



Comicalités lance son appel annuel permanent pour 2020

La revue *Comicalités* est une revue scientifique à comité de lecture spécialisée dans les études portant sur la culture graphique, et plus particulièrement la bande dessinée.

Notre revue entend permettre à des chercheurs de cerner les tenants et aboutissants d'une culture graphique, qui donne une position centrale au dessin et à l'image comme des modes de création et de réception. La bande dessinée y occupe une place de choix et nous entendons la concevoir comme un objet en perpétuel devenir, susceptible d'emprunter des formes extrêmement variées tant au niveau de ses propositions esthétiques que de ses dispositifs médiatiques. Dans cet optique, *Comicalités* appréhende une variété de perspectives et de méthodes aptes à baliser ces objets culturels :

- La dimension proprement graphique, visuelle et plastique de la bande dessinée, autant dans ses dimensions esthétiques et techniques que sociales.
- Les auteurs et les pratiques de création, dans leurs trajectoires singulières comme dans leurs définitions collectives.
- La place de la bande dessinée au sein des pratiques de lecture, et plus largement des pratiques culturelles de certains groupes sociaux.
- La construction et l'évolution de son système éditorial, ce afin de poser le problème des pouvoirs, acteurs et objets qui le constituent.
- Le rapport de la bande dessinée à l'environnement médiatique dans lequel elle opère et l'étude des différentes formes qu'engendre son inscription dans la presse, le livre ou le numérique.
- Les relations qu'entretient la bande dessinée avec d'autres formes de création, tant au niveau des méthodes que des finalités de celles-ci.

À travers ces axes, *Comicalités* s'inscrit dans le champ des études culturelles et constitue un espace hospitalier pour des chercheurs issus de la sociologie, de l'histoire, de l'anthropologie culturelle, des études littéraires, des sciences de l'information et de la communication...

Thématiques ouvertes

Les différents numéros, ou « thématiques », de *Comicalités* restent ouverts de manière permanente, et il est toujours possible de proposer une contribution à l'une ou l'autre de celles-ci.

Voici les thématiques pour lesquelles nous recherchons des articles complémentaires afin de poursuivre et d'approfondir l'exploration de ces axes de recherche.

La bande dessinée, un art sans mémoire ?

Cette thématique interroge « le mode d'inscription dans le temps de la bande dessinée », et la place de la notion de « mémoire » du média dans la création ou la médiation de la bande dessinée. Les neuf articles publiés explorent pour le moment trois questions. Comment **les auteurs** s'emparent du passé du média ? Quels **dispositifs éditoriaux** sont mis en œuvre pour assurer la conservation de ce passé ? Quels sont les **enjeux historiographiques** derrière l'enjeu de « mémoire » du média ?

D'autres axes restent encore à interroger, par exemple :

- Quel rôle des **médiateurs de la culture** (bibliothèques, musées, galeries d'art...) dans l'élaboration d'une mémoire de la bande dessinée ? Il s'agirait de comprendre la façon dont le passé de la bande dessinée se construit dans une éco-système culturel qui ne se limite pas aux acteurs les plus immédiats de la création. L'enjeu de la numérisation du patrimoine de la bande dessinée, par exemple, ou l'articulation entre artification et mémoire peuvent être des pistes pertinentes pour répondre à cette question.
- La notion de « **patrimonialisation** » est-elle pertinente pour la bande dessinée ? Les mécanismes de transformation du média en un « patrimoine », que ce soit au sens privé (pour un éditeur), ou comme bien commun d'une communauté de lecteurs sont finalement encore mal connus. Il pourrait être intéressant de les distinguer (et les articuler) avec les notions plus employées de « légitimation » et « d'artification », ou encore d'analyser des pratiques éditoriales comme les intégrales commentées, ou encore la « profaçon » (pour reprendre un terme imaginé par Jessie Bi), visant à faire vivre le patrimoine d'un éditeur par des continuations fidèles ou sous formes d'hommage.¹

¹ Jessie Bi, « La "profaçon" », *du9 - l'autre bande dessinée*, octobre 2015, [en ligne](#).

Représenter l'auteur de bande dessinée

Cette thématique se concentre sur la façon dont l'auteur de bande dessinée est représenté ou se représente en tant qu'auteur. Les six articles s'arrêtent, pour trois d'entre eux, sur l'**auto-représentation**, tandis que les autres ouvrent des pistes encore à défricher concernant les **enjeux métafictionnels** de la représentation de l'auteur dans les œuvres graphiques, l'évolution de la notion « d'auteur de bande dessinée » à travers les **dispositifs de médiation** (muséaux notamment), ou encore les **réseaux de filiation graphique** visibles derrière la représentation d'un auteur du passé par un autre auteur.

Parmi les autres pistes restant à défricher, certaines nous paraissent particulièrement prometteuses :

- Peut-on analyser l'autoreprésentation de l'auteur comme des **stratégies de communication professionnelle** ? Certaines pratiques comme le *blogging*, les sites web, les éditoriaux de revues, ou encore les discours sur la profession développés dans les interviews pourraient faire l'objet d'analyses riches sur la façon dont les auteurs se vivent et se « montrent » professionnellement. Le chantier des sciences de la communication appliquées à la bande dessinée reste à ouvrir...
- Comment la représentation de l'auteur par la bande dessinée participe à élaborer une **identité professionnelle collective** ? De plus en plus de bandes dessinées, qu'il s'agisse de mémoires (*La Véritable histoire de Futuropolis* de Florence Cestac), d'essais historiques (*La révolution Pilote* de Eric Aeschimann et Nicoby) ou même d'œuvres collectives (*L'atelier mastodonte*), proposent une représentation collective de la création graphique. Leur étude permettrait de sortir du seul enjeu autobiographique pour aller vers une forme de « pluribiographie ».
- Enfin, qu'en est-il de la représentation de l'auteur de bande dessinée **dans d'autres médias** ? Si elle est rare, elle n'est pas inexistante, particulièrement au cinéma, de *I want to go home* d'Alain Resnais (1989) à *Don't worry, he won't get far on foot* de Gus van Sant (2018). Que disent ces films du statut de l'auteur de bande dessinée dans la société ? Quels dispositifs médiatiques et artistiques sont utilisés pour représenter le dessinateur à l'œuvre et quelle image est donnée de celui-ci ?

Bande dessinée et sport

Stylisation, émancipation, contestation d'un univers normé ? : si les liens entre bande dessinée et sport font l'objet depuis quelques années d'études ponctuelles, cette thématique se concentre plus spécifiquement sur la question de la norme, à travers trois axes : la représentation des **normes spatiales** du sport en bande dessinée, le questionnement des **normes sociales et corporelles** à travers le sport, enfin la **notion de dépassement de soi** et les liens entre le genre super-héroïque et le sport.

Afin de compléter les réponses apportées par les chercheurs au sein de cette thématique, voici quelques questions qui pourraient être approfondies :

- Dans quelle mesure **le corps sportif a pu servir de norme corporelle dans la création graphique** ? Les articles [sur *Rahan*](#) (par Kilian Mousset et Jean-Nicolas Renaud) et [sur les super-héros](#) (par Élise Awaïda Carton et Stéphane Carpentier) ont ouvert des pistes de réflexion à compléter, que ce soit sur le plan socio-anthropologique (fétichisation du corps musclé dans le monde occidental), graphique (pratique du réalisme anatomique dans la bande dessinée d'aventure) ou historique (articulation chronologique entre prescriptions corporelles du sport et normes corporelles graphiques).
- Quelle place de la bande dessinée dans la redéfinition des **normes de genres** dans le sport ? A l'heure où le sport féminin acquiert une médiatisation nouvelle, la bande dessinée semble y participer à sa façon (*Happy !*, de Naoki Urasawa, *Polina* de Bastien Vivès, *La saison des filles* de Chloé Wary, *Slam !*, de Pamela Ribon et Veronica Fish), et cette façon spécifique pourrait devenir un objet d'étude alors que le média traverse lui aussi une phase de questionnement sur la place des autrices. A l'inverse, les canons virils propres à une certaine bande dessinée pour garçons constituent également de bons sujets d'étude, à l'image des ambiguïtés de *Thorgal* analysées par Pierrick Desfontaine, Prune Mesyngier et Jean-Nicolas Renaud.²

² Pierrick Desfontaine, Prune Mesyngier et Jean-Nicolas Renaud, « Thorgal, une masculinité "douce" comme modèle pour la jeunesse », *Agora débats/jeunesses*, n° 78 (2018), pp. 67-85, [en ligne](#).

Envoyer une proposition

Nous acceptons les articles en français, anglais, espagnol ou allemand, de taille maximale 40 000 signes ($\pm 10\%$). Pour nous proposer un article, vous pouvez nous envoyer un résumé substantiel (entre 1000 et 2500 signes) accompagné d'une bibliographie indicative de la proposition, et d'une courte biographique.

Les délais de cet appel annuel 2020 sont les suivants : envoi des résumés substantiels avant le **30 mars**, et de l'article définitif avant le **15 septembre**. Nous acceptons toutefois des propositions au fil de l'eau. Les articles feront l'objet d'une relecture en double aveugle par des experts sollicités par le comité éditorial, comme le reste des articles publiés sur le site.

Vous pouvez également proposer des articles « hors formats », plus libres, de type entretien, commentaire d'images, tribune libre, qui feront l'objet d'une diffusion spécifique.