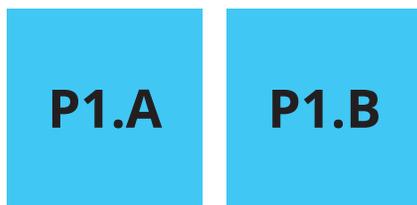


BOUCLES

FANZINE EXPÉRIMENTAL OUBAPIEN / 2024.

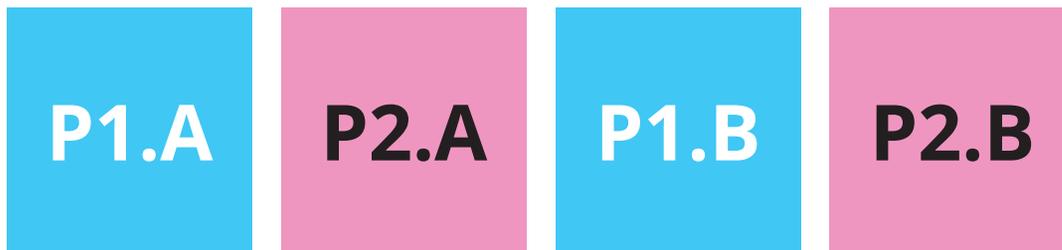
Les participant·e·s (3 dans le cas présent) co-construisent une histoire par étapes et ce, en intercalant en trois temps, de nouvelles informations narratives entre les cases préalablement établies. C'est flou ?

Laissez-nous vous expliquer via un exemple :



1/ Prenons l'exemple de Corinne, que nous appellerons ici P1.
P1 (c'est Corinne, je viens de vous le dire) produit donc une première histoire dessinée en deux cases. Une case A et une case B (en bleu ci-contre). Jusque-là rien de trop complexe.

2/ Ensuite Maya (ou P2, comme vous préférez), produit alors deux nouvelles cases à cette histoire créée par P1. Une case entre la case A et B de P1 et une à la fin de cette histoire, soit après la case B de P1. Le tout en restant bien sûr, la plus logique possible avec l'histoire initialement créée. Vous suivez ?



3/ Nous avons donc maintenant une histoire en 4 cases. Un nouveau dessinateur·ice, P3 arrive (disons Eugénie par exemple) afin qu'elle aussi, créer de nouvelles étapes à notre histoire. Elle va donc intercaler une nouvelle case entre P2.A et P1.B soit au centre de notre histoire et une à la fin, soit après P2.B.



4/ Mais ce n'est pas tout pour P3 (#Eugénie)! Elle a aussi la lourde et difficile tâche de faire en sorte que P3.B, la dernière case de notre histoire fonctionne également dans une suite logique avec P1.A, la première de l'histoire. La chute devenant alors également le début de notre histoire créant ainsi, une boucle infinie !

