

## Jouer avec les règles plutôt que jouer le jeu Donjon, une œuvre hors-normes ?

Donjon est une série extrêmement complexe. Ce qui au départ pouvait n'être considéré que comme une plaisanterie entre auteurs prolifiques a pris, au fil du temps, une ampleur et une profondeur sur lesquelles il est nécessaire de s'attarder (1).

Donjon n'est pas une parodie d'*heroïc fantasy*. J'aimerais soutenir, pour commencer ce texte, qu'il s'agit plutôt d'un pastiche de ce type d'univers, dont la série connaît bien les codes et les attendus mais qui en joue pour mieux les transgresser. Dans sa notice du *Dictionnaire du littéraire*, Paul Aron rappelle que Gérard Genette, dans *Palimpsestes*, considère que le pastiche constitue l'« imitation d'un style pour l'appliquer à un autre objet ». Aron précise les trois paramètres qui définissent le genre : le pastiche est « une reprise exclusivement d'ordre stylistique, qui n'est pas nécessairement comique (ce qui le distingue de la parodie) et qui suppose une distance génératrice d'ironie (il peut être un hommage dans certains cas) ». Comme l'auteur le précise, « cette littérature 'au second degré' est une activité ludique, supposant à la fois une solide culture et une haute virtuosité » (2). Je voudrais montrer comment Donjon rend hommage à l'*heroïc fantasy* (un peu à la manière de Quentin Tarantino, au cinéma, quand il s'empare des codes des films de série B pour les exploiter à sa façon), tout en cultivant une distance en jouant avec les règles (ou les habitudes) du genre. Cette distance est rarement génératrice d'ironie, mais fait plutôt germer des potentialités originales.

Je pointerai plusieurs pistes, qui devraient être explorées en détail — ce que je ne pourrai faire ici — et qui sont autant d'adaptations, voire de complètes transformations, de ces normes génériques. Ces pistes ne sont sûrement pas les seules, ce repérage ne se veut pas exhaustif ; comme la série est toujours en devenir, certaines autres se développeront alors qu'elles ne sont encore que séminales dans les tomes déjà parus.

Commençons par ce qui est inévitable au premier regard : Donjon est constitué d'un dessin animalier. Si Walt Disney a popularisé cette forme de représentation des personnages, Sfar et Trondheim, les scénaristes de Donjon, prennent directement leurs distances avec les conventions induites généralement par cette esthétique. Mickey et Donald sont bien loin : Donjon ne cache en effet rien de la noirceur de l'âme « humaine » malgré la stylisation animalière des protagonistes. La série évoque le vol et le viol, explore les conflits de pouvoir et développe un humour scatologique. La première rupture avec une certaine norme concerne donc l'usage attendu d'une esthétique animalière (3).

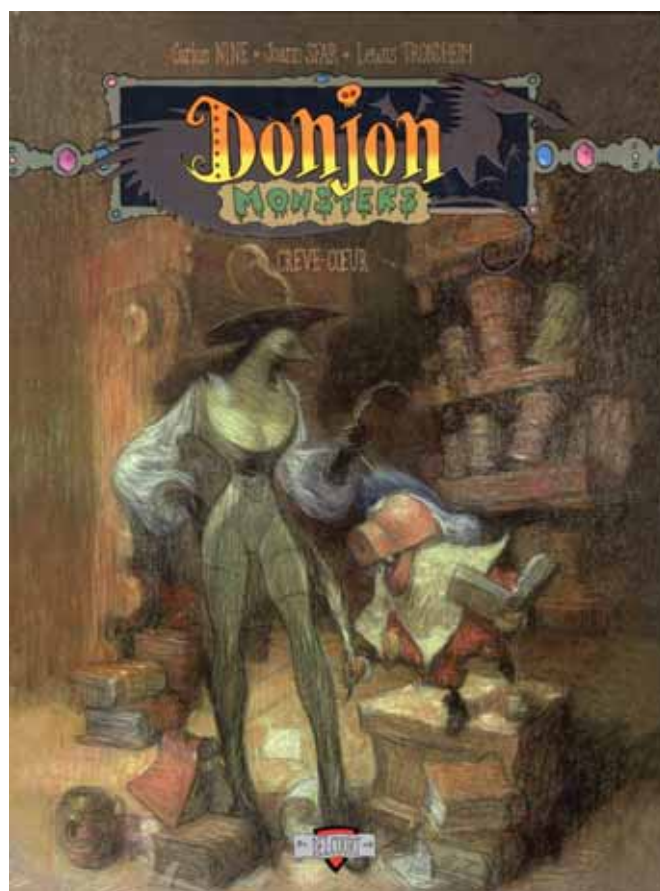
La deuxième rupture touche à l'organisation et au développement de Donjon : la série ne se présente pas comme un

ensemble de tomes qui, forts de leur succès, auraient bénéficié d'une suite ou d'un prologue (4). Donjon est rapidement devenu un label collectif pour plusieurs sous-séries : Donjon Potron-Minet (DPM) raconte l'entrée dans la vie et l'apprentissage du futur gardien du Donjon ; Donjon Zénith (DZ) explique l'apogée du Donjon, quand il est géré comme une entreprise lucrative, visitée par de nombreux aventuriers cherchant monstres et trésors ; Donjon Crépuscule (DC) voit Terra Amata (le monde de Donjon) se disloquer et flotter en une série d'îlots physiquement indépendants. À la fin de DZ, le Donjon est devenu le siège du Grand Khân, chef suprême dont la déchéance est décrite dans DC. Deux séries supplémentaires se greffent dans cette chronologie ternaire : les Donjon Parade (DP) et les Donjon Monsters (DM). Les premiers se situent entre le tome 1 et le tome 2 de DZ et racontent des histoires humoristiques avec Herbert et Marvin, deux des héros principaux que l'on retrouve dans d'autres séries : Marvin est présent dans les trois séries principales et Herbert dans DZ et DC. Enfin, les DM sont des albums consacrés à un personnage secondaire de Donjon. À chaque album correspond un niveau, particulièrement utile pour situer chronologiquement la série DM. DPM commence au niveau -99 et remonte jusque DZ, commençant au niveau 1. Enfin, DC commence au niveau 101. À chaque DM est attribué un niveau, qui les situe chronologiquement dans l'ensemble de l'œuvre. Cette architecture offre une richesse et une complexité rarement atteinte dans une série d'*heroïc fantasy*. Cela constitue la deuxième rupture et génère différentes conséquences que je voudrais pointer.

Tout d'abord, cette structure permet une trame principale très foisonnante : des échos narratifs apparaissent de tome en tome, des motifs qui semblaient sans importance ou anecdotiques sont disséminés dans les premiers albums puis réutilisés dans les albums suivants (les monstres-goussets ou la pipe du Destin par exemple), des personnages que l'on croyait secondaires et cantonnés dans un tome réapparaissent bien plus tard (ainsi d'Eustache Ravin, l'avocat ami de Hyacinthe, présent dans DPM -97 et DZ 5)... Fine et subtile, la psychologie des personnages fait l'objet d'une attention toute particulière. Le cas de Hyacinthe de Cavalière est exemplaire : héros de la série DPM, fils de la noblesse de campagne, il se forme chez son oncle à Antipolis. Croyant en la justice (« Hyacinthe ! – Je ne sais pas trop de qui vous parlez. Moi, je suis la justice. – C'est un nom, ça ? – Non, c'est un concept » (5)), il devient la Chemise de la Nuit, un super-héros (6) maladroit au départ, s'entichant d'Alexandra, tueuse à gages mystérieuse et impitoyable. DPM peut se lire sur la longueur comme une série initiatique (7), sorte d'*Illusions perdues* de la bande dessinée. Elle regorge de personnages

secondaires, d'intrigues parallèles et met en place tout un univers de références qui pourra être mobilisé dans DZ et DC. Cependant, cette grande complexité du récit ne nuit pas à la lecture de chaque volume, qui garde malgré tout un cadre référentiel suffisant pour être compris par le lecteur peu familier de la série (avec quelques zones d'ombre et quelques références en moins, évidemment). Le principe de la série est ici ambivalent : il ne s'agit ni tout à fait d'une histoire par album, qui serait close sur elle-même avec des personnages récurrents de livre en livre, ni complètement d'une histoire à suite, dont chaque tome apporte un prolongement. On pourrait plutôt le considérer comme la combinaison des deux logiques, en particulier en ce qui concerne la série des DM. Toutes ces « briques » doivent faire sens par elles-mêmes et le fait que la création du monde soit menée de front sur plusieurs époques donne à voir la complexité de la tâche scénaristique. Cette monstration de la construction du monde rompt avec la manière dont sont pensées les séries : elle souligne le travail de l'auteur et participe en quelque sorte à la construction de la figure de l'Auteur de bande dessinée, tel que Jean-Christophe Menu la défend dans *Plates-Bandes* (8). J'entends par là que le fait de montrer les étapes de construction du monde de Donjon, de ne pas effacer les traces du travail qu'il y a derrière l'élaboration de l'œuvre mais au contraire d'en faire un des moteurs du phénomène de sérialité (les séries se répondant entre elles dans le même univers en construction) participe à la création d'une figure d'Auteur au sens fort du terme, responsable de cet univers en devenir. Cette posture d'Auteur, en soulignant un travail spécifique qu'elle entend faire reconnaître, est définitoire du processus d'autonomisation du champ contemporain de la bande dessinée (9). La logique du studio de production et de l'album dévolu à un héros, personnage qui endosserait l'identité de la série, est court-circuité et déplacé vers une autre logique, auctoriale cette fois. Celle-ci assume la construction d'un univers qui ne préexiste pas et dont l'auteur n'est pas seulement le dépositaire, mais dont il doit assurer la construction et la cohérence. Dans le message répondant à l'analyse de Loleck, Sfar revendique un travail humble sur les mythes existants. Mais en créant un projet aussi vaste, Trondheim et lui assument une responsabilité (celle d'adapter ces mythes dans un cadre de référence cohérent) et une posture d'auteur (10). C'est à notre sens la troisième rupture, fondamentale celle-là, qui participe au processus d'autonomisation de la bande dessinée contemporaine par rapport au champ économique, au même titre que la production se revendiquant d'avant-garde accompagnée de son métadiscours (11).

Ensuite, cette organisation de la série n'a pas uniquement des conséquences sur la figure et la posture de l'auteur par rapport à sa création : elle en a aussi sur l'organisation auctoriale pratique. Là aussi, le studio est abandonné au profit d'un autre mode de fonctionnement : le réseau, qui a des implications esthétiques. À partir du moment où ce sont les auteurs qui endossent la série, le style graphique ne renvoie plus au monde uniforme et formaté du personnage, mais peut laisser une place au style du dessinateur qui amène son univers visuel personnel. Donjon joue ainsi la carte de l'import d'autres styles graphiques, d'autres esthétiques, en particulier dans la série DM. L'organisation de départ est simple, bien qu'elle se soit complexifiée au fil du temps. Chaque série a son dessinateur (12), sauf DM, pour laquelle chaque tome est confié à un dessinateur différent. Cette organisation permet



Joan SFAR, Lewis TRONDHEIM et Carlos NINE, *Donjon Monsters*. Crève-cœur, Paris, Delcourt, 2004, page de couverture.

une grande variété graphique : de DM 8, *Crève-cœur*, de Carlos Nine, à DM 2, *Le Géant qui pleure*, de Jean-Christophe Menu, en passant par DM 11, *Le Grand Animateur*, de Stanislas ou encore DM 10, *Des Soldats d'honneur*, de Bézian, les esthétiques sont extrêmement variées et participent à l'ambiance toute particulière qui se dégage de chaque DM. Ces nombreuses collaborations placent Sfar et Trondheim au cœur d'un vaste réseau de dessinateurs, plus ou moins connus, plus ou moins prolifiques, plus ou moins expérimentés, publiant tous également chez d'autres éditeurs (petits ou gros) et pour la plupart fort éloignés de l'*heroïc fantasy*. Une étude en cours, à partir d'une base de données sur les collaborations en bande dessinée contemporaine (sur le corpus des publications francophones entre 1990 et 2005), montre combien les deux auteurs occupent, en grande partie à cause de cette série, une position structurale prépondérante dans le réseau de relations formé par les collaborations. Il faut s'interroger sur ce que cette position génère comme conséquences sur la trajectoire des auteurs, ce qui est l'un des objectifs de la recherche en cours. Néanmoins, il est déjà possible d'affirmer que cette position, multipliant les contacts tant dans la sphère de production restreinte que dans la sphère de grande production (13), est une stratégie qui a permis aux auteurs de dépasser le clivage précédent et d'étendre leur sphère d'influence dans des zones qui n'étaient pas les leurs au départ, au point d'être vus par certains



Joan SFAR, Lewis TRONDHEIM et BLUTCH, *Donjon Monsters. Mon fils le tueur*, Paris, Delcourt, 2003, illustration de couverture de l'édition limitée.

comme ayant basculé de l'une à l'autre définitivement. L'Association a émergé à la faveur d'alliances objectives entre auteurs de bandes dessinées différentes, dans un état de champ qui ne laissait pas la place à des alternatives finement différenciées. Le délicat équilibre de cette structure n'a pu subsister au moment où le champ a gagné suffisamment d'autonomie pour mettre au jour des oppositions qui ne pouvaient être lisibles auparavant. Le départ de L'Association de David B. et de Trondheim, l'annonce que Sfar ne publierait plus chez cette maison d'édition sont autant d'éléments qui montrent que la configuration du champ valable jusqu'aux alentours de 2005 n'est plus pertinente à l'heure actuelle. Les oppositions se durcissent, les anciennes alliances sont rompues, la position relationnelle occupée par Sfar et Trondheim au sein du champ de la bande dessinée, qui traversait les deux sphères de production, n'est plus tenable. Trondheim, dans son essai *Désœuvré*, explique bien qu'il est arrivé à un point

de basculement de sa carrière. Il prétend que c'est parce qu'il vieillit. Au-delà de ce constat, il me semble important d'interroger les causes de l'apparition de ce sentiment. Si l'on pourrait se contenter de chercher du côté des éléments biographiques, à mon sens, il est nécessaire d'articuler ceux-ci à une approche plus large. Quelque chose d'autre a bougé, l'état du champ a changé, les auteurs ayant tout fait pour obtenir plus d'autonomie pour eux au sein du champ et par conséquent pour lui-même ont en quelque sorte atteint leur but. Trondheim et Sfar ont chacun leur collection dans des maisons d'édition aux reins financiers plus solides (Shampooing chez Delcourt et Bayou chez Gallimard). De la sorte, chacun a une liberté artistique importante, soutenue par des moyens de diffusion inédits<sup>(14)</sup>. Il n'est évidemment pas possible à l'heure actuelle de porter un regard sur la manière dont les positions se sont reconfigurées.

Le recul historique est totalement absent. Néanmoins, pour revenir à Donjon, il faut souligner le rôle particulièrement efficace qu'a joué la série pour atténuer les oppositions structurales et relier des auteurs occupant des positions qu'on aurait pu croire antinomiques. À ce sujet, il faut souligner que par l'entremise de Trondheim et de Sfar, Jean-Christophe Menu, auteur d'avant-garde militant, a publié chez Guy Delcourt. On peut également citer la planche de Larcenet dans l'ouvrage *Les Éditeurs de bande dessinée*<sup>(15)</sup> : Trondheim y est ironiquement représenté en grand prêtre de la bande dessinée. Le fonctionnement réticulaire de Donjon constitue donc la quatrième rupture que je voudrais pointer par rapport à un fonctionnement studio traditionnel (du type Soleil et la série des Lanfeust).

Enfin, on l'a dit, l'organisation des séries, c'est-à-dire le fonctionnement réticulaire de Donjon, a des conséquences sur le contenu même de l'œuvre : chaque dessinateur apporte ses références, son style et son esthétique. Cette rupture esthétique permanente constitue le cinquième décalage que l'on peut pointer. Je vais me contenter de citer trois exemples seulement, car l'étude de tous les volumes en détail pourrait faire l'objet d'un livre.



Manu LARCENET, tiré de BELLEFROID, Thierry, *Les éditeurs de bande dessinée*, Bruxelles, Niffle, 2005, p. 131.

*Le Grand Animateur*, dessiné par Stanislas, constitue un excellent exemple de renforcement d'une histoire par le style qui l'illustre. Au départ, chaque série principale est marquée par une esthétique : DPM relève du roman de capes et d'épées, DZ renvoie à un Moyen Âge très modernisé par divers gadgets techno-magiques et DC est un univers post-apocalyptique. *Le Grand Animateur*, DM 11, se situe au niveau -400, c'est-à-dire 300 niveaux avant DPM. L'album se déroule donc à une époque chronologiquement équivalente au Moyen Âge pour l'univers de Donjon. Mais comme DZ est lui-même esthétiquement marqué par le Moyen Âge, Stanislas a dû différencier son album de cette série, car s'il ne l'avait pas fait, il y aurait eu un conflit entre le chronologique et l'esthétique. Pour éviter cette tension, Stanislas adopte un style qui mélange certaines conventions esthétiques antiques et médiévales : il utilise peu la perspective et ses personnages se tiennent la plupart du temps dans une pose semblable à celle des dessins égyptiens (les deux épaules sont visibles et la tête est de profil). Ce style donne à l'album un aspect très

particulier, ancien, évoquant tantôt le livre d'heures médiéval, tantôt le mur d'une pyramide. Ce parti pris graphique renforce l'ambiance du récit : dans cet album, le monde de Donjon n'en est encore qu'au stade d'ébauche et la fausse simplicité du dessin y renvoie.

La série des DP, dessinée par Larcenet, conforte l'adéquation entre le récit et le dessin. Les volumes, plus courts que les autres (32 pages au lieu des 48 habituelles), s'inscrivent dans une veine humoristique avec laquelle tranchent de plus en plus les autres albums. Le trait, entre celui utilisé par Larcenet chez Fluide Glacial et celui de ses productions chez Dargaud, participe grandement au rendement comique des histoires. La capacité du dessinateur à rendre les expressions faciales du bestiaire du Donjon en quelques lignes donne vivacité et fougue à chaque vignette. Le ton de ces albums résulte ainsi de l'alchimie entre un trait percutant et des dialogues incisifs. Enfin, la dimension réduite des volumes, héritée d'un projet de dessins animés fondés sur ces scénarios, souligne le côté anecdotique des aventures. L'important est, dans ce cas-ci, de rire.



Le dernier exemple que je voudrais évoquer concerne DM 10, *Des Soldats d'honneur*, de Bézian. Le dessinateur utilise le même découpage sur tout l'album : le fameux gaufrier deux par trois. Récit homodiégétique, voire autodiégétique, il conte l'histoire d'un soldat du Grand Khân, Görk, confronté à la condamnation de son frère, Krag, un autre soldat, pour avoir failli dans sa tâche. Görk doit accomplir la sentence et abandonner son frère dans le désert.

Farouche pamphlet contre l'armée, l'obéissance aveugle et la raison militaire, ce tome extrêmement travaillé offre notamment une recherche sur l'articulation texte/image. Aucun phylactère n'est présent : chaque vignette est commentée par le discours de Görk. Un décalage narratif important apparaît rapidement entre texte et image, décalage que l'on peut interpréter comme celui entre la voix de la propagande militaire et la réalité du terrain. Cette « forme narrative » du dessin commenté excelle à mettre en évidence la position des auteurs face au régime de terreur du Grand Khân, qui, dans d'autres albums, justifie constamment sa politique totalitaire par la nécessité impérieuse de maintenir la rotation de Terra Amata en concentrant sur sa seule personne les Objets du Destin. Cette œuvre sombre, désespérée et pourtant joyeuse dans la maestra avec laquelle elle rend compte de son sujet, m'amène à la sixième rupture avec les canevas traditionnels de l'*heroic fantasy*.

Cette sixième rupture rejoint les commentaires de Paul Aron sur le pastiche que j'évoquais au début de ce texte : le pastiche est une activité ludique, dont les auteurs sont dotés d'une solide culture. Or, dans un champ qui ne connaît pas son histoire selon Jean-Christophe Menu<sup>(16)</sup>, Donjon fait figure d'exception. L'intertextualité de l'œuvre et les réfé-



Joan SFAR, Lewis TRONDHEIM et Manu LARCENET, *Donjon Parade. Un donjon de trop*, Paris, Delcourt, 2000, p. 16 (détail).

rences à d'autres bandes dessinées (historiques ou contemporaines) sont telles qu'une section du site internet officiel de Donjon y est consacrée. Si certaines sont plus évidentes que d'autres (les lecteurs rivalisent pour trouver la référence oubliée, le clin d'œil que personne d'autre n'a vu, quitte à forcer parfois le rapprochement), les références couvrent la vaste gamme d'influences des auteurs de Donjon. Pour prendre un exemple fort, signalons l'hommage de Bezian à Franquin dans le cadrage et la narration de la dernière planche *Des soldats d'honneur*. Celle-ci s'inspire en effet d'une « idée noire » bien connue. L'édition spéciale noir et blanc de DM 10 rend la démarche encore plus visible. On peut d'ailleurs aller plus loin et souligner que le propos de l'album lui-même (l'antimilitarisme) rappelle aussi l'engagement de Franquin contre la guerre (on se souvient de Gaston Lagaffe et de ses manifestations antimilitaristes ou de l'aventure de Spirou et Fantasio, *QRN sur Bretzelburg*). Cet hommage appuyé n'est qu'une des actualisations de ces références à l'histoire — ancienne ou récente — de la bande dessinée. On peut ainsi découvrir une référence à Morris et aux Daltons dans DP 1, *Un donjon de trop*, où la posture du Gardien (p. 16, case 6), énervé et retenu par deux gardes pour l'empêcher d'étrangler quelqu'un, rappelle Joe Dalton retenu par Jack et William. Dans DM 11, *Le Grand Animateur*, Benoît de Vaucanson, transformé par les Bottes du Destin (p. 42, case 1) évoque, par ses couleurs, son bec et sa taille par rapport aux autres personnages, le Cracouass des Schtroumpfs de Peyo. Enfin <sup>(17)</sup>, dans DM 11 et dans DM 2, *Le Géant qui*

*pleure*, dessiné par Jean-Christophe Menu, on peut repérer les symboles des collections de L'Association. Cette « mémoire » de Donjon ajoute une dimension patrimoniale à la série. Un blogueur y voit ainsi une future « anthologie du dessin BD pour la période 2000-2010 » <sup>(18)</sup>. On pourrait aussi y voir un catalogue de références.

Ce jeu avec les références m'amène à une septième rupture de Donjon : l'aspect ludique de la série, contrairement à certains univers d'*heroïc fantasy* qui se prennent au sérieux. Trondheim étant membre fondateur de l'OuBaPo <sup>(19)</sup>, Sfar y ayant participé, il n'est pas étonnant que différents jeux — impliquant ou non le lecteur — soient présents dans l'univers de Donjon. La recherche de références culturelles en fait partie. La rime du nom de chaque album d'une même série en est un autre (en « ui » pour DPM, en « ar » pour DZ, en « on » pour DC, en « o » pour DP et en « eur » pour DM). On peut même envisager que tout l'univers de Donjon est un jeu complexe : l'organisation des séries, le « niveau » de chaque album, l'impossibilité de la réalisation concrète du projet <sup>(20)</sup> sont autant d'éléments qui donnent à penser l'univers de Donjon comme un vaste terrain de jeu. Cette dimension ludique de l'organisation des albums a été reprise par les fans : trois sites Donjon Pirate ont vu le jour <sup>(21)</sup>. Ces sites publient « des planches inédites et inéditables tirées d'albums fantômes de la série ». Elles sont l'œuvre de jeunes auteurs, la plupart ayant un blog, et de fans qui s'« essaient » au monde de Donjon et participent de la sorte à son expansion.

... En attendant la mort, je m'ennuie ...



... Il n'y a même pas de petits animaux à attraper - Pas de serpents - Rien ...



... Je me demande si mon frère est déjà dans la mort. Est-ce qu'on aura des bûches. Est-ce que j'aurai encore les os calcinés ? ...



... J'aimerais bien retrouver mon frère, mais qui on soit comme avant ... Plus de disputes entre nous ...



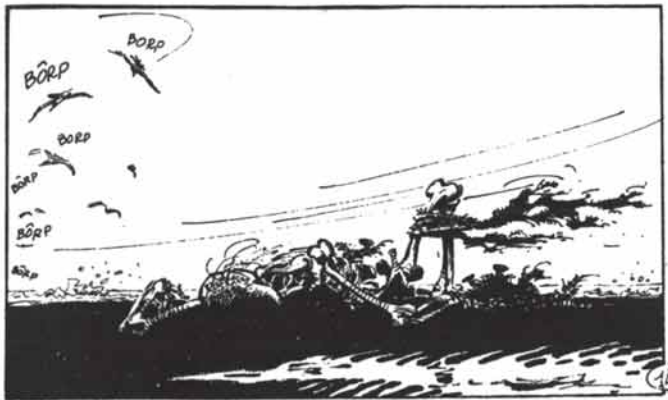
... Peut-être qu'il va dans un paradis puisqu'il s'est converti au dracônisme ...

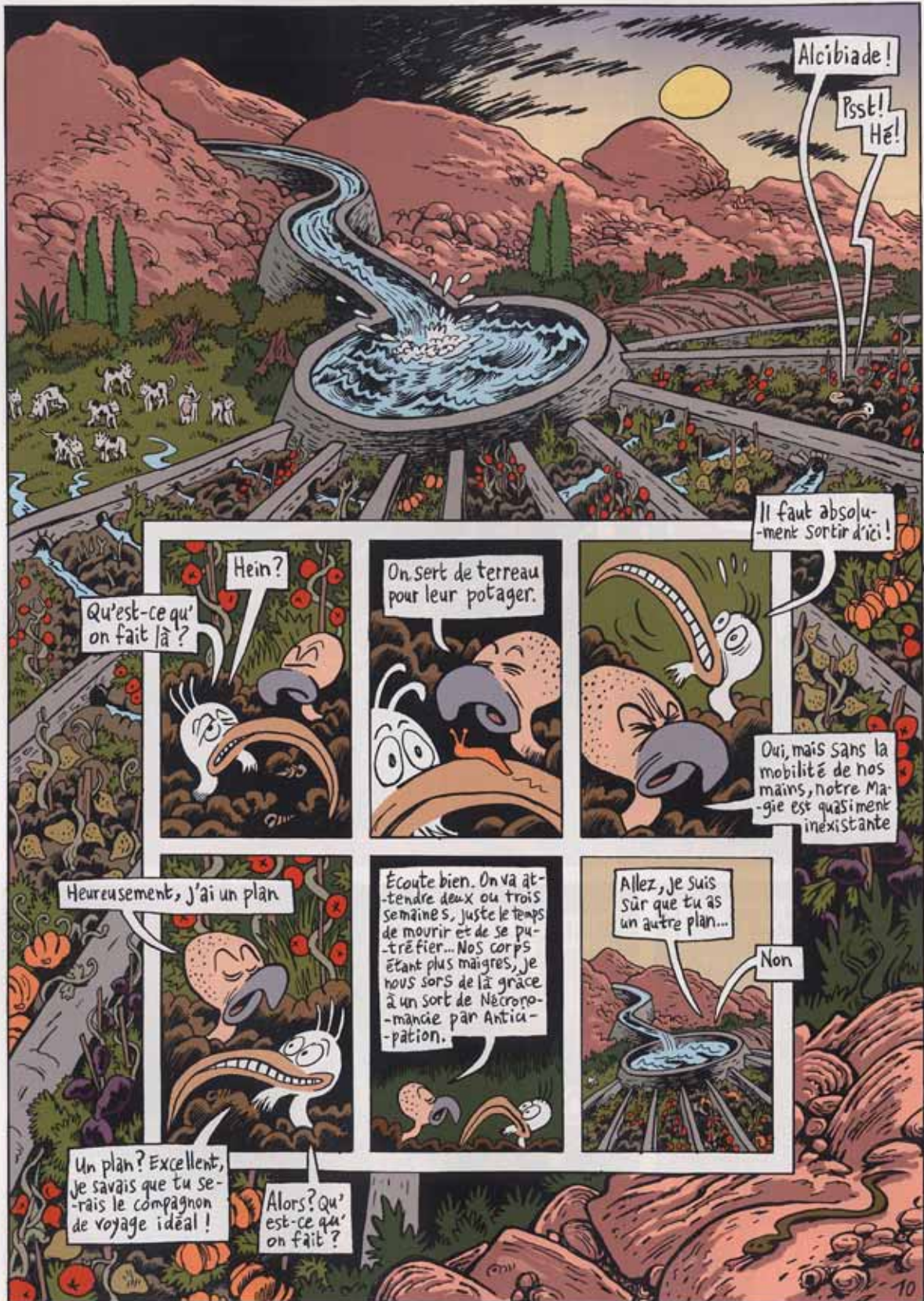


... Et moi, j'en ai où ...



IL NE FAÛT PAS CONFONDRE OISEAUX RAPIDES ET GOÉLANDS.





Certains vont même jusqu'à créer des personnages inédits récurrents (Ernst Von Vodar, le Chevalier sans plastron créé par Stan Gros). Pour clore l'aspect ludique de Donjon, il faut évidemment signaler le tome *Donjon bonus (Clefs en mains, le jeu de rôles)*, qui boucle en quelque sorte le pastiche : après avoir détourné les règles de l'*heroïc fantasy*, Donjon dicte ses propres lois dans un jeu de rôles qui s'inspire du célèbre *Donjons et Dragons*.

À la lumière de ces ruptures et de leurs implications, il me faut, en conclusion, revenir sur le concept de pastiche appliqué à

Donjon. Par l'étendue du projet et par la construction complexe qu'il représente, Donjon dépasse le simple jeu de connaisseurs.

À la manière d'un Chrétien de Troyes (ou à sa suite Robert de Boron) avec la matière de Bretagne et les légendes arthuriennes, Sfar et Trondheim, par leurs reprises et articulations des mythes variés et leur réflexion sur quelques thèmes universels (l'amour, le pouvoir, la guerre, le héros, etc.), livrent une œuvre hors-normes, construite en étoile autour d'un centre (le Donjon), comme la matière de Bretagne l'était autour d'Arthur et de la Table Ronde.

## NOTES

(<sup>1</sup>) Pour une présentation problématisée de la série, voir LABALLERY, Alexis, *Donjon : l'univers de tous les possibles*, dans *Neuvième Art*, n° 13, janvier 2007, p. 80-85 et TROPIN, Olivier, *Donjon, ou la fantasy par la prolifération*, [http://nerial.free.fr/artelio/artelio/souche\\_023.html](http://nerial.free.fr/artelio/artelio/souche_023.html) [consultation du 7/03/2008].

(<sup>2</sup>) ARON, Paul, *Pastiche*, dans ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis et VIALA, Alain, *Le Dictionnaire du littéraire*, Paris, PUF, 2002, p. 425.

(<sup>3</sup>) Trondheim est un habitué de cette rupture : son dessin est généralement animalier pour un propos adulte, que cela soit dans son autre série-phare, *Les Aventures de Lapinot*, ou dans ses *Carnets*.

(<sup>4</sup>) Pour les prologues, on peut citer les *Star Wars*, évidemment. Mais en bande dessinée, *L'Incal* et *Avant l'Incal* avaient connu ce développement. La série des Lanfeust s'est vue « prolongée » par des albums racontant la jeunesse des héros (dans l'esprit du *Petit Spirou*...).

(<sup>5</sup>) BLAIN, Christophe, SFAR, Joann et TRONDHEIM, Lewis, *La Chemise de la Nuit*, Donjon Potron Minet -99, Paris, Delcourt, p. 19.

(<sup>6</sup>) Il y aurait beaucoup à dire sur la figure du super-héros, la manière dont elle est investie et dont elle est bousculée par Sfar et Trondheim. On est plus proche du *Batman* de Franck Miller, torturé et sombre, que du Super Man classique.

(<sup>7</sup>) Loleck a livré une lecture érudite du premier album de DPM comme conte philosophique. Voir par exemple (l'analyse se retrouve sur différents sites) : <http://www.du9.org/Donjon-Potron-Minet-t-99-La> [consultation du 7/03/2008].

(<sup>8</sup>) MENU, Jean-Christophe, *Plates-Bandes*, Paris, L'Association, « Éprouvette », 2005.

(<sup>9</sup>) Sur le processus d'autonomisation du champ de la bande dessinée, voir BOLTANSKI, Luc, *La constitution du champ de la bande dessinée*, dans *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 1, 1975, p.37-59 ; MAIGRET, Éric, *La reconnaissance en demi-teinte de la bande dessinée*, dans *Réseaux*, n° 67, CNET, 1994. Cet article est disponible en ligne en libre-accès en passant par le portail de la revue, à l'adresse : <http://www.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/> [consultation du 7/03/2008] ; DOZO, Björn-Olav, *La bande dessinée francophone contemporaine à la lumière de sa propre critique. Quand un avant-garde esthétique s'interroge sur sa pérennité*, *Belphégor*, vol. VI, n° 2, 2007, [http://etc.dal.ca/belphegor/vol6\\_no2/articles/06\\_02\\_doze\\_bande\\_fr.html](http://etc.dal.ca/belphegor/vol6_no2/articles/06_02_doze_bande_fr.html) [consultation du 7/03/2008].

(<sup>10</sup>) Voir à ce propos la réponse de Joann Sfar à l'analyse de Loleck : « Un récit doit respirer comme une conversation, il ne doit pas calquer sa structure sur celle d'une thèse morale ou philosophique, il faut que l'auteur lui-même ignore ce qui va se passer et soit surpris par ce qui arrive, il faut se mettre dans un état oraculaire, songe que Socrate qui passe pour un grand défenseur du *logos* fait systématiquement appel au mythe pour expliquer toutes les choses importantes. Les histoires existent, il suffit de se rendre réceptif et de les retranscrire dès qu'elles viennent. C'est comme piloter un bateau, tu peux bouger le gouvernail mais ce n'est pas toi qui commandes au vent ou aux courants ». SFAR, Joann, sur le site *Les Murmures du Donjon*, rubrique Théories, <http://www.bibou.org/donjon/> [consultation du 7/03/2008]. Sfar assume ici une double posture : celle, modeste, de dépositaire de mythes et celle, ambitieuse, de demiurge d'un monde en création.

(<sup>11</sup>) Voir par exemple la production de L'Association et le métadiscours dans la collection « Éprouvette » et dans les trois numéros de la revue *L'Éprouvette*.

(<sup>12</sup>) Pour DPM, Christophe Blain ; pour DZ, Lewis Trondheim jusqu'au cinquième album, pour lequel il a passé la main à Boulet ; pour DC, Joann Sfar jusqu'au troisième album inclus, puis Kerascoët ; pour DP, Manu Larcenet.

(<sup>13</sup>) Pour reprendre la terminologie de Jacques Dubois et de Pierre Bourdieu. Voir BOURDIEU, Pierre, *Les Règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, « Libre examen », 1992 ; et « Points » 1998 et DUBOIS, Jacques, *L'institution de la littérature*, Bruxelles, Nathan/Labor, 1978, rééd. Labor, « Espace Nord Références », 2005, en particulier le deuxième chapitre, intitulé *Les deux sphères de production*.

(<sup>14</sup>) Cette combinaison de moyens financiers et de liberté artistique est affirmée par Trondheim dans un message qu'il signe sur le site [www.du9.org](http://www.du9.org) : « Encore un mot sur Shampooing. Je n'ai aucune obligation de résultat vis-à-vis de Guy Delcourt. Ça aurait été le cas, je n'aurais pas créé ce label. Il était entendu que je fasse comme bon me semblait, que je serais sa 'danseuse'. Et que s'il finissait par y avoir de bonnes ventes, ce serait un bonus ». TRONDHEIM, Lewis, <http://www.du9.org/Vues-Ephemer-Janvier-2008?forum2177> [consultation du 29/02/2008].

(<sup>15</sup>) BELLEFROID, Thierry *Les Éditeurs de bande dessinée*, Bruxelles, Niffle, « Profession », 2005.

(<sup>16</sup>) MENU, Jean-Christophe *Plates-Bandes*, Paris, L'Association, 2005, « Éprouvette », p. 66.

(<sup>17</sup>) Je me limiterai à ces quelques exemples parce que d'une part, ces références sont disponibles en ligne (<http://www.bibou.org/donjon/> [consultation du 29/02/2008]) et d'autre part, mon propos n'est pas d'en livrer un catalogue exhaustif mais seulement de signaler leur présence. Mes exemples réfèrent à des « classiques populaires » de la bande dessinée. D'autres références ne sont repérables que par les historiens du médium : d'après le site *Les Murmures du Donjon* cité plus haut, on peut remarquer que dans DZ 6, *Retour en fanfare*, l'employé du centre de pigeonnage de Vaucanson porte le nom du personnage créé par Bindle (Robert Vannier) en 1949 pour le quotidien *Paris Normandie* et publié tous les jours jusqu'en 1975.

(<sup>18</sup>) Voir [http://abricotnoir.blogspot.com/2006/08/oeuvre-totalisante-donjon1\\_27.html](http://abricotnoir.blogspot.com/2006/08/oeuvre-totalisante-donjon1_27.html) [consultation du 29/02/2008].

(<sup>19</sup>) OuBaPo est l'acronyme d'Ouvroir de BANde dessinée POTentielle. L'objectif de ce groupe, fondé en 1992 sur le modèle de l'OuLiPo et lié à L'Association, est de produire des bandes dessinées sous contrainte artistique volontaire. Celles-ci sont souvent réparties en deux types : les contraintes génératrices (par exemple l'itération, qui consiste à raconter une histoire avec une même case – ou un nombre défini se répétant – en changeant uniquement les dialogues) et les contraintes transformatrices (par exemple l'hybridation, qui consiste à produire une histoire par croisement de cases empruntées à d'autres bandes dessinées).

(<sup>20</sup>) Trente-trois albums sont sortis en une dizaine d'années : rien que pour compléter les trois séries principales, il faudrait près de cent ans, sans compter les DM et les DP.

(<sup>21</sup>) Donjon Pirate première saison : <http://donjonpirate.canalblog.com/> [consultation du 29/02/2008]. Donjon Pirate deuxième saison : <http://donjonpirate.free.fr/> [consultation du 29/02/2008]. Donjon pirate pirate, où les critères de publication des planches sont plus « larges » : <http://www.yaronet.com/blogs/DonjonPiratePirate> [consultation du 29/02/2008].