

64_page

Revue de récits graphiques

Il semble que depuis quelques années, depuis la disparition de quasi tous les hebdomadaires de BD, il manque un maillon essentiel entre les écoles de bande dessinée ou d'illustration et la carrière professionnelle. De là est née l'idée de **64_page**. Nous souhaitons offrir un tremplin aux jeunes auteurs, souvent pétris de talents mais livrés à eux-mêmes, en leur proposant un espace de création où ils pourront roder et démontrer leurs qualités. Cette revue se veut un lieu pour se tester, affûter ses armes, se confronter aux lecteurs et lui déclarer l'amour du travail bien fait, l'imagination du récit, du mot juste, des images pertinentes, l'intelligence du dessin...

Ce trimestriel de 64 pages consacre la moitié de sa pagination à des jeunes auteurs. Ils auront le loisir d'y présenter un récit complet, sans limite de techniques ou de sujets. L'accent sera mis sur leur talent, leur originalité et leurs projets. Pour compléter, nous proposerons dans chaque numéro trois auteurs ayant déjà publié : un jeune (coup de cœur), un confirmé et une gloire « oubliée » faisant partie de la grande et belle histoire du 9^{ème} art. Enfin, loin de l'actualité vibrionnaire, nous aborderons divers aspects de la BD dans d'autres domaines à travers des rubriques récurrentes mais pas nécessairement trimestrielles. Que souhaiter de mieux que de nouvelles et bonnes découvertes liées à nos passions bédéphiles ?

Philippe Decloux, Vincent Baudoux, Olivier Grenson et Robert Nahum.

64_page, revue de récits graphiques. Sans faute d'orthographe, elle tient son nom du lieu où elle a été conçue, un bistrot de la rue du Page à Bruxelles.

Offert :
retrouvez à la fin
de cette revue,
un dessin original
de Vanna Vinci.

Envie d'être publié(e) dans 64_page ?

Envoyez-nous une BD originale de 4 à 8 pages, un autoportrait graphique et un texte de présentation de 250 signes.

> 64page.revuebd@gmail.com

Votre proposition sera examinée et nous reprendrons rapidement contact avec vous.

64_page, revue de récits graphiques
Trimestriel. Sept. 2014 / #01 / 15€
Rédacteur en chef : Philippe Decloux
Rédaction : Vincent Baudoux, Olivier Grenson,
Philippe Decloux, Robert Nahum, Docteur Karlsov.
Maquette et mise en page : Yacine Saïdi
Distribution : MDS Benelux
Remerciements à tous les auteurs présents dans ce
numéro et particulièrement à Olivia Bara.
Illustration de couverture : Noémie Marsilly
Illustrations de couverture arrière, de haut en bas :
Vanna Vinci, Noémie Marsilly, Guy Bara

Pour toute information : 64page.revuebd@gmail.com
Pour vous abonner : abo.64page@gmail.com
Rejoignez-nous, actualités et liste des points de vente
sur www.facebook.com/64page

Editeur responsable : Robert Nahum
© 180° éditions
www.180editions.com
www.facebook.com/180editions

Vanna Vinci



© Emilia Franchini

Quand il a été décidé que la commune de Saint-Josse et l'asbl Art Mural créeraient une nouvelle fresque BD consacrée à une auteure italienne, la dessinatrice sarde Vanna Vinci est apparue comme une évidence. L'éclectisme de son talent et des univers qu'elle propose à ses lecteurs italiens est d'une richesse étonnante. Des romans graphiques au style expressionniste, comme « La Casati, la musa egoista » aux désopilants strips en 3 cases, quasi autobiographiques, « la Bambina filosofica ». Cerise sur le gâteau, Vanna Vinci est, depuis peu, publiée en français chez Dargaud et chez Marabulle....

64_p. : Le soleil, la mer, la Bambina Vanna se raconte :

Vanna : Je suis née à Cagliari, une ville dans le sud de la Sardaigne. Cagliari est une ville sur la mer, de ma maison, il n'y avait pas dix minutes pour arriver à la plage. La ville est très ancienne. Elle a été d'abord une ville phénicienne, punique et enfin romaine. Ensuite Cagliari a connu une domination très importante par les Espagnols au cours du 18^{ème} siècle et du royaume de Piémont au 19^{ème}. Donc, j'ai beaucoup d'influences. Et aussi l'influence juive car la famille de ma mère vient d'une ancienne famille juive espagnole convertie et émigrée en Sardaigne. J'aime Cagliari, enfin j'aime surtout la mer, et le ciel. Avoir la mer aussi proche a été primordiale

JESUIS ITALIENNE
ET JE SUIS NÉE
À CAGLIARI



CECI EST L'ITALIE. ELLE A UNE
FORME COMME UN BOTTE. PEUT-ÊTRE QUE
LA GRANDE HABILITÉ ITALIENNE POUR
L'ART DES CHAUSSURES VIENDRAIT DELÀ!



CETTE ÎLE ICI EST LA SARDAIGNE -
SON NOM ANCIEN ÉTAIT
KHNUSSA, MAIS ELLE ÉTAIT
NOMMÉE AUSSI SANDALIA ...



...DU MOT "SANDALO",
SANDALE (CAR LE PEUPLE
ANCIENS VOYAIENT DANS SA FORME
L'EMPREINTE D'UNE SANDALE
DIVINE).



LA SARDAIGNE EST UNE TERRE
TRÈS VIEILLE, AVEC UNE
TRÈS VIEILLE HISTOIRE. DÉJÀ
DANS LES TEMPS PRÉHISTORIQUES
LES HABITANTS DE SARDAIGNE FOR-
MAIENT UN PEUPLE STRUCTURÉ ET ACIE.
LA LOINTAINE CIVILISATION DE
SARDAIGNE, NOMMÉE NURAGICA,
A LAISSÉ DE GRANDS ET PETITS
TÉMOIGNAGES MERVEILLEUX
ET MYSTÉRIEUX.



pour moi ! Disons que la mer c'est une autre façon de voir, un autre horizon...

Puis il y a une chose très importante, qui pour certains paraîtra peut-être comme une bêtise, mais ce ne l'est pas ! Cette chose très importante, c'est la première que l'on ressent quand on arrive en Sardaigne, c'est le parfum. C'est le parfum de soleil, de myrte, de lentischio et de toutes les plantes de la Méditerranée. Toute ma famille est sarde, ma mère est médecin et mon père, qui est mort très jeune, était professeur de mathématique à l'université. J'ai vécu très proche de mes grands-parents maternels, ce qui m'a rendue très sensible aux différences entre les générations et je suis habituée à me situer dans les âges différents de la vie. Je connais aussi l'importance des souvenirs de famille, des murmures de l'his-



toire et des choses du passé. J'étais une enfant très timide et solitaire. J'aimais beaucoup m'inventer des histoires et je pense que cette caractéristique a été très importante pour mon travail d'auteur.

J'ai suivi le lycée scientifique et puis j'ai décidé de m'inscrire à l'université pour devenir dentiste ! Mais, après un an et quatre examens, j'ai renoncé et j'ai commencé une école de graphisme. Après les trois années, avec deux amis, nous avons commencé à travailler et nous avons créé notre studio de graphistes, le *Mow Mow*. À Cagliari, j'avais beaucoup d'amis, entre les copains d'école et mes collègues graphistes, nous travaillions beaucoup... Et aussi nous sortions en soirée tout autant. Soirées qui, souvent, se terminaient au bord de la mer. L'été est très long en Sardaigne et la mer très facile à atteindre... Nos soirées étaient réellement infinies. Ensemble, avec mes amis de l'école et de travail, nous avons commencé à fréquenter un groupe de personnes fanas de BD. Moi aussi, je l'étais. J'aimais les auteurs italiens, et évidemment par-dessus tout, Hugo Pratt. Et, pour m'emparer de sa manière de dessiner, j'ai passé une année à en copier et à recopier les personnages de ses histoires. Surtout Corto Maltese !

La BD, un choix. Celui d'un univers recréé à souhait...

J'avais seize ans quand j'ai découvert Corto Maltese de Hugo Pratt et j'ai décidé de commencer à écrire et dessiner des *fumetti*. J'ai rencontré beaucoup de personnes qui voulaient aussi devenir auteurs de BD. J'ai participé au festival de *Lucca comics*, qui était encore un très petit festival. J'y ai rencontré mon premier éditeur, Luigi Bernardi, qui a fondé une maison d'édition qui s'appelait *Granata Press*. Il avait lancé un magazine, *Nova Express*, où j'ai publié ma première histoire réellement professionnelle. *Granata press* était à Bologne où travaillaient beaucoup d'auteurs, car Bologne est pour la BD italienne

une ville très importante, elle est le cœur de la BD d'auteurs en Italie. Mon choix était fait, j'ai déménagé à Bologne et j'ai commencé à travailler comme auteur de BD, en abandonnant le travail de graphiste. Même si aujourd'hui, je continue à collaborer avec quelques amis



graphistes, je travaille aussi comme illustratrice pour la jeunesse. À Bologne, j'ai cultivé mon style et j'ai intégré d'autres auteurs : outre Hugo Pratt, et les autres grands auteurs italiens, comme Guido Crepax, Dino Battaglia, Magnus, Attilio Micheluzzi et Grazia Nidasio, j'aimais également Ronald Searle, Saul Steinberg, Ben Shahn, Claire Bretécher, Charles Schulz et beaucoup d'auteurs qui ont influencé ma vie et mon goût. Mais je ne sais toujours pas pourquoi j'ai choisi la BD, je suis, en effet, plus passionnée par la littérature et

les livres. Je pense que la BD est une forme de maladie chronique et bénigne. Et je suis sans doute malade de BD ! Oui, je le reconnais, j'aurais beaucoup de problèmes à vivre sans BD. Je suis une « addicte ». J'aime ce travail qui est très artisanal. Même si tu utilises l'ordinateur, tu peux inventer et créer d'immenses univers, des histoires incroyables ou aussi des aventures avec des personnages décédés ou irréels, ou des sujets minimalistes, sans autre besoin qu'une table, du papier et un crayon. Très peu d'espace et très peu de matériel pour créer un monde imaginaire ! C'est Fellini au quotidien dans mon atelier...

64_p. : Deux styles. Des romans graphiques au dessin réaliste, expressionniste même et un style humoristique, court, percutant et aussi poétique... Qui es-tu La Casati ou la Bambina ?



V. : Ça, c'est la question la plus intéressante. Une des mes plus importantes influences est l'expressionnisme. En effet j'ai commencé mon vrai travail professionnel pour la BD avec une histoire de vampires, autour de l'Italie et de la Roumanie, et l'esprit était presque proche de l'expressionnisme allemand des films muets. Mes romans graphiques ont tous quelque chose en commun, mes personnages sont souvent des personnes un peu perdues, personnes qui sont dans une période de leur vie étrange et confuse. Souvent ils, ou elles, sont très proche d'un tournant. Mes personnages sont pleins de doutes. J'aime raconter ces histoires. J'aime les histoires en général, donc le roman graphique a été une bonne façon d'explorer des univers et des personnages

dont je voulais suivre les aventures ou seulement les mouvements. Je fais des romans graphiques car cela me permet de parler de moi pendant que j'analyse et analyse encore le caractère et les vies d'autres personnes. Puis, une chose très importante pour moi dans mes histoires, c'est la psychologie des

cupe pas des conventions, du bon ton et de la bonne éducation. Elle est ma part méchante. Donc je suis la Casati la nuit et la Bambina jour et nuit ! Vanna bambina par contre était très timide, solitaire, et très très gentille. Mon travail... roman graphique ou style humoristique, ou encore illustrations pour la jeunesse, tout

L'HOMME SÈCRÈTE
LE DÉSASTRE.



CITATION DE E.H. HERRING.

personnages et surtout le côté magique, inexplicable, qui se passe entre ces vies. Donc fantômes, vampires, personnes immortelles ou tous ces types de situation qui peuvent mettre en évidence l'état de suspension des personnages et leur réalité me passionnent.

« C'est Fellini au quotidien dans mon atelier... »

Par contre, la Bambina filosofica est née toute seule, une soirée j'étais au bar et j'ai dessiné cette petite peste. Je ne savais pas qui elle était, même pas ce que je ferais d'elle, mais j'ai compris tout de suite qu'elle avait un super caractère ! La Bambina vient de mes lectures humoristiques, de ma façon de penser, et aussi de mon éducation. Le sens de l'humour, le cynisme et l'anarchisme font un peu partie de moi. Et la Bambina filosofica est sans doute la partie de moi qui ne se préoc-

a une méthode identique. Je passe beaucoup de temps à penser ce que je veux raconter puis je l'écris et enfin je le dessine. J'utilise l'encre de chine pour les traits ou un crayon noir et si je dois colorer, j'utilise les aquarelles. Les deux styles de travail sont très différents pour la mise en scène, car les romans graphiques sont très lents et ont une mise en page très libre, au contraire le strip de la Bambina a un rythme très syncopé, et la mise en page est très simple et classique.

64_p. : Les projets ?

V. : Je suis en train de développer un nouveau livre avec des pages que j'ai réalisées l'été dernier pour un journal *Il Piccolo di Trieste*. C'est une adaptation d'un roman *Il richiamo di Alma* écrit par un écrivain de Trieste, Stelio Mattioni, en 1980. C'est un très beau roman, très mystérieux. Puis je pense réaliser pour l'année prochaine, une collection de deux livres de *Sophia* (un des ses personnages ndlr.),



© Vanna Vinci

publiés en Italie par Bao Publishing et en Belgique et en France par Dargaud. En ce moment, je lis beaucoup de livres car je veux réaliser une nouvelle biographie en BD. Un autre personnage fort et damné, cette fois un homme, un homme de cinéma, mais... c'est encore secret. Cet été je voudrais faire des autres pages pour *Il Piccolo di Trieste*, mais

pas une histoire entière mais une histoire d'une page, avec la vie vraie ou imaginée d'un personnage connu ou inconnu. Et je viens de réaliser des stickers avec la Bambina filosofica pour LINE, une société japonaise de téléphonie. Ah ! Et je suis en train de travailler au nouveau livre de la Bambina.

64_p. : Une fresque BD à Bruxelles? Cela t'inspire quoi?

V. : Je serais très heureuse d'avoir la chance de voir un des mes personnages aussi énorme sur un mur. Le concept de cette dimension extrême est un vrai flash pour moi. Et j'aime l'idée que, peut-être, un de mes personnages accompagne la vie quotidienne de ce quartier et de ses habitants pour des années.



Publications en français de Vanna Vinci :

Chez Dargaud :

Aida à la croisée des chemins (2008),
Sophia la fille en or (2008),
Sophia dans Paris, ville hermetique (2009),
Chats noirs chiens blancs - Reminiscences parisiennes (2009),
Chats noirs chiens blancs - Chemin faisant (2010),
La Casati, la muse égoïste (2013)

Chez Marabulles / Marabout :

La petite peste philosophique - Anatomie d'une débâcle (2012),
La petite peste philosophique ne s'arrange pas (2013)

> www.vannavinci.it

> www.labambinafilosofica.it

Participez au financement d'une nouvelle fresque BD à Bruxelles !

A l'initiative de Philippe Decloux et d'Art Mural, en collaboration avec la commune de Saint-Josse-ten-Noode, un nouveau parcours promenade BD reliera le Parlement fédéral belge au Parlement de l'Union européenne. Une fresque de la Bambina filosofica de Vanna Vinci est programmée au n°6 de la rue du Marteau. Cette fresque sera la seconde du projet, après « Couleur Café » de Judith Vanistendael. La troisième sera confiée à une dessinatrice française prénommée Claire...

Pour participer dès maintenant, rendez-vous sur le site de Sandawe.com, l'éditeur participatif et cliquez sur l'onglet **projet libre** > **fresque murale BD1**

Votre participation financière vous donne droit à de nombreux avantages : des BD dédiées, des dessins originaux, des entrées au musée Hergé, au Centre belge de la BD, au MooF, des abonnements Villo, un repas en tête-à-tête avec Vanna Vinci, un WE BD à Bruxelles avec nuit au Plaza, votre nom sur la fresque...

Noémie Marsily



Un talent multiple tout en douceur... Pas si sûr !

La première fois que j'ai rencontré Noémie, c'était au vernissage d'une installation à la BeauHaus « Enfin nous dormons » qu'elle réalisait avec sa copine Barbara par ailleurs animatrice de ce lieu aujourd'hui disparu.

Une grande fille à l'air un peu timide derrière ses lunettes au point qu'elle oublia de me dédicacer son premier album « Fétiche » qui venait d'être édité par Les Requins Marteaux.

Un album étrange au format carré, une couverture aux motifs géométriques bleus et blancs. Ce qu'on peut appeler un « bel objet » qui s'ouvre sur un univers poétique muet et entièrement réalisé aux crayons de couleurs. Un premier album étonnant, séduisant, qui donne envie d'en savoir plus sur cette jeune illustratrice.

Rencontre

Noémie a passé son enfance et son adolescence en Brabant Wallon, à Braine-l'Alleud pour être plus précis. Aussi loin qu'elle s'en souvienne, elle a toujours dessiné mais sans idée précise de ce qu'elle voulait faire. Elle suit des cours à l'académie de sa commune et, ses études secondaires terminées, s'inscrit

en peinture à La Cambre, puis change d'orientation et décide de suivre les cours d'illustration à l'Ecole Supérieure des Arts Saint-Luc. Un choix qui lui permet d'explorer diverses techniques, de s'ouvrir à un univers très large, du graphisme à la peinture en passant par l'illustration, la BD et même la publicité. Noémie n'a pas envie de se spécialiser.

Saint-Luc, c'est aussi l'école de bande dessinée et Noémie a depuis toujours un intérêt certain pour le 9^{ème} Art sans vraiment s'y engager à fond. « J'ai fait une BD, mais comme je reste ouverte à d'autres disciplines, je continue à chipoter, à picorer, à m'intéresser à toutes les techniques ».

Noémie rejoint un groupe d'autoédition, comme il en existe beaucoup autour de Saint-Luc, « Nos Restes ». Elle sait désormais au moins une chose, elle aime raconter des histoires.



« C'est mon moteur principal, après ce n'est qu'une question de supports et de définir la meilleure technique pour les raconter ! » Et Noémie a de larges compétences techniques. Un de ces centres d'intérêt est le cinéma d'animation, domaine qu'elle continuera aussi à approfondir avec son compagnon, Carl Roosens (lire pages 58-59).

Avec Nos Restes, elle participe au festival d'Angoulême et en profite pour présenter les premiers chapitres d'une BD qu'elle a commencé seule dans son coin à quelques éditeurs dont Les Requins Marteaux. « J'aime bien leur travail, leur humour et je me disais que cela pouvait peut-être coller ». Quelques temps plus tard, Les Requins la contactent, le projet les botte. « J'avais lancé une bouteille à la mer,... et de leur côté ils cherchaient de jeunes auteurs ».

« Les Requins Marteaux ont fait un super boulot, les dessins aux crayons de couleurs sont extrêmement difficiles à reproduire, ils ont conçu la couverture. Le format et la technique en font un très bel objet qui étonne ceux qui osent l'ouvrir... Les libraires sont soit emballés soit désarçonnés et ne savent pas très bien comment le présenter. Mais pour un tirage alternatif, cela se vend bien ! ».

« Fétiche, c'est Bambi qu'on assassine ! »

64_p. : L'album *Fétiche*, quand on l'entreuvre par simple curiosité, donne une première impression de dessins naïfs, même enfantins mais au deuxième regard, c'est un humour plutôt « hard ». Après quelques pages, on découvre le personnage principal, dans une espèce de salle d'opération-atelier, occupé à découper un chevreuil dont il prélève la tête. C'est étonnant. Violent.

N. : Oui, oui, cela m'a surprise que des gens trouvent cela assez violent. Moi, je ne le ressens pas comme ça, c'est juste un peu grinçant. Je ne pensais pas que c'était si fort !

64_p. : Tu as un dessin très coloré, c'est cela qui trouble le lecteur. C'est inattendu. Quand on ouvre *Les idées noires* de Franquin, on s'attend à un humour grinçant, à tous les désespoirs et à toutes les rages. Dans *Fétiche*, c'est mignon, coloré, bucolique...

N. : Je n'avais pas une idée préconçue de l'histoire, je me suis amusée avec les personnages et je me suis laissée entraîner dans des chemins insolites. Au départ, l'idée était la tête de chevreuil qui allait voyager entre plusieurs protagonistes. J'avais, aussi, quelques idées plus ou moins précises des personnages et parfois d'une situation. Puis un détail m'amenait sur un autre chemin. C'est un peu sinueux comme scénario ! En fait, je voulais garder ma spontanéité, et celle des acteurs du récit, les petits chapitres me le permettaient puisque j'étais quand même un peu cadrée... Je ne savais pas, au départ, combien de pages ou de chapitres aurait l'album. Il y a des personnages qui sont apparus en cours de travail. C'était très marrant à réaliser. Je travaillais chaque case séparément et puis je les assemblais comme un puzzle. Cela me permettait d'en rajouter ou d'en supprimer, de modifier le récit selon mes émotions.

64_p. : Justement tu as choisi « le muet », c'est très compliqué, chacun a ses propres représentations des émotions mais aussi des objets, des couleurs... En lisant *Fétiche*, j'ai souvent été intrigué et je revenais en arrière pour refaire le chemin parcouru par les personnages.

N. : J'ai eu l'occasion de lire d'autres histoires muettes et cela m'intéressait. Puis, j'ai tendance à lire les BD trop vite, je m'accroche au texte et j'en oublie le dessin. J'ai eu envie de voir comment je pouvais raconter autrement, uniquement par l'image et obliger le lecteur à un travail d'imagination, à décortiquer les



images, à en saisir les détails. Il y a des séquences où les images sont très proches. Juste quelques détails différents et ce sont eux qui changent le cours de l'histoire...

C'est tellement facile de lire une BD en ligne claire, le scénario est linéaire et le dessin mûché... Mon objectif est, au contraire, de demander un petit effort au lecteur pour s'approprier l'histoire. En réalité, chaque lecteur se

construit en dialogue avec le récit. Il y a un moment où l'on se laisse surprendre, on est happé par le graphisme. C'est ça qui est passionnant. J'aime bien me laisser surprendre par une forme qui apparaît, un détournement narratif. Je ne me vois pas travailler sur des scénarios où tout est écrit jusqu'au dernier détail.



64_p. : Et ton avenir...

N. : Aujourd'hui, je me sens bien dans mon côté touche à tout, BD, livre pour enfants, cinéma d'animation, ... Mais aussi de temps en temps des boulots de commande. Le tout ensemble me permet de vivre. Pour l'instant je suis plus dans l'animation, mais j'ai envie de faire des livres. J'aime l'objet, c'est magique.

Des livres :

Fétiche – Les Requins Marteaux, 2013
Le Musée de la Moufle – Sarbacane, 2014

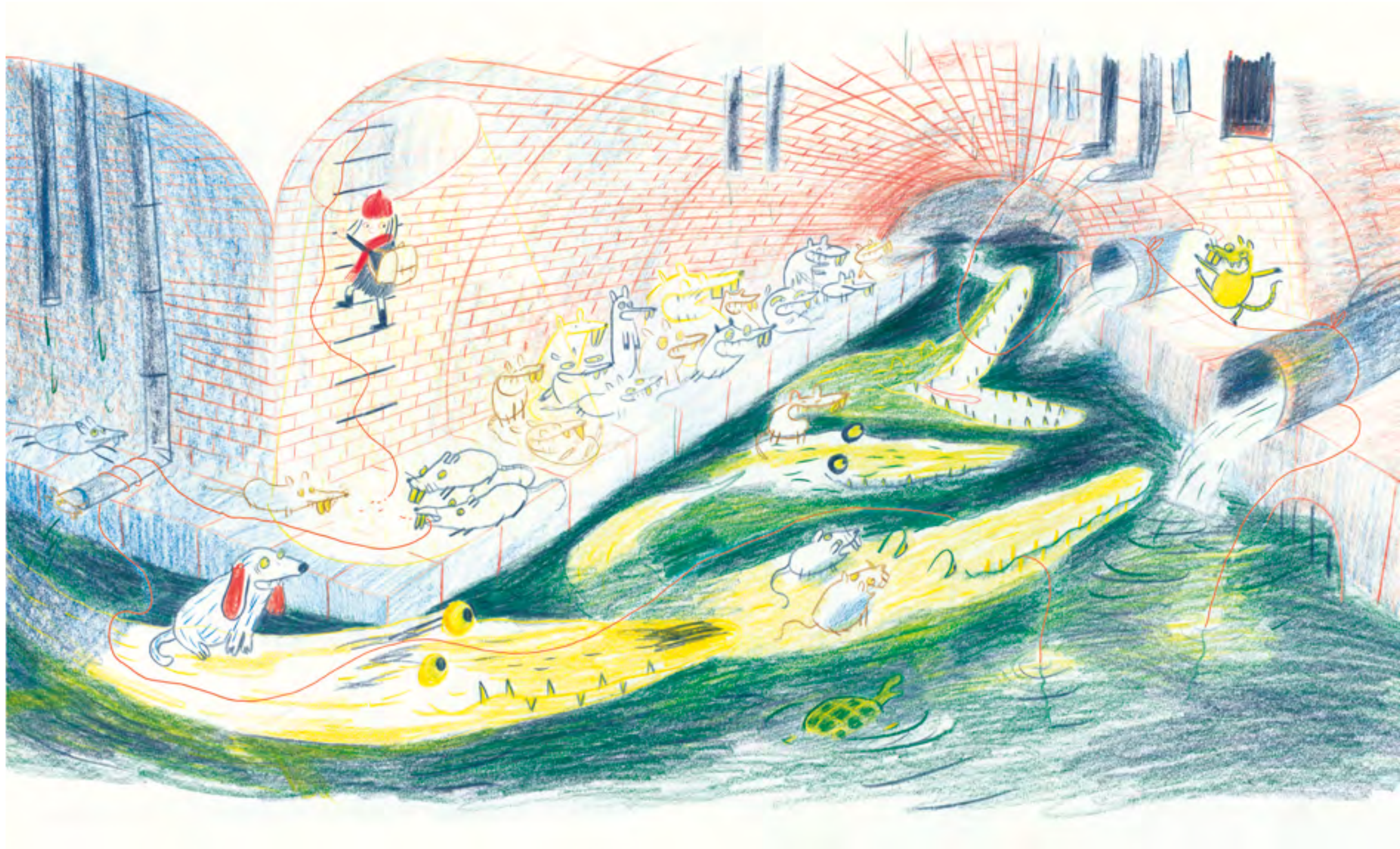
> marsily.net/noemie

Une expo :

Du 08/10/14 au 15/01/15, Noémie expose des dessins originaux de son livre pour enfants, *Le Musée de la Moufle*, paru chez Sarbacane.

Au Wolf, une librairie jeunesse qui vaut le détour. 18/20, rue de la Violette à 1000 Bruxelles.

> www.lewolf.be



Guy Bara



Max l'explorateur



L'humour de par le monde

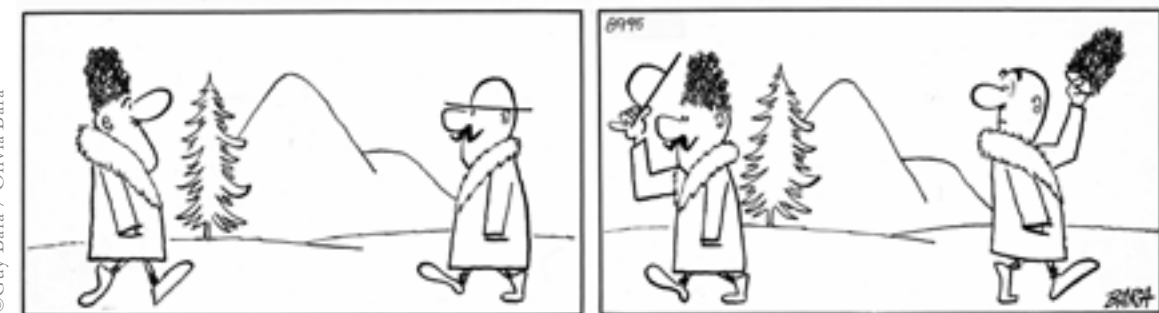
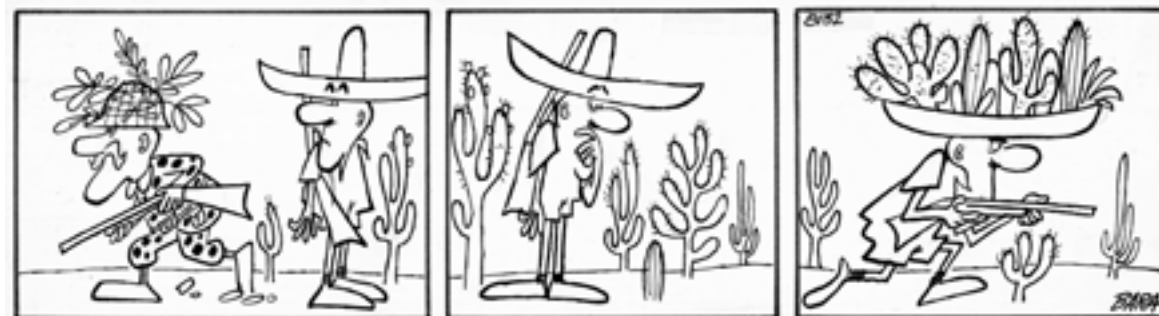
En 1954, il y a soixante ans, Max l'explorateur faisait ses grands débuts dans France-Soir. Peu de temps après, il paraît quotidiennement dans Le Soir. A son apogée, aussi populaire que Tintin et Spirou, il est publié dans plus de 40 journaux dans autant de pays, faisant de son créateur, Guy Bara, le dessinateur européen le plus lu dans le monde. Si Max l'explorateur vit ses aventures quotidiennes au cœur de la décolonisation (le Congo belge devient indépendant en 1962), il est paradoxal de voir Max, ingénu, sans complexe, sans mémoire collective, se comporter déjà comme les futurs touristes ébahis de tant d'exotisme et de couleurs locales. Son succès est ainsi dû au dé-

*« La série est un chef
d'oeuvre de l'humour
muet »*

calage entre la réalité historique et la manière toute insouciance dont il la perçoit et y réagit. Son regard fait que les contrariétés et les malheurs aussi dramatique soient-ils dans le « vrai » monde, sont toujours vécus par Max comme une gentille et naïve dérision, la marque de l'humour.



Guy Bara,
l'auteur
de la série culte.





© Guy Bara / Olivia Bara

Communicateur sans frontières

Max prend toutes les situations au pied de la lettre même s'il parle peu. Si la série est avare de paroles, bulles et autres onomatopées caractéristiques de la bande dessinée, sa manière de communiquer utilise plutôt le langage universel des signes gestuels, des expressions du visage, du « body language ». Max mime davantage le langage parlé qu'il le pratique. N'est-ce pas d'ailleurs la façon la plus simple de se faire comprendre lorsqu'on parcourt le monde, un jour ici, le lendemain sur un autre continent... ou sur une île (presque) déserte car en compagnie d'une parfaite inconnue ? La théâtralisation du langage recèle un autre avantage, en effet, un récit en trois cases ne peut se permettre les longues tirades. Au plus court, le mieux. Voilà pourquoi Max qui prend tout au premier degré est si souvent victime des illusions. Et pourquoi la série est un chef d'oeuvre de l'humour muet.



Inventer parmi les contraintes

Etant donné le format réduit des cases et la qualité médiocre des papiers journaux de l'époque, la lisibilité doit être le premier critère. Aussi, le dessin de Max l'explorateur est dicté par les impératifs de l'impression en photogravure, un tracé noir sans nuance sur un fond blanc (ce qu'Hergé a mené à la per-

« Max prend toutes les situations au pied de la lettre même s'il parle peu »



fection avec sa « ligne claire »). C'est la raison pour laquelle les décors dessinés par Bara sont le plus souvent suggérés, sans réelle possibilité de localiser le lieu sinon de manière générique, une plage, une forêt, une montagne, la mer ou l'océan. Chaque signe, personnage principal ou décors, est évoqué à partir du même régime graphique, cette petite

fleur accessoire dans un coin vaut autant que la mimique expressive de Max au centre de l'image. La profondeur rebute Bara, ses idées visuelles ont tendance à dérouler la surface en une image qui en devient deux, ou trois, ou

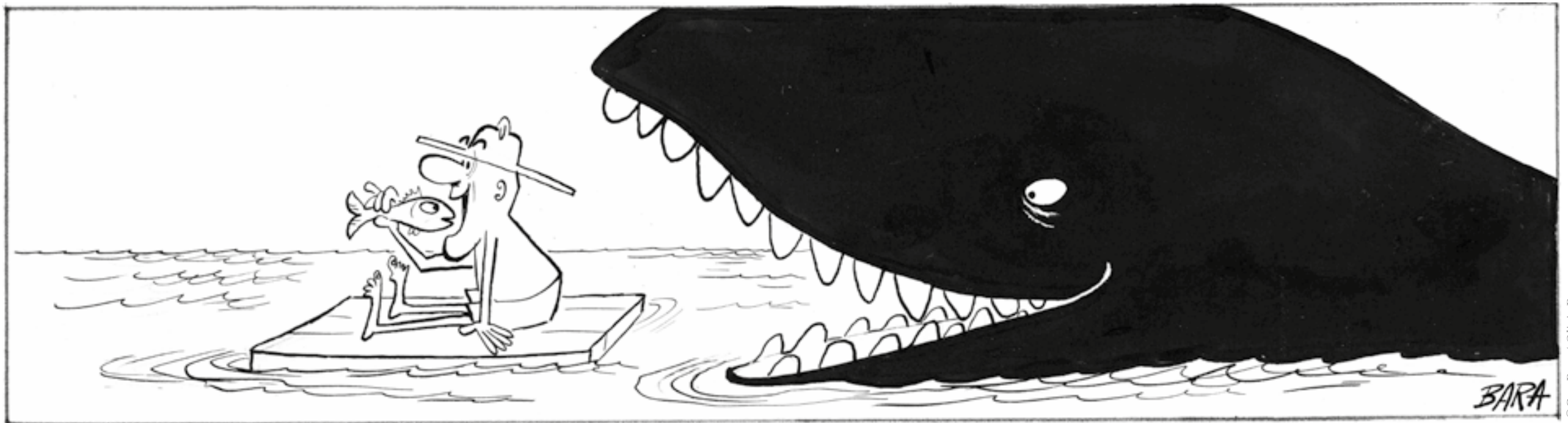
« *A son apogée, aussi populaire que Tintin et Spirou, il est publié dans plus de 40 journaux* »

une seule grande case panoramique. Cet attrait de l'étirement latéral explique son amour pour les représentations qui n'utilisent jamais la profondeur perspective au sens académique du terme.

On voit souvent Max examinant de bizarres traces de pas sur le sol, ces d'indices devenant autant de pistes d'une prochaine rencontre avec l'altérité. Exactement ce que fait Bara l'explorateur lorsqu'il dessine Max l'explorateur. Ce qu'ils explorent tous les deux, finalement, bien davantage que d'autres pays, d'autres cultures, d'autres usages et coutumes, est un principe narratif, le système même du gag sans paroles issu des contraintes de l'époque.

> guybara.blogspot.be

A paraître chez Dupuis :
ouvrage de 300 strips de Max l'explorateur réunis à des plages de vie de son créateur, Guy Bara.
Textes de Philippe Capart
Mise en page de Yassin De Vos
Avec la collaboration d'Olivia Bara



Mix & Remix

...ou Philippe Becquelin

> www.1erdegre.ch
> www.facebook.com/mixremix.ch



Sous ce nom double se cache un seul et même auteur, Philippe Becquelin, citoyen suisse, actif dans le champ de l'édition et du dessin hebdomadaire en direct à la télévision. L'auteur, né en 1958, s'inscrit dans la longue filière des Sempé, Topor, Chaval, Dubout, Daumier, et plus près de chez nous Philippe Geluck, autant de créateurs qui ont longtemps assuré la vivacité du genre. Aujourd'hui, le filon semble attirer peu de jeunes auteurs. S'épuiserait-il ? Se déplacerait-il ? Est-il saugrenu d'imaginer le dessin d'humour imprimé lié à un état de la société en voie de disparition ?

« S'ils n'ont pas de pain, qu'ils mangent de la brioche ! » se serait écriée Marie-Antoinette à qui l'on rapportait que le peuple, affamé, grondait aux grilles de Versailles. Fausse ou vraie, l'anecdote renseigne sur une forme d'humour

(involontaire) à la fois drôle et dramatique, mélange de logique et d'absurde. L'humour de Mix & Remix en est (volontairement) coutumier, par exemple lorsque le PDG d'une entreprise ne voit que le retour à l'esclavage pour garantir durablement l'emploi. Ou lorsque les premiers utilisateurs du tabac se forcent à consommer la déplaisante mixture sous prétexte, dit-on, que ceci est bon pour la santé. Ou encore ce riche qui refuse l'aumône au démuné car soit-disant ce dernier ne pense qu'à l'argent.

Les questions d'emploi, le tabac, l'argent, la précarité, le réchauffement climatique, le monde des médias, les nouvelles technologies, les multinationales, la démocratie, la corruption, les paparazzi, l'immigration, les sectes, le sport-spectacle, le business, les relations amoureuses, l'intolérance, l'inté-



grisme, la drogue, les expériences sexuelles, etc., rien de ce qui nous concerne en ce début de vingt-et-unième siècle n'est ignoré par Mix & Remix. Mais comment se fabriquer ce regard étonnement lucide – donc distant – lorsqu'on est soi-même le nez sur le guidon, sinon par l'adoption d'un regard extérieur, celui de martiens, d'hommes préhistoriques ou d'extraterrestres venus de civilisations plus avancées qui apparaissent régulièrement dans l'oeuvre ? Ce n'est pas par hasard, ces étrangers dans le temps et dans l'espace ne prennent pas pour argent comptant ce que nous trouvons « normal ».

Qui s'en explique par le fait que, quand on rejette la caricature, il faut compenser. Rejeter la caricature ? Oui, car tout difficile que soit cet art, il lie le dessin à une personne ou une situation précise, ou à un événement, alors que Mix & Remix préfère le terrain plus large des expériences qui traversent l'âme humaine. D'autre part, la caricature s'adresse aux yeux, alors que de toute évidence, son

dessin les néglige (autant que le cerveau d'ailleurs) au détriment des gros nez. En effet, pour qui a du flair, le nez semble l'organe de perception qui vaut bien les yeux et le cerveau, comme disent les expressions « avoir le nez fin », « ne pas voir plus loin que le bout de son nez », « se laisser mener par le bout du

« Le dessin des gros nez définit Mix & Remix. »

nez », « vaincre les doigts dans le nez », « tirer les vers du nez », « fourrer son nez partout » ou « s'offrir un joli pied de nez ». Les nez dessinés par Mix & Remix semblent plutôt des cornues moyenâgeuses, des manches à air bordant les autoroutes, des vessies nautiques, des filets à papillons, autant d'objets destinés à capter un maximum de sensations, à les trier. Quand ils sont dessinés par Mix & Remix, ces nez reniflent l'actualité pour y dénicher la truffe qui fera gag.



CARL ROOSENS & NOÉMIE MARSILY, RÉALISATEURS DE FILMS D'ANIMATION.

À la début, il y eut un caniche royal.
Magnifique et royaume comme un royaume...



mais très farouche. Il ne fut
pas facile à apprivoiser.



Enfin, nous réussîmes à le dompter,
et même à le peigner, avec l'aide
d'un excellent salon de coiffure Zorobabel.



Notre caniche nous emmena ensuite
nous promener près d'un lac.



... autour duquel Carl fut pris
d'une subite envie de chanter.



Enfin, nous nous endormîmes
dans la tanière de notre fidèle animal.



Nous nous réveillâmes à l'aube,
au pied d'un rocher, de nombreux
nous chantant une étrange mélodie.



Aujourd'hui, le caniche dort tranquillement
dans son panier pendant que nous étudions
un moustique qui lui tourne autour.



Notre laboratoire d'animation est
rempli de projets passionnants.
Venez découvrir nos recherches...



CARLROOSENS.TUMBLR.COM
MARSILY.NET/NOEMIE

ET AUSSI :
WWW.MOUSTIQUE.MOUSTIQUE.BE
WWW.ZOROBABEL.BE



"CANTICHE" 2010, 16'00"
Production: Zorobabel



"AUTOUR DU LAC", 2013, 5'05"
Musique: Carl et les hommes-boîtes. Production: Zorobabel

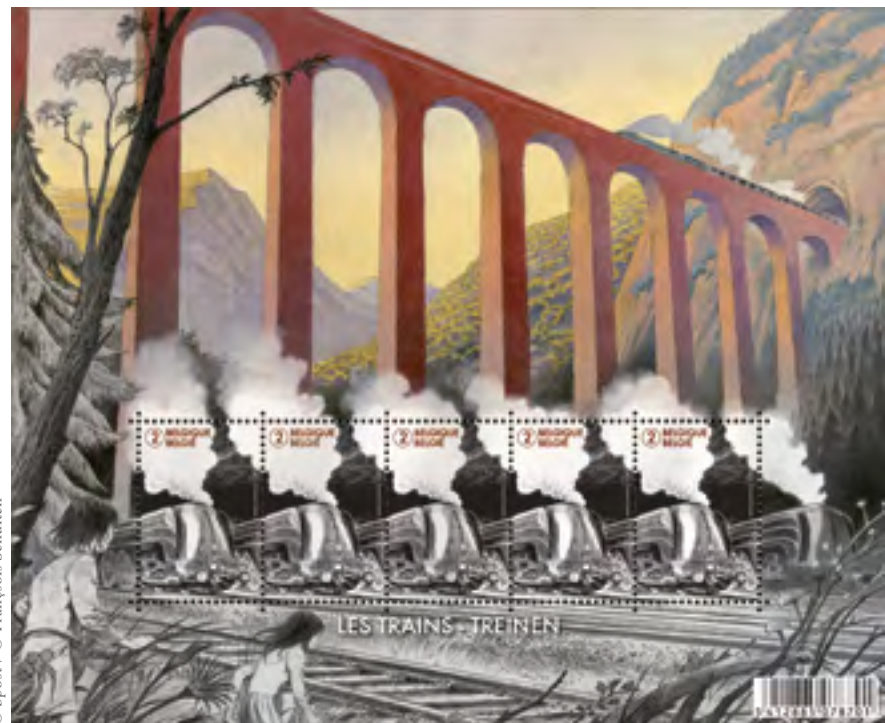


"OUR LIGHTS", 2013, 5'32"
Musique: BRNS. Production: Zorobabel



"MOUSTIQUE", 6 capsules de 2 minutes. En cours de
production, Lardux et Zorobabel, avec la participation de
Canal + France.

Le timbre-poste de François Schuiten, une première mondiale



On ignore que l'idée du timbre-poste est une invention belge, datant de la création du pays en 1830, même si ce sont les Anglais qui en ont fait le premier usage systématique et commercial. En Belgique, si l'image du roi régnant a longtemps dominé son iconographie, d'autres représentations s'invitent chaque jour sur la petite surface qui arrive dans nos boîtes aux lettres, et il était fatal que le timbre-poste soit à son tour interrogé par les

nouvelles technologies. « Un timbre, c'est un petit morceau de paysage, des destinations lointaines, et il n'y a pas si longtemps, il faisait encore voyager les gens en imagination » raconte François Schuiten. Pourquoi ne pas pousser cette logique plus loin avec l'aide des plus récentes technologies de nos actuels smartphones et autres tablettes ? C'est ainsi que ce six octobre, un timbre « à réalité augmentée » est mis sur le marché. En le scanant, une locomotive (*La Douce*) vous embarque pour un voyage vers la mer, ou la montagne, ou la campagne. Une fois arrivé, l'application permet un choix de variables, par exemple, la mer avec ou sans vent, les nuages, la qualité du sable, la présence de mouettes, etc. Certes, l'ensemble est encore assez sommaire, mais, poursuit François Schuiten « je suis convaincu qu'on pourra très vite proposer des choses très subtiles en réalité augmentée, elle se développe très rapidement ». L'avenir lui donnera raison, à coup sûr. Nous assistons là à une première mondiale, en Belgique, soyons-en fiers.

L'auteur, que l'on sait passionné à la fois de scénographie et de multimédia, n'en est pas à son coup d'essai. Il a publié *La Douce* en 2012 chez Casterman, l'histoire d'une ancienne locomotive à vapeur belge, symbole national, puissante, rapide, chef-d'oeuvre de la technologie de son temps, mais vouée à la casse car rendue obsolète par la traction électrique. Nostalgie ? Pas du tout, car les pages de garde de cet album, si on les active via une webcam, s'animent en trois dimensions. Le dessin imprimé de bande dessinée devient dessin animé sur écran ! Pareille prouesse ne peut s'accomplir par un dessinateur seul, aussi doué fut-il, aussi, ce n'est pas moins que Dassault System, les concepteurs de l'élec-



tronique embarquée sur ses avions de chasse dernier cri, qui s'en est chargé. Le passé et le futur se combinent, préfigurant ce que pourraient devenir les timbres-poste de demain.

Clin d'oeil de Schuiten à Blake et Mortimer d'Edgar P. Jacobs, c'est dans le classique *SOS Météores* (1959) qu'un microfilm (par définition invisible à l'oeil nu) transmet des données confidentielles... à partir d'une enveloppe postale.

Abonnez-vous !

64page

**4 numéros
+ le guide
« Balades BD »
offert**



Abonnez-vous maintenant et recevez directement chez vous en avant-première **64page**, la revue de récits graphiques.

Pour un abonnement annuel, recevez 4 numéros (frais de port offerts) + en cadeau de bienvenue, le guide « Balades BD à Bruxelles » (valeur de 15€) reprenant toutes les fresques et les activités BD de la capitale.

A nous renvoyer sur abo.64page@gmail.com :

Je m'abonne à 4 numéros pour la somme de 60€ et je reçois en cadeau le guide « Balades BD à Bruxelles »

Nom
Prénom
Adresse complète
Code postal et ville
E-mail

Je verse la somme de 60€, avec la mention « 64page » en communication, sur le compte de 180°éditions :
BE45 3630 5712 8289



Infogrames Entertainment

Infogrames Entertainment fut fondé en juin 1983, contractant les termes « informatique » et « programmes ». Cette entreprise d'édition et de distribution de jeux vidéo a été probablement l'une des plus importantes dans l'adaptation de la bande dessinée franco-belge dans le monde vidéoludique. La période 1993-2001 fut la plus prolifique : Infogrames exploita, en effet, l'image d'Astérix, de Lucky Luke, de Spirou, des Schtroumpfs et même de Tintin, parvenant à retranscrire avec justesse l'univers et le style graphique de chacune de ces bandes dessinées, usant de phylactères lors des dialogues entre les personnages, d'onomatopées bien placées, d'effets sonores et visuels habilement animés. Les jeux étaient tantôt basés sur des albums existants comme pour *Tintin au Tibet*, reprenant la rencontre de Tintin et de Tchang dans ce même album et dans *Le Lotus Bleu*, tantôt sur des histoires originales, imaginées par les concepteurs du jeu eux-mêmes et reprenant plusieurs acteurs de différents albums, à l'instar du jeu des Schtroumpfs, qui parvint à faire intervenir le Cracoucass et Gargamel au sein de la même aventure virtuelle.

Bien que proche des bandes dessinées, les jeux d'Infogrames ont été et sont encore vivement critiqués pour leur grande difficulté, leur caractère exigeant et leur maniabilité impitoyable pouvant décourager le joueur occasionnel, en restant toutefois une référence en terme d'adaptation des bandes dessinées vers le monde du jeu vidéo.

En 2003, Infogrames, en faillite, est racheté et reprend le nom d'Atari.

Forbidden Zone

Vaisseau amiral des librairies de bandes dessinées saint-gilloises, Forbidden Zone occupe trois étages d'un très grand espace commercial. Le lieu bourré d'albums, truffé de découvertes qui peuvent combler tous les fantasmes des bédéphiles, est, en plus, multiplié par des jeux de miroirs au plafond. On pourrait y passer la journée sans retrouver la sortie... et ce serait un véritable bonheur. Outre la BD traditionnelle belgo-française, des comics, des mangas, des imports en versions originales ou traduites - dont Forbidden zone est un des spécialistes -, des statuettes, des jouets, des produits dérivés... et des éditions rares et originales, toutes protégées sous plastique. Forbidden Zone est aussi un lieu d'expositions temporaires ou permanentes.



Ah ! Les magnifiques carrelages dessinés et dédicacés par les auteurs ! Et il faut s'armer de patience pour les séances de dédicaces qui peuvent réunir plusieurs centaines de fans de dessinateurs de comics plutôt rares à Bruxelles. Le très bon site de Forbidden Zone vous présente son immense catalogue et vous raconte par le menu le conte merveilleux d'Éliane, la petite collectionneuse de Comics. En 1981, Éliane passionnée de comics décide

d'ouvrir une librairie où elle pense commencer par vendre sa propre collection. Ce n'était vraiment pas dans l'air du temps en Belgique, et après six mois, elle se réoriente vers la BD. Seul un petit rayon de comics ouvert de temps en temps maintient sa passion vivante. La mode changeant et de déménagement en déménagement dans des lieux toujours plus vastes, Forbidden Zone est devenu cette nef imposante.

Forbidden Zone :

26, rue de Tamines,

1060 Bruxelles

+32(2) 534.63.67

> www.forbiddenzone.net

Tous les lieux repris dans la rubrique
« Coup de proje » sont tirés du livre *Bruxelles BD*.

Pour encore plus d'aventures
BD, retrouvez-nous dans
"Bruxelles BD" !



En vente dans toutes
les « bonnes librairies ».

Bruxelles BD

Textes : Philippe Decloux

Photos : France Gavroy

180°éditions

> www.facebook.com/180editions