса. Не можеш да му махнеш
и брадата. Ями ролята. Жената го целува. Диште, в които се чувства
добре, ркяко се увеличават. Намаля броят на бездетните майки в
града. Синът им повярва в хората. И в кръста. Работеше в
„Червеният кръст" до падането на последното ахупаво
правителство в страната и до идването на
първото умно. Той работи дълги години
след възрастта за пенсия.

10

– KUKERI –

BORIS PRAMATAROV
CRISTINA GEORGIEVA
DEM
KITRA
MARTINA VACHEVA
RAYA RAYAK
ROBIN RENARD
ROSIE EISOR
STEFAN IVANOV

He's a bit shy. He hardly talks to people. Perhaps because he's speechless. Perhaps because he was born with a hump. And with other things on himself. When walking, he spreads the sound of his belly. And the one of his stomach too. Like the cowbells, they usually put on horses, sheep and other animals. He looks like an animal. But he isn't. He used to feel really good just once a year. The rest of time he stays glued to his laptop. Watching movies and browsing. Following dozens of series. Ordering food and clothes on different websites. He works in amusement park. He comes and goes downtown, whenever there's a traditional party and no one stares at him. It's a holiday. They're happy to see him. He doesn't differ from the people with masks. The mask represents different animals - domestic and wild. Human head has horns of am ox or a goat. Bird's head also has horns. Head of a ram or bull has eagle or peacock wings. Faces are gourds, horse jowls with red pepper for nose and beard of a goat or wood. He does not know his parents. Once, at the end of the party, he was pronounced the king of the party. With the best costume. He touched the belly of a barren woman. She begging to have a child. In really wanted to could finally that way she then the get pregnant. Earthquake earth shook. mosques, Churches, schools, and hospitals collapsed. Dozens of people were buried. Animals were wandering almost Water supply was broken, bridges were destroyed. roads cut. Without any shelter people spent the night outdoors in the rain. In the mud. Not enough food, missing medicines. Doctors were exhausted. There were one hundred and fourteen deaths and three hundred sixty-one injured. The rain didn't stop and the people were saying under the pour. Childless woman still clutching his hand. She didn't let him for four hours. Aftershocks stopped. She is looking for a quiet refuge, somewhere under a shelter. The buildings are empty. No one is willing to enter the bar, which can quickly turn into coffin. She drags him inside. trying to unmask him. Pulling. He is looking down at the ground. Broken glass, smell of wine in the air. She keeps pulling. Starts laughing. You cannot take off the wig of a man who has his own hair. You cannot take away his beard. Or horns. The woman is kissing him. The days it feels good increase sharply. The number of childless mothers in the city is reducing. Their son believes in people. And in the cross. He worked in the "Red Cross" to the fall of the last foolish government in the country and until the arrival of the first smart. He worked for many years after retirement ages.

BY STEFAN IVANOV

Image 51

Image 52

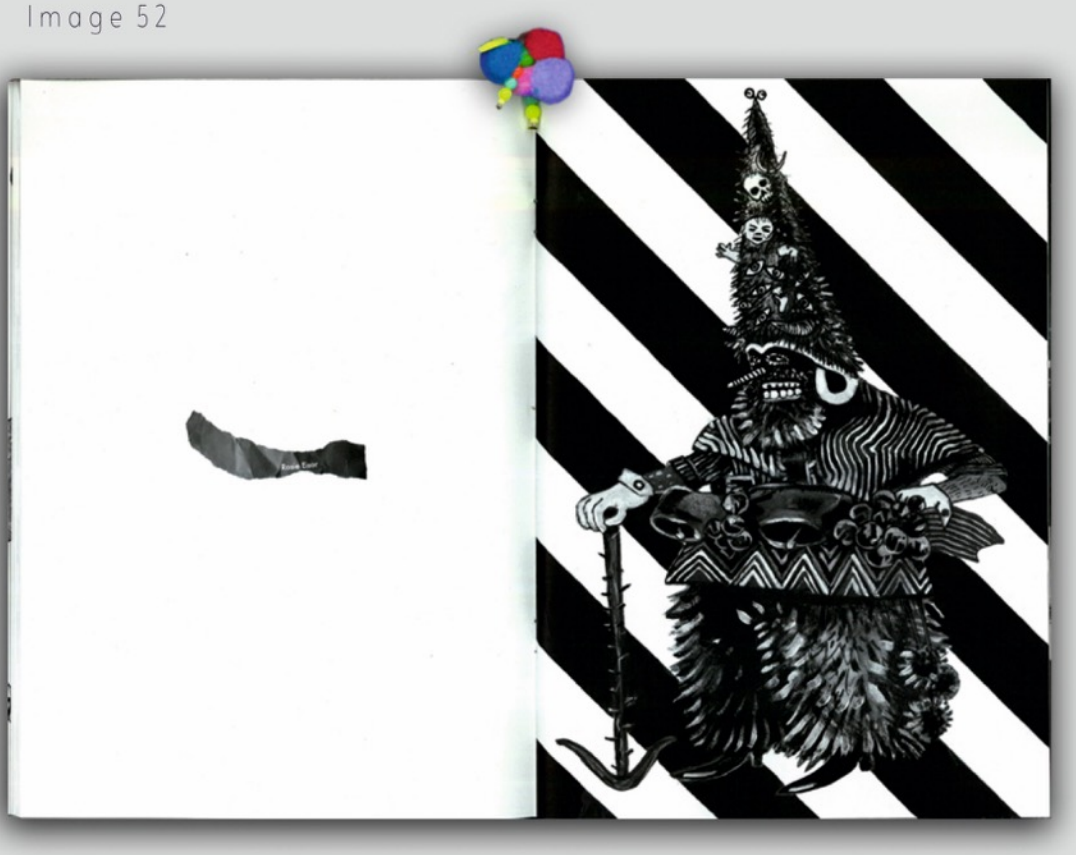
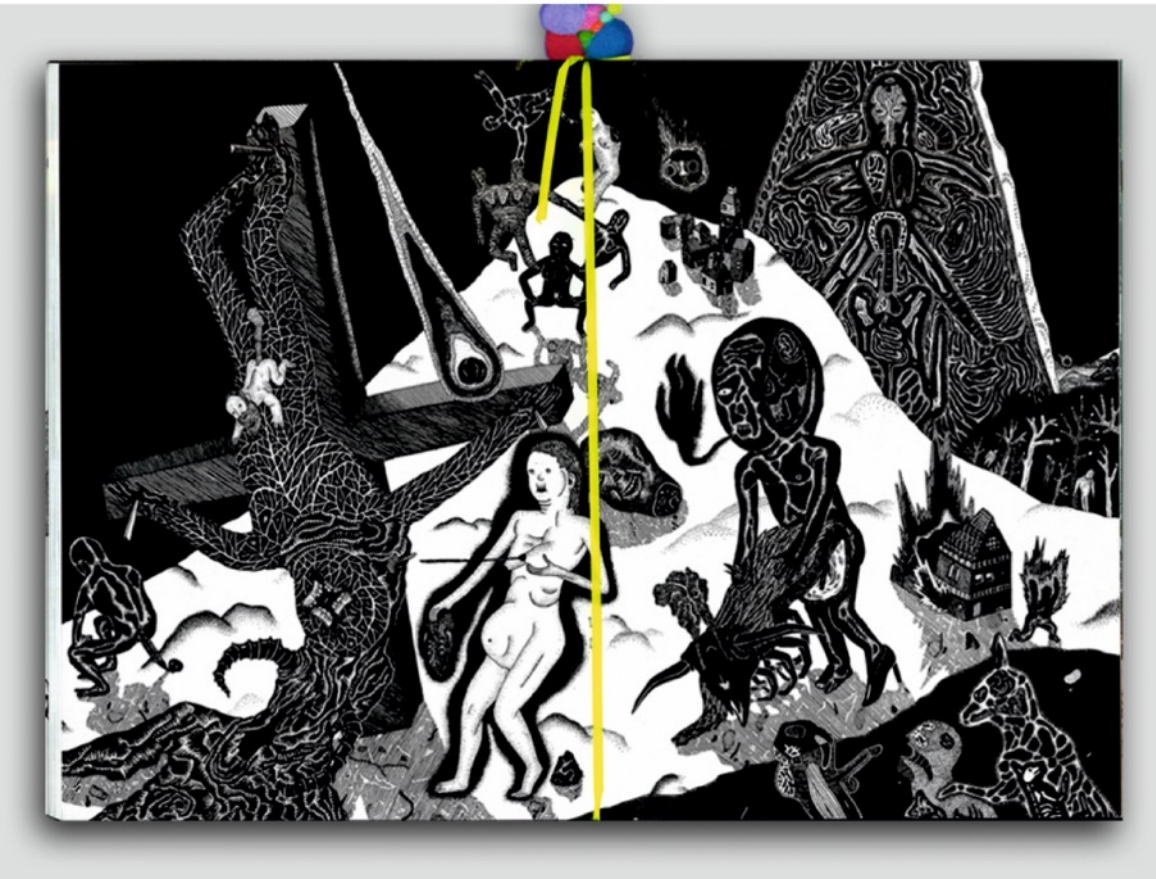


Image 53

Image 54

Image 55



La célébration bulgare des *Kukeri* a lieu au début du printemps. Les kukeri sont des hommes costumés qui participent à des rituels traditionnels visant à effrayer les mauvais esprits et à assurer de bonnes récoltes. Selon cette coutume de Nouvel an, seules les hommes sont autorisés à participer aux *jeux de mascarade*[448]. Le dieu antique Zagrée-Dyonisos, fils de Zeus, est toujours célébré de nos jours par les populations bulgare et grecque de la montagne Strandja. Pendant le rituel il revêt la forme du *Kouker Blanc*. Le jeune dieu apparaît habillé en peaux de moutons qui seront enterrées dans les quatre sens du monde à la fin du rituel. Il fait le tour du village, portant son thyrse (un grand bâton évoquant un sceptre), à la tête d'une troupe de compagnons armés, les Curètes. Leurs costumes couvrent la plupart du corps et comprennent des masques d'animaux en bois décorés, ainsi que de grosses cloches attachées à la ceinture. Leur arme, ayant une signification symbolique phallique, est un attribut obligatoire. C'est une canne en bois, dont une extrémité est peinte en rouge. La plupart des costumes sont construits à partir d'une structure en bois sur laquelle des morceaux de peau de chèvre sont collés (Images 51-53,

[448] Gabrovski, M. (1985), *Maskiraneto v balgarskite novogodishni obichai* [trad. Le déguisement selon les coutumes bulgares de Nouvel an]. BE, livre 3.

pp. 205-206). Les masques représentent des créatures fantastiques terrifiantes (Images 48, 54, pp. 203, 206). Ils sont fabriqués à partir de gourdes ou de crânes d'animaux, comportant deux ou trois cornes, et sont ornés d'oiseaux empaillés aux ailes déployées, ainsi que de barbes et de moustaches en laine cousues. Dans une optique narratologique, le kouker est un *symbole-métarécit*, un type iconographique ou un condensé de sens associé au folklore bulgare.

Le collectif Blood Becomes Water pratique la microédition de manière artisanale et développe le médium comme un espace visuel où la conception graphique guide à la fois la forme et le contenu. Le fanzine Kukeri est conçu dans un esprit artisanal, au format A3, avec couverture souple, agrémenté d'une petite guirlande multicolore de balles de laine qui sert de marque-pages. La première rencontre avec les koukeri a lieu sur la couverture, dessinée par Raya Rayax. En remplaçant le titre, l'image évoque le thème principal des œuvres rassemblées dans le fanzine. Autrement dit, le pictogramme dispose d'une fonction décorative, formelle et nominative. La marque-pages en laines qui est un ornement en volume sur la tranche de la couverture est également un incipit plastique qui introduit le lecteur dans le métarécit du folklore bulgare (Image 48, p.203). Cette introduction ethnographique se poursuit aussi sur la deuxième et la troisième couvertures (pages de garde), par un *pattern* ornemental, un patchwork construit à partir de différents images dessinées au crayon (Image 49, p.204). L'ensemble des symboles du pattern renvoie à la célébration Koukeri, mais aussi à la culture bulgare en général. Donc, l'ornementation de type décoratif représente un énoncé narratif qui possède une fonction symbolique et formelle au sein du système visuel du livre, et qui, en suivant le réseau symbolique du archérécit du culte Koukeri, s'inscrit également dans le cadre plus large du métarécit de la culture bulgare.

La courte histoire d'introduction, écrite par Stefan Ivanov, décrit un kouker de nos jours. C'est un personnage timide et asocial, avec un handicap inné, qui passe son temps devant l'ordinateur et sort uniquement au jour de la célébration Koukeri. Les images du fanzine ne sont pas des illustrations du texte. En s'appropriant les codes ethnographiques du rituel, les dessins représentent différentes interprétations de l'esthétique du rituel Koukeri. La conception graphique de l'espace textuel à l'intérieur du livre représente une composition ornementale géométrique à part entière, ou encore un *graphisme* (Image 50, p.204). Sur la page gauche de la première planche du fanzine, le texte en cyrillique bulgare prend la forme d'un cercle. À droite, sur la page suivante, la version anglaise du texte trace son négatif, c'est-à-dire le contour d'un cercle vide de la même taille. Dans cet espace vide sont présentés le titre et le numéro de l'ouvrage collectif, ainsi que les noms des neuf auteurs participants. Ici, le texte a une fonction à la fois informative, formelle et décorative. Ce jeu de miroir, de noir et blanc, de vide et de plein réemploie les principes de l'ornementation

et démontre un spécifique traitement du texte qui métamorphose l'élément informatif et discursif en élément décoratif et vice-versa.

Dans certaines images du fanzine, on peut remarquer une approche mimétique, appelée *emanata*, souvent employée au sein de l'ornementation et de la bande dessinée. Par exemple, sur le collage de l'artiste bulgare Martina Valcheva, qui s'exprime dans le champ de l'art contemporain, les Koukeri dansent ou mettent en mouvement des cloches ou des instruments musicaux pour faire du bruit (Image 51, p.205). Traditionnellement, les koukeri dansent et font du bruit afin de chasser les mauvaises esprits. L'expression du mouvement et du son est représentée par les lignes qui émanent des cloches autour de la taille du kouker.

Il mérite qu'on s'attarde sur la planche dessinée par Boris Pramatarov, car elle représente une exception en termes de composition et d'action (Image 55, p.207). Située au milieu du livre, l'image devient une rupture du rythme au cours lecture et un point culminant du récit visuel. Le dessin en noir et blanc est introspective, onirique et correspond, d'après le vocabulaire de la narratologie, à une *métalepse*[449]. Selon la définition de Gérard Genette, la métalepse implique la capacité de la narration à se réfléchir sur elle-même, à se questionner et à explorer les multiples perspectives et interprétations possibles. Ainsi, cette scène mystérieuse, imprégnée des symboles de la *démonologie*[450] bulgare est non seulement réfractée par l'univers graphique de l'artiste, mais elle peut être interprétée aussi sous l'éclairage des codes traditionnels du carnaval annuel Koukeri au sein du fanzine. Au fond, elle interprète le débordement délirant, la distorsion des faits et des images réels provenant de diverses scènes à la signification et au symbolisme phallique du complexe rituel des Koukeri. Par sa double réflexivité, cette scène représente une *métadiégèse*, telle que définie par Philippe Marion[451]. L'image profite d'un passage à une forme de métacommunication pour caractériser et différencier la communication visuelle globale du fanzine. Cette dépliance narrative convient à la nécessité de transcender l'aspect esthétique et ethnographique du mascarade traditionnel. Par conséquent, l'œuvre graphique de Boris Pramatarov déploie le code herméneutique par une juxtaposition de la fonction magico-religieuse des Koukeri en accord avec leur univers symbolique-métaphorique.

---

[449] Genette, Gérard. (1972), *Discours du récit*. Figures III, Paris, Seuil, pp. 65-278.

[450] Bojkov, A. (2000), *Balgarski prinosi v evropeyskata civilisatsiya* [trad. Les apports bulgares à la civilisation européenne]. Sofia : Bulvest 2000.

[451] Marion, Philippe, (2018), *Les stratégies du chapitre en BD reportage*, *Cahiers de Narratologie*, 34 | 2018, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/9085, p.6.

En conclusion

Le fanzine *Koukeri* du collectif Blood Becomes Water emploie les principes de l'ornementation et met en œuvre toutes ses fonctions. Les images des neuf auteurs participant à l'édition ne sont pas des illustrations d'un récit visuel ou d'une référence littéraire, et leur continuité spatio-temporelle représente une succession d'instants isolés les unes des autres. En effet, leur association est une source d'ethnologie qui agit comme polyphonie graphique d'un *métarécit*. C'est dans leur ensemble et dans leur succession que les images des Koukeri présentées par cet ouvrage doivent être lues.

Le symbole-métarécit qu'est le kouker joue d'abord un rôle décoratif et nominatif (Image 56), mais en véhiculant son code folklorique, il permet l'accès à l'approche processuelle de l'ornementation, ainsi qu'au transfert narratif, c'est-à-dire à le construct symbolique et magico-religieux de l'ancien culte païen. C'est pourquoi l'ornement du kouker a plusieurs fonctions : *formelle, figurative, symbolique, nominative, religieuse et narrative*. Le sens des images du fanzine Koukeri est forgé non seulement par le contenu folklorique qu'elles dépeignent, mais aussi par leur réinterprétation et leur appropriation culturelle. La perspective interculturelle contemporaine que présentent les neuf auteurs au sein du fanzine Koukeri ne remet pas en question la qualité des images en tant que source ethnographique, mais leur confère une signification supplémentaire. Ainsi, le collectif Blood Becomes Water met en scène l'art du livre en utilisant les principes de l'ornementation qui convergent au niveau narratif du métarécit.

Image 56

GRILLE TYPOLOGIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette				
		Phylactère	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VII.4.3. La BD mixed médias A Short Story About Communication de Boris Pramatarov

Boris Pramatarov* est né à Sofia en 1989. Il a d'abord obtenu son diplôme de l'Académie Nationale des Arts en Bulgarie, puis il a poursuivi ses études à l'Académie Royale des Beaux-arts de Gand en Belgique, où il a obtenu un master en Illustration. Il se spécialise davantage dans le domaine de l'illustration à Séoul, en Corée du Sud. Circulant entre Paris, Bruxelles et Sofia, il crée en 2017, avec la dessinatrice française Sophie Ung, le collectif *Line Across a Circle**. En participant à de nombreuses expositions et festivals internationaux, la notoriété de Boris Pramatarov ne cesse de croître, ses dessins furent notamment publiés dans The New York Times, La Tranchée Racine et sur plusieurs plateformes en lignes. Dans ses livres artistiques : *My Demons*[452] (2012), *Doppelgänger*[453] (2013), *The Obsever*[454] (2017), *Insect's Secrets*[455] (2018) et *Shamans*[456] (2019), il favorise le dessin en noir et blanc, à l'encre sur papier et la peinture acrylique et explore différentes techniques d'impression comme la sérigraphie ou la risographie[457].

Son univers graphique se caractérise par une maîtrise remarquable des textures, du contraste et des ornements. L'éclatement des perspectives et le goût du détail, suscite immédiatement l'intérêt. Les dessins de Boris Pramatarov témoignent d'une telle habilité de composer avec l'ornementation, que l'on peut se demander si sa production artistique ne serait pas héritière d'un code représentatif collectif.

---

* Portfolio en ligne, accessible sur : https://www.behance.net/BorisPramatarov

* Page officielle du collectif *Line Across a Circle* : https://www.facebook.com/Line-Across-Circle-195375017727338

[452] Pramatarov, Boris. (2012), *My Demons*, art book. Corée du Sud.

[453] Pramatarov, Boris. (2013), *Doppelgänger*, art book. Sofia.

[454] Pramatarov, Boris. (2017), *The Obsever*, art book. Belique: Self-Published.

[455] Pramatarov, Boris. (2018), *Insect's Secrets*, fanzine. Belgique: Self-Published.

[456] Pramatarov, Boris. (2019), *Shamans*, art book. Sofia.

[457] *10 œuvres significatives de Boris Pramatarov*, (2017), article. Dans : Egoist, accessible en ligne sur : http://egoist.bg/10-znakovi-proizvedeniya-na-boris-pramatarov/

A Short Story About Communication

Lauréat du concours Fumetto de 2017, la bande dessinée *A Short Story About Communication*[458] raconte la fusion d'univers qui est l'amour. La bande dessinée est réalisée sur quatre pages en noir et blanc, accompagnées d'animations GIF, au format A3. Elle est créée selon le règlement du concours sur le thème « Des mondes ». Grâce à son approche ornementale, Boris Pramatarov arrive à décrire l'établissement du système communicatif d'une relation romantique et dévoile un paysage intime et poétique. Le système de la bande dessinée s'exprime grâce aux *emanatas* afin de figurer des actions telles que regarder, désirer, parler etc. Ainsi, la bande dessinée dépeint la vie émotionnelle intérieure d'un homme et d'une femme, leurs réactions et leurs émotions les plus intimes. D'un point de vue narratologique, en tant qu'histoires dans l'histoire, le récit constitue une chaîne métadiégétique de séquences introspectives intimes, de rêves et de projections[459]. L'univers graphique de la bande dessinée se réfère à la réflexivité narrative qui permet d'explorer et d'interpréter les multiples dimensions et significations de l'histoire, au-delà de sa narration linéaire, en offrant une perspective métanarrative et herméneutique.

Chaque case de la bande dessinée représente un instant d'une scène (Images AR 57-60, pp.214-217), souvent enrichie par un *loop* du phylactère. L'*emanata*, ou l'expression figurée du mouvement à l'aide de symboles graphiques est une pratique courante dans le domaine des comics et de l'ornementation (Image AR 57). L'utilisation des phylactères est une autre pratique courante pour les deux systèmes, mais dans cette bande dessinée elle est enrichie par l'animation. La rythmicité de la *ritournelle* ou la succession alternée de phrases et d'images qui reviennent en boucles dans les bulles rendent la signification du texte plus symbolique et abstraite. Le clignotement des phylactères attire l'attention, et le changement rapide des phrases provoque le questionnement chez le lecteur / spectateur qui commence à chercher un double sens. La deuxième signification a pour effet de susciter une réflexion profonde qui finit par éclipser la première signification littérale pour devenir une abstraction.

Sur la deuxième case de la deuxième page de la bande dessinée, les facettes d'images remplissent le cadre, mais il y reste encore une partie vierge (blanche) au milieu de la case (Image AR 58). La signification symbolique ici est que les deux protagonistes commencent à se connaître de mieux en mieux. Les facettes représentent symboliquement différents

---

[458] Pramatarov, Boris. (2017), *A Short Story About Communication*, Fumetto International Comix Competition, Luzern, Switzerland 2017, accessible en ligne sur : https://www.behance.net/gallery/49289785/A-Short-Story-About-Communication

[459] Genette, Gérard. (1972). *Discours du récit*. Figures III, Paris, Seuil, pp. 65-278.

thèmes de conversation (*Mickey Mause*, *La Grande Vague* de Kanagawa, un pharaon etc.). En suivant cette logique, dans la troisième case suivante, ces *symboles-métarécit* remplissent complètement le cadre, ce qui signifie que, pour les deux personnages, le processus de faire connaissance est terminé. Les deux yeux au milieu ont des formes différentes. Alors, les deux yeux différents qui forment un ensemble ou un regard commun annoncent l'alliance des deux cultures, l'alliance des deux personnages et la formation du couple. Le code de la plupart des facettes symboliques est transculturel et facilement identifiable, car elles représentent des références de la culture populaire, à l'exception de deux images qui relèvent d'un code mémoriel, car elles ont emprunté des éléments socio-culturels de l'époque socialiste en Bulgarie. Ils ne sont reconnaissables que pour les lecteurs de la « génération de la Transition » bulgare à laquelle appartient l'auteur. Il s'agit d'une poupée *culbuto*[*] et d'un chewing-gum de la marque Idéal.

Les *symboles-archétypes* et les *symboles-métarécit* sont employés dans la bande dessinée pour représenter les pensées les plus intimes, presque subconscients des personnages et adhère à la construction des métaphores (Image AR 59, p.216). Un exemple est le symbole de la *Déesse* à l'intérieur de la tête du personnage masculin, qui est engagé dans la *figurativisation* du processus de l'idéalisation amoureuse, consistant à embellir et à se représenter la personne désirée comme étant un modèle absolu de perfection. L'ornementation sur les corps des personnages peut être aperçue comme un motif du vêtement ou comme tatouage. Selon l'ethnographe Iren Yamami, de nombreux motifs de la broderie sur le costume bulgare traditionnel proviennent du tatouage[460]. De cette façon l'ornementation dans *A Short Story About Communication* véhicule un sens moderne tout en gardant sa signification la plus archaïque.

Le récit visuel *A Short Story About Communication* explore le code culturel à tous les niveaux. En plus du code universel des *symboles-archétypes* et du code transculturel des *symboles-métarécit*, on remarque dans la bande dessinée également l'utilisation du code mémoriel et du code folklorique. Par exemple, les masques présents sur la troisième page sont des symboles-métarécit ayant une fonction décorative, symbolique et magico-religieuse, liés au folklore africain, représentant une pratique religieuse spécifique de la culture africaine (Image AR 60, p.217).

---

[*] *Culbuto* est un jouet dont la base arrondie est lestée de sorte que, même si le jouet est frappé ou renversé, il se redresse toujours et revient à la verticale en oscillant.

[460] Yamami, Irene, (2018). *Magiyata na balgarskata shevitza* [trad. La Magie de la broderie bulgare], article accessible en ligne sur : https://www.lifebites.bg/iren-yamami-shevica

Image 57

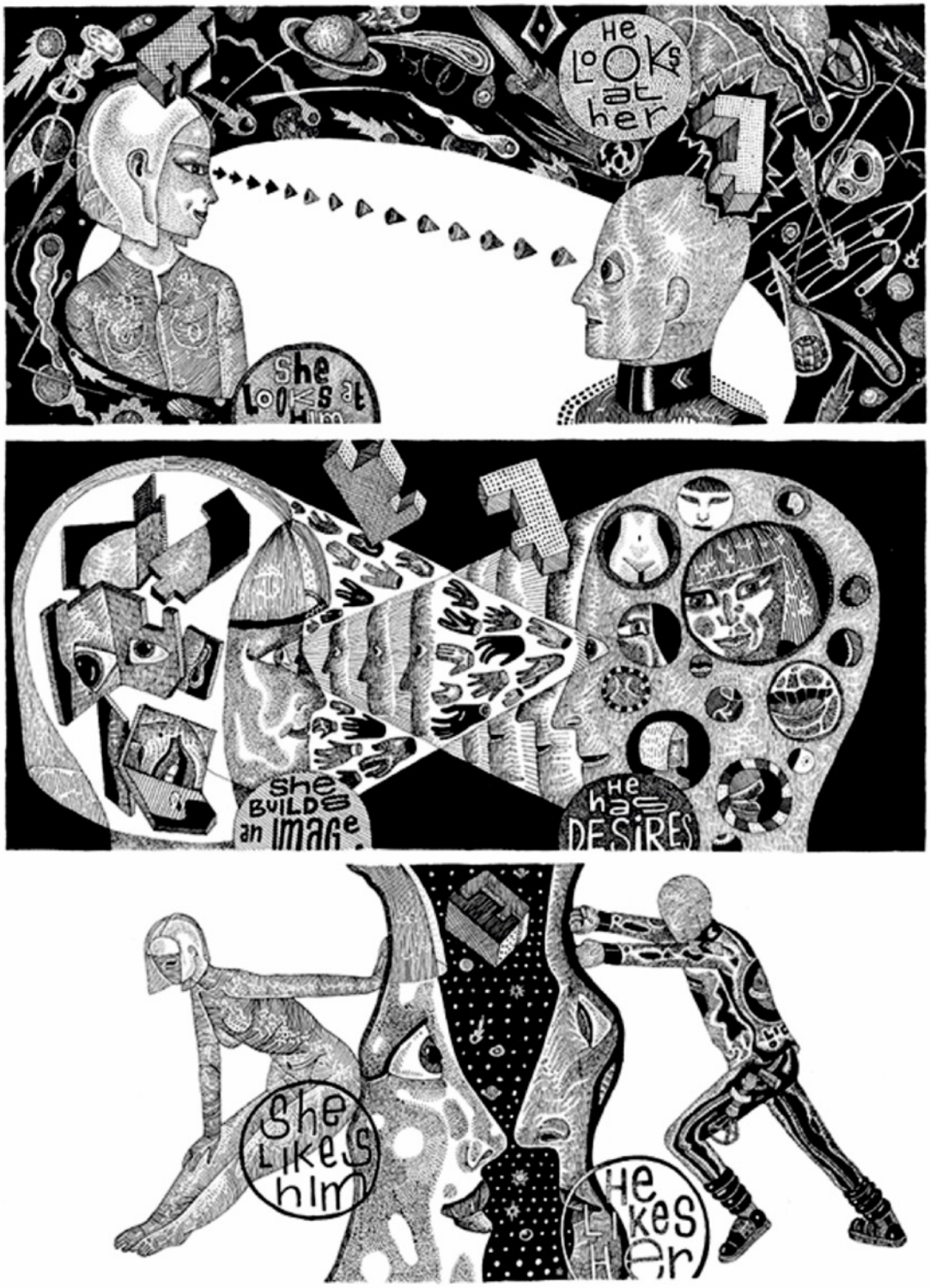

He looks at her
She looks at him
She builds an image
He has DESIRES
She likes him
He likes her

Image 58

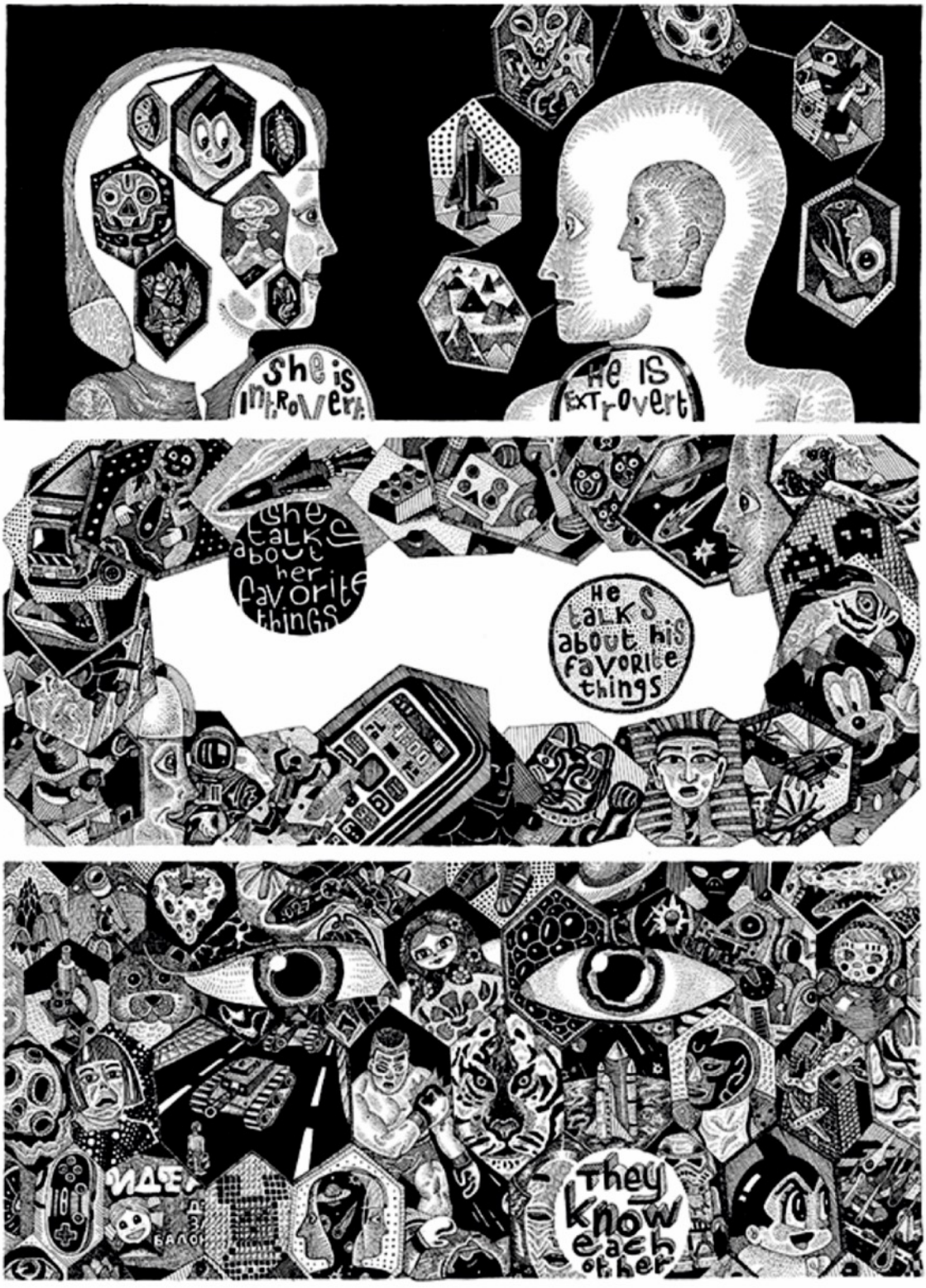

She is introvert
He is extrovert
She talks about her favorite things
He talks about his favorite things
They know each other

Image 59

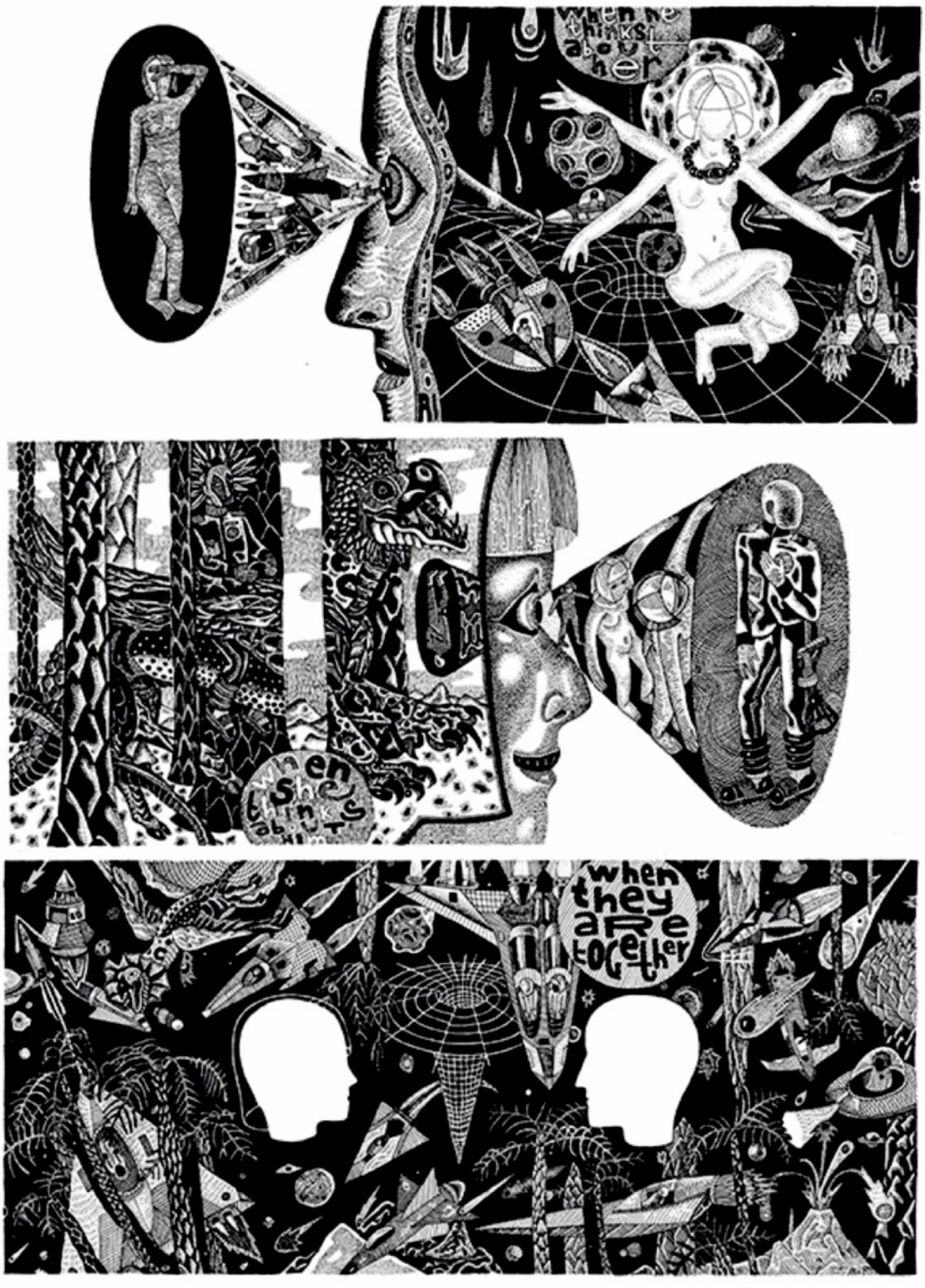
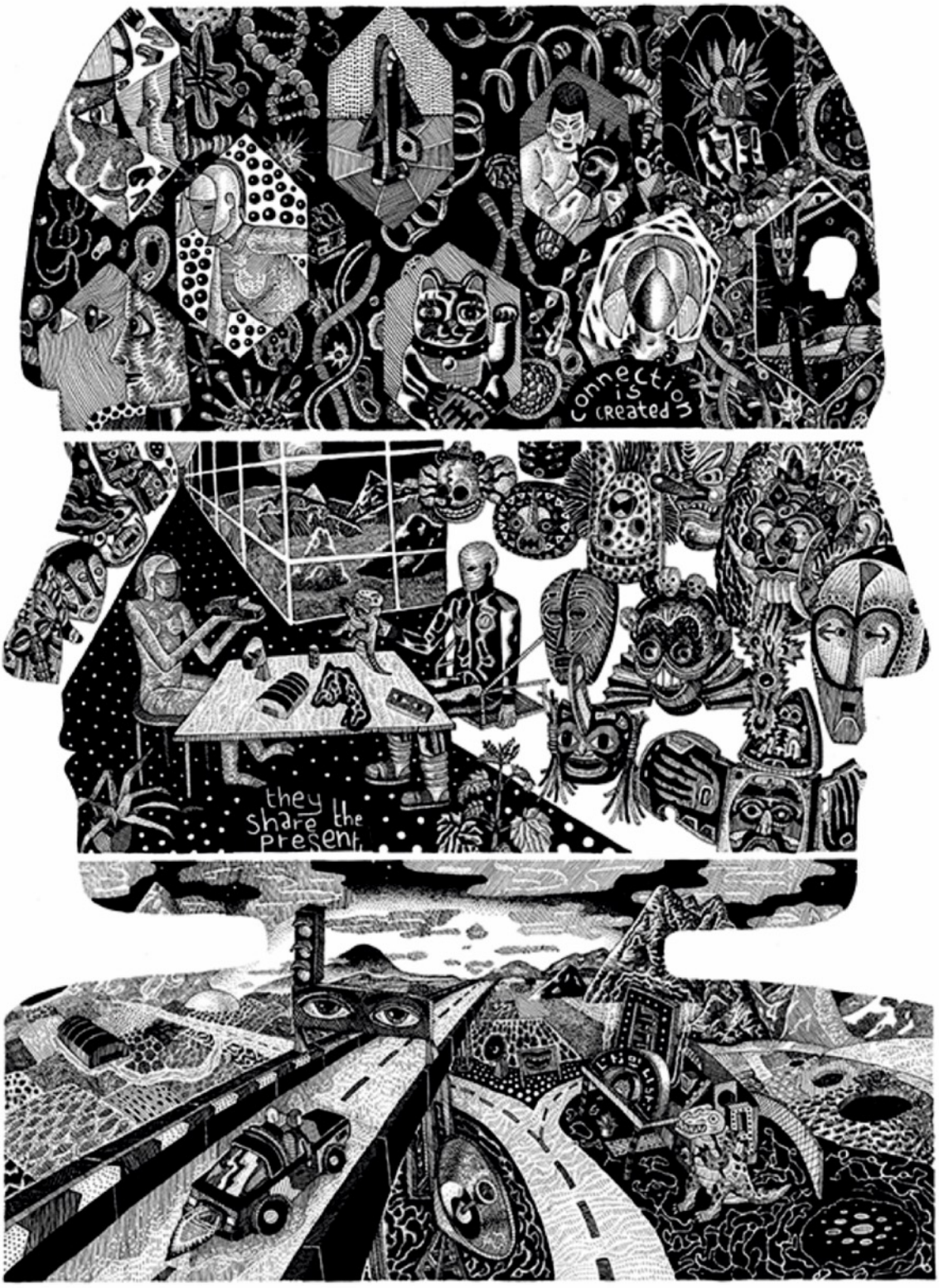

when he thinks about her
when she thinks about him
when they are together

Image 60



La communication des images repose sur un système symbolique qui imprègne tous les éléments graphiques du. La structure visuelle joue un rôle important dans la construction la chaîne métaphorique. L'ensemble des cases de la dernière page de la bande dessinée, forme un double profil qui représente le noyau symbolique de la bande dessinée, à savoir l'alliance de l'amour. Ainsi, la dernière page présente l'établissement d'un équilibre final dans la mise en intrigue de la bande dessinée. La composition de cette œuvre d'art séquentiel constitue un système de relations interdépendantes qui unifie tous les éléments du récit visuel et met tous les dispositifs visuels au service du récit et de la métaphore centrale qu'il représente.

En conclusion

L'univers graphique du récit visuel *A Short Story About Communication,* créé par Boris Pramatarov, s'engage profondément dans l'exploration du potentiel offert par le système de l'ornementation et celui du média qu'est la bande dessinée. Le lecteur est immergé dans un processus de lecture particulier qui implique la transformation des textures, des motifs, ainsi que l'interaction entre les pleins et les vides en symboles et en éléments visuels porteurs de sens, tout en les déployant dans une composition graphique cohérente et significative. Or, l'ornementation est à la fois dans l'ensemble, dans les agencements et dans la structure. Ainsi, la bande dessinée met en œuvre tous les types de mise en signe, de rythmicité et de fonctions de l'ornementation pour établir un système narratif ou un récit visuel complet et cohérant (Image 61, p.219). L'analogie symbolique du système ornemental permet la construction du monde graphique de l'œuvre d'art séquentiel, ou la *diégétisation*[461] est donne accès à la *figurativisation* des actions du récit visuel.

A Short Story About Communication est une bande dessinée mixed médias qui emploie les *glyphes* et la rytmicité de la *ritournelle,* c'est-à-dire la répétition de phrases et d'images dans les bulles, pour de crée une signification plus énigmatique. Le changement rapide des phrases amène le lecteur à chercher un double sens, ce qui provoque une réflexion plus profonde et efface la signification littérale initiale. Le clignotement du texte dans les phylactères attire l'attention du lecteur et renforce cet effet.

Boris Pramatarov parvient à partager sa perception personnelle de ce qu'est une relation romantique, tout en reconnaissant que ce récit graphique revêt également une signification

[461] Odin, R. (2000). *Diégétiser : construire un monde*. Dans : *De la fiction* (pp. 17-23). Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.

universelle, car, fondamentalement, chaque relation est une histoire de communication. La schématisation des actions et des processus communicationnels complexes, tels que la compréhension mutuelle, l'expression des émotions et la construction des liens interpersonnels, joue un rôle essentiel dans la construction narrative du récit. Elle prend diverses formes, notamment la communication consciente, subconsciente, verbale et non verbale. Cette universalisation est établie grâce au code culturel universel *des symboles-archétypes* et des *symboles-métarécits*, qui sont d'abord utilisés comme références de la culture populaire, puis appropriés par l'auteur et mis en phase avec des symboles mémoriels, porteurs de l'emprunt socio-culturel bulgare. Ainsi, à travers l'ornementation la bande dessinée *A Short Story About Communication* transmet un sens et une esthétique contemporains tout en conservant sa signification archaïque et universelle.

Image 61

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette				
		Phylactère	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VIII.4.4. L'animation Gif Art *Lemon Circulation* du collectif Trapers giffiti, impression lenticulaire

Trapers est un collectif fondé en 2011 par les deux frères, le graphiste Petar Grancharov et l'architecte Dimitar Grancharov. Incités par la plateforme de microblogging Tumblr, qui offre la possibilité à ses utilisateurs de publier gratuitement des textes, des images, des vidéos, etc., les graffitis des deux frères commencent à se transformer en *giffitis*, c'est-à-dire que leurs dessins sur les murs deviennent progressivement des animations GIF. Ainsi, *Trapers* devient pour eux une « free zone[462]» où ils s'expriment sans limite sous les pseudonymes NOIR77 et ALONE365. Leurs œuvres existent également sous la forme physique comme images imprimées lenticulaires que le collectif Trapers expose à l'échelle mondiale dans les galeries et les festivals d'art contemporain. En 2021, leurs giffitis apparaissent également sous forme de NFTs* sur les plateformes d'art cryptographique[463].

Lemon Circulation

L'objet de notre analyse, le GIF Art *Lemon Circulation*[464] est conçu en 2019 et publié en ligne sous la forme d'une animation GIF sur le blog du collectif Trapers* (Image AR 62, p.221). En plus de sa forme numérique, l'œuvre existe également sous la forme physique de *sublimation print* en polyester, c'est-à-dire une image imprimée lenticulaire au format 65x85cm. Elle a été présentée à l'exposition collective *Illustration Pop-Up* en 2019.

L'image animée *Lemon Circulation* raconte l'histoire d'un emprisonnement perpétuel, un thème qui inspire souvent le collectif Trapers. L'animation représente la circulation de l'énergie vitale dans trois formes de vie différentes dont les têtes ont la forme de citron. La scène est immergée sous l'eau. La circulation de l'air dans cet environnement liquide est

---

[462] Interview de BBW avec le collectif Tapers.net, accessible en ligne sur : https://bloodbecomeswater.tumblr.com/post/14259812666/bbw-profiles3-trapersnet/amp

[*] *NFT (tokens non fongibles)* signifie un crypto actif ou une œuvre d'art, authentifiée grâce à la blockchain d'un crypto monnaie qui lui accorde sa première valeur. Cela permet de tracer et de vérifier l'origine de l'œuvre numérique.

[463] Collection NFT de collectif Trapers, accessible en ligne sur : https://foundation.app/@trapers

[464] Trapers. (2019), *Lemon Circulation*, Gif Art, accessible en ligne sur : https://trapers.tumblr.com/post/178017129631/lemoncirculation

[*] Blog du collectif Trapers, accessible en ligne sur : https://trapers.net/

représentée par l'*emanata*[465], ou par la figurativisation du mouvement des petites bulles qui remontent.

Image 62

[465] Lievaux, P. & De Finance, L. (2014), *Ornement. Vocabulaire typologique e technique*. Paris, Editions du patrimoine, p. 218.

Dans une perspective narratologique, on peut considérer que l'œuvre d'art séquentiel *Lemon Circulation* constitue un énoncé narratif. En effet, elle capte l'attention du spectateur en l'immergeant dans un univers fictif, lui permettant ainsi de vivre une expérience émotionnelle et intellectuelle à travers les éléments visuels en mouvement. Sa composition représente une boucle ou un *loop* (angl.), une séquence d'instructions dans un GIF qui est exécutée de manière répétée. En termes narratifs, la *ritournelle* de ce «cycle de l'absurde» sisyphien, sans commencement ni fin, reçoit sa cohérence narrative grâce aux isotopies, c'est-à-dire des répétitions de motifs et de mouvements qui reviennent en boucles au rythme itératif. Il s'agit de petits mouvements qui n'animent pas vraiment l'image mais qui lui insufflent la vie.

Le texte manuscrit en anglais dans l'image séquentielle remplit à la fois une fonction explicative et décorative. Il est l'indice qui dénote la signification de l'image. Sous l'optique de l'ornementation, il s'agit d'un *glyphe* chargé d'une fonction nominative (Image AR 62). On remarque également un autre glyphe derrière le personnage. Il est situé au niveau du sol dans l'espace de l'image par une transformation de perspective. Ce glyphe représente le pseudonyme artistique de l'auteur NOIR et c'est pour cette raison qu'il peut être considéré aussi comme une forme de signature, chargée d'une fonction décorative, nominative et formelle dans le système visuel du micro-récit. L'auteur explique que cette signature représente, en effet, un graffiti, un *tag** incorporé dans l'espace-temps de l'image GIF [466].

De prime abord, les motifs ornementaux ou la répétition des croix, lunes, soleils, cerceaux, nœuds en réseau dans un rythme régulier, donnent l'impression que l'ornementation dans l'image animée a une fonction décorative, non-narrative. Les neufs couleurs vives dans l'image renforcent davantage cette impression. Le mélange chromatique entre des tons clairs saturés et des tons plus complexes, ternes ou altérés, crée une fausse impression d'insouciance, similaire à celle que l'on trouve dans les dessins aux couleurs éclatantes destinés aux enfants. Dans un second temps, une fois que l'expression symbolique de l'ornementation a été décryptée, elle renvoie à des significations plus complexes et sombres, telles que la mort, la souffrance, l'impasse, ce qui suscite un ressenti plus "douloureux". La *ritournelle* de l'image séquentielle, caractérisée par une composition ouverte au rythme circulaire, c'est-à-dire l'animation répétitive, contribue également au stratagème narratif du GIF Art *Lemon Circulation.* Elle consiste en la figuration d'un cycle

* Le *tag* représente une signature. Il est soit apposé pour signer un graff soit utilisé seul et pour lui-même.

[466] Interview avec le collectif Trapers du 17. 04. 2022.

vicieux par une dépliance progressive, amplifiante la signification symbolique de l'œuvre.

En conclusion

Au premier regard, on remarque l'utilisation formelle et non-narrative de l'ornementation, c'est-à-dire son aspect décoratif. Ensuite, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une stratégie narrative parce qu'elle est chargée en significations symboliques qui se rassemblent pour servir la métaphore générale que représente l'œuvre. À titre illustratif, le motif ornemental qui alterne au rythme régulier des croix, inscrits dans des hexagones allongés, s'intègre dans le décor derrière les personnages. Cependant, on remarque progressivement lors de l'animation répétitive de l'image que ce motif représente en réalité les tombes d'un cimetière, ce qui évoque immédiatement la mort. Cette connotation est renforcée par la présence d'extrémités de reptiles, de bougies, d'une pyramide, d'un pentagramme, etc. Finalement, l'ornementation transmet le sens de l'œuvre à travers son expression symbolique, ce qui contraste fortement avec la première impression. Ainsi, l'œuvre d'art séquentiel *Lemon Circulation* de collectif Trapers, arrive à créer l'impression d'un cycle vicieux, en explorant le stratagème narratif de la *ritournelle* à travers la *dépliance* symbolique progressive de l'ornementation (Image 63, p.225).

Les auteurs du Gif Art Petar Grancharov et Dimitar Grancharov expliquent que l'ornementation permet de créer un certain *pattern* graphique en apportant une impulsion esthétique à l'œuvre. De plus, elle véhicule des symboles à la signification ambiguë ou des messages cachés, ajoutant ainsi une couche mystérieuse aux images. Selon eux, la plupart des symboles ornementaux qu'ils utilisent ont une histoire riche et des significations multiples, ce qui rend leur interprétation univoque difficile (p.340). Cet effet est recherché et souligné davantage par la gamme de couleurs utilisée, ce qui contribue à la perception globale de l'animation et notamment à l'effet de sublimation qu'elle produit chez le spectateur. L'utilisation de couleurs hautement saturées et leur changement rapide renforce l'effet psychédélique, entraînant une perte de réalité et donnant accès à la métadiégèse[467]. Alors, l'utilisation de couleurs vives, de patterns, de ornements et d'effets de mouvement répétitifs dans le GIF Art *Lemon Circulation* est conçue pour produire des effets visuels et perceptifs intenses et inhabituels. Son objectif est d'évoquer un état de conscience altéré, étroitement lié à la *dépliance* progressive du code herméneutique. Donc, la composition

[467] Marion, Philippe, (2018), *Les stratégies du chapitre en BD reportage*, *Cahiers de Narratologie*, 34 | 2018, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/9085, p.6.

ouverte en rythme circulaire de l'œuvre utilise des dispositifs visuels chargés de sens pour construire une narrativité qui se déploie progressivement, de manière non linéaire, requérant une lecture attentive et une interprétation herméneutique approfondie. Ainsi, le *loop* de l'animation renforce la *dépliance* narrative en créant une *ritournelle* qui se répète de manière infinie. Autrement dit, la ritournelle doit être comprise comme un élément narratif et structurant, contribuant à la cohérence et à la mise en place des éléments significatifs au sein de l'œuvre. Il est important de souligner le lien étroit entre le rythme et la dépliance narrative, suscitée par le regard actif du spectateur. En effet, le rythme ne peut se manifester visuellement que lorsque notre regard s'approprie les motifs rythmiques séquentiels et suit leur succession. C'est à travers cette participation active du regard que le rythme émerge et prend forme dans la chaîne visuelle de l'art séquentiel. Ce processus de « déplacement visuel et d'engagement de notre perception[468]» est essentiel pour appréhender pleinement les aspects narratifs de la composition graphique rythmique.

L'infinitude de la composition constellante de l'œuvre ouverte *Lemon Circulation* se rapproche également de la notion de *métafiction* en créant l'allusion métaphorique d'un cycle vicieux. La métafiction renvoie à une perspective narrative qui transcende le récit linéaire, permettant une perspective extra-temporelle et une amplification symbolique des motifs narratifs et des significations sous-jacentes. De la même manière, la dépliance opérée par un regard actif nous amène à explorer les motifs rythmiques séquentiels au-delà de l'apparence visuelle statique, révélant ainsi les dimensions temporelles et interprétatives du rythme dans l'œuvre. En somme, la construction métaphorique se déploie grâce à notre engagement visuel actif, créant une interaction dynamique entre le regard et les motifs rythmiques. Le rythme cyclique de l'animation loop entraîne une lecture répétitive dans un cycle temporel infini. Ainsi, dans l'animation GIF *Lemon Circulation,* cette corrélation entre le rythme de la ritournelle et la dépliance narrative progressive entraîne l'image animée dans la dimension plus large de la *métafiction*, offrant ainsi une double réflexivité et une amplification du sens, ainsi qu'une compréhension plus profonde de l'œuvre.

En conclusion, l'ornementation joue un rôle essentiel dans la narrativité du GIF Art *Lemon Circulation* de collectif Trapers, conduisant à la transformation de l'image animée en métaphore. Ainsi, l'ornementation contribue à l'élaboration d'une expérience visuelle et narrative immersive, dans laquelle elle émerge et tant que système narratif à part entière.

---

[468] Helfrich, Randolph F. (2018), *The rhythmic nature of visual perception*. Volume 119, Issue 4. The American Physiological Society, accessible en ligne sur: https://journals.physiology.org/doi/full/10.1152/jn.00810.2017

Image 63

GRILLE TYPOLOGIQUE						
Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette				
		Phylactère	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VII.5. LES FICTIONS TRANSMÉDIA : VIRTUALITÉ ET BRASSAGE DE LA NARRATION DESSINÉE

VII.5.1. Le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* de Rafaila Raykova para BD

Née en 1993 à Sofia, Rafaila Raykova suivi sa formation en Illustration dans l'Académie Nationale des Arts. Une artiste passionnée par la magie du folklore bulgare, elle travaille principalement dans les domaines de l'illustration et de l'animation*. Ensuite, elle a approfondi sa formation aux Pays-Bas et en Belgique, débutant ainsi sa carrière professionnelle dans le domaine du *character et background design* pour le studio d'animation Jellyfish Pictures à Londres. En Bulgarie, Rafaila Raykova fait partie du collectif de *Studio Zmei* qui travaille sur la série de films d'animation, dédiée à la mythologie bulgare intitulée *The Golden Apple Series**.

Rafaila Raykova marque les esprits avec sa participation à l'émission de téléréalité *Comix Box*, diffusée en ligne depuis 2016. Cette compétition entre dessinateurs a pour but d'éveiller l'intérêt du public pour la bande dessinée et de mettre en place un milieu favorable pour l'insertion professionnelle des auteurs d'art séquentiel. C'est aussi grâce à cette émission de téléréalité que l'éditeur de l'album *The Keepers of the Moon & Sun*[469], Grozen Enterteinment*, s'annonce comme la maison d'édition bulgare la plus innovatrice du pays. Une autre pratique originale de l'éditeur est la production de para BD, c'est-à-dire des produits dérivés, comme des figurines en résine ou en papier issues des univers dessinés de leurs éditions. La majorité de leurs publications est accompagnée aussi de soundtracks, incorporés dans les albums.

---

* Portfolio de Rafaila Raykova, accessible en ligne sur : https://rafiraikova.wixsite.com/portfolio/about-me

* Présentation du projet *The Golden Apple Series*, accessible en ligne sur : https://goldenappleseries.com/

[469] Raykova, Rafaila. (2016), *The Keepers of the Moon & Sun*. Sofia: Grozen Ent.

* Cite officiel de Grozen Enterteinment : https://grozen.com/

The Keepers of the Moon & Sun

Le roman graphique de Rafaila Raykova *The Keepers of the Moon & Sun*, a été publié en 2016. Il s'agit d'un album comics de 80 pages en couleur au format A3, avec une couverture rigide. Sur cette couverture, se déroule la première rencontre avec les personnages de l'album, inspirés de la mythologie bulgare, le peuple de la lumière (Image 64, p.228). Représentés entièrement en jaune or, leur morphologie anthropomorphe rappelle celle des statues-menhirs mégalithes. De plus, ces créatures fantastiques bienfaisantes portent des costumes traditionnels bulgares et des casques de combat thraces.

Le dessin des créatures fantastiques sur la première de couverture est superposé à l'image d'une rue de Sofia de nuit, qui s'étend de la première à la quatrième de couverture de l'album. Les images, réalisées d'abord au crayon sur papier puis peaufinées et colorées sur Photoshop, ont une riche palette de couleurs flamboyantes. L'intérêt esthétique de l'œuvre réside dans la coexistence de l'architecture urbaine de Sofia avec une narration néo-folklorique. Cette approche contemporaine s'inspire du folklore et de la mythologie bulgare, en les réinterprétant d'une manière originale et contemporaine. Sur la troisième de couverture de l'album est attaché un CD contenant la bande sonore de l'œuvre. Conçue par le groupe bulgare Oratnitza, la musique met en valeur le graphisme éclectique de la bande dessinée, car elle représente également un mélange de motifs traditionnels bulgares et balkaniques, réfracté à travers des styles électroniques modernes et imprégné du chant d'église byzantine

Le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* de Rafaila Raykova met en intrigue plusieurs protagonistes qui s'inspirent librement du folklore bulgare. Dès la première planche, qui est empreinte de magie, de musique, de danses rituelles et de paroles mystiques en glagolitique, on saisit l'intention de l'autrice bulgare de donner au lecteur accès à tout un patrimoine culturel, comme s'il ouvrait un vieux coffre au trésor. (Images 64-67, pp.228-231). On remarque, entre autres, les cariatides mi-humaines, mi-végétales du Tombeau thrace de Sveshtari et l'ornementation de différents trésors d'or et d'argent bulgares, comme le trésor de Préslav du X^{e} siècle et le trésor de Panagurichté, datant du début du III^{e} siècle avant J.-C. Des légendes anciennes et des créatures mythologiques prennent vie parmi les ruines de l'amphithéâtre romain de Serdica, situé dans la ville actuelle de Sofia. À travers la mise en scène du roman graphique, la dessinatrice Rafaila Raykova cherche à évoquer l'empreinte socio-culturelle et la signification du décor en tant que symbole historique.

Image 64

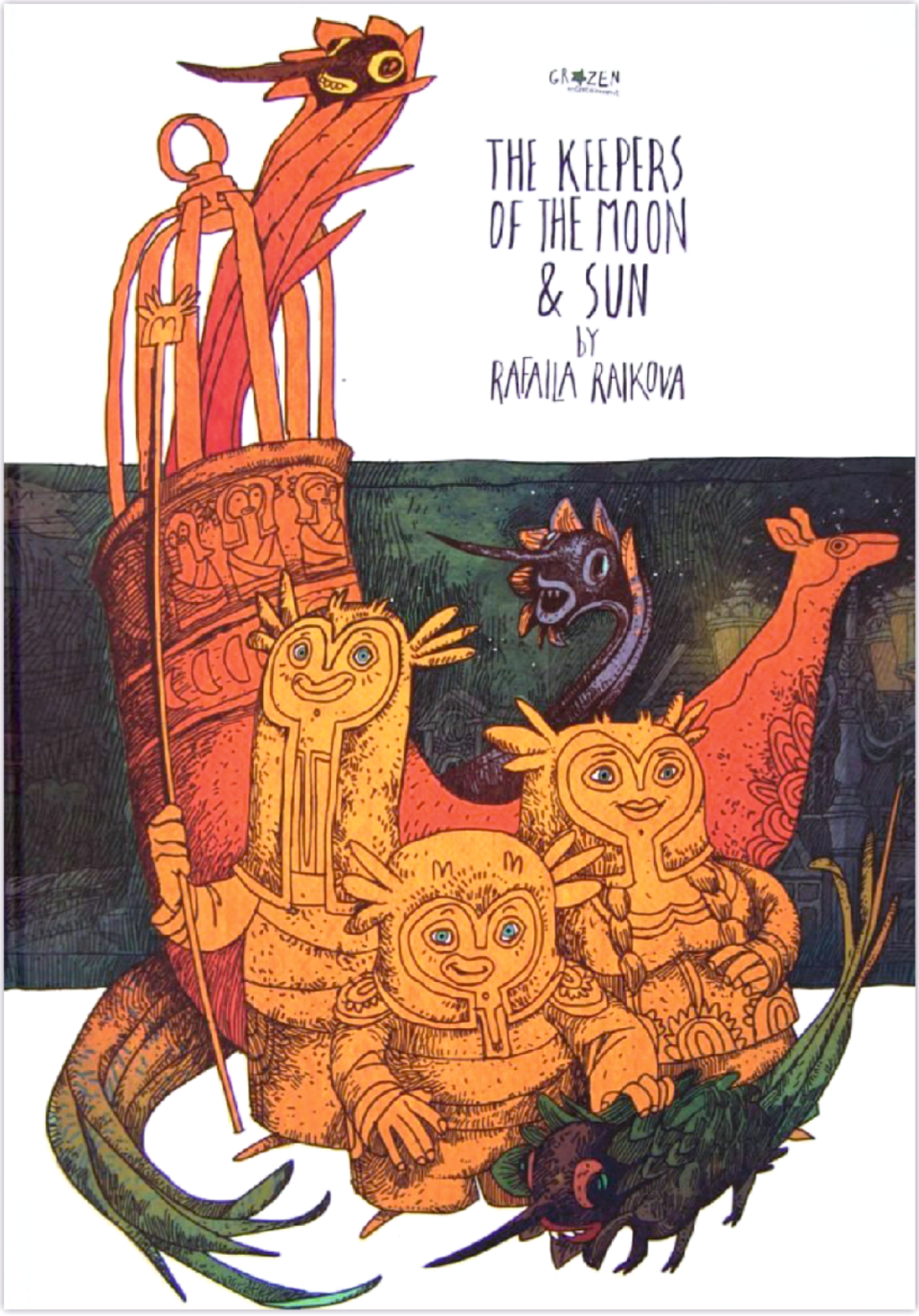


Image 65

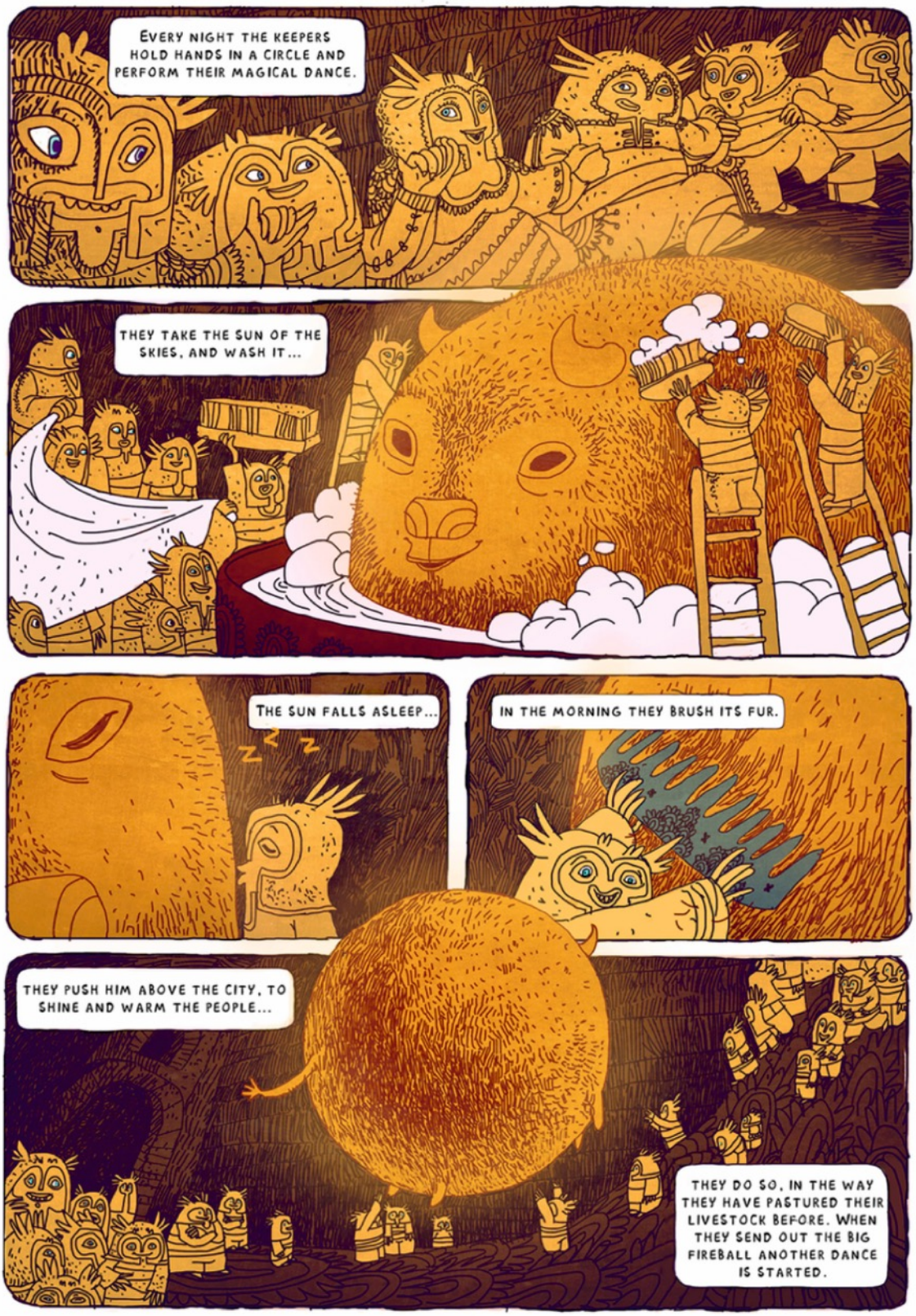

EVERY NIGHT THE KEEPERS HOLD HANDS IN A CIRCLE AND PERFORM THEIR MAGICAL DANCE.
THEY TAKE THE SUN OF THE SKIES, AND WASH IT...
THE SUN FALLS ASLEEP...
IN THE MORNING THEY BRUSH ITS FUR.
THEY PUSH HIM ABOVE THE CITY, TO SHINE AND WARM THE PEOPLE...
THEY DO SO, IN THE WAY THEY HAVE PASTURED THEIR LIVESTOCK BEFORE. WHEN THEY SEND OUT THE BIG FIREBALL ANOTHER DANCE IS STARTED.

Image 66

LATE NIGHT, OR EARLY MORNING.
IN BOYANA'S BEDROOM.
BOYANA WAKES UP, PUTS SOME CLOTHES ON.
DRINKS HER COFFEE QUICKLY.
SERVES TEA AND BREAKFAST FOR HER HUSBAND OGNYAN.
SHE RIDES IN THE CITY SUBURBS WHERE THE ROADS TOP THE HILLS.
SHE PICKS UP A SILVER POT, AND PUTS THE PEDAL TO THE METAL
SHE PULLS THE MOON OF THE SKY AND STARTS MILKING.

Image 67

La bande dessinée met en scène également des personnages zoomorphes qui représentent les phénomènes néfastes personnifiés comme la Maladie, la Violence et la Guerre qui sont emprisonnés dans le monde souterrain dans des cages-rhyton en or (Image 67, p.231). La personnification des maladies et des phénomènes néfastes est l'un des traits caractéristiques du folklore bulgare. Le père des cauchemars, l'ogre Karakondzhul, incarne parfaitement ce type de protagoniste et est représenté dans la bande dessinée grâce aux caractéristiques formelles du kouker, l'un des *symboles-métarécits* les plus anciennes et emblématiques de l'ornementation bulgare. De plus, les *glyphes* sont inscrits dans les phylactères et sont ainsi employés dans l'œuvre comme un système d'écriture. Ainsi, les êtres surnaturels qui peuplent le comics s’expriment en langue proto-bulgare grâce aux signes pétroglyphes semblables à ceux que l’on trouve sur les constructions des premières colonies bulgares.

Le Soleil et la Lune sont représentés dans le roman graphique comme du bétail cornu qui rampe dans le ciel (Images 65-66, pp.229-230). Cette représentation est inspirée du folklore bulgare qui appelle la constellation d'Orion - *Raloto* ou la *Charrue*[470]. C'est dans cette logique métanarrative que la condensation d'association mythologiques et de positions astronomiques, fonctionnant comme une allusion métaphorique prise au premier degré. Les deux corps célestes sont donc représentés dans le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* comme un taureau et une vache arrondis. Chaque nuit les gardiens dansent la danse traditionnelle bulgare *horo*[*] pour célébrer, accueillir et prendre soin du Soleil. Ils le nettoient et puis le couchent. Le matin ils brossent le Soleil et le poussent ensuite sur le ciel pour briller et chauffer le monde (Image 65, p.229). Cependant, le chantier de fouilles archéologiques autour du temple byzantin le plus ancien à Sofia, dit la Rotonde (IV^{e} siècle), ouvre une brèche souterraine et libère l'un des prisonniers maléfiques souterrains (Image 67, p.231). C'est comment, le comics dessine le schéma traditionnel de la quête initiatique dans un univers de fantasy.

La jeune femme Boyana se réveille toutes les nuits à 3h30 et monte sur son scooter pour gravir le massif montagneux Vitosha qui surplombe la capitale Sofia de son immense dôme. À son arrivée au sommet, elle traite la Lune et nourrit ensuite le Soleil levant (Image 66, p. 230). Elle retourne ensuite discrètement à la maison, où son mari Ognyan dort encore, et se prépare pour aller au travail. Ce rituel se répète tous les jours. La narration se réfère à la cosmologie et à la cosmogonie du folklore bulgare qui appelle la constellation d'Orion *La Charrue*. Selon la légende, Dieu a placé les étoiles de la constellation dans le ciel pour enseigner aux peuples l'art du labour. La Charrue est donc constituée de sept étoiles, représentant l'agriculteur, la charrue et les deux bœufs attelés avec un joug. La charrue fait allusion à l'homéostasie planétaire du système Terre, Soleil et Lune, par laquelle la circulation d'énergie s'opère de façon continue. Dans la perspective mythologique, les personnages Boyana et Ognyan peuvent donc être considérés comme des chamans de lumière des temps modernes, car ils représentent, parmi les mortels, ceux qui peuvent communiquer avec l'au-delà. Ainsi, dans un premier temps, le roman graphique offre au lecteur l'émerveillement, puis l'identification aux différents personnages, ensuite les parallèles entre le quotidien et sa déformation par le merveilleux, et enfin les entrées vers un bestiaire d'héroïco-fantastique, afin de donner accès au *métarécit* du folklore bulgare.

---

[470] Stoynev, Anany. (1994), *Mythologie bulgare*. Dictionnaire encyclopédique. Sofia : 7M+Logis, p. 263.

[*] Le horo (en bulgare : хоро) est une danse traditionnelle collective des Balkans, issue de la chorea antique. Les danseurs se tient les mains et se mettent principalement en ligne ou en cercle tandis que la musique les accompagne.

En conclusion

The Keepers of the Moon & Sun de Rafaila Raykova est une œuvre d'art séquentiel qui nous emmène à un voyage enchanteur et fascinant. Tout d'abord, elle suscite émerveillement grâce à son esthétique visuelle unique et à ses personnages inspirés de la mythologie bulgare. Ensuite, elle permet au lecteur de s'identifier aux différents protagonistes, créant ainsi un lien personnel avec l'histoire. Ce roman graphique explore également les parallèles entre la vie quotidienne et sa transformation par le merveilleux, ajoutant une dimension réflexive à sa lecture. Enfin, il ouvre les portes vers un bestiaire d'héroïco-fantastique, révélant la source du métarécit folklorique bulgare qui est l'ornementation.

Le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* de Rafaila Raykova réinvestit l'ornementation à travers sa dimension collective et métanarrative, qui s'exprime grâce aux symboles-métarécit édifiés sur les caractéristiques ethnographiques et la symbolique magico-religieuse populaire bulgare. Son code culturel implique des références mythologiques et archétypiques qui se superposent aux symboles et aux références historiques et socio-culturelles de la Bulgarie actuelle. On y retrouve tous les types de mise en signe de l'ornementation et son emploi à tous les niveaux narratifs (Image 68, p.234). La bande dessinée explore l'ornementation à travers sa dimension collective mythologique. Cette utilisation particulière de *symboles-archétypes* et de *symboles-métarécits* renvoie à l'ornementation en tant que série culturelle, créant une expérience de lecture qui invite à explorer les profondeurs de la culture bulgare, tout en engageant le lecteur dans une réflexion plus vaste sur la Bulgarie actuelle.

Notre analyse a démontré que le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun* de Rafaila Raykova met en œuvre l'ornementation à une échelles qui transcende les barrières temporelles. Ainsi, l'artiste parvient à créer une expérience mythologique qui résonne à travers l'époque actuelle et qui peut être interprétée de différentes manières par les lecteurs. En résumé, la transmédiagénie dans cette bande dessinée démontre la capacité de l'ornementation à être adaptée dans différents médias tout en conservant les métarécits de la série culturelle qu'elle représente. Cette pratique permet de donner une nouvelle vie aux récits mythologiques et de les rendre plus accessibles à un public contemporain.

Image 68

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE						
Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Phylactère				
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VII.5.2. Le jeu vidéo *Who lit the Moon?* de Maya Bocheva bande dessinée numérique interactive

Maya Bocheva, connue aussi sous le pseudonyme Wiki, est née en 1978 à Sofia. Après sa formation en réalisation de films d'animation à New Bulgarian University elle se lance dans le design publicitaire. Maya Bocheva est aussi créatrice de plusieurs jeux interactifs éducatifs et des livres illustrés, comme *Shisharko*[471] (2013) et *Drakoncheto v men*[472] (trad. Le petit dragon en moi, 2016). Grâce à la conception de nombreux matériels pédagogiques et à son intérêt particulier pour le développement personnel, Maya Bocheva a acquis une expertise distinctive et a reçu de nombreux prix pour son travail en tant qu'artiste, animatrice et autrice. En 2013, elle décide de focaliser son potentiel créatif dans le projet vidéoludique *This-and-That* (en bulgare *Туй-онуй*) qui représente une série multimédia de comics interactifs, destinés aux enfants[473].

Who lit the Moon?

Who lit the Moon?[474] est la première fable interactive de la série *This-and-That*, destinée aux enfants de 4 à 10 ans (Images 69-72, pp.236-238). Après son apparition en 2016, cet album de comics a valu beaucoup de prix littéraires à son autrice Maya Bocheva. Ce projet multimédias met à la disposition des parents et des enseignants une série de comics et de jeux numériques éducatives offrant une nouvelle approche holistique, qui s'intéresse à l'apprentissage dans sa globalité. Dans le cadre de l'école, les élèves peuvent à la fois lire les bandes dessinées et jouer avec leurs camarades sur le tableau interactif. Pour parcourir l'histoire, les enfants doivent jouer à une variété de jeux de logique, différents puzzles, énigmes ou coloriages pour aider le personnage principal à résoudre des tâches et des problèmes divers. Ainsi, la constellation narrative de de la série transmédiatique *Who lit the Moon?* se développe sur le principe du questionnement, c'est-à-dire sur l'introduction de questions auxquelles le personnage principal tente de répondre au cours des différents types de jeux interactifs, entrelacés avec la narration. La fondatrice du projet Maya Bocheva précise qu'il ne s'agit pas des jeux de questions / réponses qu'on

---

[471] Bocheva, Maya. (2013), *Shisharko. Sofia: Pan.*

[472] Bocheva, Maya. (2016), *Drakoncheto v men* [trad. Le petit dragon en moi]. Sofia: Janet 45.

[473] Entretien avec Maya Bocheva de juillet 2018.

[474] Bocheva, Maya. (2016), *Who lit the moon?*, jeu vidéo. Sofia : Tat Creative, accessible en ligne sur : : https://apps.apple.com/bg/app/who-lit-the-moon/id1020686949

peut trouver dans les encyclopédies, mais de « vrais contes de fée qui donnent des ailes à l'imagination enfantine[475]». Ils mélangent la narration avec des jeux éducatifs qui visent, par exemple chez les plus petits lecteurs, l'apprentissage des lettres, des chiffres, de l'horloge, ainsi que l'organisation de la chambre, parce que « cela n'est pas moins important[*]». « L'aspect ludique permet au jeune lecteur / joueur de ne plus vivre ces moments comme des contraintes en transformant sa perception de l'apprentissage ». Par son interactivité, cet espace, peuplé de sorciers, de services à thé volants et de planètes lointaines, « permet aux enfants de participer à l'action et de devenir eux-mêmes des personnages dans le monde féérique virtuel du jeu[476]».

Image 69

[475] Entretient avec Maya Bocheva, juillet 2018.

[*] Présentation du projet *This and That* de la maison d'édition Tat Creative : http://www.tatcreative.com/index.html

[476] Idem.

Chacun des jeux de la série est également adapté sous forme de bande dessinée physique, éditée par la maison d'édition familiale Tat Creative*. Le digibook *Who lit the Moon ?* est un album physique en papier, avec une reliure rigide, au format 24 x 24 cm qui comporte 32 pages et un CD, collé sur la troisième de couverture. Le disque contient la version numérique interactive de la bande dessinée. Le comics est disponible en anglais et en bulgare. L'application pour smartphone et tablette dispose de sa propre bande originale, créée par Vyara Ivanova, ainsi que de sa propre identité sonore enregistrée avec des instruments de musique en direct. La narratrice et guide de l'aventure interactive, The Lady Bugster (coccinelle), explique les règles du jeu qui sont également accessibles dans des panneaux textuels, permettant une lecture en mode silencieux pour que les joueurs malentendants puissent également profiter de l'expérience virtuelle. Les répliques des personnages sont écrites dans des phylactères avec une police épurée et lisible (Image 70).

Image 70

* Web site de la maison d'édition Tat Creative : http://www.tatcreative.com/index.html

Image 71

Image 72: QR

Who lit the moon ? compose son système visuel narratif à partir de l'ornementation et ses symboles. Dans l'univers narratif du jeu, le livre symbolise la transmission du savoir, qui est dévoilée à travers la relation entre la grand-mère et sa petite-fille (Images 69-70, pp.236-238). *This-and-That* est le nom de la série de comics interactifs, mais c'est aussi le « Wonderland[477]», ou le monde du jeu. Pour accéder à la réalité de ce monde ludique, le jouer / lecteur doit d'abord s'immerger dans la fable. Elle est représentée symboliquement par le gros livre ancien *This-and-That* qui pousse comme une fleur sur sa tige dans la scène d'ouverture du jeu (Image 69). C'est une métaphore visuelle qui se réfère par sa représentation à celui de *l'arbre de la vie*. Il s'agit de l'ornement le plus populaire traditionnel qui symbolise le torrent vital, le nombril du monde.

Le plan d'ensemble de la scène d'ouverture du jeu nous présente le personnage principal Thelma More, perchée sur une fleur dans un décor féérique. Sous les pétales de cette fleur se cachent, tout petits, trois des personnages que l'on va rencontrer bientôt dans le jeu. Sur le côté gauche de l'image animée principale on voit les icônes des boutons *Play*, écrit sur une plaque signalétique, décorée avec des ornements floraux, et *Buy*, inscrit également dans un ornement floral. L'icône des paramètres du jeu se situe à droite et représente un *ornement solaire*. Dans l'ornementation bulgare, la spirale est un symbole solaire commun. On la retrouve dans la réalité visuelle du jeu, associée aux nombreux éléments du décor, comme aux nuages ou aux couronnes des arbres etc.

Le décor principal du jeu est le ciel étoilé, un motif ornemental répétitif au rythme irrégulier, que l'on retrouve dans chaque scène. Par sa symbolique, ce *pattern* transforme l'espace visuel et tactile du jeux en espace cosmique. La scène d'accueil présente aussi le titre *Who lit the moon ?*, écrit par des *glyphes* qui évoquent doublement les astres, premièrement par l'effet de lueur et secondement par les formes d'étoiles irrégulières incorporées dans le corps des caractères. Le système visuel du jeu utilise également les *emanatas* pour visualiser les actions requises pour parcourir l'histoire en jouant une variété de jeux de logique, différents puzzles, énigmes etc. (Images QR 71-72, p.238).

Au sein de notre enquête, l'autrice Maya Bocheva explique pourquoi elle a choisi le pseudonyme artistique Wiki: « ...j'adore dessiner des sorcières. Elles sont présentes dans toutes mes histoires... Porteuse de mémoire et de sagesse, la grand-mère a une signification très importante dans notre mémoire collective. La grand-mère de Lyubka est aussi l'un des personnage les plus significatifs dans le récit séquentiel *Who lit the moon ?*, car elle est la gardienne des comptes qu'elle conserve dans le grand livre ancien *This and That*. De plus, c'est une figure mythologique qui fait briller la lune chaque nuit. Ensuite, dans le monde

[477] Présentation du projet *This and That* de la maison d'édition Tat Creative : http://www.tatcreative.com/index.html

parallèle du jeu, ce rôle est repris par la sorcière Starlette. La sorcière est un *symbole-archétype* transculturel, mais dans le folklore bulgare elle est souvent perçue comme une bonne ou une mauvaise fée. Par exemple, dans le conte de fée populaire bulgare intitulé *La Fille en Or*, la grand-mère qui rencontre les filles dans le monde souterrain (un monde parallèle) leur accorde ce qu'elles méritent. C'est-à-dire qu'elle n'est ni bonne ni mauvaise. Le mot *sorcière,* en bulgare *veshtitsa,* signifie savante, celle qui comprend comment fonctionne le monde. Par conséquent, les sorcières sont des femmes intelligentes et puissantes qui, selon leur nature intérieure, peuvent être à la fois bonnes et mauvaises » (p. 343). Donc, Maya Bocheva s'approprie le symbole-archétype de la sorcière afin de créer la figure centrale de son propre monde narratif.

Il est aussi intéressant de noter que l'autrice explique qu'elle n'a pas recours à l'ornementation et au folklore intentionnellement. « Cependant, je me rends compte que le folklore nous touche tous et apparaît dans les chemins de l'inconscient de notre art contemporain. Déjà sur la couverture, on voit des collines qui ressemblent à des tapis et que le personnage Lyubka a des fleurs brodées sur la robe ».

En conclusion

L'analyse de l'œuvre *Who Lit the Moon ?* de Maya Bocheva révèle un mélange fascinant d'influences culturelles diverses et un code transculturel. Ce récit visuel plurimédiatique, qui converge des médias modernes, intègre de manière habile tous les types de mise en signe de l'ornementation : *signe, pictogramme, symboles-archétype, symbole-métarécit, lettrage, glyphes, phylactères, emanta, compositions en motif et en réseau.* Afin de symboliser et figurer le monde vidéoludique *This-and-That*, le système visuel du jeu se réfère aux *symboles-archétypes* des ornements les plus populaires traditionnels comme l'arbre de la vie et les ornements solaires et floraux. Le système visuel du jeu emploie aussi les *glyphes* comme le *lettrage, le graphisme, la vignette, le phylactère* et *l'emanata* pour édifier le parcours du monde vidéoludique. C'est pourquoi l'ornementation a une fonction à la fois décorative, formelle, figurative, symbolique et narrative.

En somme, monde vidéoludique *Who Lit the Moon ?* transcende les frontières culturelles et exploite pleinement l'ornementation pour créer une expérience riche et immersive. Cette analyse met en lumière l'importance de l'ornementation dans la création artistique et la manière dont elle peut être utilisée pour la figurativisation des significations complexes et leur transmission narrative dans un contexte contemporain. Elle transforme l'abstrait en tangible, le complexe en compréhensible, et vice versa. Cela résume de manière concise le

rôle central de l'ornementation dans l'art séquentiel et son impact sur la communication visuelle et narrative à l'ère numérique.

Image 73

GRILLE TYPOLOGIQUE SYNTAGMATIQUE

Dispositif visuel	Mise en signe	Type	Rythme	Fonction	Niveau narratif	Code culturel
Ornement	Pictogramme	Signe	Régulier	Formelle	Non-narratif	**Transculturel**
		Icône				référence
		Symbole-archétype	Irregulier	Figurative	Enoncé narratif	archétype
		Symbole-métarécit				
Motif ornemental	Glyphe	Lettrage	Structural	Symbolique	Micro-récit	**Mémoriel**
		Graphisme				empreinte socio-culturelle
		Vignette	Cyclique	Magico-religieuse	Récit complet	symboles historiques
		Phylactère				
		Emanata				
Ornementation	Chaîne	Constellation	Itératif	Nominative	Archérécit	**Folklorique**
		Composition				approche processuelle
	Réseau	Réseau d'espaces	Progressif	Narrative	Métarécit	transfert narratif
		Texture / Décor				

VIII. CONCLUSION

Comme nous l'avons énoncé d'emblée, le schéma que nous avons mis en place et qui a servi de base à la recherche et puis aux analyses, était heuristique et exploratoire (Image 9, p.140). En l'occurrence, il nous a offert la possibilité de placer l'art séquentiel au centre de nos préoccupations, de renouveler notre perspective, et de nous orienter vers de nouvelles voies d'intelligibilité et de compréhension. Cela nous a permis de donner de la visibilité aux aspects médiatiques de la bande dessinée et de l'ornementation et d'éclairer leur typologie commune. Avant de tirer des conclusions à partir des réflexions qui ont animé nos analyses et d'identifier les tendances générales, revenons dans un premier temps sur les enseignements ainsi que sur les limites de notre problématique.

VIII.1. RETOUR SUR LA PROBLEMATIQUE

À la lumière des analyses que nous venons de mener, il semble que la grille d'analyse exploratoire et la grille typologique syntagmatique se révèlent pertinentes pour comprendre la singularité de l'univers narratif de l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique, ainsi que ses caractéristiques du point de vue médiatique. Néanmoins, l'enjeu de cette recherche n'est pas uniquement d'aller à la rencontre de l'art séquentiel bulgare de manière générale, mais surtout de mieux cerner l'art séquentiel come phénomène intermédial. Ensuite, nous étendrons notre compréhension vers le plan sémio–culturel qui exploitera l'analyse systématique de l'ornementation avec sa force de transmission symbolique bien inscrite dans la culture traditionnelle bulgare. Si nous avons déjà mis en valeur lors de nos analyses la pertinence d'une attention portée à la différenciation des types d'emploi de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare actuel, nous prendrons l'occasion de cette conclusion pour développer pleinement cette idée. Les caractéristiques retenues ci-dessous ne sont donc pas exhaustives, mais elles constituent des points d'ancrage importants susceptibles de mieux appréhender les enjeux de la communication narrativo-médiatique du système ornemental.

Il convient aussi de rappeler que le choix privilégié de l'expression *art séquentiel* dans le cadre de cette recherche est motivé par la spécificité des productions graphiques bulgares étudiées. Cette expression met l'accent sur la nature séquentielle et narrative des productions contemporaines, impliquant la création d'une narration visuelle à travers une séquence de dispositifs visuels. En ce qui concerne l'analyse de la production artistique bulgare séquentielle des quinze dernières années comme l'animation, le livre artistique, le

GIF Art, les récits mixed médias et les fictions transmédias, l'utilisation du terme *art séquentiel* offre une légitimité et une pertinence pour explorer ces œuvres dans le cadre d'une approche narrative et visuelle. En mettant en avant la notion d'art séquentiel, nous soulignons également l'interdisciplinarité inhérente à ce domaine artistique, où différents médias et disciplines artistiques sont souvent combinés. L'expression *art séquentiel* met donc en évidence la dimension temporelle et narrative des productions de notre corpus, soulignant leur caractère séquentiel et leur capacité à raconter des histoires à travers une succession visuelle.

Dans le contexte de l'art séquentiel bulgare, le système visuel ornemental revêt une importance significative en termes de conception de la narration visuelle. Il assure la composition et la cohérence visuelle entre les différentes parties de l'œuvre, favorisant ainsi la transmission narrative. Grâce à l'analyse de l'art séquentiel, nous sommes en mesure de comprendre comment les artistes actuels bulgares explorent le système ornemental en utilisant la séquentialité, les transitions et les relations entre les médias pour créer des univers narratifs riches et authentiques.

L'esquisse de la problématique de cette étude consiste à explorer le rôle et la légitimité de l'ornementation en tant que système visuel d'expression narrative au sein de domaine médiatique qui lui est associé, celui de l'art séquentiel. Plutôt que de chercher à remplacer les définitions et les appellations typologiques existantes, cette étude vise à justifier l'importance de l'ornementation en tant que système d'expression visuelle et narrative. Il convient de remarquer que cette thèse ne cherche pas à critiquer les théories existantes concernant l'ornementation, mais plutôt à adopter un point de vue nouveau qui contribue à la conception artistique et à l'évolution théorique de ce système visuel. En mettant en avant la capacité de mis en récit de l'ornementation, notre étude a pour but de restituer e à renforcer sa légitimité en tant que système d'expression narrative au sein du champ médiatique qui lui est dédié, celui de l'art séquentiel. Nous espérons ainsi contribuer à réduire l'écart qui persiste entre les domaines scientifiques, culturels et artistiques, tout en contribuant à la progression de l'argument d'ensemble d'une approche art-science.

VIII.2. RESULTATS DE L'ANALYSE

L'analyse du corpus de la thèse *Narrativité et rythmicité de l'ornementation dans l'art séquentiel bulgare à l'ère numérique* révèle que l'ornementation dans la pratique de l'art séquentiel peut être considérée comme une expérience, savoir-faire et ressource précieuse pour les artistes, car elle leur permet d'avoir une perspective unique et une compréhension

approfondie des enjeux artistiques. Cette perspective réside dans les capacités formelles et symboliques de l'ornementation à enrichir et complexifier les codes herméneutiques des récits visuels. Le système ornemental offre la possibilité de créer des motifs rythmiques et de susciter des émotions chez le spectateur. En utilisant la riche palette de l'ornementation, les artistes sont en mesure de s'inspirer, de composer, de développer ou d'enrichir leurs œuvres. L'étude de l'art séquentiel bulgare actuel démontre que l'ornementation agit comme un système visuel qui transcende le simple aspect décoratif, offrant ainsi un moyen de communiquer des significations symboliques, d'évoquer des émotions et d'inviter à une lecture interprétative. En effet, l'étude du système ornemental peut ouvrir de nouvelles perspectives pour l'art séquentiel, en lui permettant d'explorer et d'utiliser intentionnellement la rythmicité à des fins formelles, esthétiques et narratives. Cependant, il est important de noter que la focalisation particulière de notre analyse sur le système ornemental ne parvient pas à dévoiler tous les aspects du potentiel narratif, dynamique et métatextuel, c'est-à-dire la totalité intégrale de la richesse visuelle et littéraire des œuvres examinées. Nous somme en accord avec Umbrto Eco qui affirme qu'un texte narratif présente, outre quelques problèmes spécifiques, tous les problèmes théoriques de tout autre texte[478]. C'est pourquoi, lorsque nous nous penchons sur le décryptage de l'ornementation dans ces récits, nous pouvons saisir qu'une partie de leur complexité scriptovisuelle. L'objectif de l'analyse n'était pas d'épuiser entièrement la réflexion critique, mais de jeter une lumière sur les mécanismes sous-jacents qui guident les récits visuels et leur structure. En reconnaissant cette limite, il convient de considérer notre grille d'analyse typologique syncrétique comme un outil qui permettra l'ouverture vers une exploration plus vaste et une appréciation plus profonde de l'ornementation. En effet, l'analyse de l'art séquentiel bulgare met en évidence plusieurs enjeux artistiques, qui comprennent la recherche d'une expression visuelle distinctive, l'exploration des possibilités offertes par le système de l'ornementation, ainsi que la construction d'une identité créative singulière. Ainsi, l'ornementation se présente comme à la fois un outil de composition visuelle et une ressource précieuse pour les artistes bulgares, les conduisant vers de nouvelles voies d'expression et de création inédites.

La micro-édition est un phénomène de l'époque numérique qui permet aux créateurs bulgares de travailler en dehors des grands circuits éditoriaux, ce qui leur offre une grande liberté de création et d'expérimentation. C'est dans ce contexte que la narration bulgare dessinée trouve sa place dans la problématique de notre recherche. Bien qu'elle ne réponde pas aux critères traditionnels de la bande dessinée occidentale, elle se caractérise par son

---

[478] Eco, Umberto. (1985), *Lector in fabula. Le rôle du lecteur.* Éditions Grasset & Fasquelle, p.71. Accessible en ligne sur : https://litterature924853235.files.wordpress.com/2018/06/ebook-umberto-eco-lector-in-fabula.pdf

originalité et son innovation. Les artistes bulgares utilisent en effet les possibilités offertes par l'autoédition et l'art polygraphique avec les outils numériques pour créer des histoires visuelles captivantes et singulières. Les œuvres résultantes sont souvent très expérimentales, caractérisées par des styles graphiques audacieux et des récits non conventionnels. En somme, l'art du livre offre une opportunité pour les créateurs de l'époque actuelle d'explorer de nouveaux horizons et de s'affranchir des codes et des règles qui régissent souvent les grandes industries culturelles. La narration bulgare dessinée est un exemple marquant, qui montre à quel point la créativité peut être stimulée par l'utilisation de nouveaux outils et de nouvelles formes d'édition en réinventant les formes d'expression graphique anciennes.

La préanalyse des œuvres de notre corpus a révélé la rythmicité spécifique de l'art séquentiel bulgare actuel, liée à l'emploi de l'ornementation. Ensuite, l'analyse approfondie a démontré que son univers narratif s'adapte aux nouveaux systèmes techniques, réinventant ainsi ce système ancestral. D'une façon générale, son imaginaire est transculturel, mais d'ailleurs il est aussi folklorique car il arrive à approprier et transcrire l'universel dans un langage profondément personnel. De plus, certains des symboles et des motifs de l'ornementation, appropriés par l'art séquentiel contemporain, sont liés au territoire car ils sont hérités des anciens systèmes religieux païens, thraces et byzantins. C'est pourquoi notre problématique a abordé la question de la culture et de sa transmission, ainsi que les liens qui pourraient se nouer entre celle-ci et l'art séquentiel. Ainsi, l'analyse a révélé que l'ornementation, en transmettant la culture traditionnelle et le folklore, constitue une approche ou une stratégie créative pour les artistes bulgares. De plus, elle émerge également dans les voies de l'inconscient de la création contemporaine en tant que système hérité. C'est pourquoi nous avons été aussi particulièrement attentifs aux concepts des Cultural Memory Studies, et de leur croisement avec le champ des Media Studies, qui englobe des dimensions à la fois intermédiales et de remédiation. L'analyse a mis en évidence que la manifestation la plus notable de la transmission des récits dans l'art séquentiel bulgare contemporain est le folklore. Le folklore et l'ornementation sont intrinsèquement liés en tant que séries culturelles, représentant tous deux des créations culturelles collectives. D'ailleurs, le concept de folklore est étroitement associé à la mémoire collective, car il implique la transmission de traditions et de savoirs d'une génération à l'autre.

Afin de décrire les caractéristiques qui distinguent la narration dessinée bulgare des quinze dernières années d'un point de vue intermédial et interculturel, nous devons expliquer comment fonctionne son système narratif et comment l'ornementation joue un

rôle médiateur à cet égard. Sans doute, les composantes médiatiques de la bande dessinée sont depuis longtemps en interaction avec d'autres secteurs enchevêtrés et mouvants de la culture visuelle. Les analyses ont montré à quel point sur les plans visuel et fictionnel, l'ornementation et la bande dessinée perdent en étanchéité sous la pression contextuelle du médiatique. À partir de cette observation, nous avons mis cette porosité en perspective critique avec le déni et le manque de liberté d'expression qu'ont dû subir les comics bulgares pendant l'époque totalitaire.

Nous avons cherché à établir une cartographie des univers artistiques qui relèvent les caractéristiques principales de l'art séquentiel bulgare contemporain. Cependant, l'univers de la narration séquentielle bulgare semble être partout, parce que ces frontières s'effacent en s'interconnectant dans « la grande mise en chaîne du transmédia[479]». Lorsque les fenêtres ouvrent sans cesse sur d'autres fenêtres, la cosmologie de l'art séquentiel peu à peu devient spirale, puis elle se dissémine encore et devient une série, un rhizome, un réseau, un lacis ornemental. Ainsi, les tiges transmédiagéniques, syncrétiques de l'ornementation composent la toile d'art à l'ère numérique. Finalement, on peut conclure que, grâce à sa dimension syncrétique, l'ornementation est en mesure de fonctionner comme un révélateur exemplaire de ce qui se joue dans l'univers de l'art séquentiel à l'ère du numérique. Cette proposition ouverte viendra clore cette partie de la thèse.

[479] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2013), *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*. Paris: Armand Colin.

VIII.2.1. RETOUR SUR L'ORNEMENTATION

VIII.2.1.1. Ornementation comme système narratif constellant

Pour l'ensemble des œuvres étudiées, la composition avec le système ornemental équivaut au métarécit interculturel et à la convergence médiatique qui se rejoignent pour créer une cohésion visuelle, symbolique et conceptuelle. La composition avec le système ornemental évoque un jeu caractéristique et vivant entre la forme et l'ensemble de ses parties. La focale sur la dimension systémique considérable de l'ornementation, nous a permis d'analyser la rythmicité graphico-narrative de l'art séquentiel bulgare actuel et de démontrer que le rythme joue un rôle significatif dans la configuration symbolique et narrative du récit visuel. La majorité des œuvres étudiées sont des œuvres à composition ouverte qui composent avec le rythme visuel non-linaire ou circulaire. En se dépliant progressivement, ces œuvres d'art séquentiel dévoilent les entrelacs narratifs d'une poétique autoréflexive et universalisante.

Dans le contexte de l'art séquentiel, le rythme et la *dépliance* du récit dessiné sont étroitement liés. Le rythme crée une dynamique visuelle, une pulsation ou une cadence qui guide le regard du lecteur / spectateur à travers la narration graphique. La dépliance, quant à elle, fait référence au processus dynamique de transformation visuelle et de décryptage qui se produit dans une œuvre d'art séquentiel. En effet, le rythme ne peut apparaître sur un plan visuel hétérochrone (image statique) que lorsqu'un regard s'empare de ces motifs rythmiques séquentiels et suit la succession de ceux-ci. Dans notre étude du système ornemental le terme de dépliance représente également l'achèvement progressif d'une complexité narrative préalablement codée (code herméneutique). Il désigne également la manière dont la narration visuelle se déploie dans une séquence, qu'elle soit linéaire ou non linéaire, fragmentée ou complexe, invitant ainsi le spectateur à une lecture active et interprétative. Le rythme visuel peut ainsi soutenir la dépliance du récit visuel en créant des moments de tension, de suspension ou de rupture, en établissant des contrastes visuels ou en introduisant des motifs récurrents qui guident la progression narrative. Il contribue à l'expérience esthétique et narrative globale en influençant la perception du temps, la construction de la signification et l'engagement émotionnel du spectateur. C'est grâce à l'interaction entre le rythme et la dépliance que le système de l'ornementation tisse des mondes visuels diégétisés. Sa lecture implique la transformation du symbole en dispositif visuel, son association en motif, sa *dépliance* en composition graphique rythmique, cohérente et significative. Ainsi, la composition constellante qui se déplie progressivement

au fil de l'histoire permet de structurer, de relier et simultanément de dynamiser l'édifice graphique du récit. Elle contribue également à la cohérence visuelle et narrative de l'œuvre en sa totalité.

Comme nous l'avons déjà évoqué en expliquant les modalités du fonctionnement narratif de l'ornementation, le système visuel spatio-topique de l'ornementation permet d'accéder à la *figurativisation*, à la *séquentialité* et à la *composition*. Grâce à la solidarité de ces phénomènes se réalise une cohésion iconique, c'est-à-dire l'harmonisation du fond et de la forme, des parties et du tout. De cette manière tout raconte et chaque élément graphique contribue à la construction du récit séquentiel. Le dessinateur du roman graphique *La mouche éternelle*, Nikola Toromanov, explique ce phénomène en tant que créateur. Selon lui, la composition avec l'ornementation évoque le « *vacillement* de la composition et de la page entière, en harmonie avec la page voisine, etc. Cet exercice n'a pas seulement pour but de créer un effet visuel, il est également le moteur qui entraîne l'action et raconte l'histoire[480]». Le système ornemental s'exprime d'une manière particulièrement harmonieuse également dans *A Short Story About Communication* de Boris Pramatarov, où l'on retrouve la synthèse symbolique, narrative et visuelle de l'ornementation à la fois dans l'ensemble, les agencements et la structure.

L'ornementation constellante donne lieu à des récits ouverts et des boucles narratives en spirale qui semblent s'échapper sans fin. Le tissage narratif de l'œuvre ouverte, avec sa composition circulaire, témoigne de la volonté de situer le récit visuel dans une dimension métanarrative. La rythmicité cyclique constitue un ressort important de l'articulation formelle de l'art séquentiel bulgare actuel. Grâce à sa *pluri-lecturabilité*, la composition ornementale cyclique instaure un cadre stable pour l'enchainement des éléments de changement, de transformation, d'asymétrie, et donc de différenciation. Le rythme cyclique de l'ornementation se réfère à une répétition régulière de motifs, de séquences ou d'événements dans un cycle temporel. L'un des aspects fondamentaux de l'esthétique narrative liée à l'infinitude de la composition constellante de l'œuvre ouverte est également la *tension narrative*[481]. *«* Le récit sans fin mobilise l'engagement affectif », explique Raphaël Baroni, c'est « le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception[482]». Cette approche correspond à la fin ouverte du roman graphique *La mouche éternelle* ainsi qu'au

[480] Entretien avec Nikola Toromanov, réalisé le 6.05.2022, p.323.

[481] Benassi, S. (2017), *Du récit sans fin à la fin du récit*...Dans : Décoder les séries télévisées, dir. Sepulchre, Sarah. Louvain- la- Neuve : De Boeck Supérieur, p.106.

[482] Baroni, Raphaël. (2007), *La Tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*. Paris : Seuil.

film d'animation *Vaysha l'aveugle. La mouche éternelle* propose une fin ouverte qui inscrit la narration visuelle dans une poétique qui transcende les temporalités du récit visuel et du temps linéaire historique vers une « perspective cosmologique sur le temps[483]». De manière analogue, la composition ouverte du film d'animation *Vaysha l'aveugle* permet d'accéder à une réflexivité narrative et à une temporalité non-linaire, différente du monde de notre expérience, qui permet d'explorer et d'interpréter les multiples dimensions et significations du récit en favorisant une perspective métanarrative et herméneutique. Ainsi, par la fin ouverte le récit graphique «…tends to work as a diagram or a figure of fictional and narrative relationships, shaping limits, offering its readers the objectification of boundaries[484]».

Cependant, il convient de noter que dans notre corpus d'art séquentiel bulgare, caractérisé également par des compositions ouvertes en rythme circulaire comme le roman graphique *Ghost Instrumentarium*, le livre accordéon de Mihaela Angelova et le GIF Art *Lemon Circulation*, la perspective d'une fin narrative attendue doit être nuancée. Les systèmes séquentiels circulaires ne suscitent pas nécessairement la même attente de résolution que dans un récit classique, ce qui soulève des questions intéressantes sur la nature même de la fin narrative dans ces œuvres. Comment la tension narrative est-elle maintenue et entretenue dans un récit qui ne suit pas une structure linéaire et qui ne se dirige pas vers une résolution finale? Quelles sont les implications philosophiques et poétiques d'un récit sans fin, où la narration se déploie de manière infinie et ne connaît pas de clôture définitive ?

L'infinitude de la composition constellante de l'œuvre ouverte met en évidence sa dimension métanarrative, allant au-delà du récit linéaire pour offrir une perspective intemporelle et symbolique, permettant une compréhension plus profonde des motifs et des significations. Ainsi, en explorant la composition rythmique au-delà de l'apparence graphique, la dépliance narrative progressive révèle les dimensions temporelles et interprétatives du rythme dans l'œuvre. La corrélation entre le rythme non-linaire et le principe de la dépliance narrative évoque la réflexivité de la métafiction et donne accès au niveau narratif du *métarécit*, offrant une compréhension plus complexe de l'expression artistique, celle de la métaphore. Par exemple, les histoires imbriquées du comics *La mouche éternelle* reflètent ou parodient les éléments de l'histoire de référence principale. À titre d'illustration, le personnage principal qui est la mouche éternelle raconte une anecdote

---

[483] Ricoeur, Paul. *Temps et récit III. Le temps raconté*. Paris : Seuil, p. 14.

[484] Mellier, Denis. (2017), *World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books: Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction*. World Building, edited by Marta Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press, p.315.Accessible en ligne sur : https://www.jstor.org/stable/j.ctt1zkjz0m.20

qui est ensuite racontée à l'intérieur de cette narration, créant ainsi une mise en abîme. De plus, la mouche est consciente qu'elle est un personnage dans une œuvre de fiction et interagit avec l'auteur ou commente les événements du récit. En complément de cette mise en abyme, la composition ouverte laisse des éléments en suspens, des questions sans réponse ou des pistes non résolues, invitant ainsi le lecteur à participer activement à l'interprétation de l'œuvre.

D'une manière différente, la fin hermétique de la bande dessinée *Ghost Instrumentarium* permet une interprétation personnelle, qui varie en fonction des perspectives, des expériences et des contextes du lecteur. La conclusion hermétique du roman graphique qui renvoie au début de l'histoire évoque ainsi l'impression d'un cycle vicieux d'impasse. D'une manière similaire, dans le GIF Art *Lemon Circulation*, le rythme cyclique de l'animation loop engendre une lecture répétitive dans un cycle temporel infini, évoquant ainsi l'idée de l'enfermement dans un cercle vicieux, provoquant une sensation presque claustrophobique. De plus, on retrouve le cercle vicieux comme une référence métatextuelle, encodée dans la structure-ritournelle du livre accordéon de Mihaela Angelova qui demande une lecture infinie au rythme circulaire. C'est comment, dans le contexte de l'art séquentiel, la ritournelle fait référence au concept de la mise en abîme, utilisé en métafiction pour décrire une structure réflexive ou auto-référentielle comme l'image d'un miroir placé à l'intérieur d'un autre miroir, créant une répétition infinie et une profondeur sans fin.

La dépliance favorise également le tissage narratif des récits transmédiatiques, qu'on appelle *constellations*[485]. De cette manière l'ornementation représente l'ensemble d'éléments qui participent à une même histoire dans l'univers multimédia de *Who lit the moon ?,* crée par Maya Bocheva. Ce projet met à la disposition une série de comics et de jeux interactifs éducatifs offrant une nouvelle approche holistique, qui s'intéresse à l'apprentissage dans sa globalité. La constellation narrative de la série transmédiatique *Who Lit the Moon?* se développe selon le principe du questionnement et de la tension narrative, c'est-à-dire en introduisant des questions auxquelles le personnage principal tente de répondre au cours des différents types de jeux interactifs, étroitement entrelacés avec l'univers narratif de la série.

En conclusion, *l'ornementation constellante* favorise le rythme cyclique des récits ouverts, hérmétiques ou des clôtures en spirale. Sa principale ligne de démarcation est le rapport au temps, perçu comme circulaire, cyclique, se renouvelant constamment et maintenant son lien avec son début. Les œuvres à composition circulaire cherchent à

[485] Sarah Sepulchre emploie la notion des *constellations* dans Sepulchre, Sarah. (2013), *Les constellations narratives. Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ?*, TV/Series, 3 | 2013, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/tvseries/729

inscrire le récit visuel dans un temps mythologique et dans une poétique qui approche le sujet de la narration de manière transversale et intemporelle, et permettent d'explorer les dynamiques inconscientes à travers des représentations archétypiques, symboliques ou métaphoriques. Le système ornemental trouve ainsi une occasion de croissance et d'amplification de la signifiance tout en renforçant sa cohérence interne offerte par la mise en réseau. Dans la majorité des œuvres étudiées, le système ornemental constellant représente, donc, une sorte d'halo graphique magique qui fait vibrer les dessins en dressant leurs mâts vers l'infini. Ainsi, l'ornementation crée, un environnement médiatique graphico-narratif où les éléments se font écho pour prendre vie ensemble. Pour cette raison, elle ne doit plus être considérée comme « ce qui entoure », comme quelque chose de supplémentaire et « non essentiel », mais plutôt comme une zone d'interpénétration où différentes formes de mise en signe, de fonctionnement et de codes culturels, ainsi que différentes formes médiatiques, s'entremêlent pour former une constellation homogène.

VIII.2.1.2. Ornementation comme paradoxe narratif

L'ornementation est souvent associée aux arts décoratifs ou aux métiers d'art, et opposée aux beaux-arts (c'est-à-dire à l'architecture, à la peinture, à la sculpture etc.). Comme la bande dessinée, l'ornementation est aussi prisonnière du clivage art mineurs / arts majeurs. Depuis des siècles, la narration séquentielle est présente dans la peinture, la sculpture et dans l'architecture, non pas seulement comme décoration mais aussi comme système de composition visuelle et narrative. C'est pourquoi notre projet de recherche est venu interroger ce qu'on entend par *art* et par *ornementation*. L'ensemble des hypothèses ici formulées voudrait contribuer à l'avancement de la compréhension, dans l'optique d'une médiatique narrative, des deux termes, ceux-ci devant être appréhendés dans la dynamique d'une interfécondation.

Le système ornemental offre la possibilité d'exploiter l'ornement de manière conceptuelle en tant que dispositif visuel capable d'incorporer de multiples codes culturels, des fonctions figuratives, formelles et symboliques, ainsi que divers modes de fonctionnement narratif. Dans la perspective de l'art contemporain conceptuel, le livre lithographié *The Marriage of Heaven and Hell* utilise l'ornementation de manière délibérée pour susciter l'incertitude et l'ambiguïté. L'ornement joue un double rôle au sein de la conception graphique du livre: il agit à la fois comme un élément décoratif et comme un symbole-métarécit. L'ornement représente ainsi une référence socio-culturelle tout en assumant des fonctions formelles, figuratives et symboliques, à la fois narratives et non-narratives. De cette manière, la dépliance ornementale offre au système narratif de l'œuvre

une disproportion intentionnelle entre le signifiant et le pluriel de ses signifiés. L'ornementation suscite ainsi la surprise de l'écart massif entre l'apparence décorative du motif ornemental et la complexité narrative qui lui est sous-jacente. L'association du niveau décoratif avec le niveau métanarratif de l'ornementation contribue à lier des termes contradictoires pour créer l'effet saisissant de l'oxymore. De cette manière, l'ornementation provoque un paradoxe narratif, une stratégie qu'on retrouve dans notre corpus des œuvres d'art séquentiel également dans *Ghost Instrumentarium*, dans *La mouche éternelle* et dans le livre artistique de Mihaela Angelova. Dans le GIF Art *Lemon Circulation*, l'emploi des symboles et des motifs ornementaux traditionnels comme *patterns* contribue à la construction d'un paradoxe et représente un stratagème narratif qui suscite la surprise grâce à la dépliance progressive de leur code herméneutique. Ainsi, l'ornementation véhicule le sens du récit par son expression symbolique, ce qui entre en forte opposition avec la première impression trompeuse suggérant qu'elle est au service du décor.

Le rythme visuel est également en mesure de créer des sensations paradoxales chez le lecteur parce que la structure du récit, c'est-à-dire la succession et l'enchaînement des dispositifs visuels, peut avoir une signification allusive, symbolique. Le roman graphique *Ghost Instrumentarium*, l'animation GIF *Lemon Circulation* et le livre artistique de Mihaela Angelova offrent une lecture en mode métarécit au moyen de la composition ouverte cyclique. Comme souligné précédemment, contrairement aux définitions généralement admises en narratologie médiatique, notre étude de l'art séquentiel bulgare considère comme des *récits* ces narrations visuelles, caractérisées par une lecture sans fin. Le système ouvert des œuvres à rythme circulaire ne suscite pas vraiment la perspective d'une fin narrative qui n'arrive pas. Bien que la fin hérmétique cyclique ne résolve pas l'intrigue de manière claire, elle implique une dimension narrative grâce à la *succession* et la *non-transformation.* Tandis que la *transformation* joue un rôle essentiel dans l'élaboration d'un récit et « nous livre sa définition même[486]», la mise en relief de l'absence de transformation au sein d'une succession dynamique peut également jouer un rôle narratif important, celui d'une figure de style. Par exemple, dans *Ghost Instrumentarium* la non-transformation aide à la construction de la métaphore du cycle vicieux. De même, dans le GIF Art *Lemon Circulation* ainsi que dans le livre artistique de Mihaela Angelova, la structure ouverte cyclique sans fin permet l'accès à l'hyperbole et à l'allégorie. Ainsi, dans les œuvres mentionnées ci-dessus, la non-transformation souligne des thèmes ou des motifs récurrents, en renforçant la cohérence et la signification des récits. La non-transformation qui implique la succession peut contribuer également à la dépliance narrative quand elle est utilisée pour mettre en lumière des aspects symboliques et métanarratifs, invitant ainsi le

[486] Todorov, Tzvetan. (1971), *Poétique de la prose*. Paris : Edition de Seuil.

public à réfléchir sur la construction métaphorique du récit. Cette approche s'inscrit dans la théorie de la *fin ouverte*[487], où le lecteur / spectateur interprète la signification de la fin, cherchant activement des voies d'interprétation.

Dans les œuvres séquentielles étudiées, la rythmicité cyclique du schéma narratif conduit à la dépliance du condensé emblématique des développements diégétiques à suivre sans fin, donc à une temporalité perpétuelle, qui transcende l'expérience et la compréhension de la réalité habituelle en construisant une dimension métaphorique. Ainsi, bien que la non-transformation puisse sembler anti-narrative dans un premier temps, elle peut en réalité contribuer à la construction d'un récit particulier, paradoxal, voire d'un méta-récit, en jouant avec les attentes du public, en soulignant des thèmes et des motifs récurrents, et en invitant à une réflexion sur les conventions narratives elles-mêmes. En fin de compte, l'analyse de l'art séquentiel bulgare a démontré que la composition ouverte ou cyclique peut également inciter le spectateur/lecteur à chercher un sens plus profond, tout en renforçant la signification symbolique, philosophique et poétique de l'œuvre. Les analyses démontrent que le problème de la rythmicité cyclique et la rythmicité complexe des récits visuels ne peut plus tenir dans les bornes de la narratologie traditionnelle. Dès lors, le problème de la configuration du récit visuel par la rythmicité se trouve porté au niveau d'une vaste confrontation entre la réflexion critique et la remise en question des conventions artistiques et sociales.

VIII.2.1.3. Ornementation comme synthèse visuelle et narrative

L'art séquentiel bulgare implique souvent une interaction subtile et dynamique entre l'ornementation et la structure narrative de l'œuvre. La composition par l'ornementation peut être envisagée comme un jeu fluide entre la forme et l'ensemble de ses parties, un processus créatif qui anime la narration dessinée. La rythmicité du système ornemental permet également de mettre en relief certains éléments narratifs et de créer des effets visuels et narratif. En ce sens, l'ornementation est un moyen efficace de créer des impressions et de transmettre des émotions, donnant ainsi vie aux récits représentés. En somme, la présence d'ornementations dans l'art séquentiel bulgare est loin d'être un simple ajout secondaire. Au contraire, en tant que système d'expression narrative, elle représente une composante essentielle de la création.

---

[487] Eco, Umberto. (1962), *La Poétique de l'œuvre ouverte*. Paris : Seuil.

En tant que symboles culturels, les ornements peuvent être utilisés pour transmettre des idées et des concepts de la mémoire collective, tels que des thèmes mythologiques, des événements historiques ou des traditions populaires. Bien que notre corpus soit interculturel, les symboles de l'ornementation employés dans l'art séquentiel bulgare actuel véhiculent l'empreinte socio-culturelle et mémorielle de la culture bulgare. Notre analyse a démontré que les éléments graphiques rythmiques peuvent facilement être associés à l'esthétique du folklore et de l'ornementation traditionnelle. Par exemple, l'utilisation de motifs ornementaux évoque le folklore dans le film d'animation *Vaysha l'aveugle*, remplaçant ainsi les expressions archaïques qui évoque lo folklore dans le texte littéraire de Guéorgui Gospodinov. Cette utilisation de l'ornementation peut être considérée comme une adaptation visuelle d'une référence métatextuelle. De plus, grâce aux *symboles-archétypes* et les *symboles-métarécits*, l'approche ornementale permet d'explorer l'éclectisme, l'imagerie historique et l'art populaire comme dans le roman graphique *La mouche éternelle,* le fanzine *Koukeri*, la bande dessinée mixed médias *A Short Story About Communication*, le roman graphique *The Keepers of the Moon & Sun*, ainsi que dans le jeu vidéo *Who lit the Moon ?*. On peut conclure qu'en effet, à l'ère numérique, l'ornementation véhicule la culture traditionnelle et représente la narration mythologique avec ses dimensions sémantiques, symboliques, idéographiques et culturelles. L'art séquentiel bulgare contemporain réinvestit l'ornement à travers sa dimension collective, qui s'exprime grâce aux symboles-archétypes édifiés sur les caractéristiques ethnographiques et la symbolique magico-religieuse populaire bulgare. Ainsi, l'ornementation représente la synthèse visuelle et narrative de toutes les œuvres de notre corpus, reflétant ainsi la cosmologie de l'art séquentiel bulgare contemporain.

VIII.2.1.4. Ornementation comme métarécit

Il convient de clarifier certains points dans cette conclusion et de rappeler précisément ce qu'on entend par *métarécit* dans le cadre de cette thèse. Dans le contexte de cette étude, nous avons établi une distinction entre le métarécit et le récit conventionnel. Le terme *récit* désigne l'histoire racontée ou l'intrigue, tandis que le terme *métarécit* se réfère à un récit qui va au-delà du récit lui-même en réfléchissant ses implications culturelles plus larges. Le métarécit ornemental engage un aspect identitaire ou folklorique en permettant la réduction d'écart entre l'émotion individuelle et l'émotion collective. D'un point de vue médiatique et narratologique, les différents arts séquentiels possèdent leurs imaginaires spécifiques qui exercent plus ou moins d'influence sur les récits qu'ils transmettent ou avec lesquels ils interagissent. Le code idéographique de l'ornement peut véhiculer des récits en soi, comme les *symboles-archétypes* qui se manifestent pratiquement dans le monde entier

comme éléments constitutifs des mythes autochtones, individuels ou d'origine inconsciente. Il convient donc d'appréhender l'imaginaire de l'ornementation traditionnelle comme un ensemble de récits et de *séries culturelles*[488], ou comme un *métarécit* général, et de considérer ses personnages comme des *symboles-métarécits*. La même conclusion convient aussi à la bande dessinée, à son imaginaire et à ses récits, à ses personnages-symboles de la culture populaire.

Le préfixe *méta*, souvent utilisé dans cette étude, indique une réflexion ou une abstraction au-delà du concept initial auquel il est attaché. Il implique une réflexion sur la nature du concept lui-même et une exploration de niveaux supérieurs de signification. Dans de nombreux domaines, le préfixe méta est utilisé pour décrire quelque chose qui transcende son propre contexte. Par example, « metafiction is therefore not so much fiction squared as it is a representation of a fiction included within another fiction[489]». D'une perspective plus large, le folklore ou l'imaginaire de chaque peuple représente donc un *métarécit* général ou l'appropriation culturelle de *l'archérécit* ornemental. On doit rappeler que dans le cadre de cette étude, le terme *archérécit* évoque un récit fondamental, lié à la culture traditionnelle et à la géométrie sacrale ornementale. L'appropriation de l'archérécit ornemental par chaque peuple entraîne le développement de son propre *métarécit*, c'est-à-dire un récit qui donne un sens aux *symboles-archétypes* en les intégrant dans un système de représentation du monde plus large, son folklore. Ainsi, l'archérécit ornemental permet de narrativiser les symboles-archétypes en leur donnant une signification culturelle et en les intégrant dans un récit collectif. Par conséquent, lorsque l'archérécit de l'ornementation est approprié par une culture spécifique, il devient un métarécit culturel ou une cosmologie qui reflète les valeurs, les croyances et les traditions de cette culture.

De cette manière, l'arbre de l'ornementation parvient à une configuration spécifique, en pénétrant dans le sol commun et développant des branches poussant dans plusieurs directions. Ainsi, comme la forêt, les séries culturelles de l'ornementation semblent proliférer à partir de l'association culturelle et de l'appropriation des symboles et des récits. Traversant les ordres formels (la figuration, l'abstraction) et les catégories (beaux-arts, arts décoratifs), l'ornementation doit être conçue par la suite comme un métarécit interculturel, profondément médiagénique et transmédiagénique.

---

[488] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2021), *Les intervalles sériels à l'aune des « séries culturelles »*, accessible en ligne sur : https://www.sens-public.org/static/git-articles/SP1510/SP1510.pdf

[489] Mellier, Denis. (2017), *World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books: Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction.* World Building, edited by Marta Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 304-318, accessible en ligne sur : https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9789048525317-018/html?lang=en

VIII.2.1.5. Ornementation comme lieu de mémoire

Nous avons identifié la mémoire collective comme l'un des axes principaux qui émerge de notre corpus, consacré à l'art séquentiel bulgare des quinze dernières années. En vue de l'interprétation des résultats, nous tentons de répondre à la question importante : est-ce que les transferts graphiques et thématiques que l'on retrouve toujours à l'ère du numérique dans l'art séquentiel présentent des reprises, des citations ou des adaptations[490] des éléments qui font sens culturellement ? Énoncent-ils un code culturel collectif ou une transmission culturelle, voire une volonté de formation ?

La majorité des symboles transculturels, employés dans les œuvres de notre corpus s'enracinent dans l'inconscient collectif. Par exemple, Nina Kovacheva, Diana Naneva et le collectif Trapers explorent les archétypes en épousant les codes du conte pour enfants et en les poussant à leur paroxysme grinçant. Le roman graphique *La mouche éternelle* fonctionne en mode mémoriel et explore le recyclage mémoriel : la décontextualisation de scènes appartenant à l'imagerie iconiques du cinéma, la revisitation des monuments historiques, l'appropriation de symboles idéologiques et religieux. Avec sa façon post-moderne de détourner les événements historiques, le tragi-comics de Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov incorpore des images–fantômes du passé et la mise en discours des souvenirs traumatiques bulgares et mondiaux. De plus, les images appartenant à la mémoire collective caractérisent et distinguent la bande dessinée de Boris Pramatarov *A Short Story About Communication* en lui attribuant une coloration à la fois bulgare et transculturelle.

Bien que les œuvres de notre corpus emploient des symboles, des techniques et du savoir-faire, issus de la culture visuelle collective bulgare, tous les ouvrages rassemblés dans le corpus ont une dynamique de mémoire éclectique au-delà de sa perspective nationale. Ainsi, l'aspect transculturel de l'ornementation offre une perspective sur la mémoire qui prend en compte à la fois la circulation synchronique des représentations et la dimension diachronique de la mémoire. Finalement, on peut considérer l'ornementation comme un dispositif d'expression visuelle, transculturel et interdisciplinaire toujours médiatisé, ou comme un *lieu de mémoire*[491] qui traduit un processus de mémoire « constantly reinvested with new meaning[492]». Vu sous cet angle, l'ornementation est aussi un lieu artistique influencé, notamment par une dynamique qui peut s'apparenter à de la

[490] Au sens de Genette, G. (1992), *Esthétique et poétique*, Seuil : Paris.

[491] Au sens que lui attribue Rigley dans Brunow, Dagmar. (2015), *Remediating transcultural memory*. Germany: Degruyter.

[492] Idem.

remédiation, par le fait qu'il n'existe jamais de nouveaux médias, mais qu'un nouveau média vise toujours à remodeler et à réhabiliter des médias préexistants[493]. Le *mediator* qui est l'ornementation, élucide le jeu continu entre reproduction et reconstruction d'une culture-processus, d'un art-synthèse.

VIII.3. REDÉFINITION DE L'ORNEMENTATION ET DE LA BANDE DESSINÉE

Comme notre analyse l'a déjà démontré, le système ornemental permet d'accéder au foisonnement visuel et narratif, ainsi qu'à la transmission symbolique et conceptuelle, tout en convergeant avec des médias différents. Donc, les conclusions de nos analyses remettent en question la compréhension scientifique généralement acceptée de l'ornementation. Cette remise en question nous amène à réévaluer la définition scientifique traditionnelle de l'ornementation, qui s'applique également à la bande dessinée en raison de la forte similitude entre les deux en termes de fonctionnement systémique. Par conséquent, nous avons besoin d'une redéfinition qui représente la première étape vers l'adoption d'une compréhension interculturelle, inclusive et diachronique de l'ornementation.

Comme nous venons de le voir, l'ornementation engage une force à la fois centrifuge et centripète au sein du récit visuel qu'elle implique. La notion de centrifuge et centripète fait référence à des forces ou des mouvements qui agissent dans des directions opposées. La force centrifuge se réfère à un mouvement ou une force qui s'éloigne ou se déplace loin du centre, tandis que la force centripète se réfère à un mouvement ou une force qui se dirige ou se rapproche du centre. Ce mouvement représente les modalités du fonctionnement narratif de l'ornementation, plaçant l'archérécit, le métarécit et le mode systémique au centre, tandis que le récit, le micro-récit et le mode décoratif se trouvent à la périphérie (Image 13, p.117). Il convient de comprendre ce double mouvement comme une dynamique plus générale et englobante de médiation.

Systèmes scripto-visuels, hybrides, séquentiels et « multicadre[494]», leur définition très similaire suggère que l'ornementation et la bande dessinée ne sont pas aussi distinctes. On peut aussitôt établir un parallèle entre le système de la bande dessinée et le système de

---

[493] Bolter, J. D. et Grusin, R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*. MIT, accessible en ligne sur : https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf

[494] Van Lier, Henri. (1988), *Bande dessinée, récit et modernité*. Futuropolis – CNBDI.

l'ornementation. C'est la notion de *séquence* qui fixe les définitions du système de la bande dessinée, et la notion de *motif* (association visuelle) celles de l'ornementation. La ressemblance entre les deux est établie par l'aspect séquentiel qu'implique, donc, la composition et la rythmicité et c'est là, en mode de fonctionnement séquentiel, où le système de la bande dessinée et celle de l'ornementation deviennent analogiques. Rappelons-nous que depuis des siècles, l'art séquentiel est bien présent dans tous les domaines de l'art, mais qu'il prend valeur d'ornementation lorsqu'il est intégré dans une composition plus importante ou monumentale. D'où encore cette question : l'ornementation et la bande dessinée peuvent-elles garder indemnes leurs définitions lorsqu'elles rencontrent les arborescences interactives du multimédia ?

Nous plaidons dès lors en faveur de l'introduction, dans les définitions de l'ornementation et de la bande dessinée, d'une prise en compte de leurs dimensions systémiques communes et de leur *médiativité*. De manière plus systémique, on peut apprécier la *médiativité* selon la combinaison de quelques dimensions importantes qui caractérisent *média* et *mise en média*. Tout d'abord, deux paramètres de nature externe et globale. La différence la plus importante entre l'ornementation et la bande dessinée vient des conditions de diffusion et de circulation. D'une part, l'ornementation est un système d'expression visuelle multimodal intermédiatique qui se réalise de façon transmédiagénique. D'autre part, le média de la bande dessinée qui fonctionne surtout en mode narratif est étroitement lié au livre. Alors, il convient de souligner que dans le cadre de cette étude, l'ornementation est considérée comme un système complexe, étant par essence médiagénique et transmédiagénique. Considérées comme des principes fondamentaux, sa médiagénie et sa transmédiagénie vont au-delà des occurrences spécifiques de contenus et de récits[495]. Elles offrent de nouvelles perspectives à l'ornementation, lui permettant de prospérer dans une variété de médias et de contextes, et contribuent ainsi à son évolution continue en tant qu'expression artistique dynamique. Ces principes élargissent les possibilités créatives de l'ornementation, favorisant son adaptation et sa réinterprétation au sein de différentes formes médiatiques. En embrassant la médiagénie et la transmédiagénie, l'ornementation s'ouvre à une exploration continue et à de nouvelles expériences esthétiques qui transcendent les limites traditionnelles culturelles et médiatiques. C'est pourquoi il est important de définir l'ornementation et la bande dessinée, en les plaçant dans deux catégories différentes, comme suit : l'ornementation est un *système d'expression visuelle* et la bande dessinée est un *média*.

---

[495] Marion, Philippe. (1998), *Transécriture et médiatique narrative. L'enjeu de l'intermédialité*, dans : André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 31-52.

L'ornementation représente donc la matrice médiatique de la bande dessinée, tandis que la bande dessinée représente la fusion ou la médiatisation du système ornemental avec le medium du livre. La bande dessinée peut être considérée, alors, comme une branche, une extension médiatique du système scripto-visuel ornemental ou, pour reprendre la terminologie de Philippe Marion, comme un *filtre médiatique*[496], compatible avec le livre, qui assure une communication narrative efficace au service du message à transmettre. Il s'agit notamment du principe de la *médiagénie* qui concerne les différentes formes de transition ou d'adaptation qu'un récit visuel peut subir lors du passage d'un média à un autre.

L'optique intermédiale et interculturelle de notre étude a permis à l'ornementation de se manifester comme *système visuel narratif* propre à l'art séquentiel bulgare, tout en dévoilant ces aspects de *métarécit.* Notre analyse a révélé que le système narratif ornemental dispose de tous les éléments sémiotiques nécessaires à la communication visuelle, ainsi que des conditions essentielles pour la construction narrative. Finalement, on peut conclure que les deux systèmes emploient l'ensemble des mêmes codes discursifs et figuratifs pour créer des récits, même s'ils ne partagent pas le même régime de médiativité. On peut, donc, considérer l'ornementation non pas comme un *média* mais plutôt comme un système d'expression visuelle et comme une *série culturelle* qui traverse les médias. C'est pourquoi il est essentiel que la définition de l'ornementation la reconnaisse comme un système visuel transversal qui dépasse les limites des médias individuels, offrant un potentiel créatif et communicatif étendu. En considérant l'ornementation comme une série culturelle, on reconnaît son caractère évolutif et son adaptation aux différentes époques historiques, aux influences culturelles et aux avancées technologiques. Cette conclusion marque la fin d'une recherche qui laisse plusieurs portes ouvertes et plusieurs questions sans réponse définitive.

Compte tenu des limites de ce projet de recherche, nous n'avons pas pu analyser l'intégralité des formes de ce sujet très vaste et multimodal qui est l'ornementation. Toutefois, notre étude recherche des liens subtils que l'apparence oppose. Elle est plus soucieuse d'élucider des cohérences que de donner des réponses univoques. La manière dont cette étude lève le voile sur l'origine de parti pris dans la narration dessinée évoque la pierre de Rosette plutôt que la genèse d'une expression. Alors, ne faut-il pas soulever la narrativité du système de l'ornementation et sa similitude avec celui de la bande dessinée comme pistes de recherches futures plutôt que comme conclusions? Relevant d'une démarche de «filiation inversée[497]», suivant l'expression de l'anthropologue Jean Pouillon,

---

[496] Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2006), *Cinéma et généalogie des médias*. Média Morphoses, no16, accessible en ligne sur : http://documents.irevues.inist.fr/

[497] Pouillon, J. (1975), *Fétiches sans fétichisme*. Paris : François Maspéro.

une telle manière de lire l'histoire de l'ornementation et de la bande dessinée nous en apprendra autant sur leurs étapes d'évolution que sur les enjeux contemporains, esthétiques et philosophiques, de leurs définitions.

IX. APPORT, INNOVARION ET PERSPECTIVES

Innover ne signifie pas seulement créer du nouveau mais aussi réinventer l'existant. Arthur Schopenhauer explique : « La difficulté n'est pas de voir ce que personne n'a vu mais de penser comme personne n'a jamais pensé au sujet de quelque chose que tous voient[498]». Mais comment s'y prendre ?

L'une des hypothèses de départ de cette recherche était que la narratologie médiatique a un défaut important dans sa définition d'une notion aussi fondamentale pour la transmission culturelle que l'ornementation. L'apport majeur de cette étude est donc de convier l'ornementation, habituellement considérée comme non-narrative[499] au sein de la narratologie et de montrer, par le biais de l'approche systémique, qu'elle peut opérer en régime narratif. C'est pourquoi il est essentiel de redéfinir l'ornementation en tenant compte de la notion du temps et en intégrant sa dimension diachronique. Ainsi, l'ornementation doit être reconnue comme un système visuel narratif transversal qui transcende les limites des médias et des cultures particulières, englobant une réflexion et une abstraction au-delà de l'acceptation courante de la notion. En considérant l'ornementation de cette manière, nous sommes en mesure d'explorer de nouveaux horizons créatifs et d'élargir notre compréhension de son potentiel expressif. Cette vision intermédiale et interculturelle permet d'explorer des niveaux supérieurs de signification de l'ornementation, de remettre en question son étude et sa définition et de l'inscrire dans une perspective temporelle, qu'elle soit culturelle, historique ou médiatique.

La considération de l'ornementation comme système visuel narratif permet d'apprécier le *différentiel médiatique* des nouvelles fictions transmédias, notamment de saisir solidairement les ressemblances et les divergences que ces récits visuels mixed médias et multi-support entretiennent avec ce système visuel ancestral qui est l'ornementation. La dimension systémique considérable de l'ornementation représente une rencontre

---

[498] Schopenhauer, A. (1912*), Le monde comme volonté et représentation*. Paris : Librairie Félix Alcan, accessible en ligne sur : https://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf

[499] Benveniste, É. (1969). *Sémiologie de la langue* (1), Semiotica, 1(1), 1-12, , p. 132, accessible en ligne sur : https://konspektikaust.wordpress.com/2013/01/22/emile-benveniste-semiologie-de-la-langue-1/

formidable entre l'art séquentiel et l'ornementation. En ce qui concerne la spécificité du système visuel ornemental, l'analyse par sa focale nécessite aussi une relecture du système spatio-topique livresque de la bande dessinée et en conséquence un réajustement de sa définition. Cette approche originale nous amène à voir l'histoire de ces deux systèmes visuels sous un angle différent et pousse vers une nouvelle interprétation médiatique de l'ensemble. L'aptitude intergénérique de l'ornementation, explique la *porosité médiatique et transmédiagénique* de l'art séquentiel actuel. Au sens attribué par Philippe Marion à ces termes[500], la porosité représente la capacité du système de l'ornementation à permettre des échanges ou des interactions entre différents médias, ainsi qu'à la manière dont les contenus ou les idées peuvent être transposés ou adaptés d'un média à un autre. La transmédiagénie, quant à elle, implique le passage d'un média à un autre en préservant ou en modifiant certains éléments narratifs, esthétiques ou thématiques.

Cet éclairage nous a offert un aperçu innovant et original de notre recherche, qui consiste à définir les différents modes de fonctionnement de l'ornementation, à établir une typologie respective, et enfin à éclairer, grâce à l'analyse, ses modes de fonctionnement dans l'art séquentiel actuel bulgare. Comme un miroir déformant, le dénigrement de l'ornementation par la culture occidentale à l'époque de la modernité altère sa compréhension et sa lecture. Considérée comme secondaire, non essentielle à la structure de l'œuvre et non narrative, l'ornementation n'a jamais été étudiée dans une perspective narrative ou médiatique. Pourtant, l'optique de l'ornementation dans cette recherche a offert la possibilité d'analyser de façon inédite la dimension séquentielle et la rythmicité graphico-narrative de la narration dessinée. Du point de vue de la recherche future, ce type d'analyse donnera un regard de surplomb objectivant, qui permettra à la narratologie médiatique de détecter plus facilement les dimensions médiatiques et narratives et de différencier les récits visuels.

Tout au long de cette étude, nous avons tenté de démontrer que l'ornementation est un système d'expression visuelle transculturel, approprié par chaque culture. En espérant que cette nouvelle approche permette une meilleure saisie des mécanismes narratifs à l'œuvre dans le champ de l'art séquentiel, et que par ricochet, elle dessinera les contours d'une nouvelle piste importante, celle de l'étude et du développement des systèmes narratifs de communication visuelle à la base des dispositifs visuels que l'on nomme ornements. De cette manière, notre étude sur le rythme visuel de l'ornementation propose une nouvelle direction à l'art séquentiel en lui offrant les possibilités d'explorer et d'exploiter intentionnellement ou de composer avec la rythmicité à des fins graphico-narratives.

---

[500] Marion, Philippe. (1997), *Narratologie médiatique et médiagénie des récits*. Dans : *Le récit médiatique* Vol. 7, UCL, p.71, accessible en ligne sur :https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413/44613

L’exploit des systèmes rythmiques de l’ornementation offrira aux créateurs une nouvelle approche combinatoire favorisant la conception des stratagèmes narratifs visuels. Substituer, combiner, adapter, modifier, réutiliser, simplifier ou renverser, les applications des systèmes ornementaux sont infinies et le mot *game-changer* est loin de signaler le changement tectonique à venir dans l’ère de la création numérique et de la création IA*. D'un point de vue narratologique, l'approche combinatoire des systèmes rythmiques ornementaux ouvre un large éventail de possibilités pour la conception et l'analyse des schémas narratifs. C’est un outil puissant pour explorer les diverses combinaisons rythmiques de l'ornementation, permettant ainsi la création de modèles de scénarios ou de schémas narratifs, ainsi que la compréhension du comportement des systèmes narratifs complexes. Ainsi, des logiciels de génération automatique de motifs ou de textures utilisent des algorithmes pour créer des motifs visuels rythmiques basés sur le système de l'ornementation. Ces outils numériques permettent de produire rapidement des combinaisons de motifs complexes qui peuvent ensuite être utilisés dans la conception et la création de l’art séquentiel ainsi que dans tous les domaines artistiques. En résumé, la rythmicité offre de nombreuses opportunités pour explorer les interactions entre l'ornementation, la narration et les techniques classiques et numériques, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives passionnantes pour l'avenir de l'art visuel. Les interactions rythmiques sont essentielles pour comprendre le fonctionnement des systèmes narratifs à différentes échelles médiatiques, y compris à l'échelle transmédiatique.

Pour l’art séquentiel la rythmicité représente une spatialisation de temps du flux narratif. La faculté fondamentale de la rythmicité est l'entrelacement. En explorant le rythme, on peut donc orchestrer la durée de l'espace-temps au sein d'une œuvre d'art séquentiel. Ainsi, la rythmicité peut être accélérée, ralentie, sautée ou modelée de différentes manières pour créer des effets narratifs, émotionnels ou esthétiques spécifiques. L'une des caractéristiques les plus remarquables que nous avons découvertes lors de notre analyse est la superposition symbolique du rythme. Cela signifie que, dans une œuvre d'art séquentiel, le rythme peut avoir plusieurs fonctions qui se superposent lors du processus de lecture. En plus de sa fonction formelle au sein de la structure narrative et de sa contribution à la création d'effets narratifs, émotionnels ou esthétiques, le rythme peut également jouer un rôle symbolique voire narratif. Cette observation implique que la superposition symbolique de la rythmicité peut donner lieu à des figures de style telles que la métaphore ou l'hyperbole.

Malgré son rôle essentiel dans la conception et la perception de tous les arts séquentiels, la rythmicité est largement négligée en tant qu'objet d'étude. À titre de matière artistique,

* L'IA ou l’Intelligence Artificielle est un champ de recherche en informatique qui vise à développer des systèmes informatiques capables de réaliser des tâches qui nécessitent normalement l'intelligence humaine, telles que la compréhension du langage, la prise de décision, l'apprentissage et la résolution de problèmes.

son exploration de manière approfondie ouvrira de nouvelles perspectives pour la création d'art séquentiel. La rythmicité visuelle peut avoir un impact significatif sur le récit visuel en créant une structure temporelle et émotionnelle qui guide l'expérience du lecteur / spectateur. À l'image d'un opéra graphique, cette approche vise à engager une synergie captivante entre tous les sens et à créer une esthétique spécifique et une expérience émotionnelle immersive pour le public. La rythmicité peut également contribuer à maintenir une fluidité et / ou une cohérence graphico-narrative, ce qui peut faciliter l'immersion dans le récit visuel et multiplier l'interprétation. Les motifs rythmiques peuvent marquer des moments clés, contribuer à créer du suspense, signaler des transitions ou indiquer des changements de ton. De plus, la rythmicité visuelle peut influencer la dynamique du schème tension-détente et établir une ambiance particulière en fonction de la vitesse et de la fluidité des transitions. Par exemple, des rythmes plus rapides peuvent générer de l'excitation et de l'énergie, tandis que des rythmes plus lents peuvent créer une atmosphère calme, contemplative ou des moments de répit. Ainsi, les variations de rythme peuvent renforcer les émotions ressenties par le public. Comme notre analyse a démontré, la répétition de motifs visuels en suivant un rythme cyclique peut créer des associations symboliques ou thématiques, renforçant ainsi le sens, la cohérence ou la dépliance narrative progressive du récit. Une des conclusions les plus importantes tirées de notre analyse est peut-être celle que la composition rythmique des séquences visuelles peut représenter l'abstraction en évoquant différentes perceptions du temps et de l'espace.

En raison de sa portée médiatique évolutive transculturelle et de son répertoire extrêmement riche, la rythmicité peut paraitre un objet d'étude aporique. Cependant, elle incarne généralement l'esprit de l'ère actuelle en explorant de nouvelles idées, en repoussant les limites de la créativité et en remettant en question les normes établies. Il est également nécessaire de développer de nouvelles approches méthodologiques pour étudier efficacement l'ornementation en tant que système narratif. Nous espérons que l'intérêt pour l'étude de l'ornementation dans la narratologie augmentera à mesure que de nouvelles recherches exploreront davantage ce champ et développeront de nouvelles théories et méthodes. Dans l'ensemble, la prise en compte de l'aspect rythmique de l'art séquentiel contribuera à l'intégration de l'ornementation dans le domaine de l'analyse narrative.

Compte tenu des limites de cette thèse, nous proposons une définition restreinte du système narratif de l'ornementation et de l'analyse de sa rythmicité complexe. La typologie que nous avons élaborée dans le cadre de cette étude ne doit pas être considérée de manière normative, car son objectif est d'aider à une meilleure compréhension du système ornemental et de son fonctionnement rythmique. L'insistance sur l'actualisation de la typologie et sur la redéfinition de l'ornementation indique la voie à suivre vers l'élargissement du champ médiatique. Nous espérons que cette étude ouvrira une brèche

vers une théorie narratologique de l'ornementation, suscitant des questions et encourageant la réflexion philosophique et analytique sur la rythmicité de l'ornementation. Ainsi, cet ouvrage s'adresse aux créateurs pour qu'ils puissent profiter des bienfaits de l'ornementation, se ressourcer dans ces mailles rythmiques, acquérir un nouveau regard pour leur futur. Ce genre de démarche est susceptible d'entraîner une transformation de la compréhension de l'art et par conséquent, du monde. En outre, la polyphonie médiatique et culturelle de l'art séquentiel bulgare, nous apprend à cultiver le divers, et à faire de chaque contrainte une force. Au lieu de s'enfermer dans des conventions esthétiques et culturelles établies, nous pouvons échanger, faire le brassage, croiser les cultures, enfin d'enrichir le terrain et de créer des médias expressifs ou participatifs en guise des armes massives.

L'arbre immense de l'ornementation, qui plonge ses racines dans la préhistoire raconte le jardin infini du monde en conservant et en transmettant ces récits jusqu'à aujourd'hui. En étudiant ses anneaux, on apprend ses histoires au fil du temps, permettant ainsi de reconstruire les civilisations, les époques et les événements passés. En conservant et en transmettant les récits ancestraux à travers le système ornemental, les générations futures peuvent se connecter avec leur héritage culturel et entrer en interaction avec d'autres cultures tout en maintenant la cohésion de leur identité culturelle. Ainsi, l'ornementation incarne naturellement à la fois la continuité et le changement. Son expansion vigoureuse est liée à sa capacité transmédiagénique à s'adapter à des conditions médiatiques et socio-culturels variables, telles que l'environnement numérique, en modifiant ses stratégies de croissance et de reproduction. Grâce à sa ramification, l'ornementation représente un phénomène syncrétique fluctuant qui ne peut jamais être considéré comme un objet séparé et isolé. Car nous faisons l'ornementation à notre image, comme elle nous fait à la sienne. Sa dentelle de relations enchevêtrées sera constamment transformée par les nœuds culturels et médiatiques qu'elle forme.

CARNET DE L'ENQUÊTE

Prénom et nom : Rosie Eisor (collectif *Blood Becomes Water*)

Age : 33

Éducation : Master en specialité « Visual Arts and Curatorial Studies »

NABA-Nuova Accademia di Belle Arti à Milan

Profession : Artiste freelance

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : http://blood becomeswater.tk/

Date : 1.02.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Rosie Eisor : Dans nos éditions, nous mettons principalement en avant des illustrations, des œuvres d'art, de la photographie, et parfois nous invitons des musiciens à contribuer à nos projets. Personnellement, j'ai une affection particulière pour la culture punk, et j'espère que cela transparaît dans nos éditions.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

R. E. : Nos fanzines n'ont pas beaucoup de texte, seulement un colophon et un index des artistes, en anglais, pour être compréhensible quand même.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

R. E. : Nous sommes un collectif.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

R. E. : Nos publications peuvent être considérées comme un espace dans lequel nous développons une idée, et nous réalisons la curation des artistes.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

R. E. : Pour mes travaux, j'utilise peinture acrylique et encre, et je les finis souvent sur l'ordinateur. Dans les fanzines on a des collages digitaux et classiques, des dessins au crayon, de la photographie, de la typographie, de la peinture à l'huile, de la sculpture, de la 3D, de la musique, etc. Pour l'édition des albums, on a publié en impression numérique, en risographie, en sérigraphie, en linographie, ainsi qu'en impression Heidelberg* etc.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

R. E. :

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

R. E. : Nous avons présenté certains de nos fanzines dans des expositions, où nous avons exposé les originaux.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

R. E. : Nous ne sommes pas très au courant de la bande dessinée bulgare contemporaine.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

*Presse offset à feuille.

R. E. : J'aime Marc David Spengler, ZEBU, Mike Swaney, Giacomo Bagnara, Jason Revok, Albi Guillaume, Pablo Tomek, Patrick Kyle, Mattia Bang, Joakim Ojanen, Emily Eldridge, Freak City, Zigendemoic, Misaki Kawai et beaucoup d'autres.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

R. E. : J'aime les bandes dessinées d'Irina Kehayova, l'enthousiasme de Co-mixer, ainsi que les travaux de Boris Pramatarov, Martina Vacheva, Elena Nazarova et Valko Chobanov.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

R. E. : Une de nos éditions était dédiée aux *Koukeri*. Je trouve très inspirants le folklore bulgare et les traditions, les rituels chrétiens et païens, les superstitions.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

R. E. : Les éditions et la documentation des événements que nous avons fait sont eux-mêmes et font partie de la mémoire historique.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

R. E. : Il y a du potentiel. Dans les dernières années sont apparus beaucoup de plateformes et collectifs, qui adhèrent à la formation d'une scène au pays et qui sont reconnaissables même à l'étranger.

Prénom et nom : Ventzislav Dikov

Age : 38

Éducation : Académie Nationale de Musique Pancho Vladigerov à Sofia

École Supérieure de Musique à Munster

Profession : Musicien, artiste visuel

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : http://www.ventzislavdikov.com/

Date : 27.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Ventzislav Dikov : Mon style, à la fois abstrait et figuratif, est en constante évolution. Dans la plupart de mes œuvres, on retrouve des éléments d'illustration et de bande dessinée, surtout dans mes peintures antérieures. Je peux les qualifier de naïves et surréalistes. Ma bande dessinée tend vers l'absurdité.

2. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

V. D. : Dans ***Neradostniya zaek*** [trad. Le lapin non-joyeux] [501]j'ai suivi les scénarios de Boyan Tonchev. Quand je travaille en équipe, je fais naître de bonnes idées. Si les textes me plaisent, les illustrations se produisent aisément avec légèreté.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

V. D. : Mon travail d'artiste est principalement individuel. Je dessine mes peintures à l'huile dans mon atelier, mais je me sens bien également en équipe.

4. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

[501] Dikov, Venzislav et Tonchev, Boyan. (2009), *Neradostniya zaek* [trad. Le lapin non-joyeux], bande dessinée, accessible en ligne sur : https://www.facebook.com/NeradostniatZaek

V. D. : L'écriture n'est pas mon occupation principale (pour l'instant), mais j'ai déjà un roman presque fini. J'écris en bulgare car je ne maîtrise pas suffisamment bien d'autres langues. J'apprécie la richesse linguistique et son utilisation habile. J'essaie d'écrire en allemand.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

V. D. : Je ne me sers d'aucune technique digitale. Je peins surtout à l'huile. Pour les dessins j'utilise des crayons 6B-9B et des crayons de couleur Karismacolor.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

V. D. : En ce qui concerne l'espace virtuel, je suis plutôt comme un homme de Néandertal. Je n'utilise pas de logiciels.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

V. D. : La seule bande dessinée mise au monde avec ma participation est librement accessible sur Internet.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

V. D. : Je ne suis pas très au courant des nouveautés en bande dessinée, mais en considérant ce que j'ai lu par hasard, j'ai remarqué une tendance à l'imitation de styles étrangers. Cela a toujours été le problème principal des créateurs dans n'importe quel domaine : ils ne peuvent pas ou n'osent pas sortir des stéréotypes. Peut-être que cela résulte d'un manque de confiance en soi.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

V. D. : Je m'intéresse à des styles très divers. Quand je voyage, je reviens toujours avec une nouvelle bande dessinée. La dernière fois quand j'en ai acheté une, c'était à Barcelone, l'histoire de deux danseurs de flamenco. Je garde toujours mes vieux magazines *DAGA* et *Pif*.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

V. D. : À l'époque, je me suis beaucoup amusé avec *DAGA*.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

V. D. : Non.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

V. D. : Je ne sais pas comment répondre à cette question ☺

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

V. D. : En général, il y a un manque de demande et d'offre en Bulgarie. C'est une culture qui est en train de se créer. Malheureusement, comme c'est le cas dans de nombreuses autres sphères de l'art, il manque des conditions appropriées. Je suis pessimiste, espérons que je me trompe.

Prénom et nom : Iva Grueva

Age : 29

Éducation : Licence en spécialité « Graphique et illustration »

« Cinéma d'animation » à New Bulgarian University à Sofia

Profession : Artiste

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/drawinmytree

Date : 27.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Iva Grueva : Le plus souvent je dessine des histoires courtes amusantes.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

I. G. : Le plus souvent en bulgare et en anglais, en fonction de l'objectif de la bande dessinée.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

I. G. : Je travaille à la fois en solo et en équipe, en fonction du projet. Le travail en équipe permet à chacun de contribuer avec ses compétences spécifiques, ce qui aboutit à un résultat unique et intéressant.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

I. G. : Personnages intéressants et renversement inattendu.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

I. G. : Le plus souvent j'utilise Photoshop et une tablette graphique. Parfois je dessine sur papier au crayon ou au rapidographe, et je colorie dans Photoshop.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

I. G. : Non, ça n'est pas nécessaire.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

I. G. : Mes bandes dessinées sont publiées dans les éditions du magazine *Co-mixer* et sur internet. C'est parce que j'aime lire des comics sur papier. Le magazine réunit des créations multiples d'auteurs divers, en présentant plusieurs interprétations autour d'un thème commun pour chaque numéro, ce qui me semble particulièrement intéressant.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

I. G. : Certains auteurs contemporains explorent des thèmes et des personnages issus de la mythologie et de l'histoire bulgare. En dehors de ces sujets, d'après mes observations, il n'y a pas d'autres thèmes et sujets spécifiques. Les bédéistes contemporains créent dans une variété de styles, certains sont influencés par le manga japonais, d'autres par la bande dessinée américaine ou européenne.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

I. G. : Scott Maccloud et *Maus*[502] d'Art Spiegelman.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

[502] Spiegelman, Art. (1986), *Maus*. Pantheon Books.

I. G. : Mes préférées sont les bandes dessinées de Boris Klisurski, de Milena Simeonova et de Slavena Simeonova.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

I. G. : Pas vraiment.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

I. G. : Non, pas pour l'instant.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

I. G. : Il y a des auteurs talentueux en Bulgarie dans la sphère de la bande dessinée, mais il manque des maisons d'édition pour les publier. C'est pourquoi leur travail atteint moins facilement les lecteurs. Certains auteurs décident de publier et de diffuser eux-mêmes leurs créations, ce qui demande du temps et des ressources. Bien que leur nombre soit limité, ces dernières années ont vu apparaître des maisons d'édition et des expositions dédiées aux comics. C'est pourquoi je reste optimiste quant à l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie.

Prénom et nom : Veselin Chakarov

Age : 45

Éducation : Master en spécialité « Peinture » à l'Université de Veliko Tarnovo St. St. Cyril et Méthode

Profession : Artiste, professeur d'art

Résidence : Varna, Bulgarie

Web site : http://www.diaskop-comics.com/article.aspx?id=1868

Date : 24.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Veselin Chakarov : Classique.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

V. Ch. : Je travaille en bulgare. La plupart de mes récentes réalisations sont dédiées à l'histoire bulgare. Quelquefois j'ai pris part aux festivals internationaux, et dans ce cas, le texte était en anglais ou en français. L'album comics ***Chetvart bezkrainost*** [trad. Un quart d'infinité][503] que j'ai co-édité avec Asen Kozhuharov est disponible en version bulgare et en russe.

3. Comment est-ce que travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

V. Ch. : Je travaille toujours avec les scénaristes Asen Kozhuharov et Miroslav Petrov. En ce qui concerne les dessins, je m'en charge entièrement moi-même.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

[503] Chakarov, Veselin et Kozhuharov, Asen. (2016), *Chetvart bezkrainost* [trad. Un quart d'infinité]. Tera Balkanika.

V. Ch. : La stratégie dépend de l'âge du groupe visé par la bande dessinée, du scénario lui-même et de la forme de l'édition. C'est pourquoi chaque bande dessinée est différente.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

V. Ch. : Je dessine avec de l'encre, au pinceau ou à la plume, et j'utilise le rapidographe sur papier. J'utilise la coloration digitale ou directe à l'aquarelle ou à la gouache. J'utilise la tablette pour les couvertures et pour les images plus picturales, ainsi que pour les corrections.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

V. Ch. : Si j'ai bien compris la question, pour moi, le mélange de la bande dessinée avec l'art numérique et l'animation risque de la dénaturer en tant qu'art autonome. Par exemple, lors de la dernière exposition de bandes dessinées à Sofia, la plupart des participants n'étaient pas des bédéistes, et leur présence semblait inappropriée. La bande dessinée comporte des éléments tels que la planche, la page, le cadre, et bien d'autres qui sont intrinsèquement liés au texte, et ne se réduisent pas uniquement à la création et à l'animation d'un personnage virtuel découpé des pages d'un livre en tant que produit final.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

V. Ch. : Mes comics récents sont des commandes, publiées par la Fondation Vazdigane. Le reste, je le publie moi-même en collaboration avec des scénaristes. Les maisons d'édition bulgares restent encore très méfiantes à l'égard de la bande dessinée en tant que produit sur le marché. Elles se limitent souvent à la traduction et à la publication d'œuvres étrangères. De nombreux éditeurs n'ont que peu de connaissances dans ce domaine, car ils sont principalement des commerçants et malheureusement, peu instruits en ce qui concerne les comics.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

V. Ch. : Les thèmes sur lesquels je travaille sont précisément bulgares parce qu'ils sont liés aux personnes et événements de l'histoire bulgare. Dans le domaine de l'art, s'aligner sur les tendances du monde n'est pas toujours utilisé de manière appropriée et conduit souvent à des résultats médiocres. Je n'apprécie pas les auteurs bulgares qui imitent des maîtres ou des styles mondialement connus (comme le manga, par exemple) pour paraître contemporains et à la mode.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

V. Ch. : Je m'inspire des Français Loisel, Chère, Gillon et beaucoup d'autres. Parmi les auteurs bulgares j'aime Grigor Boyadzhiev et Stoyan Shindarov.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

V. Ch. : C'est le magazine *DAGA* avec lequel j'ai grandi. J'aime aussi mes bandes dessinées, hahaha.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

V. Ch. : Pas encore, malgré le fait que j'ai beaucoup réfléchi dans cette direction.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

V. Ch. : Oui, c'est ce que je fais en ce moment. En 2017, en collaboration avec la Fondation Vazdigane, nous avons édité et créé avec le scénariste Miroslav Petrov les bandes dessinées suivantes : *Chan Krum*, *Chan Omurtag*, *Tzar Rez*, *Tzar Terez*, *Spartak*. Actuellement, nous travaillons sur *Chan Kotrag*.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

V. Ch. : Une question difficile... J'aimerais croire que les grands éditeurs, petit à petit, tourneront leur regard vers les comics. En fait, il y a beaucoup à dire sur cela...

Prénom et nom : Teodora Doncheva - Techwoo

Age : 36

Éducation : Master en « Scénographie » à L'Académie Nationale des Arts à Sofia

Profession : Artiste

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://teodoradoncheva.jimdo.com/

Date : 22.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Techwoo : Mes bande dessinées sont d'habitude minimalistes et je définirais mon style comme graphique.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

Techwoo : D'habitude, je travaille en bulgare et parfois en anglais, car ce sont les langues que je maîtrise. Cependant, jusqu'à présent, les meilleures histoires que j'ai racontées n'ont pas eu besoin de texte. Je considère que le langage visuel est le plus adapté pour une narration visuelle

3. Comment est-ce que vous travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

Techwoo : Parfois, je consulte ma copine à propos de la conception du scénario, mais sinon je travaille seule. Ce n'est pas une décision particulière ni un choix artistique, mais plutôt le résultat de circonstances car je n'ai jamais reçu de proposition de ce genre. J'ai participé au *Comic jam** et je trouve que le processus est amusant et bénéfique. En fait, inventer des

**Comic jam* est un processus créatif où deux ou plusieurs artistes collaborent pour créer une seule bande dessinée.

histoires ne me vient pas aussi naturellement que le dessin, c'est pourquoi je serais ravie de collaborer avec un écrivain ou un narrateur.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

Techwoo : Je présume qu'elle est cinématographique et visuelle. J'ai de l'expérience dans la création de storyboards, c'est pourquoi je commence par réfléchir aux plans et aux points de vue de chaque cadre, tout en essayant de les organiser en relation les uns avec les autres, ainsi qu'avec la mise en page de la planche et de la page. Mes premiers croquis, alors que je visualise l'ensemble de la narration, sont assez schématiques.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

Techwoo : J'utilise crayons et rapidographes, ensuite je scanne, je nettoie, je colore et je remplis le texte (s'il y en a) digitalement.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

Techwoo : Jusqu'à présent cela ne s'est pas imposé.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

Techwoo : Je compte surtout sur les appels à contributions du fanzine *Co-mixer*. J'aime ces éditions, notamment parce qu'elles offrent un espace de création aux artistes et aux récits underground. J'apprécie également les efforts des organisateurs pour créer une communauté. De plus, la publication dans le fanzine me dispense personnellement de toutes les complications techniques liées à la production et à la diffusion.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

Techwoo : Malheureusement le trait le plus caractéristique de la bande dessinée bulgare est la marginalité. J'ai déjà mentionné qu'une communauté comics est en train d'être créée, mais généralement les gens qui s'intéressent aux bandes dessinées sont ceux qui font de la bande dessinée, c'est à dire qu'à l'exception des créateurs, le public est rare. Les maisons d'édition bulgares qui publient de la bande dessinée se concentrent d'habitude sur la traduction de bande dessinées étrangères. C'est pourquoi les comics sont considérés principalement comme une lecture, importée de l'étranger et destinée aux enfants. Décidément cela n'aide pas la bande dessinée bulgare à progresser.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

Techwoo : Tous les numéros des fanzines *Co-mixer*, *The Keepers of the Moon & Sun*[504], *Stripper* (Serbie), les numéros originaux du magazine *DAGA* etc. Comme auteurs : Penko et Sotir Gelev, Iva Grueva, Milena Simeonova et Slavena Simeonova, Bob Klisurski, Boris Pramatarov, Mila Yaneva, Anna Tsocheva, Diana Naneva etc.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

Techwoo : J'ai deux éditions bulgares préférées : *Co-mixer* et *DAGA*.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

Techwoo : Jusqu'à présent, je n'ai jamais incorporé d'éléments du folklore, mais il est possible que je le fasse dans mes projets futurs

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

Techwoo : J'ai une bande dessinée qui s'intéresse au décalage entre l'histoire, la mémoire, le mythe et la réalité. Alors oui, même si c'est d'une manière un peu bizarre, la mémoire historique a sa place dans ma création.

---

[504] Raykova, Rafaila. (2016), *The Keepers of the Moon & Sun*. Sofia: Grozen Ent.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

Techwoo : J'espère que la communauté va continuer à croître et à devenir le socle d'une culture comics contemporaine. Je ne pense pas que cette culture deviendra mainstream dans un avenir proche.

Prénom et nom : Ivan Koritarev

Age : 31

Éducation : Baccalauréat en « Informatique et technologies d'information »

Profession : Narrateur visuel

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://drazebot.deviantart.com/

Date : 24.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Ivan Koritarev : Je ne sais pas ☹, c'est la narration qui spécifie le style du dessin.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

I. K. : Je travaille en bulgare ou en anglais, en fonction de l'écrivain avec qui je collabore. Cependant, lorsque c'est moi qui rédige, c'est en anglais, bien que je ne sache pas vraiment pourquoi, mais les blagues semblent sonner mieux en anglais. Peut-être que cela est dû à mes nombreuses années de travail avec Cartoon Network.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

I. K. : Les deux. Après douze ans de travail dans l'industrie des jeux vidéo, j'aime beaucoup le travail en équipe. La bande dessinée que je réalise actuellement est également le fruit d'une collaboration. J'ai un éditeur qui propose des idées, puis nous en discutons , et je prends en charge tout ce qui concerne le dessin. En revanche, lorsque je travaille sur ma bande dessinée d'auteur, personne ne s'en mêle ☺

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

I. K. : C'est l'histoire qui guide.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

I. K. : J'utilise tout ce qui peut être utilisable : photographies, Photoshop pour les dessins, SketchUp* pour la modélisation en 3D. En général, j'expérimente avec tout ce que je peux.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

I. K. : Je ne sais pas. Pour l'instant je pense que non.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

I. K. : Je préfère les comics imprimés sur papier, quelque chose que je peux tenir dans mes mains et contempler.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

I. K. : Puisqu'il n'y a pas beaucoup de bandes dessinées bulgares, il n'y a pas non plus de caractéristiques distinctives particulières. Nous avons des bandes dessinées artistiques comme ***La mouche éternelle***[505], les bandes dessinées des auteurs de ***DAGA***, le manga de Satanasov, celles de Diana Naneva, qui sont toutes très différentes, ainsi que les miennes, qui sont un mélange de tout ce qui m'inspire dans la bande dessinée. Il n'y a pas de particularité spécifique qui les distingue de toutes les autres bandes dessinées dans le

*_SketchUp_ est un logiciel de modélisation en 3D qui permet d'ajouter des vues de modèles aux pages, de choisir des échelles de dessin, d'adapter les épaisseurs de trait et d'ajouter des dimensions, des légendes et des graphiques.

[505] Gospodínov, Guéorgui et Toromanov, Nikola. (2010), *Vechnata muha* [trad. La mouche éternelle], roman graphique. Sofia : Janet 45.

monde, ce sont simplement des comics créés par des personnes qui racontent des histoires à travers les images

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

I. K. : Ils sont assez nombreux. En général, si l'auteur raconte bien visuellement, j'aime l'histoire, mais si l'auteur dessine sans avoir de raison particulière, uniquement pour le plaisir du dessin (ce que font beaucoup d'artistes), je ne suis pas fan.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

I. K. : *Dragon Last*[506], *Pesho et Peppa*, *Maugli (*magazine *DAGA)*, magazine *Nad Dagata*, ainsi que mes propres bandes dessinées figurent parmi mes préférées, mais pour une raison très particulière. C'est parce que j'habite les mondes que je dessine, et j'aime, ou respectivement je déteste, les personnages qui y vivent. Mon lien avec la réalité dessinée est donc différent ☺

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

I. K. : J'ai quelques histoires sur le folklore.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

I. K. : Elle doit avoir une place.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

I. K. : Actuellement, il n'y a pas d'avenir. On a quelques générations qui ont grandi sans la bande dessinée. Mis à part le magazine *Mickey Mouse*, même si des comics étaient publiés, la plupart des gens ne les achèteraient pas parce qu'ils les considèrent destinés

[506] Satanasov. (2015), *Dragon Last*. Ardeo.

aux enfants, ou simplement parce qu'ils ne sont pas intéressés. *Mickey* n'a pas pu les initier au monde magique des comics quand ils étaient jeunes.

Prénom et nom : Yovko Kolarov - Butilko

Age : 40

Éducation : Licence en « Réalisation au Cinéma d'Animation »

Profession : Artiste, musicien, tout (y compris dessinateur de comics)

Résidence : Bulgarie

Web site : https://www.facebook.com/bulgaliens/

Date : 22.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Butilko : Rapide et intense. Original.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

Butilko : En bulgare. C'est le marché qui l'impose.

3. Comment est-ce que vous travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

Butilko : Seul, parce que les gens n'aiment pas travailler.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

Butilko : Frappe vite et fort. Celui qui saisit saisira.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

Butilko : Toutes sortes de techniques et de moyens.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

Butilko : C'est nécessaire, mais je ne le fais pas par manque de temps, d'argent et de motivation.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

Butilko : Afin d'être plus original, sous la forme de séries de stickers.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

Butilko : Il n'y a pas de bande dessinée bulgare. S'il y en a, cela ne sera qu'une copie déprimante d'éditions étrangères.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

Butilko : Matt Groening et Eduardo Risso.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

Butilko : *The Bulgaliens*.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

Butilko : Oui.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

Butilko : Non.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

Butilko : Je ne peux pas l'estimer. Peut-être les bandes dessinées semi-animées numériques …sont l'avenir.

Prénom et nom : Albena Limoni

Age : 25

Éducation : Licenciée de l' Académie Nationale des Arts à Sofia

Profession : Illustrateur, designer

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/AlbenaLimoni

Date : 5.02.18

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Albena Limoni : Je ne fais pas de bande dessinée. Je ne pourrais pas définir mon style parce qu'il n'est pas intentionnellement composé.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

A. L. : Cela dépend du public et du projet.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

A. L. : Récemment je travaille avec Konstantin Kokalanov parce que nous nous complétons.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

A.L. : De sentir l'histoire, de m'émouvoir.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

A.L. : Je dessine surtout à la main. J'utilise le crayon, le rapidographe et surtout la peinture en aérosol, associée à des pochoirs. S'il est nécessaire de scanner et traiter l'image, je

travaille dans le sens des corrections subtiles. Je ne dessine pas sur ordinateur pour l'instant.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

A.L. : Non. Je viens de décrire cela dans ma réponse précédente ☺

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

A.L. : Je ne crée pas de bandes dessinées. Mes illustrations... je les partage, le plus souvent, sur internet, peut-être parce qu'on peut immédiatement présenter l'œuvre finie et atteindre un large public. Il n'est pas nécessaire d'être invité par quelqu'un ou de connaître les bonnes personnes, ni d'avoir une formation spécifique. L'auto-évaluation suffit.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

A. L. : Je ne sais pas. Je pense que la bande dessinée bulgare rencontre des difficultés. À mon avis, nous sommes trop influencés par la culture des comics de l'ouest et pas assez par la bande dessinée européenne, qui propose des solutions picturales et de composition non stéréotypées. Cependant, je n'ai jamais assisté à un festival de bande dessinée français, et je ne prétends pas être une dessinatrice de comics.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

A. L. : Malheureusement, cela va me prendre beaucoup de temps pour trouver et nommer tout ce que j'aime. Je dirais seulement que j'aime beaucoup les histoires courtes de Boris Pramatarov. Pour moi elles sont un exemple intéressant de bande dessinée contemporaine bulgare. Je ne discrédite pas le magazine *DAGA*, au contraire. Il est magnifique !

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

A. L. : Je l'ai déjà dit ☺

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

A. L. : Oui, c'est très intéressant. Je crois que de plus en plus d'artistes de toutes les sphères de l'art se tournent vers le folklore. C'est devenu à la mode.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

A. L. : Je l'espère.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

A. L. : J'aimerais le savoir. Je souhaite que les comics existent vraiment, sans simplement imiter des styles ou des traditions étrangères. Pour l'instant je n'ai pas d'opinion. J'espère…

Prénom et nom : Diana Naneva

Age : 24

Éducation : Licence en spécialité « Peinture » à L'Académie Nationale des Arts à Sofia

Profession : Freelance artiste, illustratrice

Résidence : Varna, Bulgarie

Web site : https://functionalneighbour.tumblr.com/

Date : 24.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Diana Naneva : Le départ émotionnel, l'espace indéfinissable et la révélation douloureuse lui sont propres.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

D. N. : En bulgare et en anglais, j'espère bientôt en russe, en allemand et en français. Cela dépend de l'histoire et de la commodité des jeux de mots.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

D. N. : Seule, quand il s'agit de projets personnels mais aussi en collaboration. L'écriture est le point fort de mon ami.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

D. N. : De mon point de vue, c'est difficile à réaliser, mais j'ai toujours préféré raconter davantage avec moins d'éléments. Le début émotionnel doit être présent, ainsi que la signification multiforme, et je donne des accès à une interprétation libre.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

D. N. : Dans le processus, je combine le dessin traditionnel avec le numérique. Je pense chaque planche comme des dessins à part et j'assemble ensuite. J'utilise principalement l'aquarelle comme base pour la coloration et j'ajoute des accents et des textures avec Photoshop.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

D. N. : Encore une fois, cela dépend de l'histoire, du format et du public. Le plus souvent, je modifie la mise en page ou certaines couleurs afin que la bande dessinée soit plus lisible.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

D. N. : À ce stade, j'autoédite mes livres et je les partage en ligne pour une lecture libre et gratuite. C'est facile et accessible, bien que parfois cela puisse être fatigant à maintenir. Il n'est pas toujours facile de tout gérer soi-même, notamment en ce qui concerne la diffusion.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

D. N. : C'est tout ce qui peut émouvoir les gens dans l'environnement qui les entoure, en combinaison avec tout ce qui les inspire comme médias. Il s'agit de notre réalité, des légendes, du folklore et d'une esthétique spécifique. Il me semble qu'il y a peu de gens qui créent des comics et chacun est différent dans ses préférences narratives individuelles. Certains s'appuient sur des sujets folkloriques, d'autres sur des thèmes plus abstraits ou du quotidien, certains veulent seulement raconter une histoire en rassemblant tous les

éléments cools de leurs bandes dessinées ou films préférés. Le spectre des moyens et des styles est très large.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

D. N. : Le duo créatif *Kerascoët* … et tout ce qu'ils ont créé et continuent de créer. Leur premier livre que j'ai lu : *Jolies Ténèbres*[507] m'a laissé sans mots. Puis j'ai lu toutes leurs éditions.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

D. N. : De la « nouvelle » génération de bédéistes, c'est BION de Satanasov, que j'espère qu'il terminera un jour.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

D. N. : Il est présent mais tout discrètement. J'ai des idées avec des sujets ou des motifs folkloriques, mais le folklore n'est pas parmi des éléments que je mets en avant.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place particulière dans votre œuvre ?

D. N. : En ce moment je travaille surtout sur la thématique historique.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

D. N. : L'intérêt pour la bande dessinée grandit en Bulgarie et il y a beaucoup de possibilités à découvrir et de chemins à parcourir. Je ne suis pas sûre s'il se formera ou non un marché stable mais il est sûr qu'à l'avenir de belles choses apparaîtront.

[507] Kerascoët, Marie Pommepuy, Fabien Vehlmann. (2009), *Jolies Ténèbres,* bande dessinée. Dupuis.

Prénom et nom : Alina Papazova

Age : 25

Éducation : Licence en spécialité « Art Plastique », module « Graphique et Illustration » et Master en spécialité « Céramique et Porcelaine » à New Bulgarian University à Sofia

Profession : Artiste- illustrateur, céramiste

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : instagram.com/alinasumaz/

Date : réalisé le 12.02.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Alina Papazova : Ma "bande dessinée" partage une frontière commune avec ma vie. Le plus souvent je dessine littéralement l'environnement qui m'entoure pour que le spectateur puisse avoir des impressions de mon univers, de mes intérêts, de ce qui circule dans ma tête. Puis je dessine ou je crée en céramique un monde du même style, dans lequel je suis encore présente, un monde très "réaliste" qui n'existe pas ou qui n'existe que dans ma mémoire et que je "matérialise". Je joue avec le réel. Je ne sais pas comment définir mon style, peut-être comme pop-art, parce qu'il est plein de clichés : le cliché des éléments répétitifs (moi), du quotidien, des produits du capitalisme…

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

A. P. : Dans mes dessins, il y a peu de texte, principalement en bulgare ou en anglais. Si quelque chose qui m'intéresse apparaît dans une autre langue étrangère je l'inclurais avec plaisir.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

A. P. : Je dessine seule. « L'équipe » est composée de ceux qui se présentent dans mes illustrations.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

A. P. : J'essaie de m'exprimer littéralement avec les mots, les lignes et les couleurs que je vois à présent, et non avec ce que j'ai imaginé il y a deux jours. Habituellement, c'est ainsi que le récit devient sincère, mais même s'il ne l'est pas, ce n'est pas grave, c'est normal.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

A. P. : Le plus souvent, je dessine avec des feutres directement sur le papier, parfois simplement avec des lignes, d'autres fois avec beaucoup, beaucoup de couleurs. J'utilise également des stylos et des crayons. En fonction de la destination de l'image, je travaille certains dessins dans Photoshop ou Illustrator. Les techniques que j'emploie pour mes œuvres graphiques incluent la sérigraphie, la linogravure, la lithogravure et la gravure. Quant à la céramique, c'est un processus long et complexe qui implique des techniques mixtes.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

A. P. : Non, pas vraiment.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

A. P. : Jusqu'ici avec la remise des diplômes. On verra plus tard.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

A. P. : Je ne fais pas de comics et, respectivement, je ne suis pas une grande amatrice de ceux-ci. Ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas intéressants ou beaux, c'est simplement que

ce n'est pas ma tasse de thé. Quand j'étais petite, je lisais le magazine ***DAGA,*** et je me souviens que les bandes dessinées me semblaient un peu figées par rapport aux cools personnages américains. J'étais donc légèrement embarrassée, mais maintenant, lorsque je les relis, je trouve certains dessins magnifiques.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

A. P. : Les seules bandes dessinées que j'ai lues entièrement sont les ***Chroniques martiennes***[508] de Ray Bradbury, ***Transmetropolitan***[509] de Warren Ellis et ***Tank Girl***[510] de Jamie Hewlett. La première me plaît surtout pour son histoire, et non pour les dessins, tandis que les deux autres sont magnifiques. Cependant, la bande dessinée n'est vraiment pas l'art qui m'inspire.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

A. P. : Non.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

A. P. : Dans la mesure où les endroits que je fréquente et que je dessine ou les objets chez moi ont un lien avec le folklore bulgare. Oui et non.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

A. P. : Idem.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

---

[508] Crandall (Reed), Frazetta (Frank, Kamen (Jack), Krenkel (Roy Gerald), Orlando (Joe), Severin (John), Williamson (Al), Wood (Wallace) et Bradbury, Ray. (1984), *Planète rouge* (Ray Bradbury's Martian Chronicles), album comics. USA: Albin Michel.

[509] Robertson, Darick et Ellis, Warren. (2022), *Transmetropolitan*, album comics. Vertigo Essentiels.

[510] Hewlett, Jamie et Martin, Alan.(2010), Tank Girl, bande dessinée. Ankama.

A. P. : Je ne sais pas, j'espère qu'elle aura un bel avenir. Je le lui souhaite.

Prénom et nom : Boris Pramatarov

Age : 29

Éducation : Master en spécialité « Illustration » à l'Académie Royale des Beaux-arts de Gand

Profession : Artiste visuel

Résidence : Bruxelles

Web site : http://borispramatarov.tumblr.com/

Date : 11.03.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Boris Pramatarov : Dessins en noir et blanc qui construisent une histoire associative : l'image.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

B. P. : Principalement en anglais. C'est une langue qui permet la communication avec beaucoup de gens.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

B. P. : Cela dépend du travail et du projet. Certaines choses sont très personnelles et il n'y a aucun moyen de créer avec d'autres personnes. Dans d'autres projets, la communication est l'aspect principal.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

B. P. : J'édifie les images sur une structure très claire et schématique. Les images mélangent tout et construisent une vue émotionnelle.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

B. P. : Encre sur papier, acrylique et diverses techniques d'impression (sérigraphie, risographie, etc.). Depuis peu, je dessine également sur des corps humains (tatouages).

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

B. P. : L'espace virtuel a ses spécificités. Je n'adapte pas la façon dont je crée les choses, mais la façon dont je les présente.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

B. P. : Je les présente sur les réseaux sociaux ainsi qu'aux festivals. L'autoédition est ce que je préfère. C'est une manière pure de créer et de communiquer avec le public directement et sans prétentions d'élitisme.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

B. P. : La bande dessinée bulgare contemporaine est influencée par les traditions de la bande dessinée occidentale. Même si quelque chose d'absolument authentique émerge, je ne suis pas sûr qu'elle trouvera un terrain pour se développer. Dans l'ensemble, je pense que les artistes visuels bulgares sont influencés par nos traditions mystiques et les idées idéologiques de ceux qui nous ont précédés.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

B. P. : J'aime Motohiro Hayakawa, Broken Fingaz, Brecht Vandenbroucke, Cornella et beaucoup d'autres auteurs qui gravitent entre les beaux-arts, la bande dessinée et l'illustration.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

B. P. : Je n’ai pas de bande dessinée bulgare préférée.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

B. P. : Je suis influencé par la tradition bulgare. Il y a dans mes dessins des images du folklore.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place particulière dans votre œuvre ?

B. P. : Oui, bien sûr. La vie d'aujourd'hui est absolument liée au passé. La réalité montre les décisions et les idées de nos ancêtres. Mon art reflète cette réalité.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

B. P. : Actuellement, le tableau est peu clair. Pour l'émergence d'une scène de bande dessinée bulgare il faudrait créer plus de "héros" de bande dessinée.

Prénom et nom : Rafaila Raykova

Age : 25 ans

Éducation : Licence en spécialité « Illustration » à l'Académie National d'art à Sofia

Profession : Illustrateur / Artiste conceptuel indépendant

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://rafiraikova.wixsite.com/portfolio

Date : 15.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Rafaila Raykova : Ma bande dessinée est dédiée à la magie du folklore bulgare. Un des objectifs de mon premier livre était la reconnaissance des légendes, du folklore, de l'histoire et des traditions bulgares, en liant tout au bulgare moderne. Mon style est très illustratif, plein de traits vifs ressemblant à un graphisme en couleur.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

R. R. : Visant une plus grande popularité, mon premier album de bande dessinée a été publié en deux langues : anglais et bulgare.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

R. R. : Je travaille seule, mais je consulte constamment mes proches pour obtenir leurs avis. Dans le domaine des affaires et de l'édition, j'ai fait appel aux services de la maison d'édition Grozen Entertainment.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

R. R. : Je n'en ai pas.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

R. R. : Pour les croquis et les planches initiales, j'utilise du papier blanc et des crayons. Ensuite, je réalise toutes les finitions sur Adobe Photoshop, je trace les contours et enfin j'ajoute les couleurs.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

R. R. : Je ne pense pas que cela soit nécessaire. Je peux réaliser toutes les idées telles que je les visualise dans ma tête, que ce soit sur le papier ou sur l'ordinateur.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

R. R. : J'ai édité ma bande dessinée par le biais de la maison d'édition Grozen Entertainment, mais lorsque vous travaillez avec un éditeur, vous devez tenir compte de toutes les idées de cet éditeur. C'est peut-être la raison pour laquelle certains collègues préfèrent travailler seuls.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

R. R. : Malheureusement, nous ne sommes pas suffisamment indépendants pour nous débarrasser de l'influence de la culture de la bande dessinée étrangère et pour nous considérer comme des artistes ayant notre propre identité particulière. Ce que j'ai vu sur le marché bulgare est parfois bien fait, mais malheureusement, parfois peut représenter une mauvaise imitation. Bien sûr, en Bulgarie, il y a des artistes virtuoses reconnus dans le domaine de la bande dessinée et de l'illustration, tels que Peter Stanimirov, Penko Gelev et Sotir Gelev, Ivan Koritarev, Lyubomir Iliev - Loc, etc., ainsi que certains talents émergents comme Diana Naneva, Martin Petrov et Anani Borisov.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

R. R. : J'adore les histoires dessinées de Cyril Pedrosa, Enrique Fernandez, Mike Mignola, Juanjo Guarnido, Juan Diaz Canales – Blacksad.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

R. R. : *La Malédiction des Mayas*[*]d'Ivan Koritarev.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

R. R. : Oui, le folklore est la base de ma bande dessinée. Mon objectif est de transmettre sa richesse de manière divertissante au public bulgare, de lui rappeler sa beauté, et de montrer aux étrangers à quel point notre terre est fantastique et mystérieuse. Je veux montrer que le folklore bulgare a sa place, en termes de valeur et de profondeur, aux côtés des dragons chinois, des fenrirs nordiques ou des leprechauns irlandais.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

R. R. : Oui, j'ai incorporé des éléments historiques, romains et thraces, dans la narration et dans la partie visuelle du mon roman graphique. L'ornementation de différents trésors d'or et d'argent bulgares est aussi constamment présente dans mon travail. Certains des personnages principaux portent des casques de combat thraces. J'ai également reproduit, à la fin de l'aventure, mes cariatides préférées de la tombe de Sveshtari.

3. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

R. R. : J'espère vraiment survivre dans cette industrie. Pour raconter la Bulgarie, la bande dessinée a besoin de narrateurs, et nous avons tous besoin d'inspiration.

[*] Projet en cours

Prénom et nom : Daniel Atanasov - Satanasov

Age : 38

Éducation : Licence en spécialité « Illustration » à l'Université de Veliko Tarnovo en Bulgarie

Profession : Concept Artiste (Ubisoft) et dessinateur freelance de storyboards, animateur, illustrateur et dessinateur de comics

Résidence : Bulgarie

Web site : https://satanasov.deviantart.com/

https://www.artstation.com/datsumotosatanawa

Date : 4.03.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Satanasov : Je décrirais mon style comme un mélange de manga, de dessin classique et de narration personnelle, avec un rapport de 7:2:1. J'ai toujours aimé raconter des histoires et dessiner, ce qui m'a inévitablement conduit à la bande dessinée. Je dessine depuis mon plus jeune âge, et je ne peux même pas me rappeler quand tout a commencé exactement. Cependant, la bande dessinée, l'animation, les jeux vidéo et les livres illustrés ont tous contribué à façonner l'artiste que je suis aujourd'hui. Si je devais définir mes propres œuvres, je dirais qu'elles sont plutôt dynamiques, bien que ce soit une description assez douce de mon style. Sans aucun doute, le manga a exercé une influence visuelle sur mes projets personnels, ainsi que sur leur contenu. Mes genres préférés sont la fiction, l'horreur, l'action et la fantasy. Ce sont également les genres que je préfère dans d'autres domaines de l'industrie, où je suis impliqué depuis presque 20 ans.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

Satanasov : Je maîtrise plusieurs langues, mais je travaille principalement en bulgare (pour le marché local) et en anglais (lorsque je travaille à l'étranger). Sincèrement, il m'est plus facile de penser en anglais lorsque les scénarios vont dans une direction plus sérieuse.

Malheureusement, notre langue n'a pas suffisamment d'onomatopées, et très souvent leur utilisation produit un effet lourd et comique. De plus, la phraséologie des bandes dessinées semble souvent superficielle en bulgare. Cependant, quand il s'agit de quelque chose de plus amusant, notre langue est extrêmement colorée, gracieuse et appropriée.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

Satanasov : Au fil des années, j'ai eu l'occasion d'essayer toutes les options possibles, en fonction des projets. Quand je travaille sur mes propres créations, je fais tout moi-même : idée, concepts, scénario, storyboard, finalisations, lettrage, logo, mise en page et même la prépresse. Dernièrement, je préfère laisser la prépresse et les finitions aux professionnels. Lorsque je travaille sur l'idée ou le scénario de quelqu'un d'autre, je tiens compte de la vision de l'auteur, mais en même temps, je propose la mienne si je pense que des ajustements pourraient améliorer la direction générale.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

Satanasov : Sans aucun doute, l'esthétique est un facteur très important pour attirer l'attention du public, mais ce n'est qu'un début. Une histoire forte est également importante et obligatoire. D'ailleurs la réalisation (parce que la bande dessinée est exactement cela) et la présentation sont les deux choses qui met la cerise sur ce gâteau métaphorique. Aucun de ces éléments ne doit être sous-estimé et leur bonne compréhension est la garantie de qualité.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

Satanasov : J'ai commencé à créer avant même l'arrivée des ordinateurs en tant qu'outil, ce qui m'a donné l'opportunité d'essayer beaucoup de techniques. J'ai commencé avec les techniques traditionnelles : crayon et encre de Chine (plume, brosse sèche). Pour la couleur, j'ai essayé l'aquarelle, la gouache, l'acrylique, l'encre en couleur, les crayons et même les feutres ainsi que la combinaison de certains d'entre eux. Très souvent, le résultat ne m'a pas satisfait, que ce soit en raison de matériaux de mauvaise qualité, de mon

manque de compétences, ou bien souvent, des deux à la fois. L'un de mes désirs créatifs les plus chers était de trouver un moyen de faire une teinte uniforme avec n'importe quel matériel. Par la suite l'ordinateur est apparu et cela a établi de nouveaux standards. J'ai aussi commencé à étudier les techniques numériques, mais cela m'a pris beaucoup de temps pour plusieurs raisons. La première était que nous n'avions pas beaucoup accès à l'information sur Internet parce que tout était dans une étape de naissance. La deuxième raison était que j'ai rencontré des difficultés pour passer des matériaux analogiques au numérique. Le sentiment, la logique de la technologie, tout était différent et j'ai eu besoin de plus de temps pour maîtriser au moins certaines choses. La troisième raison (par rapport à laquelle les deux premières ne sont que des excuses) étaient les jeux vidéo ☺. En tant que joueur passionné, mes efforts étaient plus concentrés vers des tentatives de sauver le monde que vers l'étude des techniques du dessin numérique. Peu à peu, j'ai abandonné les techniques traditionnelles et je suis entré complètement dans le monde numérique. Au cours du processus de transition, j'ai utilisé des dessins au crayon ou à l'encre, que j'ai numérisés et traités sur l'ordinateur pour ajouter de la couleur, de la densité et de la force. Plus tard, j'ai commencé à étudier non seulement les différents programmes, mais aussi diverses techniques numériques. Encore une fois, en fonction des projets, j'utilise Digital Painting, Cell Shading, Photo Bashing, Overpaint, Matte Painting, etc., ainsi que les combinaisons de ceux-ci. Dans certains cas, j'utilise également des pads 3D.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

Satanasov : L'adaptation est indispensable lorsqu'on change la base du tout. Le changement principal pour moi était de commencer à penser beaucoup plus mathématiquement lorsque je peignais. Travailler avec des couches, des formats, des modes, des résolutions - tout cela a apporté une approche assez scientifique au processus de dessin.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

Satanasov : Avec le développement d'Internet, le contact entre l'auteur et le public devient de plus en plus possible. C'est aussi le choix naturel pour promouvoir un produit. Je fais parfois des présentations dans des galeries ou des clubs, je participe à des festivals, des concours, des expositions ou des événements artistiques, et j'ai aussi des interviews dans divers médias nationaux (mais ce n'est généralement pas ma propre initiative). À mon grand regret, les auteurs sont de plus en plus obligés de se présenter et de devenir plus marchands qu'artistes.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

Satanasov : A l'ère de la mondialisation, il est difficile de définir les caractéristiques de la bande dessinée bulgare, bien que cela ne diminue en rien les réalisations des auteurs locaux. En effet, la bande dessinée n'est pas un phénomène traditionnel en Bulgarie, mais plutôt un résultat de la mondialisation culturelle. Mon propre succès en tant qu'auteur de manga, en ayant reçu des prix dans divers pays, dont le Japon, montre que la bande dessinée n'a pas de nationalité. Quant aux thèmes, images et aspects qui le distinguent comme bulgare, il n'y a aucun doute qu'ils existent. Notre mode de vie et notre histoire sont uniques et dans le passé il y a eu beaucoup de titres qui le prouvent. Les comics du magazine ***DAGA*** et ***Chuden sviyat*** des héros comme : Levski, Dobromir, Radoul, Spartacus, Elemag, Krali Marko ; ce ne sont que quelques-uns des héros bulgares avec lesquels j'ai grandi. De nos jours, nous avons ***La Pomme d'or*** et ***Le premier Kouker***[511] qui, malgré le fait qu'ils soient conçus comme des projets d'animation, véhiculent aussi la bande dessinée.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

Satanasov : Ils sont très nombreux, autant bulgares qu'étrangers. Le collectif de l'ancien magazine ***DAGA*** avec les dessinateurs Evgeniy Yordanov, Petar Stanimirov, Rumen Chaushev, Dimitar Stoyanov, Rosen Manchev, Konstantin Georgiev et d'autres. J'aime

[511]Koritarev, Ivan. (2018), *La légende du premier Kouker*, film d'animation, The Golden Apple Series. Studio Zmei, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=VgZya3xe2zk

aussi les bandes dessinées du magazine *DAGA*: *Dobromir*, *Tomek*, *La forteresse des Immortels*, *Yantar* (mon fils porte ce nom), *Bubachko*, *La petite fille de la Terre*, *ELO*, *Lyubka* et beaucoup, beaucoup d'autres.

Voici, les auteurs japonais qui ont eu la plus grande influence directe sur moi: Katsuhiro Ōtomo, Kôichi Mashimo, Shirow Masamune, Hiroaki Samura, Yukito Kishiro, Tsutomu Nihei, Akira Toriyama et beaucoup d'autres, avec les comics *Akira*[512], *Dominion Tank Police*[513], *Ghost in the Shell*[514], *Blade of the Immortal*[515], *GUNNM*[516], *BLAME !*[517], Dragon *Ball*[518] etc. Les bandes dessinées occidentales m'intéressent davantage sur le plan professionnel que personnel et je ne pourrais pas citer que des titres des séries tels que *Conan, RanXerox*, *Slaine* ou *Prince Valiant*, Pif, et *Rahan*.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

Satanasov : *Dobromir*, *Yantar* et *ELO* sont dans mon top 3 personnel*.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

Satanasov : Comme je l'ai déjà mentionné, nous avons un folklore unique, et j'apprécierais avoir l'occasion de créer une bande dessinée sur ce sujet. L'un de mes travaux de diplôme lorsque j'étais étudiante était consacré au thème des samodivi (nymphes), et un autre portait sur l'épopée de Krali Marko.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

---

[512] Ōtomo, Katsuhiro. (2002), *Akira*, manga. Japon : Kôdansha.

[513] Mashimo, Kôichi. (1988), *Dominion Tank Police,* manga. Japon : Hakusensha.

[514] Shirow, Masamune. (1995), *Ghost in the Shell*, manga. Japon : Kōdansha.

[515] Samura, Hiroaki. (1993), *L'Habitant de l'infini* (Blade of the Immortal), manga. Sakka, 2012.

[516] Kishiro, Yukito. (1993), *GUNNM*, manga. Business Jump.

[517] Nihei, Tsutomu. (2003), *BLAME!* , manga. Afternoon.

[518] Toriyama, Akira. (1984), *Dragon Ball.* Japon : Shūeisha.

* Bandes dessinées du magazine DAGA

Satanasov : Toujours. J'ai même reçu, récemment, une proposition d'un grand éditeur bulgare pour créer un roman graphique sur l'une des périodes les plus intéressantes de notre histoire, mais pour une raison ou une autre, les choses sont en suspens.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

Satanasov : Après avoir longuement réfléchi, je suis malheureusement obligé de tirer une conclusion pessimiste pour l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie. En effet, cette forme d'art est encore considérée comme frivole, enfantine et bas de gamme par une grande partie de la population et même par certains experts en culture. Cette vision négative empêche malheureusement la bande dessinée bulgare de prendre son envol. Cette perception négative entrave grandement le développement de la bande dessinée en Bulgarie, malgré le fait qu'elle soit considérée comme le 9ème art dans le monde entier. Heureusement, des expériences et des succès émergent progressivement dans ce domaine. Par exemple, une section *Comics* a été créée au sein de l'Union des artistes bulgares, alors que cela était considéré comme une absurdité totale il y a encore peu de temps. Des maisons d'édition et des événements dédiés à la bande dessinée apparaissent également, et un documentaire sur le sujet en cours de tournage. Enfin, les bandes dessinées sont de plus en plus considérées comme un genre littéraire à part entière. J'ai personnellement eu l'honneur d'être invité en tant que représentant et conférencier de l'un des grands événements littéraires de notre pays *Varna lit*. J'ai également reçu un prix pour fiction d'une autre association littéraire bulgare. Il y a de la lumière au bout du tunnel, mais elle est très petite et très lointaine, ce qui impose aux auteurs de comics une lutte longue et inégale. D'un autre côté, c'est un bon moyen de tamiser les vrais auteurs de bande dessinée, ce qui est révélateur du véritable pouvoir de l'esprit créatif.

Prénom et nom : Milena Simeonova (collectif *Co-mixer*)

Age : 28

Éducation : Licence en spécialité « Cinéma d'animation » à New Bulgarian University à Sofia

Profession : Animatrice, designer graphique, freelancer

Résidence : Veliko Tarnovo, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/milenabird

Date : 26.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Milena Simeonova : Je crée des bandes dessinées semi-autobiographiques, le plus souvent sont entre 2 et 24 pages. Je m'intéresse à l'expérimentation avec différentes approches de la bande dessinée. Mon graphisme est minimaliste, souvent linéaire, quasiment toujours en noir et blanc.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

M. S. : Le plus souvent mes comics sans mots. Sinon, je travaille en bulgare parce que c'est la langue que je maîtrise le mieux.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

M. S. : Je travaille exclusivement seule mais j'aimerais collaborer avec quelqu'un qui a des idées similaires.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

M. S. : Raconter une histoire c'est ma stratégie afin de montrer mes idées, observations et questions. J'aime quand l'idée est extrêmement simple et les protagonistes ne souffrent pas d'une concrétisation excessive.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

M. S. : Je dessine presque uniquement sur papier. J'utilise de l'encre, des rapidographes, des feutres et, plus rarement, des crayons. Sur l'ordinateur, je réalise principalement des retouches et j'écris le texte. Parfois, j'ajoute des tons de gris, de couleur et des textures.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

M. S. : Mon intérêt pour la bande dessinée est profondément lié au livre et à ses propriétés. Je préfère que mes créations soient lues sur des pages en papier. Pendant le processus même du travail, j'imagine ma bande dessinée dans un format concret et toujours sur papier. Si je décide de les publier dans un environnement numérique, je réfléchis dès lors à la manière d'adapter les pages finies à la lecture sur l'écran. Cependant, je n'y pense que rarement pendant le processus de création de la bande dessinée.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

M. S. : Je publie avec mes collègues l'édition annuelle de la collection comics *Co-mixer*. Je participe à des concours de bande dessinée et j'envoie mes créations aux appels à projets de fanzines similaires à notre édition. Pour mes bandes dessinées plus longues, je les édite moi-même en édition limitée. Je les présente principalement en Bulgarie lors d'événements et de festivals liés à la bande dessinée.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

M. S. : Il m'est très difficile de nommer des traits caractéristiques car je crois qu'il faudrait avoir beaucoup plus de comics bulgares pour faire une conclusion quelconque ☺. Ce que j'aimerais, c'est que les auteurs de bande dessinée (ceux qui envoient leurs œuvres à Co-

mixer) soient encore plus libres dans leur expression et leurs idées et d'expérimenter encore plus avec le système et la mise en page de la bande dessinée.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

M. S. : ***Breakdowns***[519] d'Art Spiegelman, ***Sshhhh***[520] de Jason, ***Deep Dark Fears***[521] de Fran Kraus, les albums de Guy Delisle, les strips de Tom Gauld ...

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

M. S. : ***La mouche éternelle*** de Guéorgui Gospodinov et Nikola Toromanov[522].

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

M. S. : Pas vraiment, sauf s'il est lié à mes souvenirs et mes expériences personnelles.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

M. S. : Pas vraiment, sauf s'il est lié à mes souvenirs, expériences personnelles ou à un thème que j'aimerais commenter.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

M. S. : Je ne vois pas un bon avenir (proche) pour le développement professionnel de la bande dessinée. Je crois qu'elle continuera d'évoluer comme subculture mais si le marché des comics ne progresse pas, la bande dessinée bulgare n'adhérera pas à la culture de masse.

---

[519] Spiegelman, Art. (1977), *Breakdowns,* album BD. Casterman.

[520] Jason. (2002), *Sshhhh!,* bande dessinée. Fantagraphics.

[521] Krause, Fran. (2015), *Deep Dark Fears*, bande dessinée. Ten Speed Press.

[522] Gospodínov, Guéorgui et Toromanov, Nikola. (2010), *Vechnata muha* [trad. La mouche éternelle], roman graphique. Sofia : Janet 45.

Prénom et nom : Slavena Simeonova (collectif *Co-mixer)*

Age : 28

Éducation : Licence en « Réalisation du cinéma d'animation » à *New Bulgarian University*

Profession : Illustratrice

Résidence : Varna, Bulgarie

Web site: http://slavenasim.wixsite.com/mustart

Date : 27.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Slavena Simeonova : Mes comics sont d'habitude en noir et blanc, dessinés à l'encre et aux feutres. Les personnages sont plutôt cartoon.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

S. S. : Dans la plupart des cas en bulgare. Si l'histoire est dessinée pour une édition étrangère, elle est en anglais. Je préfère le bulgare car c'est ma langue maternelle et je crois que c'est la seule langue dans laquelle je peux m'exprimer librement et sans limites. Il est également important pour moi de voir plus de bandes dessinées, créées par des auteurs bulgares pour le public bulgare.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

S. S. : Je travaille seule. Pour moi la bande dessinée est un moyen d'exprimer et de transmettre mes propres expériences et états d'âme. Bien sûr, quand j'ai des doutes, je demande conseil aux amis qui font aussi des comics et ont un regard particulier sur cette pratique. Il est utile de communiquer des idées avec d'autres auteurs quand on n'est pas sûr de quelque chose. C'est comme cela que les choses magnifiques apparaissent.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

S. S. : J’essaye de bien organiser l’histoire avant de commencer. Je vérifie si les événements suivent une logique commune et s’ils sont compréhensibles pour le lecteur. De la même façon, je veille à ce que le comportement des personnages coïncide avec leur caractère. Concernant le dialogue, il faut qu'il soit très équilibré : ni trop sec, ni trop abondant. Je surveille si les thèmes que je veux dévoiler à travers le récit sont nets et intelligibles. Finalement, la stratégie dépend de l’histoire qu’on veut raconter.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

S. S. : Traditionnelles : graphique, rapidographe, feutre, stylo, collage. Digitales : coloration en Photoshop.

6. Vous est-il nécessaire d’adapter votre manière de travailler pour convenir à l’espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s’impose-t-il ?)

S. S. : Je ne dirais pas que la diffusion sur internet influence beaucoup mon travail. Si je veux le mettre sur internet, je dessine le tout sur papier, puis je scanne la bande dessinée finie pour la publier sur mon site. Parfois, je colore sur Photoshop, mais ce n'est pas nécessairement fait pour que la bande dessinée puisse être lue virtuellement.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

S. S. : En général, mes comics sont publiés par la maison d'édition Co-mixer. Avec mes collègues, nous avons créé cette maison d'édition pour que nos œuvres ainsi que celles des autres auteurs bulgares puissent atteindre le public sous forme de livres. J'aime le format du livre, car il donne de l'ampleur à l'œuvre. Internet est très utile pour la diffusion rapide et facile des créations du monde entier, mais il ne devrait pas être le seul endroit pour la diffusion d'une œuvre. Je pense que le format du livre est beaucoup plus personnel. Il permet aux gens de se rencontrer lors d'événements. À mon avis, la lecture en ligne est une activité beaucoup plus solitaire.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

S. S. : D'après mon expérience avec la bande dessinée bulgare contemporaine, je ne pourrais pas distinguer des sujets ou des thèmes concrets. Les auteurs sont différents et s'émeuvent d'une grande diversité de sujets. Je crois que chaque bande dessinée, en reflétant des expériences personnelles, est imprégnée de la réalité bulgare.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

S. S. : J'aime beaucoup le dessin de Bryan Lee O'Malley. L'histoire et les images de son livre *Lost at see*[523] sont de mes préférés. Les œuvres graphiques de l'italien Gipi m'inspirent beaucoup aussi, grâce à ses magnifiques personnages expressifs. Du point de vue du récit, ce sont les histoires autobiographiques qui m'inspirent, comme Ellen Forney dans *Marbles*[524], où l'autrice raconte sa lutte avec une maladie psychiatrique.

S. S. : C'est *La mouche éternelle* de Nikola Toromanov et Guéorgui Gospodinov. Ce roman graphique est génial du point de vue du dessin, mais aussi de la narration, très artistiques, riches et expressifs.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

S. S. : Jusqu'à présent je n'ai jamais fait de bande dessinée sur cette thématique.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

S. S. : Encore une fois, jusqu'à présent je n'ai jamais fait de bande dessinée sur cette thématique. Je m'inspire de mes expériences personnelles.

---

[523] O'Malley, Bryan Lee. (2003), *Lost at see*, roman graphique. Oni Press.

[524] Forney, Ellen. (2012), *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo, and Me*, (bande dessinée). Avery.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

S. S. : J'aimerais croire que la scène bulgare de la bande dessinée se développera et prendra de l'ampleur progressivement. Ces dernières années, j'ai observé de plus en plus d'auteurs se tourner vers les comics, mais il reste difficile de les trouver en librairie (où ils pourraient toucher un public plus large).

Prénom et nom : Viktoriya Staykova

Age : 26

Éducation : Master en spécialité « Illustration : Pratique d'auteur » à Falmouth

Profession : Illustratrice, designer graphique

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/Vikt ;

https://www.instagram.com/viktoriya.staykova/

Date : 14.02.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Viktoriya Staykova : Je définis mon style comme fortement influencé par la science-fiction et les caractéristiques stylistiques de ce genre. J'utilise des formes simples et de forts contrastes, à la recherche d'un cadre structurel différent, au-delà des concepts de la bande dessinée traditionnelle. Je me réfère à l'art du livre, de l'animation et du cinéma dans le processus de la formation du récit et de l'histoire.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

V. S. : Je travaille surtout en bulgare et en anglais.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

V. S. : Je travaille dans les deux sens. Le travail en équipe permet d'élargir les points de vue et les opportunités, et de créer des projets que je n'ai pas les compétences de faire seule. Le travail individuel implique la recherche et l'expansion de questions et de problèmes concrets, spécifiques pour ma pratique artistique.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

V. S. : C’est l’histoire qui guide la manière dont le récit peut être présenté. Chaque histoire est spécifique et réclame sa propre solution, donc j'évite d'avoir des stratégies établies, préfèrant les laisser suivre leur propre chemin.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

V. S. : Pour mes projets, j'utilise principalement des techniques traditionnelles telles que le collage, la tempera, la gouache et l'acrylique. En fonction du format final de la publication, qu'il s'agisse d'une impression ou d'une version numérique, je sélectionne le logiciel de finition approprié. Pour les produits destinés à l'environnement numérique, il m'arrive parfois de créer des animations au format gif.

6. Vous est-il nécessaire d’adapter votre manière de travailler pour convenir à l’espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s’impose-t-il ?)

V. S. : Un peu, à mesure que je crée des choses sur l'espace numérique, je combine ma façon de travailler avec les technologies disponibles afin de renforcer la narration et l'atmosphère.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

V. S. : Cela dépend de la publication et de son public ciblé.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu’il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

V. S. : Je n'ai pas d'observations sur les aspects spécifiques de la bande dessinée bulgare. Il me semble qu'elle suit davantage une approche commerciale et classique, tandis que mes intérêts se portent sur les formats alternatifs et les moyens de raconter une histoire à travers le livre, ainsi que sur des formes d’images qui sont extrêmement rares dans la bande dessinée bulgare.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

V. S.: Dave Mckean, Lorenzo Matotti, Jon McNaugh.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

V. S. : Non.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

V. S. : Ce n'est pas arrivé jusqu'à présent

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

V. S. : Oui, je m'intéresse aux différentes idéologies et moments historiques, et à leur influence sur l'environnement social et culturel actuel. J'observe aussi la manière dont ces événements laissent leurs empreintes historiques dans l'architecture, cela fait partie intégrante de mon travail.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

V. S. : Pas de commentaire.

Prénom et nom : Anna Tsocheva

Age : 32

Éducation : Master en spécialité « Restauration » à l'Académie National d'Art à Sofia en Bulgarie

Profession : Freelance artiste, illustratrice

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/rikae/

Date : 24.01.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Anna Tsocheva : Variée ☺, influencée par le manga et les romans graphiques occidentaux.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

A. T. : En bulgare et en anglais, et parfois même sans mots. L'anglais est universel, et en bulgare j'écris de la meilleure manière. Raconter une histoire uniquement à travers des dessins, sans utiliser de mots, représente un défi et un moyen d'expression encore plus universel.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

A. T. : Le plus souvent, je travaille seule, bien que parfois je collabore avec quelqu'un pour créer la narration. Peut-être que je n'ai pas encore trouvé une équipe qui me convienne. De plus, à mon avis, la promotion du travail d'équipe n'est pas suffisamment encouragée, notamment lors d'événements, d'ateliers et de concours. Habituellement, on parle davantage des créations individuelles.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

A. T. : Cela dépend de l'histoire, mais comme la bande dessinée est un médium visuel pour moi, j'essaie de représenter visuellement au mieux l'émotion de l'histoire.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

A. T. : Il est difficile de nommer toutes les techniques mais, en général, je dessine principalement à la main en utilisant l'encre à la plume ou au pinceau. Parfois, j'incorpore aussi des screentons*. Plus rarement, je dessine directement avec des feutres. Lorsque je travaille de manière numérique, j'utilise PaintTool SAI pour tout le processus de dessin, y compris l'ajout de couleur aux croquis.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

A. T. : Non, je ne pense généralement pas à l'adaptation de la bande dessinée pour une lecture en ligne pendant le processus de création. Cependant, le simple fait de scanner et de nettoyer les dessins pour les mettre en ligne ne constitue-t-il pas une forme d'adaptation ?

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

A. T. : Pour le moment, je pratique l'auto-édition ou je publie sur les plateformes en ligne. L'utilisation des plateformes est simple et facilite la diffusion dans un grand cercle social. L'auto-édition n'est bien sûr pas facile, particulièrement pour vendre des comics imprimés. Mais cela me permet d'avoir le contrôle sur le processus. Je ne peux pas dire si cela présente un intérêt de publier chez quelqu'un d'autre car je n'ai jamais essayé, pour être franche.

---

*_Screentone_ est une technique pour appliquer des textures et des nuances aux dessins. En pratique, les trames traditionnelles sont de fines feuilles d'acétate adhésives présentant à leur surface un motif. Les plus utilisées par les mangakas sont les trames de pointillées et de dégradés. On les appelle aussi parfois par leur nom anglophone : *screentone*.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

A. T. : Chacun s'influence ici et là, que ce soit de manière bénéfique ou néfaste. Peut-être qu'elle est un peu chaotique en ce moment. Malgré nos ambitions internationales, je pense que nous sommes encore en train de nous développer, avec la plupart des auteurs qui sont des autodidactes.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

A. T. : Ils changent constamment. J'aime les auteurs de romans graphiques comme : Jillian Tamaki, Cyril Pedrosa (*Three Shadows*[525] a été pour moi une grande inspiration), certains auteurs plus classiques comme Urasawa Naoki, Urushibara Yuki, Kaoru Mori, ainsi que les plus avant-gardistes comme Igarashi Daisuke, Yokoyama Yuichi, et ceux du siècle dernier, comme Yoshihiro Tatsumi.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

A. T. : En ce moment, c'est *All my lives*[526] de Milena Simeonova.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

A. T. : Dans ma dernière bande dessinée, je dépeins la réalité bulgare des années 90, mais je travaille également sur un projet qui intègre des éléments du folklore bulgare. J'espère que ce projet se concrétisera !

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

A. T. : Pas vraiment, le contexte historique n'a jamais eu beaucoup d'importance pour moi.

---

[525] Pedrosa, Cyril. (2008), *Three Shadows*, bande dessinée. First Second.

[526] Simeonova, Milena. (2018), *All my lives*, visual storytelling, accessible en ligne sur: https://allmylives.online/

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

A. T. : Il y a un potentiel de développement, mais cela dépend de la création d'une plateforme pour les auteurs (un événement, un réseau ou une autre initiative) qui rassemblerait et créerait des conditions pour la publication et la diffusion. Actuellement, il y a un intérêt accru et un potentiel, mais son évolution doit se poursuivre. Pour la plupart des auteurs, la bande dessinée est une activité complémentaire. Je crois que si la formation des jeunes auteurs se poursuit (tant en Bulgarie qu'à l'étranger), et s'il existe un environnement propice à la création, nous pourrions voir émerger une scène de bande dessinée intéressante composée d'une fusion d'influences culturelles diverses, ce qui en fait son intérêt. Peut-être avons-nous besoin de quelques projets bulgares réussis célèbres pour attirer l'attention du public sur la bande dessinée en Bulgarie. Cependant, l'avenir de la bande dessinée bulgare est lié à l'évolution de la bande dessinée à l'échelle internationale, où des changements sont également en cours. Il est difficile de prévoir ce qui va se passer.

Prénom et nom : Penko Gelev

Age : 49

Éducation : Baccalauréat

Profession : artiste

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site :

Date : 07.03.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Penko Gelev : Je ne peux pas répondre à cette question.

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

P. G. : D'habitue, je travaille en bulgare, mais lorsque je collabore avec des personnes en dehors de la Bulgarie, je travaille en anglais.

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

P. G. : Parfois, je travaille seul. Plus souvent, je travaille en équipe. Pourquoi ? Je ne sais pas, c'est simplement la manière dont les choses se passent.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

P. G. : Je ne peux pas répondre à cette question car je ne la comprends pas.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

P. G. : Tout ce qui vous vient à l'esprit, j'ai déjà eu l'occasion de le faire.

6. Vous est-il nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

P. G. : Je ne comprends pas cette question non plus.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

P. G. : Je les édite de la manière habituelle, sur papier, via les éditeurs.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

P. G. : Je ne sais pas, je ne lis pas de comics et je ne suis pas l'actualité de la bande dessinée bulgare.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

P. G. : Il y en a d'autres, comme Alfonso Font, Jordi Bernet et Hugo Pratt, et les œuvres sont infinies, allant des livres aux films en passant par la peinture.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

P.G. : Non.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

P. G. : Non.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

P. G. : Non.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

A. T. : Je n'ai aucune idée.

Prénom et nom : Petar Stanimirov (collectif *DAGA*)

Age :

Éducation : Académie Nationale des Arts à Sofia

Profession : Artiste illustrateur

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://www.behance.net/rikae/

Date : 18.12.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Petar Stanimirov : Quand j'ai commencé à faire de la bande dessinée dans les années 1980, le plus gros problème était le manque d'information. La seule édition en vente officielle et libre que j'avais vue, c'était le magazine ***Pif***. ***Rahan***[527] de Chéret, ***Teddy Ted***[528] de Forton, ***Docteur Justice***[529] de Marcello, ces bandes dessinées étaient comme la Bible pour moi et j'ai commencé avec elles.

Le même problème, c'est-à-dire le manque d'information, m'a également rendu fou lorsque j'ai commencé à faire de la bande dessinée de manière professionnelle. À cette époque-là, on ne pouvait pas voyager librement en dehors de la Bulgarie et, avec mes collègues du magazine ***DAGA***, nous avons acheté toutes les encyclopédies parues dans les centres culturels tchèques, polonais et allemands, ainsi que dans les librairies russes.

Quand j'ai commencé à peindre pour la maison d'édition Lombard, j'avais demandé à mon scénariste néerlandais de m'envoyer des catalogues américains de mode, d'architecture, de voitures, de technologie etc., car l'action dans mon histoire se développait aux États-Unis. Sur une des pages, des écureuils devaient fouiller une poubelle

[527] Lécureux, Roger et Chéret, André. (1969), *Rahan,* bande dessinée. Pif Gadget, Vaillant.

[528] Lécureux, Roger et Forton. (1964), *Teddy Ted*, bande dessinée. Pif Gadget, Vaillant.

[529] Marcello, Carlo et Ollivier, Jean. (1972), Docteur Justice, n°189

et je devais dessiner des déchets américains. Mon scénariste a gentiment répondu à ma demande. Ceux qui ont vérifié notre courrier dans la poste ont dû être frappés de surprise.

Le manque d'informations est également la raison pour laquelle j'ai développé quelque chose qui s'approche d'un style plus proche de la bande dessinée européenne. Mais je pense plutôt que je n'ai pas un style défini, et je n'ai pas de préférences strictement définies. Je pense que je n'ai pas encore atteint le niveau que je souhaite et qu'il y a encore beaucoup à apprendre.

Personnellement, je respecte énormément le travail de l'artiste et son imagination, indépendamment du style dans lequel il dessine, pourvu que cela soit de qualité et appuyé par un récit bien construit. C'est grâce aux bonnes histoires que j'aime le plus la bande dessinée européenne. Elles sont un peu plus intrusives et réelles. Avec des personnages bien construits. Par exemple, j'ai vu des comics américains très bien réalisés, mais qui racontes parfois des histoires incroyablement stupides. C'est souvent le cas des périodiques, car il doit y avoir une histoire chaque semaine, à tout prix. C'est pourquoi je respecte plus les albums comics. Je pense aussi que lorsqu'une histoire est bien dessinée et bien conçue, elle sera toujours bien accueillie, quel que soit son style. J'ai du mal à comprendre les bandes dessinées underground, peut-être parce que je vieillis ?!

2. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

P. S. : En bulgare, car je travaille principalement avec des éditeurs bulgares, mais j'utilise l'anglais lorsque je collabore avec des éditeurs étrangers

3. Comment travaillez-vous : seul(e) ou en équipe ? Pourquoi ?

P. S. : La méthode occidentale de création de bandes dessinées, où l'on utilise un crayon pour le dessin, un autre artiste pour les finitions, et un troisième pour la coloration, est la norme dans l'industrie des publications périodiques. En ce qui concerne la Bulgarie, cette méthode n'est pas toujours applicable. Personnellement, je ne suis pas adepte de cette approche et je respecte les auteurs qui prennent leur temps pour créer des bandes dessinées uniques, même si cela signifie travailler plus lentement.

Voilà à quoi ressemble ma journée de travail :

Le matin, vers 9 ou 10 heures, lorsque je bois mon café, je me réveille en consultant le courrier sur Internet. Je joue de la musique en fonction de l'ambiance et du thème sur lesquels je vais travailler et je commence à dessiner jusqu'à 2-3 heures du matin. Parfois, quand j'ai une grande commande, je ne sors pas de l'atelier pendant une semaine. Je travaille habituellement pendant 18 heures avec 2 ou 3 pauses courtes et 6 heures de sommeil. Je bois 5-6 cafés par jour, mais parfois je préfère un petit apéritif. Habituellement j'organise mon travail en commençant par la partie la plus complexe, et en gardant les finitions plus légères et plus agréables pour la fin. Ainsi, la satisfaction du travail est accomplie et on ne peut pas détester ce qu'on fait. Je n'aime pas être interrompu lorsque je travaille, donc réserve une journée pour faire toutes mes réunions et je la considère comme totalement perdue pour le travail. Au moins une fois par mois, je rencontre mes amis du magazine ***DAGA***. Quand je n'ai pas envie de travailler je lis ou je voyage. Je ne sais pas à quoi servent le samedi et le dimanche. En général, le travail de l'artiste est solitaire, mais il existe des exceptions, comme le roman graphique ***Arakel***[530], auquel je participe avec des collègues du ***Projet DAGA.*** Il est illustré par six artistes en parallèle.

4. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire comics ?

P. S. : C'est avant tout le scénario qui compte, puis vient le dessin. Le script doit obligatoirement avoir été relu par un éditeur / correcteur. Puis je fais une étude de l'époque dans laquelle l'action se développe et de références historiques si nécessaire. Ensuite, je réalise des esquisses préliminaires des caractéristiques naturelles, de la flore et de la faune, des sites architecturaux, des équipements et des armes, si nécessaire. Il est impératif de suivre des références historiques pour rendre le récit crédible. Ensuite, c'est le moment de la création du héros. Il doit être toujours pareil du début à la fin de l'histoire. Pour créer un personnage de bande dessinée, il est important de savoir tout de lui à l'avance, car il ne change pas au fil du temps et sera dessinée de la même façon tout au long de l'histoire. Il est donc préférable d'effacer tous les détails superflus et trop

[530] Collectif DAGA. (2018), *Arkel*, album comics. Le Projet DAGA.

compliqués pour que la silhouette soit reconnaissable dans un plan proche ou lointain. Pour caractériser un personnage, nous devons révéler ses préférences, ses goûts, ses aversions, ce qu'il déteste et ce qu'il rejette. Le seul moyen de révéler son personnage est de le faire agir. Concevoir un personnage positif est un travail assez difficile car il doit répondre à de nombreuses exigences comme être beau, intelligent, courageux, fort… Tout cela sonne bien jusqu'à son rassemblement dans une seule image. Habituellement, ce personnage semble beaucoup plus terne et stupide par rapport au mauvais ennemi. Le méchant a toujours un pas d'avance sur le protagoniste, par exemple, pendant que notre héros se promène en toute innocence dans le parc, le méchant malfaisant a déjà atteint maintes visées machiavéliques et se frotte les mains avec satisfaction.

Ensuite c'est le tour des autres personnages mineurs et de leur représentation dans des poses et des angles différents. Toujours au niveau du scénario, je fais le cadrage de l'histoire et je détermine le nombre de pages. C'est une sorte de storyboard. Cela peut être considéré comme un brouillon de la bande dessinée entière, et montre la séquence dans laquelle l'histoire se développe du début à la fin. Dans ce but, je fais des petits croquis des pages, je détermine le nombre des cadres, les emplacements des textes et des bulles. Pour moi c'est la partie la plus importante du travail préparatoire d'une création de bande dessinée. Ensuite, je dessine les panels sur les pages, je mets en place les ballons et les carreaux textuels. Je dessine obligatoirement les deux premières pages en couleur, puis je m'attaque aux plus compliquées et je laisse les plus simples pour la fin. Je termine complètement chaque page avant de passer à la suivante. Il y a six ans, j'ai eu un gros problème parce que je n'avais pas dessiné de comics depuis près de vingt ans et je craignais de recommencer. J'ai fait quelques dessins et je n'y ai pas touché pendant trois mois. En général, chaque projet de bande dessinée est très difficile à démarrer pour moi, car après avoir lu le scénario, je dois examiner les points les plus importants à souligner, afin de définir la manière de dessiner qui convient le mieux à la publication elle-même, en tenant compte des capacités d'impression et de publication. Tout cela prend beaucoup de temps et génère du stress, car il faut progressivement construire un concept et visualiser l'histoire complète. En plus de tout cela, je n'avais tout simplement pas assez confiance en moi à un moment donné. Quand j'ai finalement repris courage, les débuts étaient difficiles, mais après la troisième page, le dessin est devenu un plaisir. C'est ainsi qu'est né *DAGA*.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

P. S. : Au début des années 90, le travail sur l'ordinateur était pour moi étrange mais nécessaire. A cette époque, j'étais également éditeur et je devais apprendre à créer des livres moi-même. Couverture, corps du livre, illustrations. Bref, tout le graphisme. La chose la plus difficile pour moi c'était d'apprendre à dessiner avec la souris. Votre esprit veut une chose et votre main en fait une autre. C'était très difficile. Ce n'était même pas un vrai dessin sur ordinateur car je dessinais sur papier, puis je scannais et puis je finissais l'image sur Photoshop ou sur CoralDraw.

Mais je me souviens parfaitement qu'il y a environ deux ans, je me suis familiarisé avec la souris. Depuis 2000, je travaille principalement avec l'ordinateur et j'utilise ma tablette graphique Wacom Cintiq 13HD. Le seul logiciel avec lequel je travaille est Photoshop. Quand je dessine au crayon, j'utilise Faber Castel, mes crayons aquarellables sont de la marque Albrecht Durer aussi Faber Castel, j'utilise des gommes Rotring, Fabiano pour le papier et dernièrement le papier français Lana, qui est 100% coton, les aquarelles que j'utilise sont Daler-Rowney, la gouache est Talens, les pinceaux sont chinois et de la marque Da Vinci. Ce sont mes caprices.

6. Vous est-il est nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

P. S. : Peu importe le matériau que j'utilise, l'ordinateur et le crayon sont la même chose : des outils. Je travaille sur un ordinateur, donc le dessin est la partie la plus facile du travail. Simplement, je lui dis : dessine ! ☺

Généralement, j'ai une vision claire de ce que je veux vraiment dessiner car mon travail est lié aux délais et je n'ai pas le temps de faire des variations. Certaines choses changent au cours du processus, mais c'est pour cette raison que notre travail s'appelle créativité. C'est pourquoi je respecte le travail sur ordinateur, car aucune idée n'est perdue, chaque dessin peut être recadré ou modifié au niveau des couleurs. Avec le travail sur ordinateur,

on économise des matériaux tels que le papier, les crayons, l'encre, les gommes, la peinture, on ne se salit pas, et en plus, il y a les commandes Save et Undo. C'est aussi un espace de stockage des archives. Il y a quelques années, j'ai presque entièrement numérisé toutes mes couvertures de Stephen King et je suis ravi du résultat. J'ai récemment restauré numériquement 80 de mes illustrations perdues, numérisées à partir d'un livre imprimé dans lequel la trame offset devait être supprimée et j'ai rafraîchi les couleurs. Il est important pour moi d'être en résonance avec l'époque dans laquelle je vis.

7. Comment exposez-vous et éditez-vous vos comics ? Expliquez les raisons de votre choix.

P. S. : Puisque je travaille sur des commandes d'éditeur, c'est son travail principalement, mais au moment de l'impression je reste sur place, au moins les deux premiers jours, pour contrôler le début du processus. Quand le livre est prêt, sa présentation publique est souvent accompagnée de mon exposition sur le sujet. En général, une semaine avant la première, je donne des interviews à la radio et à la télévision.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

P. S. : Malgré toutes nos prétentions au niveau mondial je crois que nous sommes encore en train de nous former et que la plupart des auteurs sont autodidactes. La génération qui aura un goût et une éducation à cet égard viendra prochainement.

Je ne suis pas convaincu qu'il existe une « école » bulgare, parce qu'il faut donc plusieurs générations pour en créer une. À *DAGA*, nous apprenions encore à faire des comics jusqu'à ce que le magazine ait cessé d'être publié. Je continue moi-même à apprendre, en particulier de nos jours quand chaque artiste peut examiner le travail de centaines d'artistes du monde entier sur Internet et façonner son propre style. La seule chose qu'Internet ne peut pas enseigner aux jeunes est la discipline personnelle de l'artiste de bande dessinée.

Les comics bulgares contemporains sont si rares qu'il est très audacieux de parler de traits caractéristiques. Tout ce qui est ressorti au cours des dernières années ce sont des idées spontanées d'un auteur ou d'un collectif d'auteurs, qui n'ont même pas été commandées par un éditeur bulgare. Il me semble ambitieux et naïf de rechercher une école bulgare, même dans une histoire qui retrace l'évolution de la bande dessinée bulgare. À mon avis, il y a trois écoles principales : l'européenne, l'américaine et l'asiatique. La production de BD en Bulgarie a toujours été un mélange des trois.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

P. S.: Frazetta, Manara, Toppi, Moebius, Bilal, Rosinski. Ce sont les artistes, avec l'ensemble de leurs œuvres, qui m'ont inspiré et dont j'ai appris le plus. Ma BD préférée est ***Peter Pan***[531] de Loisel.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

P. S. : *Les trois frères et la pomme d'or* *de Sotir Gelev et Penko Gelev.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

P. S. : Je n'ai jamais eu l'occasion de dessiner sur un scénario basé sur le folklore bulgare, mais il y a quelques années, j'ai contribué à une bande dessinée serbe qui raconte l'histoire d'un héros du folklore bulgare, Krali Marko.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

P. S. : Au fil des ans, j'ai créé un certain nombre de représentations et de portraits historiques, mais ma seule BD historique est ***Radul***[532], que nous avons dessiné avec Yevgeny Yordanov il y a de nombreuses années.

---

[531] Loisel, Régis. (1990*), Peter Pan*, bande dessinée. Opikanoba.

[*] Projet de roman graphique en cours de réalisation

[532] Stanimirov, Petar et Yordanov, Evgeniy. (1982), *Radul*. Magazine DAGA.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

P. S. : À l'heure actuelle, il n'existe qu'une seule maison d'édition spécialisée dans l'édition de bandes dessinées, c'est Artline, et deux ou trois qui ont sorti accidentellement une ou deux bandes dessinées bulgares au cours des dix dernières années. Tout le reste, ce sont des tentatives pitoyables et sporadiques de certains artistes. Jusqu'à ce que cette situation existe, il n'y a pas d'avenir ! Mon seul espoir réside dans la jeune génération de gens conscients et talentueux.

Prénom et nom : Evgeniy Yordanov (collectif *DAGA)*

Age : 61

Éducation : Licence en « Illustration et design du livre » à l'Académie Nationale d'Art à Sofia

Profession : Artiste dessinateur

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site :

Date : 04.12.2018

1. Comment définiriez-vous votre bande dessinée ? Quel est votre style ?

Evgeniy Yordanov : Je décrirais mon style comme réaliste-illustratif.

2. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire ?

E. Y. : Généralement, Il s'agit de suivre un scénario, ce qui suppose que l'histoire elle-même a déjà été racontée. Il n'y a pas de script qui ne nécessite pas d'ajustements et de corrections mineures ou majeures. L'erreur la plus courante dans l'écriture de scénario est l'utilisation de deux ou plusieurs verbes dans une seule image. Disons, par exemple : il s'est levé et est sorti par la porte, ou il s'est levé, commencé à courir et a sauté par la fenêtre. Il faut une certaine expérience pour remarquer ces endroits dans le texte, mais en transformant le texte en images, il devient évident qu'il y a plusieurs actions dans l'illustration et cela change le nombre d'images.

3. Comment travaillez-vous : seul ou en équipe ? Pourquoi ?

E.Y. : Je travaille surtout seul, mais j'ai aussi travaillé deux fois en équipe. D'abord avec Petar Stanimirov en 1982-83 sur la bande dessinée ***Radul*** pour les magazines comics *Chuden Svyat* et *Adam & Eve* et puis en 2016 avec Teodor Manolov. Le travail d'équipe est toujours une sorte de compromis, mais il fonctionne très bien pour respecter les délais, ce qui est le plus important dans le métier. Bien sûr, le désordre avec les droits d'auteur est

complet et si l'on se soucie de son identité graphique ou de style, etc., il vaut mieux ne pas s'impliquer dans de telles choses. Enfin, même le travaille avec un scénariste peut être la raison de futurs problèmes de droits d'auteur en cas de réédition éventuelle. C'est surtout une question de relations personnelles et de caractère.

4. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

E.Y. : Pour l'instant, uniquement en bulgare, pour la simple raison que je n'ai pas eu de commandes dans une autre langue, si vous ne comptez pas une apparition dans le magazine serbe ***Vekovnitsi***, crée dans le but de promouvoir la bande dessinée bulgare en Serbie.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

E.Y. : Quand j'ai commencé à dessiner des bandes dessinées, le concept du numérique n'existait pas encore. On dessinait avec des crayons et de l'encre, de stylo-plume, des stylos techniques, avec pinceau, peut-être même un avec un petit bâtonnet, sur papier, carton et tout ce qu'on pouvait trouver. Ensuite, il y a eu les feutres, les pinceaux synthétiques japonais de type marqueur et d'autres aides au dessin similaires, qui restent à ce jour le moyen de travail le plus courant malgré les ordinateurs. Le dessin avec ordinateur, que je fais depuis de nombreuses années, est une façon de travailler très différente. Les technologies offrent d'énormes possibilités de communication, d'information, vitesse et performances, effets graphiques, etc., mais du point de vue du dessin, cela peut être une arme à double tranchant. Le plus gros problème est l'orientation du dessin numérique à l'échelle réelle, son apparence lorsqu'il quittera l'écran et apparaîtra sur le papier. Il s'agit du niveau de détail et de traitement graphique et leur apparence après l'impression. Sur le papier toutes les choses sont naturellement plus claires, surtout en ce qui concerne les traits et les contours. Mais une fois qu'on s'est gâté et s'habitué à travailler sur un bureau propre et vide, sans ce terrible chaos de stylos, de papiers et de taches, il est difficile de revenir sur cette manière classique de dessiner, qui, en fin de compte reste imbattable. Dans tous les cas, la meilleure façon de s'exprimer est celle qu'on connait le mieux. En ce

qui concerne les modèles 3D, c'est tout à fait possible, mais terriblement peu rentable et coûteux s'il faut vraiment bien le faire. Si l'on utilise des modèles AI prêts à l'emploi et des animations comme Poser Daz et d'autres, même si les technologies ont parcouru un long chemin, le résultat est assez incertain. C'est une direction pour les personnes qui ont des problèmes avec le dessin. Mais, finalement, si vous avez des problèmes du goût et du dessin, aucune technologie ne le cachera.

6. Vous est-il est nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

E. Y. : Je ne crée pas des comics numériques. Les images que je partage sur Internet sont des copies compressées, faites pour l'impression. Sinon, je connaît des bandes dessinées virtuelles conçues pour être visionnées sur un moniteur, éventuellement à une résolution inférieure, ce qui suggère un style de dessin beaucoup plus minimaliste et propre.

7. Comment promouvez-vous et vendez-vous votre art ?

E.Y. : Je n'ai pas publié de bandes dessinées depuis des décennies. Je travaille dans l'industrie du jeu vidéo et je fais des bandes dessinées gratuitement, que pour le plaisir, peu importe ce que cela signifie.

8. Selon vous, quels sont les traits caractéristiques de la bande dessinée bulgare contemporaine ? Est-ce qu'il y a des thèmes ou des aspects spécifiques, distinctifs qui la déterminent précisément comme bulgare ?

E. Y. : Je ne suis pas sûr qu'il existe une telle chose comme la bande dessinée bulgare. Avant, il y avait des périodiques qui sortaient régulièrement, et cela a donné à quelques auteurs l'occasion de s'occuper principalement de ce travail. C'est un métier très difficile et spécifique. Il faut dédier des années de formation pour atteindre un niveau décent. Malheureusement, ces éditions ont disparu depuis des décennies, et si quelqu'un travaille dans ce sens, il s'agit, alors, de projets sporadiques. En général, s'il y a quelque chose qui réunis les artistes bulgares qui dessinent des bandes dessinées (de temps en temps), c'est l'amateurisme, qui est totalement inévitable dans nos conditions concrètes.

9. Quels sont les auteurs et les comics qui vous inspirent ?

E.Y. : En grandissant et en formant ce qu'on appelle le goût, les bandes dessinées françaises, belges, italiennes et européennes étaient très populaires en Bulgarie, mais il y avait aussi beaucoup de bandes dessinées américaines, principalement rééditées par les Serbes. Les artistes que j'ai observais et étudiais au fil des années sont si nombreux qu'il ne s'agit pas des centaines mais peut-être des milliers. Finalement, les artistes du magazine Pif, qui était le magazine comics le plus populaire en Bulgarie dans les années 70 et 80, ont eu la plus forte influence sur moi.

10. Avez-vous une bande dessinée bulgare préférée ?

E. Y. : Non, je n'ai pas une bande dessinée préférée. Les bandes dessinées et les illustrations de Shindarov sont certainement les plus magistrales que je peux référencier. En général, je n'ai pas de bande dessinée préférée, du tout. Je ne vois pas les choses ainsi. Je cherche l'intéressant et l'utile dans le travail de chacun.

11. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

E. Y. : Oui, s'il est question de costumes historiques, d'époque, c'est quelque chose que j'ai le plus traité, mais s'il s'agit de contes folkloriques, de chansons, de mythologie, je n'ai tout simplement pas eu une telle commande.

12. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

E. Y. : Je suis illustrateur de formation et dessinateur de bande dessinée de pratique, dans les deux cas il s'agit de travailler avec le texte. Tout dépend du texte. C'est n'est pas une question de choix artistique mais bien une question de commande ou de projet qu'on doit réaliser.

13. Sur la base de la situation actuelle, que pensez-vous de l'avenir de la bande dessinée en Bulgarie ?

E. Y. : Je ne suis pas tout à fait au courant sur la situation actuelle, mais jusqu'à ce qu'il y ait un réseau de distribution couvrant tout le pays, avec un horizon de distribution à

l'étranger, et jusqu'à que les librairies prennent 60% de tout ce qu'elles vendent, je ne vois qu'un avenir très "lointain".

Prénom et nom : Petar Grancharov et Dimitar Grancharov (collectif *Trapers*)

Age : 35 et 30 ans

Éducation : New Bulgarian University and University of Architecture, Civil Eng. and Geodesy à Sofia

Profession : Designer graphique et architecte

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site : https://trapers.net/

Date : 23.04.2022

1. Pouvez-vous définir votre style ou un thème principal dans votre œuvre ?

Trapers : Anti-style illustratif et notre thème principal, c'est le grotesque du monde qui nous entoure.

2. Quelle est votre stratégie pour raconter une histoire ?

Trapers : La saturation de l'illustration/GIF avec de nombreux éléments, pour que le dessin soit perçu différemment à chaque lecture, pour y découvrir de nouveaux motifs et idées.

3. Comment travaillez-vous : seul ou en équipe ? Pourquoi ?

Trapers : Nous travaillons sur nos projets en équipe, car chaque illustration et animation est réalisée individuellement par l'un de nous. Cela ajoute une diversité supplémentaire au projet.

4. En quelle langue travaillez-vous ? Pourquoi ?

Trapers : Nous travaillons en bulgare et en anglais. Le bulgare parce que c'est notre langue maternelle et l'anglais en raison de son influence globale.

5. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

Trapers : Pour les illustrations, nous utilisons principalement de l'encre sur papier. Ensuite, elles sont scannées, coloriées et animées numériquement. On a également des illustrations qui sont entièrement colorées et animées sur papier ou qui sont entièrement peintes et animées numériquement.

6. Vous est-il est nécessaire d'adapter votre manière de travailler pour convenir à l'espace virtuel ? (Si oui, pourquoi et comment cela s'impose-t-il ?)

Trapers : Cela n'a jamais été nécessaire au fil des années. Après notre entrée dans le milieu NFT en avril 2021, nous avons dû être beaucoup plus actifs sur les réseaux sociaux comme Twitter et Discord afin de promouvoir.

7. Comment promouvez-vous et vendez-vous votre art ?

Trapers : Nous promouvons rarement notre art physique. Peut-être qu'il ne convient à tout le monde et c'est pourquoi nous ne sommes pas "agressifs" dans la promotion. Les ventes viennent toutes seules. Pour l'art numérique, les choses se passent différemment. L'hystérie de masse autour les NFTs a permis à de nombreux artistes numériques de multiplier leurs ventes avec beaucoup moins d'efforts par rapport aux années précédentes.

8. Quels sont les auteurs de GIF Art et les œuvres qui vous inspirent ?

Trapers : Uno Moralez, James Kerr / Scorpion Dagger, Francoise Gamma, Jake Freid, Haydiroket, Jordi Gandul et beaucoup d'autres.

9. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans votre œuvre ?

Trapers : Plutôt il n'y a pas.

10. Est-ce que la mémoire historique a une place dans votre œuvre ?

Trapers : L'histoire et le passé ont toujours une empreinte dans l'esprit de l'artiste. Nous visons plutôt l'avenir. Les symboles historiques que nous utilisons dans notre art contiennent la mémoire et leur rôle est visuel et mystique.

11. Quelles sont les fonctions de l'ornementation dans votre œuvre et quel est son effet ?

Trapers : On utilise souvent l'ornementation pour créer un certain pattern qui apporte une impulsion esthétique à l'œuvre. Par exemple, le svastika est un symbole que nous avons souvent utilisé au fil des années. Il est perçu par beaucoup de gens comme une mauvaise chose en raison de ses liens avec les nazis. Pourtant, ce symbole avec une longue histoire, traduit de sanskrit signifie un objet qui apporte du bien. De cette manière, l'ornement véhicule des messages cachés dans notre travail. L'utilisation de l'ornementation apporte toujours du mystère à l'œuvre, du fait que la plupart des symboles ont une histoire riche et ont des significations multiples et qu'il est difficile de déterminer leur interprétation exacte.

12. Quel rôle joue la gamme de couleurs dans votre GIF Art ?

Trapers : La gamme de couleurs est un moyen d'expression principal dans notre art. Chaque couleur contribue à la perception du GIF. L'utilisation de couleurs hautement saturées et leur changement rapide renforcent l'effet psychédélique, entraînant une certaine perte de réalité et donnant accès aux mondes parallèles.

Prénom et nom : Maya Bocheva

Age : 43

Éducation : Licence

Profession : Réalisatrice film d'animation

Résidence : Bulgarie

Web site : http://tatcreative.com/

Date : 30.04.2022

1. Pouvez-vous définir votre style ou un thème principal dans votre œuvre ?

Maya Bocheva : En tant qu'artiste, il m'est difficile de juger mon propre travail et de dire qu'il est dans un certain style. En fait, j'évite délibérément d'entrer dans des cases de styles spécifiques, et j'espère avoir pu construire mon propre style. C'est un peu gênant pour moi quand je vois partout dans les grands forums d'illustration les mêmes dessins qui ne sont même pas convenables aux enfants et qui s'avèrent créés par des artistes différents très appréciés.

Les contes de fées, c'est le thème principal que j'aime dessiner. Définitivement, je préfère créer des choses imaginaires et des situations magiques. Bien sûr, en tant qu'artiste freelance, j'ai dû dessiner toutes sortes de choses, mais j'ai toujours aimé les créatures imaginaires et les situations fabuleuses. Mon pseudonyme, Wiki représente un surnom pour les sorcières et les magiciens en Amérique. Une définition plus exacte serait "petite sorcière folle". J'ai décidé de choisir ce pseudonyme car j'adore dessiner des sorcières. Elles sont présentes dans toutes mes histoires (je parle du projet *This and That* et de *The Journey of Wiki*, qui sont basés sur mes textes).

2. Quels sont les auteurs de comics qui vous inspirent ?

M. B. : J'adore les illustrations de Frédéric Pillot et de Jonny Duddle. Grâce au livre *Эрмиты*[533] j'ai découvert aussi les artistes Olga Popugaeva and Dmitry Nepomnyaschy. Barbucci, que nous connaissons en Bulgarie par la série de magazines ***Witch,*** a aussi des adorables bandes dessinées pour adultes. Massimiliano Frezzato est un autre grand artiste de comics que j'ai découvert accidentellement en Espagne. J'aime aussi l'auteur de bande dessinée Emmanuel. Dominique Mertens est parmi mes illustrateurs préfères. Penko Gelev est un de mes préfères artistes des comics bulgares, ainsi que son frère Sotir Gelev. Boris Stoilov, Petar Stanimirov, Rumen Chauchev sont incroyables. J'adore la bande dessinée ***Darko***[534] et son auteur Nikolai Dodov qui a durablement influencé mon art. Mariya Krasteva, Kristina Ivanova, Diana Naneva (excellente dessinatrice de comics), Mira Miroslavova, Ralitza Manuilova, Ivan Berov (excellent dessinateur de comics) Velinov, Satanasov, Dobromir Tomov ... la liste est très longue, parce qu'en Bulgarie nous avons de très bons artistes et je ne pourrai pas nommer tous ceux que j'aime.

3. Quel rôle joue la gamme de couleurs dans *Who lit the Moon ?*

M. B. : Il y a des années que j'ai réalisé que les enfants aiment les couleurs plus pures. J'évite les tons gris et marron lorsque je peins des livres pour enfants, non pas parce que je ne les aime pas, mais parce que le monde des enfants est plus saturé et coloré, littéralement plus claire.

4. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans *Who lit the Moon ?*

M. B. : Je ne me suis pas fixé un tel objectif. J'ai des projets similaires à mettre en œuvre dans le futur, mais dans ***Who lit the Moon ?*** j'étais moi-même. Cependant, je me rends compte que le folklore nous touche tous et apparaît dans les chemins de l'inconscient de notre art contemporain. Déjà sur la couverture, on voit des collines qui ressemblent à des tapis et que le personnage Lyubka a des fleurs brodées sur la robe.

5. Est-ce que la mémoire historique a une place dans *Who lit the Moon ?*

---

[533] Popugaeva ,Olga et Nepomnyaschy, Dmitry. (2014), *Эрмиты* (Ermit). Petersburg: A. Bobinskyi.

[534] Dodov, Nikolai. (1984), *Darko*, bande dessinée. Magazine DAGA.

M. B. : Dans notre mémoire collective, la grand-mère a une signification très importante. Porteuse de mémoire et de sagesse, le personnage principal du récit interactif ***Who lit the Moon ?*** est la grand-mère de Lyubka. Elle garde et conserve les contes de fées dans le grand livre ancien ***This and That*** (en bulgare Tui-Onui). Ce rôle a été repris dans le monde parallèle *This and That* par la sorcière Starlette (en bulgare Zvezdna). La sorcière est un symbole du folklore bulgare, elle est perçue comme une bonne ou une mauvaise fée. Par exemple, dans le conte de fée populaire bulgare ***La Fille en Or*** la grand-mère qui rencontre les filles dans le monde souterrain (monde parallèle) leur accorde ce qu'elles méritent. C'est à dire qu'elle n'est ni bonne ni mauvaise. Le mot ***sorcière***, en bulgare ***veshtitsa***, signifie savante, celle qui comprend comment fonctionne le monde. Par conséquent, les sorcières sont des femmes intelligentes et puissantes qui, selon leur nature intérieure, peuvent être à la fois bonnes et mauvaises.

Dans le livre numérique ***Who lit the Moon ?*** la sorcière joue un rôle très important. C'est une créature mythique qui s'occupe de la lune qui brille dans le ciel chaque nuit. Dans la suite de la série, le livre intitulé ***Comment s'appelle ce livre ?***, on découvre que Starlette (en bulgare Zvezdna) porte ce nom car, en plus de s'occuper de la Lune, elle prend soin des étoiles qu'elle fait pousser, comme des fleurs dans son pré céleste. En m'inspirant du folklore bulgare, j'ai également tenté de créer une nouvelle mythologie mettant en scène des personnages de contes de fées. Les livres suivants introduisent d'autres personnages qui veillent sur les phénomènes naturels qui nous entourent.

6. Quelles sont les fonctions de l'ornementation dans votre œuvre et quel est son effet ?

M. B. : Je n'ai pas chargé l'ornementation avec des messages cachés. Je suis enchantée par la forme de l'escargot ou la spirale, qui est la forme de la création. En effet, c'est un symbole très surutilisé dans les beaux-arts et le design, j'ai donc essayé de ne pas en faire trop, mais je ne l'évite pas, simplement parce qu'il est souvent utilisé, car je pense qu'il est naturellement compris et apprécié par tous. Pour moi, c'est un symbole de la création et de l'univers en croissance, et les gens l'aiment inconsciemment. Moi aussi. J'aime également intégrer des éléments floraux dans mes œuvres, que ce soit en ornant les vêtements des personnages ou pour d'autres éléments visuels. Je veux que les contes de

fées que je dessine dégagent un sentiment positif chez les enfants, qu'ils rayonnent de bonté.

Prénom et nom : Nikola Toromanov

Age : 53 ans

Éducation : Master en « Scénographie » à l'Académie Nationale des Arts

Profession : Scénographe

Résidence : Sofia, Bulgarie

Web site :

Date : 6.05.2022

1. Pouvez-vous définir le style de *La mouche éternelle* (en bulgare *Vechnata muha)*?

N. T. : C'est une bande dessinée "lente" - longuement pensée et dessinée, comme on dessine une peinture. Elle est post (post) moderne, analogique et européenne. Son style est plutôt réaliste, avec quelques déformations et stylisations. La nature du protagoniste exige et offre des perspectives intéressantes, des points de vue et une liberté dans le montage du récit visuel.

2. Quelle était votre stratégie pour raconter les histoires de la bande dessinée ?

N. T. : En considérant que nous étions invités par le magazine *Edno* en urgence, nous avons commencé en improvisant, avec curiosité et avec la conscience claire du potentiel de l'idée de suivre une mouche sans plan de développement fixe. Autant que je m'en souvienne, nous avions une liste de sujets et mois après mois, nous choisissions les directions les plus curieuses pour nous à ce moment particulier. Guéorgui m'envoyait un petit scénario et nous discutions les possibilités, parfois, à un stade avancé, j'avais besoin de textes supplémentaires - un processus totalement libre et ouvert (la seule contrainte limitative était la date d'impression du magazine). Un moment très agréable "volé" de nos activités habituelles. Le livre ainsi est complet est fragmentaire (à facettes), tout comme le comportement et la perception du héros lui-même, avec sa propre stratégie intérieure cachée.

3. Quels sont les auteurs de comics qui vous inspirent ?

N. T. : Sans être un grand connaisseur du genre, j'aime bien les représentants du style plus "réaliste" tels que Moebius, Bilal et Frank Miller, bien sûr. J'apprécie beaucoup ***Maus***[535] d'Art Spiegelman. Depuis mon enfance, j'admire le travail de Stoyan Shindarov.

4. Quelles techniques utilisez-vous pour dessiner ? Nommez toutes les techniques : techniques traditionnelles et techniques contemporaines numériques, comme coloration et finitions digitales, animation GIF, 3D etc.).

N. T. : Tout, jusqu'au dernier point, a été fait à la main, le lettrage aussi. Je tenais au control visuel total. À partir des feuilles originales, on peut identifier les pages imprimées du livre qui coïncident complètement. La technique est généralement classique : dessin au crayon, fineliner stylo permanent, aquarelle, feutres Copik et parfois un peu de gouache.

5. Quel rôle joue la gamme de couleurs dans *La mouche éternelle* ?

N. T. : Au début, dans les premiers épisodes, le roman est purement graphique (***Genesis***), en passant par le sépia (***Urinoir***, ***Noah***) et allant jusqu'aux épisodes plus colorés (***Cinéma***, ***Jazz***). En avançant, j'ai cherché à ressentir la gamme nécessaire selon l'époque, l'intrigue et l'émotion.

6. Est-ce que le folklore bulgare a une place dans *La mouche éternelle* ?

N. T. : Autant que les épisodes ***Urinoir balkanique*** et ***La Ville des étudiants*** sont des topos "folkloriques"..., mais je ne pense pas.

7. Est-ce que la mémoire a une place dans *la mouche éternelle* ?

N. T. : Notre héroïne a le talent de se déplacer non seulement dans l'espace mais aussi dans le temps, car elle est « éternelle ». Elle témoigne d'un lieu et défend son point de vue particulier sur des événements des temps bibliques, et à ce jour. En ce sens, elle représente

[535] Spiegelman, Art. (1986), *Maus*. Pantheon Books.

est une sorte de capsule temporelle dans laquelle des informations peuvent être stockées. Inattendue, rusée, politiquement incorrecte.

8. Quelles sont les fonctions de l'ornementation dans *La mouche éternelle* et quel est son effet ?

N. T. : Je ne comprends pas clairement le sens du mot *ornementation*. S'il est question du niveau de détail des images, il s'agit d'un style visuel personnel et du plaisir de tenter de donner à chaque image la valeur d'une image complète qui interagit avec l'image précédente et l'image suivante. Il s'agit du "vacillement" de la composition et de l'ensemble de la page, harmonisé avec la page suivante, etc. Tout cet exercice ne vise pas seulement un objectif visuel, mais c'est aussi un moteur qui entraîne l'action et raconte l'histoire.

Prénom et nom : Nina Kovacheva

Age : 61 ans

Éducation : Académie Nationale des Arts à Sofia, MA

Profession : Artiste plasticienne

Résidence : Sofia, Paris

Web site : www.ninavale.com

Date : 21.05.2022

1. Pouvez-vous définir votre style ou un thème principal dans *The Marriage of Heaven and Hell* ?

Nina Kovacheva : Je m'intéresse à la ligne floue entre le monde virtuel et le monde réel. Des histoires sur nous, restés enfants, perdus dans un monde de valeurs de substitution. Les images révèlent la fragilité et la vulnérabilité que nous apprenons à cacher en grandissant. Perdus entre le réel et le virtuel, dans l'éclectisme de notre quotidien, empêtrés dans nos propres jeux et ruses, tant sur le plan personnel que sociaux, l'agressivité, notre implication dans ce monde de valeurs contrefaites.

2. Quels sont les auteurs qui vous inspirent ? Y a-t-il des auteurs de bande dessinée parmi eux ?

N. K. : Puisque les années étudiantes sont passées depuis longtemps, la question devrait plutôt être : la vision du monde de quels artistes rapproche de la mienne ?

J'ai une certaine ligne de recherche que je suis depuis longtemps. Mes œuvres sont reconnaissables et spécifiques quelles que soient les différentes techniques que j'utilise. Ce qui m'intéresse, c'est la psychologie, les réactions de l'individu dans la société, ainsi que la société dans son ensemble dans différentes situations. Mon travail crée un sens du documentaire, bien que dans un sens fantastique. Il y a des auteurs de différentes

générations, de différents genres dans l'art - cinéma, théâtre, musique, littérature, que j'aime et que je trouve proches de ma sensibilité. Et l'inspiration peut provenir de beaucoup, beaucoup de choses différentes, voire inattendues.

3. Quel rôle joue la technique graphique dans *The Marriage of Heaven and Hell* ?

N. K. : J'aime utiliser différents médias. Changer de support me permet de trouver la manière la plus appropriée d'exprimer mon idée, et me provoque aussi techniquement. Je choisis très soigneusement les médias à utiliser selon les cas différents.

4. Quel rôle joue la gamme de couleurs dans *The Marriage of Heaven and Hell* ?

N. K. : Mes œuvres n'ont jamais été multicolores. Je n'ai pas besoin de beaucoup de couleurs pour attirer le spectateur. Je mise sur le message que mon travail apporte et la richesse des nuances dans le sens sémantique.

5. Est-ce que le folklore bulgare occupe une place dans *The Marriage of Heaven and Hell* ?

N. K. : Je ne définis pas mes œuvres comme bulgares, françaises ou autres, et je ne me définis pas non plus comme représentant d'une nationalité spécifique. L'époque dans laquelle nous vivons nous permet plutôt de nous enrichir de la multiculture. Mes voyages constants et mes contacts avec différentes personnes me donnent l'opportunité d'avoir une vision plus large et cosmopolite des processus de la société. C'est ce qui m'intéresse.

6. Est-ce que la mémoire occupe une place dans *The Marriage of Heaven and Hell* ?

N. K. : En quel sens « *mémoire* » ? Chacun de nous porte des codes différents de l'histoire de ce monde. Nous devons apprendre à les lire pour mieux communiquer.

7. Quelles sont les fonctions de l'ornementation dans *The Marriage of Heaven and Hell* et quel est son effet ? Contient-elle des messages cachés ?

N. K. : Mes œuvres ne contiennent pas d’"ornementation". Qu'il s'agisse de dessins, de vidéos, d'installations ou d'objets d'art, ils sont toujours figuratifs. L'art, qu'il s'agisse de cinéma indépendant, de théâtre ou de littérature, n'est pas *décoration*. À cet effet, il existe un genre distinct appelé « *art décoratif* » . Le but de l’art est de faire réfléchir le spectateur sur les questions posées par l'auteur, les messages - chacun de sa position, de son point de vue social, de son état mental, de poser des questions, de chercher des réponses. Alors, oui, ils véhiculent des messages et ils ne sont pas cachés. Ils sont là, il suffit de les lire.

XI. Index des auteurs d'art séquentiel

Albena Limoni 289

Alexiev, Rayko - Fra Diavolo 131

ALONE365 220

Andreev, Dimitar – Andro 131

Angelova, Mihaela 17, 197, 198, 200, 249, 250, 252

Atanasov, Daniel – Satanasov 305

Bagnara, Giacomo 268

Balabanov, Alexander 131

Bang, Mattia 268

Bernet, Jordi 326

Berov, Ivan 344

Bilal, Enki 333, 348

Blood Becomes Water 17, 146, 148, 202, 208, 210

Bocheva, Maya 18, 22, 133, 139, 146, 149, 235, 239, 240, 250, 343

Bojinov, Alexander – Lumpacius 131

Borisov, Anani 303

Boyadzhiev, Grigor 277

Broken Fingaz 300

Chakarov, Veselin 138, 275

Chaushev, Rumen 308

Chéret, André 327

Chobanov, Valko 268

Chudomir 131

Daisuke, Igarashi 323

Delisle, Guy 313

DEM 202

Diaz Canales, Juan – Blacksad 304

Dikov, Ventzislav 138, 269

Djeljosevic, Danny 159

Dobrinov, Alexander 131

Dodov, Nikolai 344

Doncheva, Teodora – Techwoo 279

Duddle, Jonny 344

Eisor, Rosie 202, 266

Eldridge, Emily 268

Elin Pelin 132, 160

Emmanuel 344

Fernandez, Enrique 304

Font, Alfonso 326

Forney, Ellen 316

Forton 327

Frazetta, Frank 333

Freid, Jake 341

Frezzato, Massimiliano 344

Gamma, Francoise 341

Gandul, Jordi 341

Gauld, Tom 313

Gelev, Penko 325, 333, 3444

Gelev, Sotir 325, 333, 3444

Georgiev, Konstantin 308

Gillon, Chère 277

Gipi 316

Gospodinov, Guéorgui 16, 146, 174, 175, 176, 182, 185, 186, 191, 197, 198, 254, 256, 313, 316

Grancharov, Dimitar 22, 138, 220, 223, 340

Grancharov, Petar 22, 138, 220, 223, 340

Groening, Matt 288

Grueva, Iva 138, 272, 281

Guarnido, Juanjo 304

Guillaume, Albi 268

Hayakawa, Motohiro 300

Haydiroket Pillot, Frédéric 341

Iliev, Lyubomir – Loc 303

Ivanov, Stefan 208

Ivanova, Kristina 344

Ivanova, Veliana 193

Kaoru, Mori 323

Kawai, Misaki 268

Kehayova, Irina 268

Kerr, James (Scorpion Dagger) 341

Kishiro, Yukito 309

KITRA 203

Klisurski, Boris 274, 281

Kolarov, Yovko – Butilko 287

Koritarev, Ivan 138, 283, 303, 304

Kovacheva, Nina 16, 22, 138, 139, 146, 148, 168, 172, 173, 350

Kozhuharov, Asen 275

Krasteva, Mariya 344

Kraus, Fran 313

Kyle, Patrick 268

Lambert, Johann Heinrich 87

Les Balgarans 131

Loisel, Régis 333

Maccloud, Scott 273

Manara, Milo 333

Manchev, Rosen 308

Manolov, Teodor Moralez – Uno 335

Manuilova, Ralitza 344

Marinova, Elitsa 197

Masamune, Shirow 309

Mashev, Georgi – Cherni 131

Mashimo, Kôichi 309

Matotti, Lorenzo 320

Mckean, Dave 320

McNaugh, Jon 320

Mediavilla, Robert James 159

Mertens, Dominique 344

Mignola, Mike 304

Miller, Frank 348

Miroslavova, Mira 344

Moebius, Jean 333, 348

Naneva, Diana 22, 138, 139, 142, 146, 159, 160, 165, 166, 167, 256, 284, 292, 344

Naoki, Urasawa 323

Nazarova, Elena 268

Nepomnyaschy, Dmitry 344

Nihei, Tsutomu 309

Nikiforov, Mincho 160

NOIR77 220

O'Malley, Bryan Lee 316

Ojanen, Joakim 268

Ōtomo, Katsuhiro 309

Paspalev, Petar 131

Pedrosa, Cyril 304, 323

Petrov, Martin 275, 277

Petrov, Miroslav 303

Popugaeva, Olga 344

Popyordanova, Andrea 193

Popyordanova, Sophia 197

Pramatarov, Boris 17, 22, 138, 139, 142, 146, 209, 211, 212, 256, 268, 281, 291, 298

Pratt, Hugo 326

Rayax, Raya 22, 138, 202, 208

Raykova, Rafaila 18, 22, 139, 146, 226, 227, 233, 302

Renard, Robin 22, 138, 202, 203

Revok, Jason 268

Risso, Eduardo 288

Rosinski, Grzegorz 333

Samura, Hiroaki 309

Shindarov, Stoyan 338

Simeonova, Slavena 138, 281, 314

Spengler, Marc David 268

Spiegelman, Art 273, 313, 348

Stanimirov, Petar 138, 303, 308, 327, 335, 344

Staykova, Viktoriya 22, 138, 193, 318

Stefanoff, Valentin 168

Stoyanov, Dimitar 308

Swaney, Mike 268

Tamaki, Jillian 323

Tatsumi, Yoshihiro 323

TI-RE 17, 139, 148, 193, 195

Tomek, Pablo 268

Tomov, Dobromir 344

Tonchev, Boyan 269

Toppi, Sergio 333

Toriyama, Akira 309

Toromanov, Nikola 22, 138, 146, 148, 174, 175, 176, 183, 248, 313, 347

Trapers 17, 22, 220, 223, 224, 256, 340

Tsocheva, Anna 138, 321

Ung, Sophie 211

Urushibara, Yuki 323

Ushev, Theodore 16, 22, 138, 139, 146, 148, 175, 184, 186, 190

Vandenbroucke, Brecht 300

Velinov 344

Yaneva, Mila 22, 138, 193, 281

Yokoyama, Yuichi 323

Yordanov, Evgeniy 138, 141, 308, 335

Zigendemoic 268

XII. Bibliographie

XII.1. Corpus

Naneva, Diana. (2019), *Instrumentarium za prizraci* [trad. Ghost Instrumentarium], roman graphique. Self-Published.

Kovacheva, Nina. (2015), *The Marriage of Heaven and Hell*, livre lithographié, imprimé dans l'Atelier le Grand Village, Paris.

Gospodinov, Guéorgui et Toromanov, Nikola. (2010), *Vechnata muha* [trad. *La mouche éternelle*], roman graphique. Sofia : Janet 45.

Gospodinov, Guéorgui et Ushev, Theodore. (2016), *Vaysha l'aveugle,* roman graphique. Sofia : Janet 45.

Ushev, Theodore. (2016), *Vaysha l'aveugle*, film court d'animation, ONF, accessible en ligne sur : https://www.primevideo.com/

TI-RE. (2018), *Paragraphe,* catalogue d'exposition, Sofia.

Angelova, Mihaela, (2018), livre artistique, Dans : Paragraphe, catalogue d'exposition, Sofia.

Blood Becomes Water. (2015), *Kukeri*, fanzine, Sofia. Accessible en ligne sur : https://bloodbecomeswater.tk/portfolio/bbw10-kukeri.

Pramatarov, Boris. (2017), *A Short Story About Communication*, Fumetto International Comix Competition, Luzern, Switzerland 2017, accessible en ligne sur : https://www.behance.net/gallery/49289785/A-Short-Story-About-Communication

Trapers. (2019), *Lemon Circulation*, Gif Art, accessible en ligne sur : https://trapers.tumblr.com/post/178017129631/lemoncirculation

Raykova, Rafaila. (2016), *The Keepers of the Moon & Sun*. Sofia: Grozen Ent.

Bocheva, Maya. (2016), *Who lit the moon?*, jeu vidéo. Sofia : Tat Creative, accessible en ligne sur: https://apps.apple.com/bg/app/who-lit-the-moon/id1020686949

XII.2. OUVRAGES RELATIFS À L'ANALYSE DU CORPUS CITÉS

10 œuvres significatives de Boris Pramatarov, (2017), article. Dans : Egoist, accessible en ligne sur : http://egoist.bg/10-znakovi-proizvedeniya-na-boris-pramatarov/

Blake, William. (1790), *Le mariage du Ciel et de l'Enfer*, traduction André Gide [1922], Paris : José Corti, 2009.

Bocheva, Maya. (2013*), Shisharko*. Sofia: Pan.

Bocheva, Maya. (2016), *Drakoncheto v men* [trad. Le petit dragon en moi]. Sofia: Janet 45.

Djeljosevic, Danny et Naneva, Diana. (2015), *Final Derby*. Loser City.

Donchev, Anton. (1964), *Time of parting*. UK: Morow.

Elin Pelin, illustrations par Naneva, Diana. (2018), *Yan Bibiyan*. Sofia: Artline Studios, première édition 1993.

Gardev, Javor. (2008), *Zift*, film. Co: Miramar Film.

Gospodinov, Guéorgui. (1992), *Lapidarium*. Eta Verlag, 2017.

Gospodinov, Guéorgui. (1999), *Un Roman Naturel*. Paris: Gallimard, 2021.

Gospodinov, Guéorgui. (2001), *I drugi istorii* [trad. Et d'autres histoires]. Sofia : Janet 45.

Gospodinov, Guéorgui. (2015), *Physique de la mélancolie*. Paris : Éditions Intervalles.

Gospodinov, Guéorgui. (2021), *Le Pays du Passé*. Paris : Gallimard.

Koseva, Nadejda. (2008) *Omelette,* court métrage, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=NCWgDXd16qQ

Mediavilla, R. J. et Naneva, D. (2016), *Guardian of The Forest.* Model Town.

Mourès, M. (2015), *The Marriage of Heaven and Hell*. Lyon : Fage.

Mutafov, Chavdar. (1932), *Schrift* [trad. Police], accessible en ligne sur : https://localfonts.eu/journal/font-mutafov/?fbclid=IwAR3JKFjjjATChcyOrXlnHHPM5g-vRUYmuFmhg7doI0BBgb3Mx7Z7FToddrc

Naneva, Diana et Pashova Toni. (2018), *Year of Branches*. Self-published.

Naneva, Diana. (2014), *Escape Season*. Self-Published.

Naneva, Diana. (2016), *Regrets and Recreations*. Self-Published.

Pramatarov, Boris. (2012), *My Demons,* art book. Corée du Sud.

Pramatarov, Boris. (2013*), Doppelgänger*, art book. Sofia.

Pramatarov, Boris. (2017), *The Obsever*, art book. Belique : Self-Published.

Pramatarov, Boris. (2018), *Insect's Secrets*, fanzine. Belgique : Self-Published.

Pramatarov, Boris. (2019), *Shamans*, art book. Sofia.

Todorov, Tzvetan. (1971), *Poétique de la prose*. Paris : Edition de Seuil.

Ushev, Theodore. (2005*), Tower Bawher*, film court d'animation, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=HbC4GTtcYfM

Ushev, Theodore. (2015*), Manifeste de sang*, film court d'animation, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=uTgyPaqUR5Q

Ushev, Theodore. (2019), *Présentation du film Vaysha l'aveugle*, podcast accessible en ligne sur : https://podcast.eesi.eu/9-theodore-ushev-national-film.../

Ushev, Theodore. (2021), *La physique de la tristesse*, ONF, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=xNXlGCwL-Bk

Yankov, Ludmil (1996), *Stenata* [trad. Le mur]. Sofia : AS.

XII.3. OUVRAGES GENERAUX

Abolgassemi, Maxime. (2009), *Hasard objectif et mémoire involontaire*. Solutions d'un même problème. Le Seuil, p. 300, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-poetique-2009-3-page-299.htm

Abromont, C. et Montalembert, E. (2001), *Guide de la théorie de la musique*. Paris : Fayard et Henry Lemoine.

Baetens, Jan. (2011), *Une défense "culturelle" des études littéraires*, Fabula-LhT, n°8, « Le partage des disciplines », mai 2011, accessible en ligne sur : http://www.fabula.org/lht/8/baetens.html

Bardin, L. (2013), *L'analyse de contenu*. Paris : PUF.

Barthes, Roland. (1963), *La métaphore de l'œil*, accessible en ligne sur : https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=4669127&forceview=1

Barthes, Roland. (1970), *Mythologies*. Paris : Seuil.

Bastide, R. (1970), *Mémoire collective et sociologie du bricolage,* accessible en ligne sur : http://classiques.uqac.ca/contemporains/bastide_roger/memoire_collective_socio_bricolage/memoire_coll.html

Belkaïd, Nadia & Guerraoui, Zohra. (2003), *La transmission culturelle. Le regard de la psychologie interculturelle*, ERES | « Empan », 2003/3 n.51, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-empan-2003-3-page-124.htm

Benveniste, É. (1969). *Sémiologie de la langue* (1), Semiotica, 1(1), 1-12, accessible en ligne sur : https://konspektikaust.wordpress.com/2013/01/22/emile-benveniste-semiologie-de-la-langue-1/

Bergson, H. (1896), *Matière et mémoire*. Paris : Félix Alcan.

Bergson, H. (1896), *Matter and Memory*, translated by Nancy Margaret Paul and W. Scott Palmer. London: George Allen and Unwin (1911), accessible en ligne sur: http://www.reasoned.org/dir/lit/matter_and_memory.pdf

Besson, Rémy. (2014), *Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine*, accessible en ligne sur : https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v1.

Besson, Rémy. (2016), *Man on bridge : une forme qui échappe aux catégories*, Entrelacs, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.4000/entrelacs.1878

Bolter, J. D. et Grusin, R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*. MIT, accessible en ligne sur : https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf

Brunow, Dagmar. (2015), *Remediating transcultural memory*. Germany : Degruyter.

Burger, Edward et Starbird, Michael, (2005). *The Heart of Mathematics: An invitation to effective thinking.* Springer, 2e éd, accessible en ligne sur : https://books.google.fr/books?id=M-qK8anbZmwC&redir_esc=y

Deleuze, G. & Guattari, F. (1980), *Mille Plateaux*. Paris : Minuit

Dumez, H. (2004), *Élaborer la théorie à partir des données : un retour sur la théorie ancrée en gestion*, Revue Sciences de Gestion, n°44.

Erll, A. (2008), *Cultural memory studies: an international and interdisciplinary hand- book*, Ansgar Nünning.

Erll, A. (2011), *Memory in Culture*. UK: Palgrave Macmillan. Brunow, Dagmar. (2015), Remediating transcultural memory. Germany: Degruyter.

Erll, Astrid, (2011), *Traumatic pasts, literary afterlives, and transcultural memory: new directions of literary and media Memory Studies*. Dans: Journal of aesthetics & culture, Vol.3.

Erll, Astrid, (2011), *Travelling Memory*. Dans : Parallax, n°17 (4).

Fallery & Rodhain. (2007), *Quatre approches pour l'analyse de données textuelles : lexicale, linguistique, cognitive, thématique*. Accessible en ligne sur : https://www.researchgate.net/publication/267956529_Quatre_approches_pour_l'analyse_de_donnees_textuelles_lexicale_linguistique_cognitive_thematique

Ferenczi, S. (1913). *Le développement du sens de la réalité et ses stades*. Dans : Œuvres complètes, T. II. Paris : Payot, 1970.

Fevry, Sébastien. (2015), *Vers une approche relationnelle de la culture européenne. Le cas de Mons 2015 et des Capitales européennes de la culture*, Lingue Culture Mediazioni – Languages Cultures Mediation (LCM Journal), vol. 2, n.2.

Fevry, Sébastien. (2017). *Le geste intermédial dans une cartographie des études mémorielles*. Intermédialités / Intermediality, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.7202/1049948ar

Fisher, Brian. (2005). *Illuminating the Path: An R&D Agenda for Visual Analytics*. IEEE Press.

Fisher, Caroline. (2015), *Intermedia et intermédialité*. Fabula, accessible en ligne sur : https://www.fabula.org/actualites/intermedialitescollection-poetiques-comparatistestextes-reunis-par-caroline-fischer-avec-la_70752.php

Fornet-Betancourt, R. (2011), *La philosophie interculturelle. Penser autrement le monde*. Paris : Les éditions de l'Atelier.

French, Michael. (1988), *Design in Nature and Engineering*. Lancaster University.

Freud, Sigmund. (1899). *L'interprétation des rêves*. Vienne : Deuticke.

Freud, Sigmund. (1920), *Au-delà du principe de plaisir*. Paris : PUF.

Freud, Sigmund. (2010), *Malaise dans la civilisation*, 1929. Paris : Points-Essais.

Geertz, C. (1964), *Ideology and Discontent*. David E. Apter.

Girard, Gilles, Ouellet Réal et Rigault Claude. (1978), *L'univers du théâtre*. Paris : Presse Universitaire de France.

Glaser, B., & Strauss, A. (1967), *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Mill Valley, CA: Sociology Press. Cuche, D. (2016).

Greimas, A. J., & Courtés, J. (1979). *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette.

Hägerstrand, Torsten. (1976*), Geography and the study of interaction between nature and society*. Geoforum.

Halbwachs, M. (1925), *Les cadres sociaux de la mémoire*. Paris : Félix Alcan.

Hansen-Löve, Aage A. (1983), *Intermedialität und Intertextualität: Probleme der Korrelation in Wort- und Bildkunst: Am Beispiel der russischen Moderne*, accessible en ligne sur: http://intermedialites.com/

Harvey, François. (2011), *Alain Robbe-Grillet : le nouveau roman composite*. *Intergénéricité et intermédiarité*. Paris: Harmattan.

Higgins, Dick. (1967), *Statement on Intermedia*. Dans: Wolf Vostell (ed.) é-coll/age (décollage) 6, Typos Verlag, Frankfurt - Something Else Press, New York.

Hillaire, N. (2015), *L'art dans le tout numérique*. Paris : ICN.

Honegger, M. (2002), *Dictionnaire du Musicien*. Les notions fondamentales. Larousse

Huyssen, Andreas. (2003), *Present Pasts. Urban Palimpsests and the Politics of Memory*. Stanford University Press.

Ingold, T. (2012), *Culture, nature et environnement*, *Tracés*. Revue de Sciences humaines, n°22, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/traces/5470

Iogna-Prat, D. (2011), *Maurice Halbwachs ou la mnémotopie : « Textes topographiques » et inscription spatiale de la mémoire.* Annales. Histoire, Sciences Sociales, 66e année (3).

Jenkins, Henry. (2014), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. dir. Éric Maigret. Paris : Armand Colin.

Jokeng, A., J.& Guiyoba, F. (2020), *Intermédialité. Pratiques actuelles et perspectives théoriques*, (dir.). Lucie Editions, collection Essais et Littératures, accessible en ligne sur : https://www.fabula.org/actualites/intermedialite-pratiques-actuelles-et-perspectives-theoriques_95989.php

Kirsch, Fritz Peter. (2014), *L'Interculturalité – une notion périmée ?* Revue germanique internationale, 19 | 2014, 57-64, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/rgi/1466

Krief, N. & Zardet, V. (2013). *Analyse de données qualitatives et recherche-intervention*. Recherches en Sciences de Gestion, 95(2), 211-237, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/revue-recherches-en-sciences-de-gestion-2013-2-page-211.htm

La notion de culture dans les sciences sociales. Paris : La Découverte, accessible en ligne sur : https://www.cairn.info/la-notion-de-culture-dans-les-sciences-sociales--9782707190598.htm

Lacan, Jacque. (1966). *Écrits*. Paris : Éditions du Seuil.

Larrue, Jean-Marc. (2014), *Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiale et la résistance théâtrale*. Dans : Larrue, Jean-Marc et Pisano, Giusy (dir.), Les archives de la mise en scène : hypermédialités du théâtre, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion.

Latour, B. (1999), *Politiques de la nature*. Paris : La Découverte.

Legros, G., Streel, I. & Montballin M., (2003), *Les grands courants de la littérature française,* Actualquarto. SA Ed. Altiora Averbode.

Leisegang, H. (1971), *La Gnose*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.

Locke, K. (2001), *Grounded Theory in Management Research*, Sage.

Martens, Michèle. (1995), *Mémoires authentiques*. Dans : Zosime de Panopolis. Paris : Les Belles Lettres.

Morin, E. (2014), *Introduction à la pensée complexe*. *Communication et complexité*. Paris : Seuil

Müller, Jürgen E. (2006), *Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence*, Médiamorphoses. L'identité des médias en questions, n° 16.

Müller, Jurgen. (2000), *L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision*. Dans : Cinémas : revue d'études cinématographiques/Cinémas : Journal of Film Studies, vol. 10, n° 2-3.

Negroponte, Nicholas. (1995), *Being Digital*. Alfred A. Knopf.

Nora, Pierre, (1978), *La mémoire collective*. Dans : R. Chartier, J. Le Goff et J. Revel (dir.), La Nouvelle histoire, Paris.

Nora, Pierre. (1984-1993), dir., *Les Lieux de mémoire*. Paris : Gallimard.

Odin, Roger. (2011), *Les espaces de communication*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, coll. La communication en plus, accessible en ligne sur : https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6998

Ogay, T., Leanza, Y., Dasen, P.R., Changkakoti, N. (2002), *Pluralité culturelle à l'école. Les apports de la psychologie interculturelle*. VEI Enjeux, vol. 129.

Praet, Istvan. (2015), *La lune de Saturne et le « nous » œcuménique*. Entre astrobiologie et anthropologie, Gradhiva, 22 | 2015, pp.136-167, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/gradhiva/3061

Propp, Vladimir. (1965), *Morphologie du conte*. Seuil : Paris.

Proust, Marcel. (1971), *Projets de préface*. Dans : Contre Sainte-Beuve, Paris : Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade.

Reichardt, D. (2006). *Frankophonie keine neue Vorherrschaftsbestrebung, sondern nur ein Programm unter vielen denkbaren*. Dans : Zur Theorie einer transkulturellen Frankophonie. Standortbestimmung und didaktische Relevanz. PhiN (Philologie im Netz), no° 38.

Ricœur, Paul. (1975), *La métaphore vive*. Paris : Éditions du Seuil.

Ricœur, Paul. (2000), *La mémoire, l'Histoire, l'oubli*. Paris : Seuil.

Roediger, Henry & Wertsch, James. (2008), *Creating a new discipline of Memory Studies*. Dans: Memory Studies, Vol 1(1), Los angeles, New Dehli and Singapore.

Rose, Margaret. (1993), *Parody: Ancient, Modern, and Post-Modern*. Cambridge University Press.

Samoyault, T. (2010), *1. Une notion instable*. Dans : T. Samoyault, L'intertextualité: Mémoire de la littérature. Paris: Armand Colin.

Sapiro, Gisèle. (2021), *Culture - Vue d'ensemble*, article d'Encyclopædia Universalis, accessible en ligne sur : https://www.universalis.fr/encyclopedie/culture-vue-d-ensemble/

Saussure, F. (1979), *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot

Savall, Henri et Zardet, Veronique. (2013), *The Dynamics and Challenges of Tetranormalization*. USA: Information Age Publishing.

Smith, Paul, (2017). *Arbres*. Paris, France: Flammarion.

Todorov, T. (1982). *La Conquête de l'Amérique : La Question de l'Autre.* Seuil.

Todorov, T. (1987), *Le regard éloigné : Essai sur la perception de l'autre*. Paris : Seuil.

Verbunt, Gilles, Camilleri, Carmel et Vinsonneau, Geneviève. (1996), *Psychologie et culture : concepts et méthodes*. Dans : Hommes et Migrations, n°1203, novembre. Intégration et politique de la ville.

Vinsonneau, Geneviève. (2000), *L'identité culturelle*. Paris : A. Colin, collection U-Psychologie, accessible en ligne sur : https://core.ac.uk/download/pdf/296273569.pdf

Von Herder, Johann Gottfried. (1991), *Idées pour une philosophie de l'histoire de l'humanité*, trad. Edgar Quinet, introduction, notes et dossier par Marc Crépon. Paris: Presses-Pocket, Agora.

Welsch, W. (1999). *Transkulturalität. Lebensformen nach Auflösung der Kulturen*. Verlag der Kunst.

Wilson, E. O. (1988). *The current state of biological diversity*. Dans: E. O. Wilson & F. M. Peter (Eds.), Biodiversity. US: National Academy Press.

Wilson, E.O. (1992), *The Diversity of Life*. Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge.

Zürcher, E. (2018), *Les arbres, entre visible et invisible : S'étonner, comprendre, agir*. Paris : Actes Sud.

XII.4. OUVRAGES RELATIFS À L'HISTOIRE DE L'ART ET DE L'ORNEMENTATION

Albers, J. (1974), *Interaction des couleurs*. Paris : Hachette Littérature, accessible en ligne sur : https://lewebpedagogique.com/madeinautun/files/2019/07/Voir-en-couleur-r.pdf

Aleksandrova, Nikolina. (2013*), Manasievata hronika v konteksta na srednovekovnite ilustrirani rakopisi*, II [trad. Le chronique de Manassès dans le contexte des manuscrits médiévaux illustrés], accessible en ligne sur : https://dobrotoliubie.com/2013/07/22/манасиевата-хроника-в-контекста-на-с-3/

Ambrose, A., K. (1965), *Раннеземледельческий культовый символ (ромб с крючками)* [trad. Symbole de culte dans la culture ancienne agricole (losange avec crochets)], Archéologie soviétique, livre III.

Argan, G. C. (1957). *L'art baroque*. Paris : Flammarion.

Atanassova, Diana. (2001), *The Prayer as a Ritual*. (Manuscript No. 646 from the SS. Cyril and Methodius National Library). In Kult i obrednost. Godishnik na Asociacia Ongăl. Vol. 2, Sofia.

Bachelard, Gaston. (2001), *La Dialectique de la durée*. Quadrige, PUF.

Baeva, Desislava. (2020), *Creation an Information Model of the Bulgarian National Embroidery for Presentation and in Knowledge Bases*. In : TEM Journal. Volume 9, Issue 1, accessible en ligne sur : https://www.temjournal.com/content/91/TEMJournalFebruary2020_101_106.pdf

Blanc, Charles. (1867), *Grammaire des arts du dessin*, Paris.

Blunt, A. (1992), *Guide de la Rome baroque, églises, palais, fontaine*. Tours : Hazan.

Boas, Franz. (1927), *L'art primitif*. Oslo.

Boeva, Julia. (2010), *Madrostta na Velikata Mayka* [trad. La sagesse de la Grande Déesse Mère]. Sofia : Alfagraphe.

Boeva, Julia. (2018), *Praistoricheski simvoli v Svilencite ot Sofiisko* [trad. Symboles préhistoriques chez les Svilencis de la région de Sofia]. Sofia : Propeler.

Bojkov, A. (2000), *Balgarski prinosi v evropeyskata civilisatsiya* [trad. Les apports bulgares à la civilisation européenne]. Sofia : Bulvest 2000.

Bordonaba, L. (2020), *Ernst Gombrich : expliquer l'ornement.* Cahiers philosophiques, 162, 91-101.

Breton, André. (1957), *L'Art magique*. Paris : Phébus.

Buci-Glucksmann, C. (1992). *Baroque et modernité*. Paris : Galilée.

Bukovski, Christo. (2017), *Razcheteni poslaniya. Simvoli i relikvi ot balgarskite zemi [trad. Messages décodés. Symboles et artefacts des terres bulgares]*. Sofia : Iztok Zapad.

Carboni, Massimo. (2001), *L'ornamentale. Tra arte e decorazione. Storia dell'arte Estetica*, n.16, Milan.

Cheng, François. (1991), *Vide et plain. Le langage pictural chinois*. Paris : Éditions de seuil.

Cole, Emily. (2004), *Grammaire de l'Architecture*. Larousse.

Cropper, Elisabeth. (1998), *La réforme de l'art et la deuxième renaissance de Rome. Des Carrache au Bernin.* Paris : Citadelles & Mazenod.

David, C. (2006). *L'ornement.* Éditions Citadelles & Mazenod.

Davies, S. (2005). *Artistic expression and the hard case of pure music*. In: M. Kieran (Ed.), Contemporary debates in aesthetics and the philosophy of art. Blackwell Publishing.

Dawson, A. (2020), *Re: Ornament*. Department of Graphic Design at the Rhode Island School of Design, accessible en ligne sur: https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1515&context=masterstheses

Debray, Régis. (1992), *Vie et mort de l'image*. Paris : Gallimard.

Delchev, Ivan. (2019), *Conférence sur l'architecture des temples*, AMTII Plovdiv, spécialité Peinture d'église, Département d'arts appliqués.

Descola, Philippe. (2021), *Les Formes du visible*. Paris : Seuil.

Dictionnaire des termes du folklore. Bulgarie, (2013). Prague- Sofia : BAN.

Didi-Huberman, Georges. (2000), *Connaissance par le kaleidoscope*. Études photographiques, 7 | Mai, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/204

Dobrev, P. & Dobreva, M. (2001), *Ancienne épigraphie bulgare*. Centre d'étude des Bulgares. Tangra TanNakRa IC, Sofia.

Dorson, Richard. (1976), *Folklore and Fakelore: Essays Toward a Discipline of Folk Studies*. Cambridge MA: Harvard University Press.

Durand, G. (1969), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Bordas.

Durand, G. (1979), *Figures mythiques et visages de l'œuvre*. Paris : Berg.

Dzhurova, Aksinia. (2007*). Édition phototype de la Chronique de Manassès*. Sofia.

Eliade, Mircea. (1988). *Le sacré et le profane*. Paris : Folio.

Eliade, Mircea. (2004), *Traité d'histoire des religions*. Payot.

Escritt, S. (2002), *L'Art nouveau*. Paris: Phaidon.

Eugenio d'Ors. (1935), *Du Baroque*. Paris : Gallimard.

Fénéon, F. (1920). *Iront-ils au Louvre ? Enquête sur les arts lointains*. Bulletin de la vie artistique, Paris.

Frazer, J. (1981), *Le Roi magicien dans la société primitive ; Tabou et les périls de l'âme*. Dans : Rameau d'Or, tome I. Paris : Robert Laffont.

Furetière, A. (1690), *Dictionnaire universel contenant généralement tous les mots francois...et les termes de toutes les sciences et des arts*, 2 vol. Rotterdam : La Haye, Arnout et Reinier Leers.

Gabrovski, M. (1985), *Maskiraneto v balgarskite novogodishni obichai* [trad. Le déguisement selon les coutumes bulgares de Nouvel an]. BE, livre 3.

Galland, O. & Lemel, Y. (2006). *Tradition-modernité : un clivage persistant des sociétés européennes*. Dans : Revue française de sociologie, 4(4), 687-724, article accessible en ligne sur : https://doi.org/10.3917/rfs.474.0687

Gay, Victore. (1887-1928), *Glossaire archéologique du Moyen Âge et de la Renaissance*, 2 vol. Paris : Société bibliographique.

Gell, Alfred. (1998), *L'art et ses agents : une théorie anthropologique*. Dijon, 2009, accessible en ligne sur : https://journals.openedition.org/gradhiva/1767

Genoudet, Adrien. (2015), *Dessiner l'histoire*. Paris : Le manuscrit.

Gimbutas, M. (2005), *Le Langage de la Déesse*, (préf. Jean Guilaine). Édition des Femmes.

Golsenne, Thomas, Dürfeld, Michael, Roque, Georges, Scott, Katie et Warncke, Carsten-Peter. (2010), *L'ornemental : esthétique de la différence*. Dans : Perspective, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/perspective/1200

Gorodtsov, V.A. (1926), *Éléments religieux dako-sarmates dans l'art populaire russe*. Moscou : Actes du Musée historique d'État.

Granjon, É. (2008). *Le symbole : une notion complexe*. Protée, 36 (1), 17–28, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.7202/018802ar

Greenhalgh, P. (Ed.). (2006). *Ornament*. In The Grove Encyclopedia of Decorative Arts. Oxford University Press.

Guss, D.M. (1989), *To weave and sing: art, symbol and narrative in the South American rain forest.* Barkeley University : California Press.

Haddon, Alfred, C. (1895), *Evolution in Art, as Illustrated by the Life-histories of Designs*. Londres: W. Scott.

Hatfield, Gary. (2012), *Phenomenal and Cognitive Factors in Spatial Perception*. In : Visual Experience: Sensation, Cognition, and Constancy. Oxford University Press.

Helfrich, Randolph F. (2018), *The rhythmic nature of visual perception*. Volume 119, Issue 4. The American Physiological Society, accessible en ligne sur: https://journals.physiology.org/doi/full/10.1152/jn.00810.2017

Ingold, Tim. (2016), *Marcher avec les dragons.* Belgique: Zones sensibles.

Jones, Owen. (1986), *The Grammar of Ornament*. London : Studio Editions.

Jones, P.et Pennick, N. (2019), *Une histoire de l'Europe païenne. À la découverte de nos racines spirituelles*. Dervy.

Jung, C. G. (1964). *Man and his Symbols*. New York: Doubleday.

Kelly, M. (1989), *Goddess embroideries of Eastern Europe*. Northland Press of Winona.

Kepes, György. (1966), *Module, Proportion, Symmetry, Rhythm*. George Brazille, accessible en ligne sur : http://www.noteaccess.com/RELATIONSHIPS/ModulePSR.htm

Koev, Ivan. (1982), *Balgarskata vezbena i takanna ornamentika* [trad. L'ornementation de la borderie et du textile bulgare]. Sofia : Jusautor.

Lantenois, Annick. (2010), *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*. Paris : B42/Cité du Design.

Lievaux, P. et De Finance, L. (2014), *Ornement. Vocabulaire typologique et technique*. Paris : Éditions du patrimoine.

Limido, Patricia. (2018), *Compte-rendu de lecture de Jean-Marie Bolay, György Kepes. Du langage visuel à l'art environnemental*. Genève : Metis Press, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/ambiances/2389

Marinov, Chavdar. (2015), *Drevna Takiya v modernoto vaobrazhenie: ideologicheski aspekti na konstruiraneto na trakologiyata v Yugoiztochna Evropa* [trad. Thrace antique dans l'imagination

moderne: aspects idéologiques de la construction de la thracologie en Europe du Sud-Est]. Sofia : NBU.

Mavrodinov, N. (1957), *Izkustyvoto na balgarskoto vazrazhdane* [trad. L'art de la Renaissance bulgare]. Sofia.

Munsell, A. (1905), *A Color Notation*. G. H. Ellis Company, accessible en ligne sur : https://munsell.com/about-munsell-color/published-work/color-notation-albert-munsell/

Newton, Isaac (1642-1727). *Opticks or, a Treatise of the reflexions, refractions, inflexions and colours of light.* Bibliothèque nationale de France, accessible en ligne sur : https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3362k.image#

Ousterhout, R. (1998), *Reconstructing ninth-century Constantinople*, in L. Brubaker, ed., Byzantium in the ninth century: Dead or Alive? Hampshire.

Pelaudeix, C. (2007). *Art Inuit : Formes de l'Âme et Représentations de l'Être.* Histoire de l'art et anthropologie. Éditions de Pise.

Peteva, Evdokiya. (1928), *Balgarski narodni shevici*. [trad. Brodrie populaire bulgare], Sofia : KP.

Pigg, S. (1996). *The Credible and the Credulous: The Question of "Villagers' Beliefs" in Nepal*. Cultural Anthropology, 11(2), 160-201, accessible en ligne sur : http://www.jstor.org/stable/656447

Popov, D. (1981), *Trakiyskata boginya Bendida* [trad. La déesse trace Bendida]. Sofia: Nauka i izkustvo.

Popov, Kiril. (2020), *Balgarski narodni ornamenti* [trad. Ornements populaires bulgares]. Sofia : Iztok-Zapad, accessible en ligne sur : https://docplayer.bg/186815548-български-народни-орнаменти.html

Pouillon, J. (1975), *Fétiches sans fétichisme*. Paris : François Maspéro.

Racine, Luc. (1988*), Symbolisme et analogie*. Dans : Aspects du sacré, formes de l'imaginaire. Cahiers du FRISQ, no 2, Cahier de recherche no 5.

Radeva-Michaylova, S. (1997), *Samouchitel po balgarska broderiya* [trad. Auto-apprentissage en broderie bulgare]. Sofia : Multyprint.

Raybakov, B. (1965),), *Космогония и мифология земледель-цев энеолита* [trad. Cosmogonie et mythologie de l'agriculture néolithique], Soviet Archaeology, vol.I. Raybakov, B. (1981).

Raybakov, B. (1981). *Язычество древних славян* [trad. Paganisme des anciens slaves], Moscou.

Raychev, Rumen. (2002), *Strukturna kombinatorika* [trad. Combinatoire structurelle]. Sofia : Anubis.

Raynov, Nikolay. (1920), *Symbol et style*. Dans : Vezni, Livre I, Sofia.

Raynov, Nikolay. (1922), *Ezikat na Balgarskata ornamentika* [trad. La langue de l'ornementation bulgare]. Essay dans : Nikolay Raynov – poslannik na svetlinata [trad. Nikolay Raynov – ambassadeur de la lumière], album, (2009). Sofia: Zahariy Stoyanov.

Riegl, Aloïs. (2016), *Le culte moderne des monuments*. Paris : Allia.

Schopenhauer, A. (1854), *Über das Sehn und die Farben*. Berlin: Julius Frauenstädt.

Schopenhauer, A. (1912), *Le monde comme volonté et représentation*. Paris : Librairie Félix Alcan, accessible en ligne sur : https://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf

Signes et symboles. Index illustré de leur origine et signification. (2009), Sofia : Knigomania.

Stasov, V. (1872). *Ornement folklorique russe*. Pétersbourg.

Steinen, K. Von Den. (1925), *Die Marquesaner und ihre Kunst*, 3 vols., Berlin, Dietrich Reimer (Ernst Vohsem) [trad. : Les Marquisiens et leur art, 2 vols., Musée de Tahiti et des îles, 2005].

Stolpe, Hjalmar Knut. (1927), *Studies in American Ornamentation: A Contribution to the Biology of Ornament.* In: Essays in Ornamental Art. Stockholm.

Tanev, Tacho. (1941), *Balgarsko vezmo et Iztokat – sashtnost i context*. Sofia : Historeon.

Todorov, Tzvetan. (1973), *Le Discours de la magie*. Dans : L'Homme, tome 13 n°4.

Todorov, Tzvetan. (1978), *Les genres du discours*. Paris : Média Diffusion.

Todorova, Elena. (2015), *Balgarska natsionalna broderiya* [trad. Bulgarian national embrodery], Plovdiv: Georgi Markov.

Toncheva, Veselka. (2017), préface dans : *Chansons mythiques. Art populaire bulgare*. Sofia : Erove.

Uvaliev, N. (2013). *Prepisat na Manasievata chronika – tzenen balgarski pismen pametnik* [trad. Le manuscrit de Manassès – monument littéraire bulgare précieux], accessible en ligne sur : http://www.pamettanabulgarite.com/page/2-18

Vrinat, Isabelle, (1996). *Nikolaj Rajnov et l'expérience poétique de la synthèse: Les années symbolistes*, 1912-1920. Revue Des études Slaves, 68(1), 7-22, accessible en ligne sur : http://www.jstor.org/stable/43270314

Walter, Benjamin. (1928), *Origine du drame baroque allemand*. Paris : Flammarion.

Warburg, Aby. (1923), *Le Rituel du serpent : récit d'un voyage en pays pueblo*. Paris : Macula, 2003.

Wat, P. (2013). *L'ornement*. Paris : Flammarion.

Yamami, Irene. (2012), *Arhaichni simvoli v broderiyata* [trad. Symboles archaïques dans la broderie]. Sofia : Rod.

Yamami, Irene. (2018), *Magiyata na balgarskata shevitza* [trad. La Magie de la broderie bulgare], accessible en ligne sur : https://www.lifebites.bg/iren-yamami-shevica

Yontchev, Vasil et Yontcheva, Olga. (1982), *Dreven i savremenen balgarski shrift* [trad. Police bulgare ancienne et moderne]. Sofia : Balgarski hudojnik.

Yontchev, Vasil. (1997), *Azbukata ot Pliska, kirilitsata i glagolitsata* [trad. L'alphabet de Pliska, cyrillique et glagolitique]. Sofia : Helokon.

Znatsi i simvoli. Ilustriran spravochnik za tehniya proizhod i znachenie [trad. Signes et symboles. Almanach illustré de leur origine et signification], 2008. Sofia : Knigomaniya.

XI.5. OUVRAGES RELATIFS À L'ART SEQUENTIEL ET À LA BANDE DESSINÉE

Adam, Jean-Michel, (2011), *La linguistique textuelle. Introduction à l'analyse textuelle des discours*. Paris: Colin.

Adam, Jean-Michel. (1997), *Genres, textes, discours : pour une reconception linguistique du concept de genre*. Dans : Revue belge de philologie et d'histoire, tome 75, fasc. 3. Langues et littératures modernes - Moderne taal- en letterkunde. pp. 665-681, accessible en ligne sur : http://www.persee.fr/doc/rbph_0035-0818_1997_num_75_3_4188

Arijon, D. (1993). *Grammaire du langage filmé*. Encyclopédie de la mise en scène. Dujarric, France.

Arrivé, Mathilde. (2015), *L'intelligence des images - l'intericonicité, enjeux et méthodes*, E-rea [En ligne], 13.1 | 2015, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/erea/4620

Bakhtine, Mikhaïl. (1978), *Esthétique et théorie du roman*. Collection Tel, n .120. Paris : Gallimard.

Baroni, Raphaël. (2007), *La Tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*. Paris : Seuil.

Barthes, R. (1966), *Introduction à l'analyse structurale des récits*. Dans : Communications 8, Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit. Barthes, R., Kayser, W., Booth, W. C. et Hamon, Ph. (1977), Poétique du récit, (dir.) Genette G. et Todorov T. Paris : Éditions du Seuil, accessible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

Barthes, Roland. (1970), *S/Z*. Essais. Paris : Éd. du Seuil.

Beaty, Bart. (2012), *Comics versus Art*. Toronto University Press.

Benassi, S. (2017), *Du récit sans fin à la fin du récit*...Dans : Décoder les séries télévisées, dir. Sepulchre, Sarah. Louvain- la- Neuve : De Boeck Supérieur, p.106.

Benveniste, E. (1966), *Problèmes de linguistique générale*. Paris : Gallimard.

Côme Martin. (2020), *The musical rhythm of comics*, accessible en ligne sur : https://www.academia.edu/3861222/The_musical_rhythm_of_comics

Debray, Régis. (1991), *Cours de médiologie générale.* Paris : Gallimard.

Décultot, É. (2003), *Le Laocoon de Gotthold Ephraim Lessing : De l'imagination comme fondement d'une nouvelle méthode critique*. Les Études philosophiques, 65, 197-212, accessible en ligne sur : https://doi.org/10.3917/leph.032.0197

Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée, accessible en ligne sur : httpt://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique77

Eco, Umberto. (1962), *La Poétique de l'œuvre ouverte*. Paris : Seuil.

Eco, Umberto. (1985), *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*. Éditions Grasset & Fasquelle.

Eco, Umberto. [(1984) 1988] : *Sémiotique et Philosophie du langage*. Paris : PUF.

Eisner, Will & Gratien, Will. (1997), *La Bande dessinée, art séquentiel*. Paris : Vertige graphic.

Eisner, Will. (1985), *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press, accessible en ligne sur : https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf

Fevry, Sébastien et Marion, Philippe. (2022), *Récit et projection lumineuse. Regard épistémologique sur la narrativité de la lanterne*, Cahiers de Narratologie, 41 | 2022, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/13397

Floch, Jean-Marie, (1990). *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*. Paris : PUF.

Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2006), *Cinéma et généalogie des médias*. Média Morphoses, no16, accessible en ligne sur : http://documents.irevues.inist.fr/

Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2013), *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*. Paris: Armand Colin.

Gaudreault, André & Marion, Philippe. (2021), *Les intervalles sériels à l'aune des «séries culturelles»*, accessible en ligne sur : https://www.sens-public.org/static/git-articles/SP1510/SP1510.pdf

Gaudreault, André. (1988), *Du littéraire au filmique. Système du récit*. France : Meridiens Klicksieck.

Genette, G. (1972), *Discours du récit*. Figures III, Paris : Seuil

Genette, G. (1992), *Esthétique et poétique*. Seuil : Paris.

Genette, Gérard. (1982), *Palimpsestes ou l'écriture au second degré*. Paris : Seuil.

Groensteen, Thierry. (2009), *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, catalogue du musée de la Bande dessinée. Cité internationale de la bande dessinée et de l'image : Skira-Flammarion.

Groensteen, Thierry. (2011), *Système de la bande dessinée, vol.1. et 2.* Paris : Presses universitaires de France.

Groensteen, Thierry. (2015*), Bande dessinée, mode d'emploi : un art séquentiel*. Actes Sud.

Guérin, Clément. (2014), *Proposition d'un cadre pour l'analyse automatique, l'interprétation et la recherche interactive d'images de bande dessinée...* Autre. Université de la Rochelle.

Jullier, Laurent. (2009), *L'analyse de séquences*. IIème édition. Paris : Armand Colin.

Krajewski, Pascal. (2017), *La quadrature de la bande dessinée*, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/appareil/2328

Kristeva, Julia. (1969), *Sèmèiôtikè*. Paris : Seuil.

L.L. de Mars. (2019), *Exposer la bande dessinée ?* Adverse.

Laurent, Jenny. (1976), *La stratégie de la forme*, Poétique, n°8.

Lessing, G. E. (1766). *Laocoon: An essay on the limits of painting and poetry*. J. C. Maxwell (Ed.). The Johns Hopkins University Press.

Manassès, Constantin. (1345), *La Chronique de Manassès*. Vatican: le Codex Vaticano Slavo II.

Marion, Philippe. (1993), *Scénario de la bande dessinée. La différence par le média*. Dans : Le scénario de film, Études littéraires, vol. 26, n° 2. Québec : Université Laval.

Marion, Philippe. (1993), *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Academia.

Marion, Philippe. (1994), *Métaphore et narrativité*. Recherches en Communication, n°2. Université Catholique de Louvain.

Marion, Philippe. (1997), *Narratologie médiatique et médiagénie des récits*. Dans : Le récit médiatique Vol. 7, UCL, accessible en ligne sur : https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413/44613

Marion, Philippe. (1998), *Transécriture et médiatique narrative. L'enjeu de l'intermédialité*. Dans: André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image.

Marion, Philippe. (1999), *Communication et récit : Échos d'une relation tumultueuse*. Recherches en communication, n°11 : Un demi-siècle d'études en communication.

Marion, Philippe. (2007), *Nomadisme et identité graphique. Moebius, une poétique de l'errance*. Dans : Pierre Fresnault-Deruelle et Jacques Samson (dir.), Poétiques de la bande dessinée, Médiation et information, n° 26, Paris : Le Harmattan.

Marion, Philippe. (2011). *Pratiques de la bande dessinée*. Paris : Armand Colin.

Marion, Philippe. (2018), *Les stratégies du chapitre en BD reportage,* Cahiers de Narratologie, 34 | 2018, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/narratologie/9085

Mellier, Denis. (2017), *World Building and Metafiction in Contemporary Comic Books: Metalepsis and Figurative Process of Graphic Fiction*. World Building, edited by Marta Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press. Accessible en ligne sur : https://www.jstor.org/stable/j.ctt1zkjz0m.20

Miège, Bernard. (1992), *« Cours de médiologie générale » (Régis Debray).* Dans : Réseaux, volume 10, n.51. Sociologie des journalistes.

Odin, Roger. (2000), *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck Université.

Petitjean, A. & Hesse-Weber, A. (2011), *Pour une problématisation sémiologique de la pratique de l'adaptation.* Metz (France) : Université Paul Verlaine, accessible en ligne sur : https://www.eer.cz/files/2011-2/01-Petitjean.pdf

Plana, Muriel. (2004), *Roman, théâtre, cinéma, Adaptations, hybridations et dialogue des arts*. Paris : Collection Amphi Lettres, Bréal.

Propp, Vladimir. (1965), *Morphologie du conte*. Seuil : Paris.

Ricœur, Paul. (1983), *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Ed. du Seuil.

Ricœur, Paul. (1984), *Temps et récit II : La configuration du temps dans le récit de fiction*. Paris : Ed. du Seuil.

Ricœur, Paul. (1985), *Temps et récit III : Le temps raconté*. Paris : Ed. du Seuil.

Sepulchre, Sarah. (2013), *Les constellations narratives. Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ?*, TV/Series, 3 | 2013, accessible en ligne sur : http://journals.openedition.org/tvseries/729

Spiller, Jung. (1974), *Paul Klee : la pensée créatrice*. Dans : Communication et langages, n°21.

Turner, C. J. G. (1972), *Tomashevsky's Literary Theory*, Symposium: A Quarterly Journal in Modern Literatures, accessible en ligne sur : https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00397709.1972.10733161?journalCode=vsym20

Van Lier, Henri. (1988), *Bande dessinée, récit et modernité*. Futuropolis – CNBDI.

Wouters, Nicolas. (2020), *Médiation des souvenirs en phase de production d'une mémoire animée fonctionnant selon un régime d'intermédialité.* UCLouvain.

XII.6. OUVRAGES RELATIFS AU CONTEXTE BULGARE

Beshevliev, V. (1956*), Madarskiya konnik* [trad. le Cavalier de Madara]. Sofia.

Bozhinov, Alexander & Eline Peline, (1939), *Pizho et Péndo*, bande dessinée. Dans : Baraban, Sofia.

Bozhkov, A. (1972), *Balgarskata istoricheska zhivopis : miniaturi, ikoni, stenopisi* [trad. Peinture historique bulgare. Première partie : miniatures, icônes, peintures murales] I. Sofia : Balgarski hudozhnik.

Dobrev, Marin. (2012), *Rannite karicaturi (1908-1915) na Dimitar Chorbadzhiyski – Chudomir (1890-1967)* [trad. Les premiers caricatures (1908-1915) de Dimitar Chorbadzhiyski – Chudomir (1890-1967)], accessible en ligne : http://artgallerystz.com/ранните-карикатури-1908-1915-на-димитър-чорб/

Gencheva, Svetlana. (2016), *Normes et créativité dans les cycles historiques de la bande dessinée bulgare*, article, Inter Pares, Numéro 6 | 2016, accessible en ligne sur: https://www.academia.edu/35287573/La_raison_est_elle_devenue_l_unique_norme_du_processus_artistique_avant_gardiste_et_contemporain_dans_ses_phases_cre_atrice_et_re_ceptrice_pp_61_68_

Gospodinov, Guéorgui. (2013), *Les Crises invisibles. Essais et histoires*. Sofia : Janet 45, paru en français sous le titre: *Le livre : sept modes d'emploi (sans compter la lecture)*, traduction de Louis Segond. Paris : Arléa, accessible en ligne sur : http://litbg.eu/231-les-crises-invisibles-extrait.html

Iliev, Krasimir. (2016), . [trad. Formes de résistance]. Galerie de la ville de Sofia.

Kovachev, Y. (1914), *Narodna astronomiya i meterologiya*. [trad. Astronomie et métrologie populaires]. Sofia : SBNU.

Metodiev, Ivan. (1990), *Le style Nava*. Dans : Puls, n° 14, Sofia.

Moussakova, S. (2007), *Le miroir identitaire – Histoire de la construction culturelle de l'Europe : transferts et politiques culturels en Bulgarie*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

Neikova, R. (2009). *Komiksa na savremenniya ekran* [trad. La bande dessinée sur l'écran contemporain]. Sofia, Bulgarie : Prosveta.

Nojarova, V. (2018), *Vavedenie v Balgarskoto savremenno izkustvo 1982-2015* [trad. Introduction dans l'art bulgare contemporain 1982-2015]. Sofia : Janet 45.

Ovcharova, Maria. (1975), *Balgarska karikatura prez Otechestvenata voina* [trad. La caricature bulgare après 9. 09. 1944]. Sofia: Balgarski hudozhnik.

Shishmanov, Ivan. (1893), *Prinos kam balgarskata narodna etimologia* [trad. Contribution à l'étymologie bulgare populaire]. Sofia : CBNU.

Staykov, Anton. (2013), *Kratka istoria na balgarskiya komiks* [trad. Brève histoire de la bande dessinée bulgare]. Sofia : Kibea.

Stoïanova, I. (2017), *Bulgaria*. In B. Beaty, S. Weiner, & A. Paraschos (Eds.), The Routledge Companion to Comics. Routledge.sa

Stojanova, C. & Gravel, J.-P. (2001). *Le cinéma bulgare ou la poétique de la vie quotidienne*. Ciné-Bulles, 19(3).

Stoychev, Anany. (1994), dir. *Mythologie bulgare*. Dictionnaire encyclopédique. Sofia : 7M+Logis.

Taneva, M. (2016), *Mejdu texta i obraza. Nikolay Raynov i balgarskata modernist* [trad. Entre le texte et l'image. Nikolay Raynov et la modernité bulgare], accessible en ligne sur : https://philol-forum.uni-sofia.bg/mejdu-texta-obraza-nikolai-rainov/?fbclid=IwAR2iCwXkR_ad3CC-DSdk1MDf98zsxoB4UAvR7cZ9pJ8zuTb5wPaUHjdty0A

Wagenstein, Jacqueline. (2012), *L'européanisation en Bulgarie à travers le discours des intellectuels. Analyse des époques transitoires du XXe siècle.* Stuttgart, Allemagne : Presses Académiques Francophones.

Zagorov, V. (2014), *Ot vazrojdenskiya ideal do komersializaciata*. [Trad. Le livre bulgare (1878 - 1912) - De l'idéal de la Renaissance à la commercialisation]. Za bukvite - O писменѣх.

XII.7. OUVRAGES RELATIFS AU CARNET DE L'ENQUÊTE CITÉS

Chakarov, Veselin et Kozhuharov, Asen. (2016), *Chetvart bezkrainost* [trad. Un quart d'infinité]. Tera Balkanika.

Chakarov, Veselin et Petrov, Miroslav. (2017), *Chan Krum,* bande dessinée, Fondation Vazdigane.

Chakarov, Veselin et Petrov, Miroslav. (2017), *Chan Omurtag*, bande dessinée, Fondation Vazdigane.

Chakarov, Veselin et Petrov, Miroslav. (2017), *Spartak*, bande dessinée, Fondation Vazdigane.

Chakarov, Veselin et Petrov, Miroslav. (2017), *Tzar Rez*, bande dessinée, Fondation Vazdigane.

Chakarov, Veselin et Petrov, Miroslav. (2017), *Tzar Terez*, bande dessinée, Fondation Vazdigane.

Collectif Daga. (2018*), Arkel*, album comics. Le Projet Daga.

Crandall (Reed), Frazetta (Frank, Kamen (Jack), Krenkel (Roy Gerald), Orlando (Joe), Severin (John), Williamson (Al), Wood (Wallace) et Bradbury, Ray. (1984), *Planète rouge* (Ray Bradbury's Martian Chronicles), album comics. USA: Albin Michel.

Dikov, Venzislav et Tonchev, Boyan. (2009), *Neradostniya zaek* [trad. Le lapin non-joyeux], bande dessinée, accessible en ligne sur : https://www.facebook.com/NeradostniatZaek

Dodov, Nikolai. (1984), *Darko*, bande dessinée. Magazine DAGA.

Forney, Ellen. (2012), *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo, and Me*, (bande dessinée). Avery.

Hewlett, Jamie et Martin, Alan.(2010), *Tank Girl*, bande dessinée. Ankama.

Jason. (2002), *Sshhhh!,* bande dessinée. Fantagraphics.

Kerascoët, Marie Pommepuy, Fabien Vehlmann. (2009), *Jolies Ténèbres*, bande dessinée. Dupuis.

Kishiro, Yukito. (1993), *GUNNM,* manga. Business Jump.

Koritarev, Ivan. (2018), *La légende du premier Kouker,* film d'animation, The Golden Apple Series. Studio Zmei, accessible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=VgZya3xe2zk

Krause, Fran. (2015), *Deep Dark Fears*, bande dessinée. Ten Speed Press.

Loisel, Régis. (1990*), Peter Pan*, bande dessinée. Opikanoba.

Mashimo, Kôichi. (1988), *Dominion Tank Police*, manga. Japon : Hakusensha.

Nihei, Tsutomu. (2003), *BLAME!*, manga. Afternoon.

O'Malley, Bryan Lee. (2003), *Lost at see*, roman graphique. Oni Press.

Ōtomo, Katsuhiro. (2002), *Akira*, manga. Japon : Kôdansha.

Pedrosa, Cyril. (2008), *Three Shadows*, bande dessinée. First Second.

Popugaeva,Olga et Nepomnyaschy, Dmitry. (2014), *Ermit*. Petersburg: A. Bobinskyi.

Robertson, Darick et Ellis, Warren. (2022), *Transmetropolitan*, album comics. Vertigo Essentiels.

Roger Lécureux et André Chéret. (1969), *Rahan*, bande dessinée. Pif Gadget.

Roger Lécureux et Forton. (1964), *Teddy Ted*, bande dessinée. Vaillant.

Samura, Hiroaki. (1993), *L'Habitant de l'infini* (Blade of the Immortal), manga. Sakka, 2012.

Satanasov. (2015), *Dragon Last,* bande dessinée. Ardeo.

Shirow, Masamune. (1995), *Ghost in the Shell*, manga. Japon : Kōdansha.

Simeonova, Milena. (2018), *All my lives*, visual storytelling, accessible en ligne sur : https://allmylives.online/

Spiegelman, Art. (1977), *Breakdowns*, album BD. Casterman.

Spiegelman, Art. (1986), *Maus*. Pantheon Books.

Stanimirov, Petar et Yordanov, Evgeniy. (1982), *Radul.* Magazine DAGA.

Toriyama, Akira. (1984), *Dragon Ball*. Japon : Shūeisha.