

« Et que faites-vous pour gagner votre vie ? »

Née dans les années 1960, cette question aux dessinateurs, reprise comme une antienne par le chœur des amateurs de dédicaces est toujours à la mode. Mais cette fois entre dessinateurs.

Alors que des originaux pulvérisent les records dans les ventes, pour beaucoup de dessinateurs, et singulièrement les plus jeunes, il devient de plus en plus difficile de « gagner sa vie » en dessinant des petits miquets.

Un chiffre d'affaires stable de 400 millions d'euros, 35 millions d'albums vendus, parmi eux les 5000 nouveautés annuelles. L'édition BD est dans sa bulle. Sauf que depuis 2008, le marché s'effondre, en moyenne 2% chaque année. Les éditeurs ne sont pas dupes, leurs petit monde idéal vit au-dessus de ses moyens, la bulle, spéculative celle-là, risque d'éclater et d'emporter une part des acteurs.

Parmi leurs réponses, produire de plus en plus - les nouveautés ont été multipliées par 10 en quelques années - et occuper les étals de libraires qui n'ont plus le temps de faire l'article, de valoriser un nouvel auteur dont le temps d'exposition se racrapote, parfois en quelques jours. Les autres réponses, vous les connaissez, le repli sur soi et, nostalgie oblige, le catalogue de ce qui va immanquablement rapporter :

les rééditions et les reprises. *Astérix, Blake et Mortimer, Alix ou Lucky Luke* en sont les champions, ils seront probablement rejoints cette année par *Corto Maltese, Ric Hochet, Quick et Flupke* et - pourquoi pas - *Totor chef de patrouille des hannetons* ?

Les principales victimes sont, et seront de plus en plus, les auteurs. Et parmi eux les plus jeunes.

L'époque où les éditeurs possédaient un magazine qui permettait l'écolage des nouveaux auteurs et la prise en main progressive des héros et personnages est définitivement révolue. Aujourd'hui, un auteur en devenir doit fournir un album parfait, et celui-ci n'aura que quelques jours pour sortir de l'anonymat. Le risque de cette stratégie essentiellement commerciale est d'anesthésier la créativité, d'annihiler le goût du risque ou tout simplement de l'aventure pour se glisser dans les pantoufles confortables de lignes éditoriales convenues, rassurantes et, à terme, contre-productives tant en termes économiques qu'en termes de créations.

Ce n'est pas notre choix de ligne. Notre choix est de mettre nos compétences et nos moyens au service de la formation des jeunes auteurs.

64_page.

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.

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.

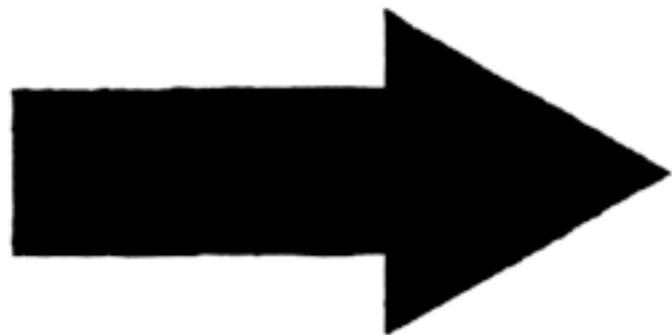
> 64page.revuebdt@gmail.com

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

Centre Belge de la Bande Dessinée EXPOSITION

Du 1^{er} septembre au 11 octobre 2015
les jeunes auteurs de 64_page.

Infos sur www.cbdb.be, www.64page.com,
www.facebook.com/64page
CBBB 20, Rue des Sables, 1000-Bruxelles



Le secret des S.E.N.S.

Marc-Antoine Mathieu, couverture de l'album S.E.N.S., 2014, Delcourt © Marc-Antoine Mathieu



Auteur des aventures de Julius Corentin Acquefacques ou encore du fameux « Décalage », l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu sème du lu, sème du sens et éveille les sens. Son œuvre est le vu et le non-vu qui engendre du rêve et du mystère... Marc-Antoine Mathieu est un improvisateur, un poète facétieux qui joue et se joue des codes narratifs de la bande dessinée.

64_page : Le moteur, est-ce l'expérimentation ou l'envie de raconter ?

MAM : Mon moteur, c'est d'abord l'envie de raconter des histoires, mais il y a un autre moteur qui est la peur de l'ennui. Cette peur me pousse à explorer de nouveaux territoires, des régions inconnues, extraordinaires.

64_p. : C'est dans l'expérimentation que tu trouves du sens ou des sens ?

MAM : Je ne crée pas pour défendre un discours ou défendre un point de vue ou des idées, mais plutôt pour susciter la surprise, découvrir de nouveaux paysages qui me surprennent, qui m'étonnent et qui me séduisent. Si ces paysages me plaisent, alors ils plairont certainement aux lecteurs. J'essaie d'élaborer un art, une pratique qui me permet de restituer ces sensations. C'est ce qui s'est passé avec l'album « S.E.N.S. ».

Avoir des visions de territoires ou de contrées nouvelles, de vies imaginaire, un peu surréalistes, c'est bien, encore faut-il savoir les transcrire.

64_p. : C'est une manière d'apprendre à se connaître ?

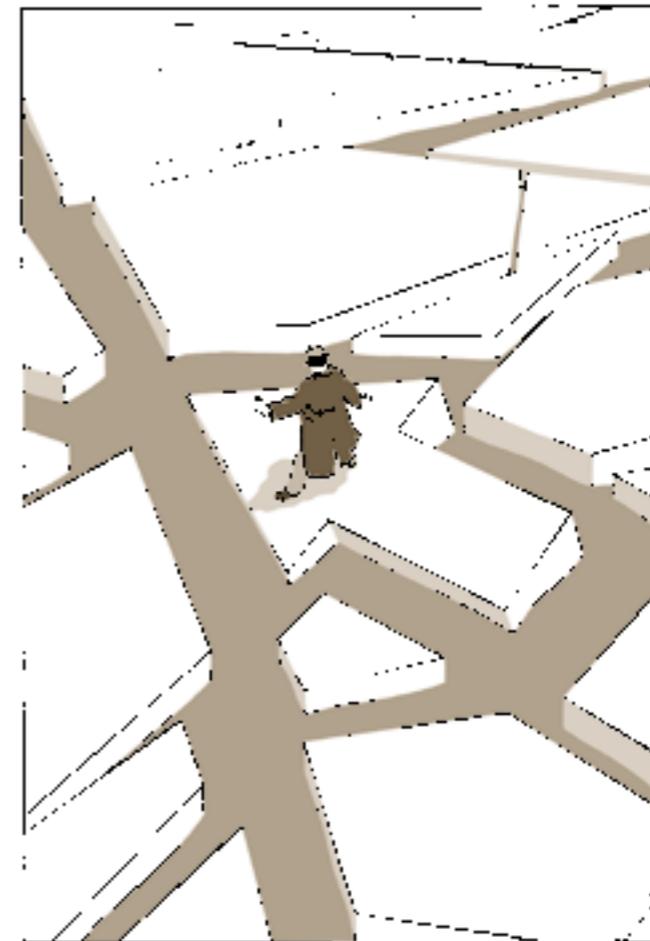
MAM : Si on est simplement à l'écoute des images et des paysages qui sont en nous, on se découvre, pas seulement de manière transparente, on n'a pas d'explication de nous-même, mais on se retrouve face au dévoilement de territoires intérieurs qui sont source d'étonnement et parfois de plaisir.

64_p. : Le paysage, c'est une couleur de notre vie, toi qui travaille en noir et blanc ?

MAM : Oui, ça peut être une couleur, mais aussi un éclairage, des éclairages qu'on n'avait pas prévus. Le paysage préexiste, il faut aller le visiter.

64_p. : Le dessin ne pourrait-il pas être en soi un vrai terrain d'exploration et d'aventure ?

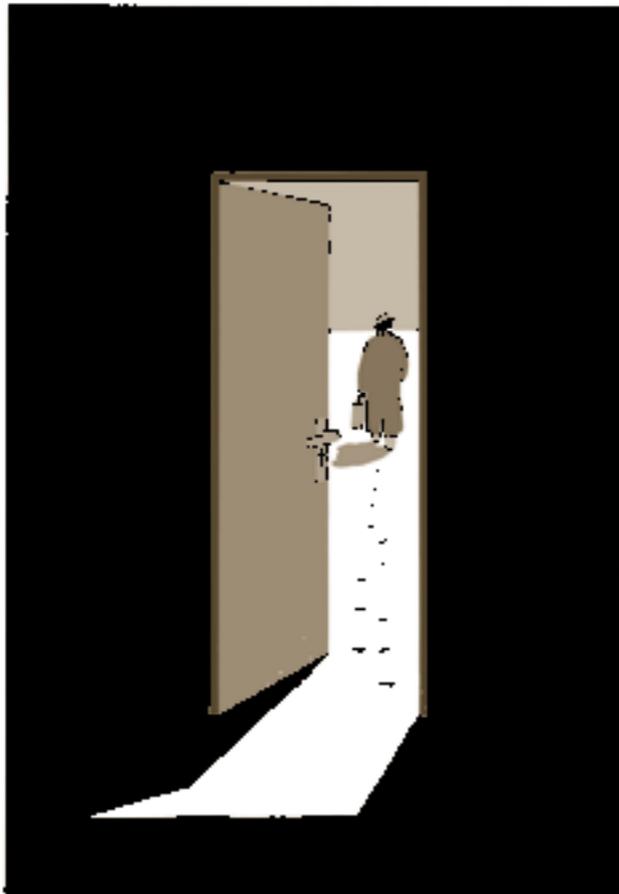
MAM : Oui, à condition que le dessin devienne le personnage du livre. À partir du moment où la technique devient le sujet, ça pourrait m'intéresser. C'est un peu le cas dans l'album « Le Dessin » (paru en 2001). Mais le dessin pourrait devenir aussi un vrai terrain d'aventure. Ce qui voudrait dire que le thème serait le trait. Le trait dans son essence. L'idée n'en est pas encore venue naturellement, mais c'est une chouette question



à élaborer. Pour le moment, mon dessin est un dessin appliqué, au service d'un récit, d'un texte ; je ne vis pas le dessin dans une improvisation ou une exploration spontanée en temps que tel, c'est plutôt un dessin raisonné.

64_p. : Raisoné, d'accord, mais tu essaies de transformer la bande dessinée, de la questionner, à l'instar des scientifiques... la BD qui est un médium jeune, peu exploré encore ?

MAM : Le scientifique ne transforme pas le monde, ce sont ses découvertes qui pourraient le transformer. Si je n'avais pas fait de BD, j'aurais pu être un observateur l'œil vissé à un microscope ou à un télescope. Je suis admiratif des découvertes scientifiques, dans la mesure où là ils n'inventent rien en soi mais

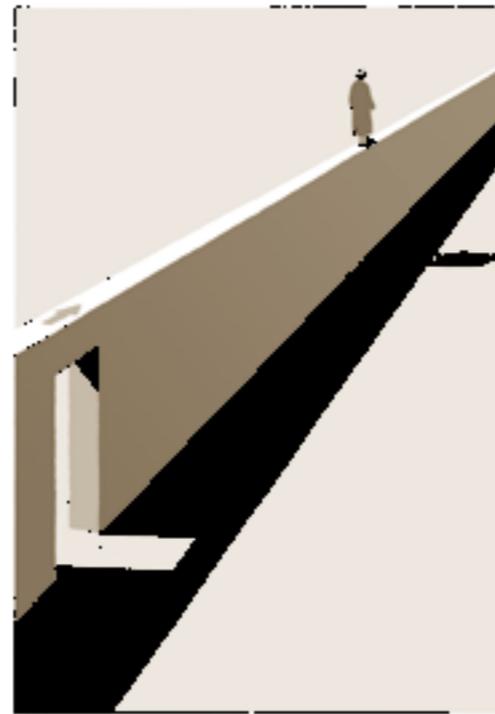


sont de véritables créateurs, ils dévoilent, ils orientent le projecteur différemment. Ils montrent que le monde est complexe et que cette complexité est fabuleuse, enchante-

« Le noir et le blanc enlève le « trop dit », le « bavardage » de la couleur, même si elle est belle. »

resse. Comme le créateur de BD, il peut apporter de l'allégresse. Et je peux élargir bien sûr, aux philosophes, à tous ces créateurs qui, au quotidien, réalisent des choses qui renouvellent la création.

64_p. : Voici trois petits papiers vierges... (je les dépose sur la table...)



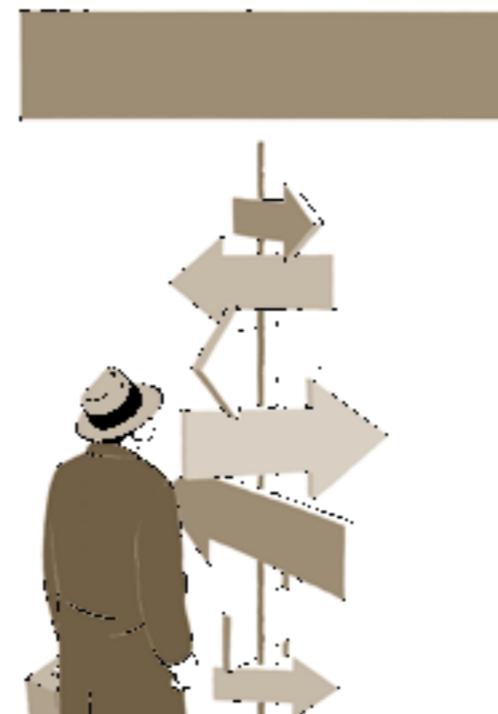
MAM : Ah, j'adore ça, on dirait des marques-pages.

Marc-Antoine Mathieu prend celui du milieu pour découvrir au dos une citation :

« Le noir et blanc est l'une des vérités de la bande dessinée. »

64_p. : C'est de qui ?

MAM : C'est de Marc-Antoine Mathieu... (rires) Oui, c'est l'une des vérités parce qu'avec le dessin, le noir et blanc devient écriture. Il est essentiel, il enlève « le trop dit » de la couleur, le « bavardage », même si elle est belle. Il y a beaucoup de bandes dessinées en couleur que j'adore, mais sans la couleur, le dessin devient une réelle écriture qui se lie à l'écriture des textes en une véritable osmose. Le regard sur un dessin noir et blanc travaille beaucoup plus et oblige le lecteur à développer son interprétation. Le noir et blanc est plus propice à développer l'imaginaire parce que dans le noir et blanc, on peut imaginer les couleurs, les variations, les teintes, les éclairages, toutes les subtilités de la vie. Il me semble qu'il est parfois vain en BD de vouloir les reproduire. Le dessin de bande des-



sinée doit aller à l'épure, dans la mesure où plus l'épure s'impose, plus il y a de propositions au regard du lecteur et plus il s'en trouve gratifié. Je pense au noir et blanc de Mattotti, de Muñoz, de Pratt - ou de Chris Ware qui utilise des couleurs de manière extrêmement ténues. C'est notre regard qui va compléter l'ambiance du dessin. Quand Pratt dessine la nuit, il dessine une lune blanche sur ciel blanc. C'est le lecteur qui interprète la couleur du ciel, pas nécessairement noir.

« Quand on lit, c'est qu'on sent que le réel pourrait être un autre et quand on revient à la réalité, on en jouit d'autant plus. »

64_p. : Il reste deux citations ; MAM prend celle de droite : « La vraie littérature a son propre calendrier, sa propre liberté qui n'a rien à voir avec la liberté extérieure ».



MAM : Oui, tout à fait. Je ne sais pas qui a dit ça, mais ça me fait penser à une autre citation qui disait que les personnes qui lisaient le faisaient pour fuir la vie, la réalité, par peur peut-être. C'est une véritable erreur. Pour moi, la littérature, c'est plutôt un moyen de voir la vie d'une autre manière, ce qu'elle aurait pu être. Quand on lit, c'est parce qu'on recherche une réalité différente, qu'on sent que le réel pourrait être « autre » et quand on revient au réel, on en jouit d'autant plus. L'art est lié à la vie. Robert Filliou disait : « L'art ne sert qu'à rendre la vie plus intéressante que l'art ». L'art et la vie sont liés pour ça.

MAM lit la dernière : « Les nuages nagent comme des enveloppes géantes, comme des lettres que s'enverraient les saisons ».

C'est très beau, ça pourrait être Magritte qui se serait mis à écrire des poèmes. Ou Folon, peut-être ?

64_p. : À moi, ça me fait penser à ton dernier album S.E.N.S. ...

MAM : Ah oui, bien sûr !

64_p. : C'est d'un auteur albanais, Ismail Kadaré, auteur notamment du Palais des Rêves.

MAM : Je le connais de nom, mais je ne l'ai jamais lu.

64_p. : Tu disais ne pas vivre le dessin dans l'improvisation. Tu improvises dans la rêverie ?

« *J'aime improviser et vibrer dans l'instant avec les notes et les variations de gris.* »

MAM : Je ne fais pas assez d'improvisation en dessin, j'aimerais pouvoir en faire plus, mais j'ai l'impression que je ne suis pas fait pour ça et que ce n'est pas mon job.

Par contre, oui, je suis à l'affût, de sentir, transcrire ce qui est en train de germer. Mon inventivité se passe au niveau de l'idée qui va se déployer je suis comme un musicien de jazz qui, après une impro est capable de s'en souvenir, de la reproduire et de l'exploiter. J'aime improviser et vibrer dans l'instant avec les notes et les variations de gris. Je suis dans cette recherche. S.E.N.S., c'est aiguïser, rendre juste une improvisation qui a pu se passer à un certain moment. Ici, le personnage s'arrête et redémarre à l'infini. C'est une sorte de mécanisme automatique, une chose en amène une autre, un tableau succède au suivant... Comme dans toute écriture, il y a une pulsation, une respiration. J'ai rassemblé certaines séquences, créé des liens pour d'autres afin de rendre l'ensemble plus architecturé, qui pourrait s'articuler en 28 séquences. Mais les images elles-mêmes, dans le sens surréaliste du terme, sont comme au premier jour de leur création.



Marc-Antoine Mathieu, S.E.N.S., Le Vol d'étourneaux, 2014 © Marc-Antoine Mathieu

64_p. : Mais « S.E.N.S. » c'est une bande dessinée qui explose, et qui s'expose avant tout ?

MAM : Cet album est né de la proposition d'Alain et Marc (Galerie Petits Papiers) de travailler sur des dessins pour une expo. Au départ, je ne pensais pas accepter, car l'idée de réaliser des dessins dans le seul but de les exposer ne m'intéressait pas vraiment. Mais il se trouvait qu'au même moment, je commençais un nouveau récit, sans but bien précis, une sorte de dessin automatique. Je me suis dit que la proposition de la galerie pourrait être l'occasion d'expérimenter une autre manière de raconter. Ce qui m'a permis de me retrouver sur de nouveaux terrains de découvertes et d'expérimentations qui s'enclenchent sur de nouveaux aiguillages. L'exposition est le résultat de ce cheminement. Un récit constitué de dessins, de sculptures et d'une vidéo qui permettent une autre utilisation du temps et de l'espace Et dans la continuité de ce travail, je prépare une exposition à Saint-Nazaire, dans une ancienne base de sous-marins construite par les allemands qui s'appelle le LIFE. Ce sera une installation inspirée de S.E.N.S. qui racontera les pérégrinations et le destin d'un marcheur anonyme aux prises avec l'absurdité de l'existence, un travail sur l'alternance de musique et de silence, dans l'errance. Une espèce de contemplation, de haïku qui s'étire dans le temps. On va habiter cet espace avec du vide. Remplir du vide avec du vide et voir comment le visiteur va cheminer parmi les images de S.E.N.S. qui seront mises en mouvement, pas en animation, mais qui vont glisser et faire glisser le temps, rajouter une intimité de lecture et créer un échange entre une vision et un regard. Il y aura très peu de décor, de l'obscurité, idée de créer un moment intime avec le spectateur, tout ça dans un espace infini qui sera donné, idée de le mettre face à l'immensité du monde et à l'infinité des possibles. Le défi sera de préserver le statut du dessin et de l'image fixe.

Dernières parutions :

Le décalage, Delcourt
S.E.N.S., Delcourt



Marc-Antoine Mathieu, S.E.N.S., La Chaussée des flèches, 2014 © Marc-Antoine Mathieu

Expo :

Exposition du 22 mai au 15 octobre-
 Entrée gratuite
 Le Life
 Base des sous-marins, Alvéole 14
 Boulevard de la Légion d'Honneur
 Saint-Nazaire
<http://lifelife.saintnazaire.wordpress.com>

Les métamorphoses carnavalesques de Brecht Evens



Panthère, le dernier album de Brecht Evens, jeune auteur flamand, est étonnant, inclassable, déroutant. Voulant à la fois faire rire et faire peur, il réussit par le dessin, la couleur et l'écriture, l'alchimie parfaite d'un récit tour à tour séduisant et carnassier, à l'instar de ce majestueux félin qui apparaît sortant d'un tiroir.

Patchouli, le petit chat de Christine vient de mourir. La petite fille, seule dans sa chambre pleure, sur son lit. Elle reçoit alors la visite d'un beau et grand félin, prince héritier de Panthésia, le pays des panthères. Très élégant, le fauve la fera très vite rire et danser. Panthère est à la fois dandy, danseur, conteur, peluche, chatouilleur, sphinx ou prince héritier, mais surtout un manipulateur ambigu et enjôleur...

Du dessin naît l'idée, de l'idée rejailit la séquence et le texte. Le fond et la forme se rejoignent, mettant au centre toute la spécificité de son savoir : la transparence des couleurs, le juste équilibre d'une narration à la fois simple, lisible, efficace et le chaos de certaines cases pleine page rythmant parfaitement la lecture de son histoire.

« superpositions de couleurs, de perspectives tronquées qui se déploient comme une symphonie moderne »

Le chaos, ce sont des cases saturées de formes, de superpositions de couleurs, de perspectives tronquées qui se déploient comme une symphonie moderne et contrastent admirablement avec des cases où le décor à peine esquissé suggère une profondeur où les blancs irradiants donnent au simple trait coloré une vibration

Rencontre.

64_page : D'où est venue l'idée de Panthère ?

Brecht Evens : J'ai toujours créé des personnages ambigus, séducteurs ou manipulateurs, liés à une inspiration particulière. Au départ, je jouais avec ma copine, j'incarnais des personnages pour dialoguer et jouer avec elle, des personnages pervers de manières différentes pour lui faire peur. Et parmi eux, il y avait Panthère.

Elle avait une voix de dame, suave et envoûtante. Bien sûr, Christine est née du jeu de

ma copine, de ses réactions face à mon jeu d'acteur. Les idées qui en ont découlé se sont concrétisées dans un carnet. Mais je ne voyais pas comment je pouvais développer ces personnages à l'intérieur d'un récit et aller au-delà du livre pour enfant. J'ai alors enchaîné sur la réalisation des Amateurs. C'est seulement par après en reprenant le carnet que je me suis décidé à réaliser cet album.

64_p. : La métamorphose de Panthère, son changement de forme et de couleur à chaque case est au centre du récit... C'est une prouesse technique ?

B.E. : Non, ce n'était pas trop compliqué de changer son apparence en fonction des dialogues, du moment que j'étais concentré et bien inspiré, c'était plus de plaisir qu'une contrainte. Les premiers croquis étaient auto-



matiques. C'est plus facile de se laisser guider par son intuition à chaque dessin sans tenir compte des ressemblances du personnage dans des attitudes ou des expressions différentes. Du moment qu'il y avait les points pour les taches et la queue, on reconnaissait Panthère. Ça marchait bien. C'est juste en accord avec l'idée d'un personnage malicieux et manipulateur.

64_p. : Jouant sur les codes propres aux récits graphiques et à l'illustration plutôt que la

BD, ce « livre piège » est une histoire sur le deuil qui entraîne vers l'isolement, le repli sur

« c'est la rencontre avec un ami imaginaire, maléfique qui profite de l'absence des parents »

soi et le danger que ce repli peut engendrer.

B.E. : Je ne crois pas que j'écris symboliquement ou par métaphore. Je ne veux pas déterminer le sens qui se love au centre du récit. Je veux laisser le lecteur les trouver lui-même, se faire son idée, son interprétation. Certains ont dit que c'était l'apologie de la pédophi-

lie ou de la zoophilie et même de l'inceste ! La pédophilie peut-être... mais surtout, ce n'est pas l'apologie de quoi que ce soit ! Oui, c'est la rencontre avec un ami imaginaire, maléfique qui profite de l'absence des parents pour prendre sa place. La pédophilie est peut-être suggérée, mais pas uniquement. En anglais, on appelle ça le « grooming », c'est-à-dire le processus que l'enfant s'attache à une personne et que cette personne agit de façon à l'isoler de la famille pour tenter de gagner sa confiance.

64_p. : Oui, le danger des mauvaises influences et de la manipulation qui en découle est sans doute la thématique de l'histoire. Pour ma part, je pensais aussi Panthère comme une métaphore des dangers per-

vers d'Internet. L'idée du tiroir, passage entre Panthésia et la chambre de la petite Christine est une idée géniale. Je le voyais comme la porte qui s'ouvre vers le monde d'Internet où les rencontres néfastes sont possibles pour un enfant naïf qui surfe sur le net.

B.E. : C'est vrai, je n'y avais pas pensé, c'est très juste, le tiroir d'où sort tous les possibles.

64_p. : La couleur, c'est ce qui fait ton identité graphique. Pourrais-tu travailler en noir et blanc ?

B.E. : Je ne pense pas. J'aime le noir, je dirais même que c'est ma couleur préférée, ne serait-ce que pour ses qualités de lumière ! Le noir est vraiment narratif et lisible. Mais je ne ferai pas de BD en noir et blanc pour ne pas me limiter, même si cette contrainte peut être

révélatrice. Comme on dit : « La contrainte permet de révéler le maître. », mais je ne pourrais pas me passer des jeux narratifs de la couleur, ne fût-ce que pour les astuces des dialogues en couleur.

64_p. : L'expérimentation est-elle au centre de ta démarche artistique ?

B.E. : Quand je veux réaliser une scène, je cherche des moyens adéquats. Il faut que le système que je mets en place fonctionne pour le récit, pour la narration. L'expérimentation pour l'expérimentation ne m'intéresse pas. Mon dessin qu'il soit sobre ou compliqué, doit servir un objectif précis. Le dessin est au service de l'histoire. De la même manière, le changement de technique ou de dessin, en accumulant les jeux de transparence alternés





avec des séquences plus sobres ou plus minimalistes me permettent de changer le rythme du récit. Les jeux de transparence et de dessins chaotiques sont utilisés pour montrer l'arrivée des monstres dans la chambre. Le rythme change, ce qui me permet de me rapprocher du lecteur et surtout de ne pas m'ennuyer. Si je ne m'ennuie pas, il n'y a pas de raison que le lecteur s'ennuie.

« Si je ne m'ennuie pas, il n'y a pas de raison que le lecteur s'ennuie. »

64_p. : Ta technique, c'est l'écoline et la gouache ?

B.E. : Oui, je dilue énormément avec de l'eau. J'utilise l'écoline en superposant les surfaces

colorées pour les transparences et la gouache pour couvrir. Je mélange tout le temps ces techniques, elles se contredisent, mais elles sont complémentaires. Ce qui me permet de provoquer la recherche d'accidents heureux, de taches imprévues.

64_p. : Sans crayonnés ?

B.E. : Sans crayonnés. Généralement, je fais des croquis avec du jaune clair et je contraste au fur et à mesure. Les traces de jaune qui restent donnent du mouvement de manière naturelle, elles créent de belles vibrations.

64_p. : C'est en observant des tableaux expressionnistes, cubistes, les dessins et la peinture de David Hockney, Matisse ou Delaunay que tu t'es mis à jouer sur la déconstruction de tes perspectives ou sur des accumulations de transparences, mais toujours dans le but de développer l'atmosphère de ton récit.

B.E. : En peinture, ce qui m'intéresse aussi, c'est l'insouciance du dessin et parfois même de la narration. Ça peut paraître bizarre, mais j'envisage même la piste de la narration dans la peinture abstraite. Je ne cherche pas à imposer un style. J'aime d'ailleurs les auteurs qui n'ont pas de style défini, je veux dire des auteurs qui ont une sensibilité particulière, un dessin qui peut à la fois être simple et virtuose et ce en fonction de ce qu'ils racontent. Je pense à Olivier Schrauwen qui a réalisé *Mon Fiston ou L'Homme à Barbe*, un récit qui m'a profondément bouleversé.

Ou Antoine Marchalot, le dessinateur le plus drôle que je connaisse, mais aussi Randall Casaer ou Hanco Kolk.

64_p. : Schrauwen est aussi un auteur flamand. Je constate l'émergence d'une nouvelle bande dessinée flamande : Judith Vanistendael, Pieter Depoortere, Nix, Olivier Schrauwen et toi... Penses-tu que ça vient de quelque chose ?

B.E. : C'est vrai qu'on peut se poser des questions. Pourquoi en Flandre, y a-t-il autant de bons auteurs de bandes dessinées ? C'est vrai qu'en musique, on a vu à Seattle la scène Grunge émerger. Pourquoi Seattle ? En ce qui concerne la BD flamande, je pense que cet état de fait est un hasard.

« un dessin peut à la fois être simple et virtuose et ce en fonction de ce qu'il raconte »

64_p. : Comment tu vois l'avenir pour toi dans la bande dessinée ?

B.E. : J'espère des livres ambitieux. Ce qui me plaît, c'est le roman graphique, des histoires denses et une pagination importante. Pour moi, c'est l'idéal. Ceci dit, par moment, des récits développés sur la longueur, ça peut parfois me sembler lourd, trop long. J'ai besoin d'alterner, de changer de rythme et d'images à l'intérieur du récit, pour ne pas m'ennuyer, pour créer des tensions. Je ne pense pas nécessairement au lecteur, mais j'aime l'idée qu'il se promène

à l'intérieur du récit, c'est ce que j'ai essayé avec *Les Noceurs* (lauréat du Prix Audace à Angoulême) ou avec *Les Amateurs*.

Dans *Panthère*, je voulais rendre la sensation de claustrophobie, d'enfermement. Je voulais que le livre soit à la fois repoussant et séduisant, comme le personnage, comme le jeu des masques. Et, bien sûr, la couleur y joue un rôle déterminant.

« Sombre et sensible, ce récit sur la manipulation psychologique et les mauvaises influences cache en son cœur un réel trésor. »

64_p. : Quel était ton état d'esprit en travaillant sur *Panthère* ?

B.E. : Au moment de la création, je voulais une sorte d'histoire d'amour maléfique. Attention, ce n'était pas l'expression d'un trauma intérieur, j'étais très cool. Le pari était à la fois de faire rire et d'inquiéter, d'alterner deux sentiments contraires. Jean Dubuffet disait : « L'art, c'est un peu faire rire et un peu faire peur ».

64_p. : Je ne vais pas révéler la fin de l'histoire, mais cette dernière image, quel est le sens de la désintégration en noir et blanc de *Panthère* ?

B.E. : Très juste, la dernière image cache quelque chose ! Vous devez le trouver ! (Rires.)

Je cherche mais je ne trouve pas. Il insiste. Je regarde de plus près la dernière case et, chose incroyable, je découvre un sens caché, une image inimaginable, cachée à la toute dernière page !

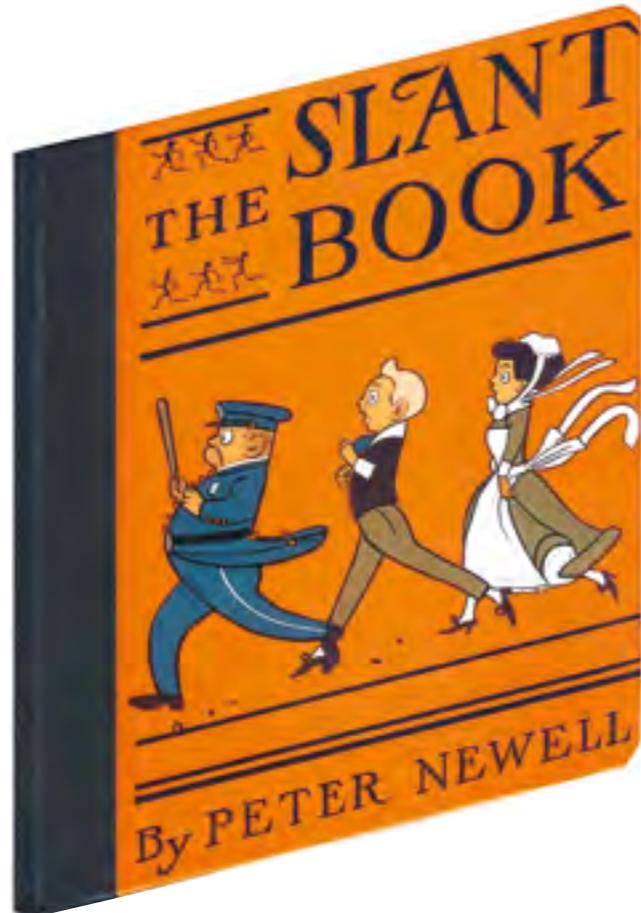
« À vous de trouver ! » dit Brecht Evens. Et comment !

Dédicaces :

Brecht Evens sera en Rencontre-Dédicace aux librairies Brüssel. Toutes les informations pratiques sur les pages facebook de 64_page et de Brüssel et sur www.64page.com

Bibliographie chez Actes Sud :

Les cromosaures de l'espace, Les Noceurs, Les Amateurs, Panthère



Peter Newell

Il y a un peu plus d'un siècle déjà, Peter Newell publiait aux États-Unis une série de trois livres remarquables - en réédition récente chez Tuttle Publishing. « *The Slant Book* » est édité en 1910, qui est aussi l'année du premier ready-made de Marcel Duchamp. Si l'on se souvient que la première aquarelle abstraite de Vassily Kandinsky date de la même année, que Kasimir Malévitch peint « Carré noir sur fond blanc » vers 1915, et que c'est à cette période que Piet Mondrian saute le pas de l'abstraction, on peut affirmer que plusieurs fondements de notre actuelle culture graphique datent de cette époque.



Le scénario de *The Slant Book* est tout simple : le landau d'un bébé dévale une pente, racontant autant de gags que de situations aussi comiques qu'improbables. Mille fois le gamin aurait dû se tuer, ou tuer autrui. Il n'en est rien, il continue son chemin, imperturbable, bonnet au vent et sourire aux lèvres, une foule toujours plus grande à sa poursuite. Le petit est davantage qu'un éléphant dans un magasin de porcelaine, il devient un cyclone dévastateur qui ravage la petite ville, un

« *La forme inhabituelle en « V » du livre ouvert détermine le scénario.* »

mioche qui détruit avec volupté l'ordre social, n'amusant au passage aucun adulte, et moins encore l'ordre établi. Comment l'arrêter ? Le hasard providentiel s'en charge, le bambin s'en sortant sans la moindre égratignure. On pourrait en rester là si Peter Newell n'avait choisi de réfléchir à l'objet même du livre, rejetant le classique quadrangle vertical ou horizontal pour un parallélogramme où le landau suit la pente naturelle, physique, la page de droite lorsque le lecteur a l'objet en mains. La forme inhabi-

tuelle en « V » du livre ouvert détermine le scénario. Le dessin n'est pas en reste, les roues du landau, par exemple étant dessinées ovales, donc plus dynamiques qu'un cercle, et sa progression accompagnée de signes indicatifs qui deviendront ensuite part entière des codes de la BD, au point qu'étant acquis par le vocabulaire courant du médium, on n'y pense même plus. La photographie est passée par là, désormais c'est le « voir » tout entier de l'époque qui est remis en cause par l'introduction de cette idée nouvelle : la vitesse. Comment visualiser la vitesse dans une image imprimée donc figée à tout jamais ? Tout aussi remarquables sont les inventions

The Hole Book en 1908 et *The Rocket Book* en 1912, dont les textes sont eux aussi versifiés, encadrent *The Slant Book*. Dans le premier, la balle tirée d'un pistolet traverse le livre

« *Dans l'imaginaire collectif, le trou évoque la chute.* »

horizontalement et percute les objets qui se trouvent sur sa trajectoire, chaque recto-verso devenant une variation du même gag de base. Il y en a une trentaine. Le second, d'une trentaine de pages également, évoque la fusée tirée de la cave d'un immeuble qui traverse ver-



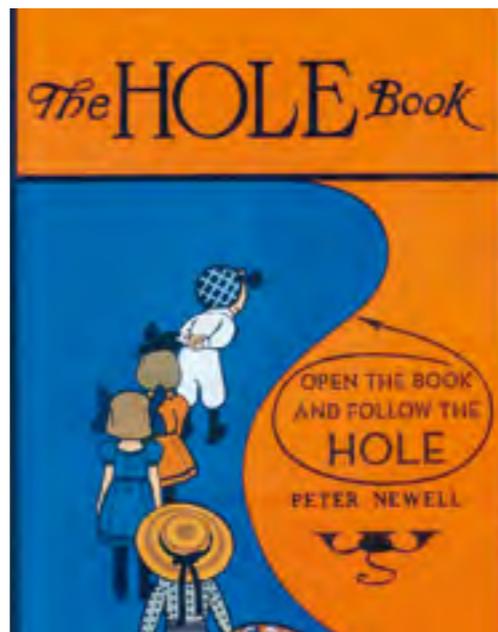
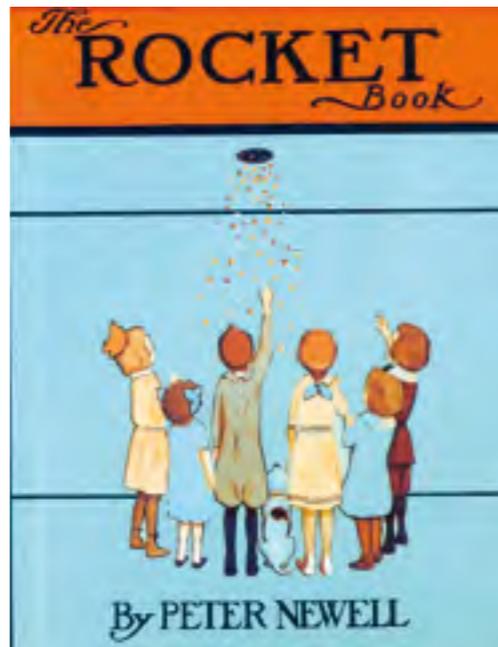
de l'écriture rédigée en quatrains. Car s'ils respectent la rime finale AB, AB, CD, CD, les vers sont de huit, ou sept, ou six pieds, irréguliers, ce qui sonne familier aux lecteurs de Lewis Carroll et Edward Lear !

tiquement tous les étages jusqu'au toit. Dans les deux cas, les gags sont dessinés à partir des impacts successifs du projectile, un trou réel percé au centre des pages et qui traverse le livre de part en part. Dans l'imaginaire col-

lectif, le trou évoque la chute. Une inertie descendante que signifie parfaitement le passage biblique où il est question de la chute des anges. Ou encore, l'équivalence linguistique que nous établissons entre «trou» et «cachot», ou «déprime». Peter Newell, sans doute porté par les changements conceptuels et techniques qui l'environnent, en décide autrement. En attendant le trou d'ozone dont on ne prévoit pas encore l'apparition, l'aviation débutante s'invite, lorsque pour la première fois dans l'histoire de l'humanité la pesanteur est vaincue, avec les plus lourds que l'air qui réalisent le vieux rêve d'Icare. *The Hole Book* et *The Rocket Book* portent bien leurs noms. Avec eux c'est l'irruption de la modernité basée sur l'énergie considérable et quasi infinie qui caractérise une bonne part de notre paysage culturel contemporain. Dès 1896, Antoine-Henri Becquerel découvre la radioactivité en laissant par mégarde des sels d'uranium proches de plaques photographiques. Ils voilent ces plaques pourtant abritées de la lumière. L'énergie nucléaire n'attend plus que son exploitation industrielle.

« Si ce genre de recherches peut se concevoir dans des structures peu commerciales, on comprend que les coûts de fabrication de tels objets devient un frein puissant à leur production industrielle. »

Ces trois publications ne sont pas des objets tombés du ciel. En 1893 déjà, Peter Newell avait publié *Topsys and Turvys*. Il s'agit d'un livre classique au format à l'italienne, mais réversible, avec les dessins conçus de telle manière qu'ils sont lisibles autant à l'endroit qu'à l'envers. Une fois la lecture «normale» terminée, il suffit de retourner le livre afin de poursuivre le récit, mettant ainsi les habitudes de lecture sens dessus-dessous. Les origines de ce déplacement sont à chercher dans les littératures du nonsense, notamment celles d'Ed-



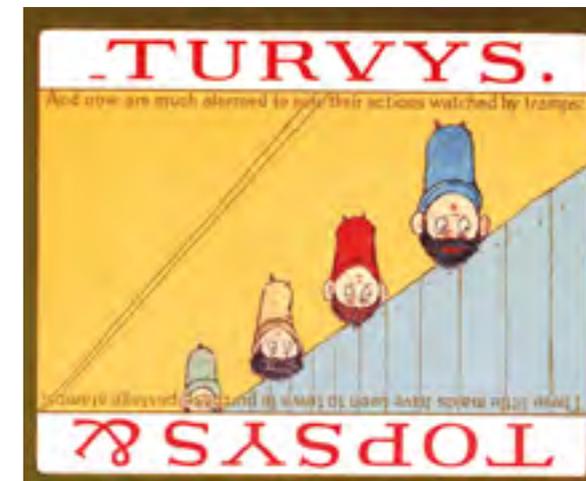
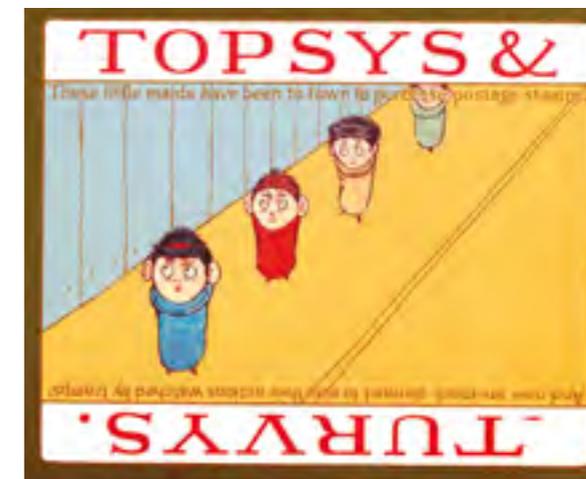
ward Lear et Lewis Carroll chez qui le bon sens hésite face à un signe qui peut se lire de plusieurs manières aussi différentes que contradictoires. Il se fait que Peter Newell avait commencé sa carrière en illustrant Mark Twain, et *Alice au Pays des Merveilles* et *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll, mais avait dû en l'occurrence défendre son interprétation graphique que l'on disait trop moderne par rapport à celle de Tenniel par exemple.

Ces trois livres ont ceci de remarquable qu'ils ne peuvent se concevoir sans la conjonction de quelques inventions majeures de l'époque, la photographie, l'aviation, l'énergie à profusion. Protégé par sa combinaison blanche, Bobby, le gamin de *The Slant Book*, ressemble déjà à un petit astronaute ! Cependant, il est à noter que chacun des titres choisis insiste sur le mot «livre» (*The Hole Book*, *The Slant Book*, *The Rocket Book*), montrant par là que le véritable objet du travail de Peter Newell est l'ensemble de pages reliées que l'on appelle «livre». Cette réflexion pourrait mener loin, et permettrait de concevoir des livres-objets dont chacune des constituantes prise individuellement se-

« il faut admirer la pédagogie de telles entreprises, et leur potentiel créatif pour un cerveau avide d'inventions narratives. »

rait un des éléments du récit. Pourquoi toujours des feuillets quadrangulaires ? Pourquoi l'a priori de la page blanche ? Unie ? Plane ? Il a fallu attendre 1992 avant que l'Ouvroir de Bande dessinée Potentielle (OuBaPo) crée de manière systématique des oeuvres à contraintes (formelles) recherchées, sur le modèle de l'OuLiPo de Raymond Queneau dès 1960. Si ce genre de recherches peut se concevoir dans des structures peu commer-

ciales (les écoles par exemple), on comprend que les coûts de fabrication de tels objets devient un frein puissant à leur production industrielle. Aussi en reste-t-on aux prototypes. N'empêche, quel trésor pour l'imagination, dans un terrain où tout – ou presque – reste à trouver ! Au-delà de la prouesse, il faut admirer la pédagogie de telles entreprises, et leur potentiel créatif pour un cerveau avide d'inventions narratives. Qui sait, peut-être qu'un jour plus proche qu'on le croit autorisera de tels dispositifs, à partir d'imprimantes 3D par exemple, ou des écrans souples que l'on nous promet, les nouvelles technologies suggérant inévitablement d'autres façons de raconter.



Les éditions Polystyrène réinventent l'album BD

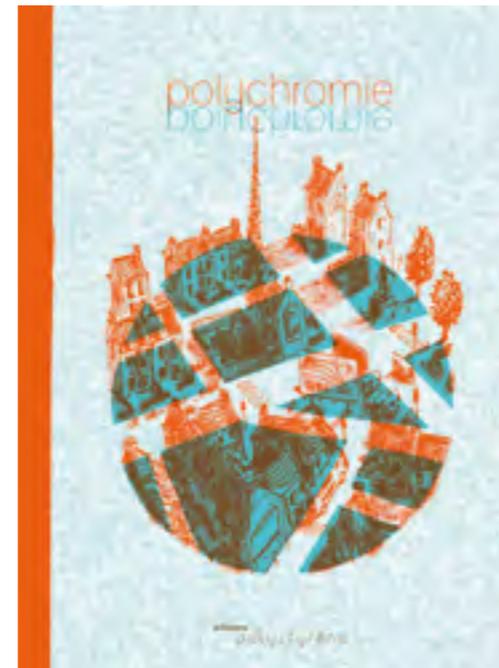
Fini de lire en tournant les pages ? Polystyrène veut manipuler le livre autrement

Le fonctionnement des éditions Polystyrène est assuré par six personnes : Adrien Thiot-Rader, Ludovic Rio, Pierre Jeanneau, Rémi Farnos, Alex Chauvel et Florian Huet. C'est à Angoulême que nous nous sommes rencontrés alors que nous étions étudiants en bande dessinée à l'École Européenne Supérieure de l'Image. Nous sommes rapidement devenus amis et entre nous s'est instaurée une émulation stimulante qui a eu une importance majeure dans nos pratiques personnelles.

Au cours de ces années, nous avons aussi pu découvrir les coulisses de l'édition de bandes dessinées indépendante de bande dessinée, notamment grâce à une intervention de Guillaume Trouillard, fondateur des Éditions de la Cerise. À l'époque, nous partagions déjà tous un même désir de *faire* des livres, alors quand on a compris qu'on avait la possibilité d'apprendre et de maîtriser les moyens techniques et administratifs nécessaires pour créer une structure éditoriale la décision de monter une maison d'édition s'est imposée rapidement.

Une fois arrivé à ce constat, il a fallu définir la ligne éditoriale que l'on souhaitait défendre, nous avons chacun tenté des expérimenta-

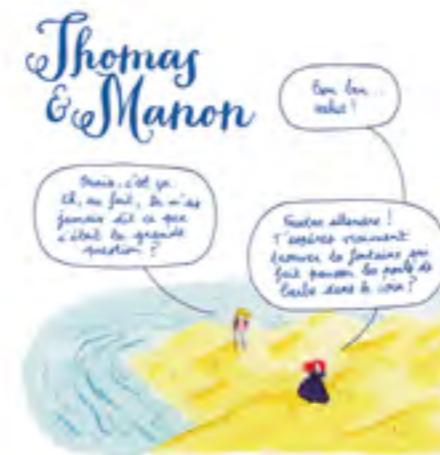
tions autour du livre et de sa forme, en testant l'impact que le pliage ou le découpage peuvent avoir sur la narration, par exemple. De plus, on parlait déjà de « l'émergence du numérique » et c'était un argument de plus pour axer notre travail sur le livre en tant qu'objet. C'est ainsi qu'en octobre 2010 l'association *éditions Polystyrène* a été officiellement créée avec comme but de publier des livres de bande dessinée à manipuler différemment. On est habitué à lire un livre en tournant les pages une à une, avec Polystyrène le but est de changer ce rapport au livre : comment construire (pour l'auteur) et comment découvrir (pour le lecteur) une histoire qu'on lit en dépliant des feuillets, en combinant aléatoirement les pages, en jouant avec plusieurs re-



Depuis 2010 une petite dizaine de titres ont été publiés, avec chacun une forme et un principe particulier, les deux derniers en date sont *Polychromie* et *Thomas et Manon*.

Polychromie est un ouvrage collectif où quinze auteurs ont réalisé quatre à seize pages en suivant une contrainte donnée. En effet, si le livre a, pour le coup, une forme classique, chacune de ses pages est constituée de la superposition d'une couche rouge et d'une couche bleue par conséquent sa lecture nécessite l'utilisation de deux filtres de couleurs (un bleu et un rouge). Pour prendre un exemple : en apposant le filtre rouge sur une page, il élimine la couche rouge et permet de lire la couche bleue. La thématique générale du livre rend hommage aux *Villes Invisibles* d'Italo Calvino.

Thomas et Manon est un livre de Rémi Farnos et Alex Chauvel, il se présente sous la forme d'une boîte contenant 200 cartes. Chaque carte est une case de bande dessinée et c'est au lecteur à retracer les différents parcours de Thomas et de Manon sur leur île. Thomas veut gagner le respect des pirates en trouvant la fontaine qui fait pousser les poils de barbe et ainsi arborer un menton des plus virils. Manon est une jeune fille très curieuse qui se pose plein de questions. Mais l'une d'entre elles la tracasse tellement qu'elle a décidé de partir à la recherche d'un grand sage, qui pourrait bien enfin répondre à sa Grande Question.



De grands moments

Chroniques d'une journée ordinaire de libraire BD



Illustration © Ronald Searle

Tous les livres tu liras. Plein de bons conseils tu donneras. De patience tu te chargerás. De diplomatie aussi, tiens, au passage. De muscles tu te gonfleras. Et bon libraire tu deviendras. Lao Tseu l'a dit, bouffi.

9h30. Je passe sous le volet entrouvert : le collègue est déjà là. Tant mieux, on aura le temps de bavarder et de partager une orange pressée, voire un petit pain au chocolat. La

boutique est calme, c'est le moment que je préfère. On discute de tout, de rien, de la journée à venir. On met des miettes sur le comptoir en regardant les nouvelles sur Internet. Le téléphone reste muet, les lumières sont éteintes, tout est tranquille. Et c'est déjà l'heure : on ouvre, le premier client entre. Pas trop envie de lui sourire à celui-là, le « Bonjour ! » sort difficilement. Pas sa faute, mais avec lui débute vraiment la journée. Ah,

les clients ! Y en a certains qu'on aime voir débarquer on les attend même. À force de papotages, on noue des liens, on connaît leurs goûts, on leur fait partager les nôtres. Il y en a d'autres, on a envie de se planquer derrière un rayon le temps qu'ils s'en aillent (j'avoue, ça m'est arrivé une fois). Le téléphone commence à sonner, on entre dans la danse...

Avant le Débarquement, on range un maximum de livres dont les colonnes laissées la veille sur le comptoir, qui menacent de s'écrouler. On s'active entre les rayons, on conseille. Ah oui, il faudra changer la vitrine aussi. Puis vraiment s'attaquer aux retours qui débordent. Un bruit de moteur sur le trottoir : c'est « lui ». Le livreur avec les commandes des clients, le réassort et toutes les nouveautés. P... de surproduction, où est-ce qu'on va mettre tout ça ? Faudrait pousser les murs. Deux palettes du Spirou n°172 alors qu'on vient de recevoir le Largo n°208. Je sens que certains héros vont dégager. Vingt-quatre colis en tout. On peut gérer. J'ouvre, je porte, j'encode, j'empile. Les réactions fusent : « Ouais, chouette, le dernier Larcenet ! », « Quoi, mais j'ai jamais commandé ça ! Evidemment, ça rate pas : un habitué pressé vient chercher sa commande. On l'a reçu ? Oui. Mais c'est encore dans un carton. Celui que vous voyez là, tout en dessous de tous les autres. Vous patientez ? Merci. D'autres viennent chercher leur dû. Ah non, on l'a pas reçu, il est en réimpression, épuisé... on sait pas. Et cette BD qu'on cherche pour un client qui poireaute depuis une demi-heure : mais si on l'a ! mais si on l'a !

Et il y a de grands moments. On est entouré de murs de bandes dessinées, de figurines de Schtroumpfs, de sérigraphies de Schuiten, et là arrive une cliente : « Vous avez de la confiture halal ? » Tête de mon collègue. Savais même pas que ça existait. Ou certains optimistes : « Je sais plus le titre, plus l'auteur, mais c'était une couverture rouge avec le nom du héros qui ressemblait à un légume, vous l'avez ? ». Ou encore : « Ma copine déménage, je voudrais lui offrir une BD qui parle de déménagement ». Le naïf admiratif : « Vous

avez tout lu ? » Le maniaque qui soulève une tonne de BD pour trouver l'exemplaire parfait. Celui qui vient lire gratis. Celui qui cherche du « comme Corto Maltese, mais mieux dessiné ». Le petit vieux qui vient raconter sa vie : oui oui, j'ai travaillé avec Hergé dans son studio (ça fera jamais que le deuxième ce mois-ci). Celui qui ne jure que par Jijé et, voyant une couverture de Blain, soupire : « Encore du dessin sur ordinateur... ». Ne pas hurler, ne pas hurler ! Et ceux – pas trop nombreux mais quand même – qui se dirigent vite vers le mâle de la boutique : bah oui une fille ça ne lit que du Margaux Motin ou au mieux la Rose écarlate. Vérole.

En cours de journée, un représentant s'incruste sans rendez-vous avec les nouveautés de novembre. Avec lui, les commandes, c'est comme avec le boucher : « Y'en a un peu plus, je laisse ? ». Et j'ai pas le temps ! Les cartons dégueulent encore de livres, je joue à cache-cache avec les clients entre les montagnes de bouquins. Parfois, on a le temps de discuter ou de boxer dans l'arrière-boutique autour d'un café, mais la plupart du temps, c'est debout au comptoir tout en s'occupant de la caisse. Pourtant, c'est pas l'envie de s'asseoir qui nous manque. On pense même plus à manger, on garde le jambon-beurre pour l'heure du goûter.

Fin de journée. Le dernier client, c'est comme le premier, j'ai du mal. Oui oui, mais on va bientôt fermer, hein ? Ben oui, il est 19h. Tête du client. Je parie qu'il va me demander un paquet cadeau. En attendant, il faut jeter les cadavres de cartons éventrés qui jonchent le sol. Et soigner la belle éraflure qu'un Scorpion géant en carton m'a faite. Mon collègue a enfin réussi à retrouver la trace des deux caisses perdues par le livreur, à changer ce satané néon et à casser sa séance de dédicace : les auteurs aussi peuvent donner des cheveux blancs, si si. Le téléphone se tait pour de bon, enfin. Ah, le dernier client a envie de bavarder : quel beau métier hein, passer vos journées à lire, ça doit être merveilleux. Tête de moi.

J'adore ce job. Comprend qui peut.

Juan,

la dérive des continents et un maître de la BD qui nous arrive tout droit du Pérou.

Il signe ses vignettes d'un laconique « Juan ». Éveilleurs de consciences, c'est tout en concision que ses dessins nous mènent vers un rire on ne peut plus salutaire: à se voir comme ça, dans ce dessin-là, on prend peur de ressembler à ça ! Et le reste coule de source, soit vous êtes résigné - auquel cas vous passez votre chemin, soit vous devenez accro à ses dessins, car éveiller sa propre conscience est un premier pas vers un monde un tant soit peu meilleur pour tous !

Soyez les bienvenus dans le monde de Juan qui n'est autre que Juan Acevedo, né en 1949 au Pérou, où il exerce, de sa plume mordante et de son crayon rebelle, le métier de dessinateur depuis les années 1970. Dire de Juan qu'il est une célébrité dans son pays, c'est peu dire, pour ceux qui aiment avoir un point de référence nous n'hésiterons pas à affirmer que c'est le Quino péruvien.



Merde alors! Ça fait trois heures que je suis là-dessus et la seule chose qui me vient à l'esprit c'est de signer.



© Juan Acevedo

Oh ma tendre Casimira, mais quand donc vas-tu nous faire des petits pour qu'ils soient les domestiques de nos enfants chéris ?

Lors de l'attentat contre Charlie Hebdo, c'est évidemment à lui que les journalistes péruviens font appel et Juan de témoigner de son effroi, mais surtout de manifester sa défense inconditionnelle de la liberté d'expression. C'est un homme de terrain qui parle : la censure, il connaît! Il n'y a pas de demi-mesure dans l'humour, on peut tout se dire à travers lui, parce que l'humour c'est « une flèche qui ouvre des espaces » dans les mentalités. En effet, ses caricatures telles des flèches, sont implacables avec les forces de domination quelles qu'elles soient ! Ses dessins reflètent un climat émotionnel politique où son pays est la référence de base, mais son travail dépasse largement le cadre local pour se faire universel et ainsi nous toucher au plus profond. De deux choses l'une, soit les continents dans le monde de la BD dérivent tellement vite que le Pérou touche à nos portes, soit Juan a ce potentiel visionnaire qui rend

© Juan Acevedo

l'art accessible à tous. Peut-être est-ce la somme des deux !

Juan a à son actif de nombreuses publications, *El Cuy* (Le cochon d'Inde) est la plus célèbre, mais il y a aussi *Luchín Gonzalez*, *Tupac Amaru*, *Paco Yunque*, *Piolita*, *La araña No* et *Pobre diablo*. Pour ses dessins de presse, *Love Story* et *El kuraka*. Citons également une histoire illustrée de l'Amérique latine destinée aux enfants ainsi qu'un légendaire manuel pour apprendre à réaliser des BD et évidemment *La ciudad de los Reyes* (La Cité des Rois), une compilation de ses dessins de presse éditée par Contracultura et dont sont issues les caricatures qui illustrent cette modeste présentation. Bref, Juan est un auteur comme on les aime et, là, pour le coup, on peut dire de son œuvre que c'est vraiment le Pérou!



> <https://elcuy.wordpress.com>

> <https://www.facebook.com/juan.acevedo.peru>



© Juan Acevedo

En partant de la gauche puis au-dessus : *Enfoiré de noir*. *Enfoiré de juif*. *Enfoiré d'arabe*. *Enfoiré d'amerloque*. *Enfoiré de chinois*. *Enfoiré de blanc*. Au milieu : *Enfoiré d'indien*.

En ce premier jour d'été, Olivier a tué Pierre. Il a 35 ans...

C'est la fin du récit mais le début d'une nouvelle page pour Olivier.

Je me demandais comment la magnifique bande dessinée *Pourquoi j'ai tué Pierre* d'Olivier Ka et Alfred, primée à Angoulême en 2007, allait être adaptée au théâtre. Curieuse, je me suis installée et me suis laissée prendre au jeu des acteurs. Deux hommes et une femme de générations différentes incarnent le personnage d'Olivier, ce qui crée tout de suite un rythme et montre aussi que cette histoire peut arriver à tout un chacun. Les autres personnages sont joués par ces mêmes comédiens.

Sur les planches. Décor sobre : quelques chaises, et dans le fond plusieurs écrans qui ressemblent à des vignettes de BD, dont une qui reprend le dessin de l'œil du ou des personnages confondus de la couverture. Œil symbolique protecteur ou punitif. Les acteurs s'assoient sur l'armoire, pratiquement le seul élément qui permettra les temps de pause, qui ponctuera les passages du temps - sur laquelle aussi, dans la pénombre, sera racontée la scène de l'abus, toute en pudeur. Car c'est de cela dont il est question. Fin de la représentation. Noir. Silence. Dans la salle, des applaudissements. Des émotions à fleur de peau. C'est réussi.

Le rythme imposé par le metteur en scène, Jean Vangeebergen, nous a emmenés dans l'histoire d'Olivier Ka. Sur le plateau, les images essentielles pour comprendre le nœud du drame qui se joue devant nos yeux. La violence des émotions retenues tout au long des années explose. Olivier, pour se reconstruire, va aller jusqu'à la confrontation avec Pierre, en lui proposant de lire le projet de bande dessinée. Il se décharge enfin de son fardeau.

C'est la première scène de l'adaptation théâ-

trale. Scène forte, point d'accroche, nous sommes plongés directement dans le sujet de l'abus sexuel, de la trahison et de la vulnérabilité d'un enfant. Olivier est un petit garçon fragile et Pierre, prêtre, est un proche de la famille, accepté tant par les grands-parents conservateurs que par les parents plus « baba cool ». À l'âge de 12 ans, il est touché par la gentillesse et l'attention que lui porte Pierre, il se sent important et confiant. Il est



© Dessins Alfred et Olivier Ka - Delcourt - Mirage

manipulé, le piège se referme. Tirillé entre les valeurs de ses grands-parents et celles de ses parents, il est perdu dans ce conflit culturel et générationnel.

Le texte de la BD est respecté, juste réécrit pour être joué. Des extraits musicaux ponctuent les événements dans le temps.

Deux arts qui s'apprécient pour leur propre langage. Qui s'accompagnent. Qui se parlent. Par les images données, en mouvement dans le jeu théâtral, et en couleur, en cases, en rupture dans la bande dessinée.

J'avais été subjuguée par cette BD. Mise en confiance dès le début par l'ambiance, la légèreté due aux couleurs, à la mise en images simple en apparence, par l'audace qui transcrit les changements d'époque, la candeur. Puis le rythme s'accélère, ponctué par les « J'ai tué Pierre parce que j'ai xx ans » qui



annoncent les chapitres. L'insouciance s'estompe au fur et à mesure de la lecture. La force de ce récit est donnée par le découpage des chapitres, de longueur variable en fonction des moments cruciaux comme l'agression par Pierre quand Olivier a 12 ans et la confrontation avec lui vingt-trois ans plus tard, alors qu'Olivier a 35 ans. Les moyens graphiques participent à nous faire comprendre les sentiments très forts que vit le personnage principal, large palette d'émotions entre naïveté et peur. Les cases sont déstructurées dans les moments sombres et chaotiques dans la vie d'Olivier. J'ai adoré, par exemple, les dessins enfantins en noir et blanc qui retranscrivent le rêve devenu cauchemar dans la dernière partie de la bande dessinée. On reste sans voix. Les dessins sont époustouflants. Ils permettent de montrer les tempêtes intérieures, la rage, les doutes, l'innocence. Ils rassurent aussi car ils sont pudiques, respectueux même quand ils montrent la vio-

lence et la noirceur du drame vécu.

L'art de la bande dessinée nous a promenés hors de la réalité cruelle ou au contraire nous a fait frissonner d'horreur devant l'authenticité du récit, grâce au fruit d'une complicité évidente entre les auteurs, Olivier Ka et Alfred, et à la richesse de la langue de la bande dessinée qui peut sublimer des histoires de vie.

La bande dessinée est indiscutablement aujourd'hui un art particulier qui permet de transcender, de parler de sujets douloureux, de sujets de société, qui peut faire rêver quand elle arrive à combiner la poésie et le récit. De l'ombre à la lumière.

Album :

Pourquoi j'ai tué Pierre, Delcourt, 2006

Compagnie théâtrale :

Transhumance

> www.Transhumance.be

> transhumance@deladime.net

lettre : on est au début d'une production sérieuse, Dracula ne peut en aucun cas être détruit radicalement à la fin du film. La Hammer, en difficulté financière, essaie de répondre aux exigences commerciales de ses distributeurs américains. La logique du mythe est vite abandonnée par les successeurs de Fisher : dans *Dracula et les femmes* de Freddie Francis (1968), le vampire va jusqu'à retirer lui-même le pieu enfoncé dans son cœur ! Les scénarios se font toujours plus consternants : *La légende des sept vampires d'or* de Roy Ward Baker (1972) est un film de kung-fu, plus rien à voir avec un film d'épouvante, essentiellement suggestif.

« Le vampire devient victime angélique et même végétarien. »

Le naufrage de la Hammer est inéluctable. Mais Dracula lui survit, se démultiplie même. En 1979, John Badham gâche son intéressante modernisation de l'intrigue car le vampire qui devrait être dépourvu du moindre sentiment humain y tombe amoureux ! Pareil dans le western gothique de Francis Ford Coppola titré abusivement *Bram Stoker's Dracula* (1992) : Dracula y est romantique en diable, objet d'une malédiction, regrette ses actes meurtriers et supplie Mina (copie parfaite – réincarnation de sa femme adorée qui s'est suicidée en 1462) de lui offrir le repos éternel ! Son caractère luciférien est systématiquement gommé, sa coiffure baroque et son costume tarabiscoté ne sont que tape-à-l'œil.

Pas étonnant que certains aient préféré renouer avec la créature de Murnau. D'où le soufflant remake de Werner Herzog, *Les Vampires de Salem* de Tobe Hooper (d'après Stephen King), et Tim Burton y fait constamment référence : scène finale de la fenêtre dans *Edward aux mains d'argent*, nom du méchant dans *Batman Le défi* (Max Schrek, l'acteur qui joue le comte Orlok chez Murnau).

Même quand derrière le « plan divin » d'Anne Rice (*Chroniques des vampires*), à partir des années 1990, toute la bit-lit (les *Anita Blake*

de Laurell K. Hamilton, etc.) et quantité de séries télévisées prêcheuses comme *Twilight* (qui transporte les valeurs mormones) ont imposé l'image lénifiante du vampire non plus ennemi absolu de la société mais sa victime angélique et parfaite (lui, c'est le bon apôtre ; le mal, c'est la meute qui le traque), la parade pop à l'angoisse de la finitude chez les adolescents, au point qu'il devient... végétarien, très raisonnable buveur de sang de synthèse (*True Blood*), certains choisissent de réactiver les fondamentaux sans céder pour autant aux poncifs de la nostalgie.

Ainsi, dans *30 jours de nuit* (2007) de David Slade d'après le roman graphique éponyme dont le scénariste, Steve Niles, a dit : « Nous voulions rendre aux vampires tout leur potentiel horrifique, les montrer comme des créatures effrayantes, brutales et sauvages, pour qui les humains ne sont que de la nourriture. » Et le dessinateur, Ben Templesmith : « L'imagerie classique des vampires est très romantique, je voulais quelque chose de beaucoup plus bestial et d'étrange, de puissant, sombre et torturé. Je voulais de vraies machines à tuer. »

« Enfin un qui voulait de vraies machines à tuer. »

Il y a aussi *Morse* de Tomas Alfredson (2008), où le vampire au physique d'adolescente sauvage s'avère un garçon castré. Traversé par le thème de la pédophilie, ce film est une magnifique antithèse de la mièvrerie dominante. Voilà qui apporte du sang neuf au genre... dont le dernier coup d'éclat est bien sûr *Only Lovers Left Alive* de Jim Jarmusch (2012), joliment subversif sans trop en avoir l'air. Pleins feux sur Adam et Ève qui se sont servi de leur immortalité pour guider les plus grands artistes et savants de l'Histoire : les derniers temps, ils se nourrissaient de sang médicalisé mais voilà qu'ils sont soudain coupés de leurs sources d'approvisionnement... et contraints de renouer avec la méthode traditionnelle !

Le mythe du vampire, parce qu'il est un mythe justement, n'aura jamais été en danger. Qu'il soit soumis à des contresens grotesques par les propagandes religieuses ou défiguré dans les innombrables avatars du divertissement industriel, il demeure contenu

dans le récit. Bien sûr, la richesse de ses significations n'est pas constante, mais il reflète forcément une constellation mentale (des auteurs et de leur époque) et parfois, il arrive que son expression formelle réponde plus exactement à sa structure interne.

Bonus :

Le dossier *Vampire* continue sur notre site. Des articles et des illustrations originaux, des liens vers des jeux, des films, ... Les 6 pages de *Vampire* sont illustrées par des jeunes auteurs qui ont répondu à notre invitation parue dans le 64_page #02. Présentation des auteurs page 64. Les planches non publiées ici le sont dans le dossier BONUS VAMPIRE



Hémoglobine,

des consoles à mordre

Les vampires ont toujours été appréciés dans les jeux vidéo, et ce, depuis les nuits les plus noires du gaming. Évidemment, il a d'abord fallu attendre que nos technologies nous permettent de retranscrire le cultissime roman de Bram Stoker et ses dérivés sous des formes plus ludiques.

Au début, il n'y avait rien, si ce n'est du texte. L'une des premières adaptations fut simplement nommée *The Count* (1981) : c'était une aventure textuelle, simpliste en apparence, dans laquelle nous devons entrer des instructions au clavier dans l'espoir d'avancer au sein du jeu.

Bien que ce jeu soit parmi les premiers jamais sortis, il a été complètement surclassé par une saga non négligeable, toujours d'actualité aujourd'hui : la série des *Castlevania* (1986-...), dont le nom provient des mots *Castle* et *Transylvania*. Ce jeu, au nombre d'épisodes proche de la quarantaine, met régulièrement en scène les membres d'une famille de chasseurs de vampires, le clan Belmont, ceux-ci se trouvant en face de l'antagoniste principal : Dracula en personne.

Bien que ce jeu emprunte quelques éléments au livre éponyme de Bram Stoker, il a su, au fil du temps, créer sa propre identité et sortir du lot en nous permettant, par exemple, de jouer Dracula en personne ou avec tout un panthéon de personnages divers et variés. Cette belle brochette d'aventures virtuelles a tout de même connu des hauts et des bas : un passage à la 3D qui n'a pas fait l'unanimité sur Nintendo 64 et la difficulté à égaler un épisode en 2D classé pour beaucoup comme

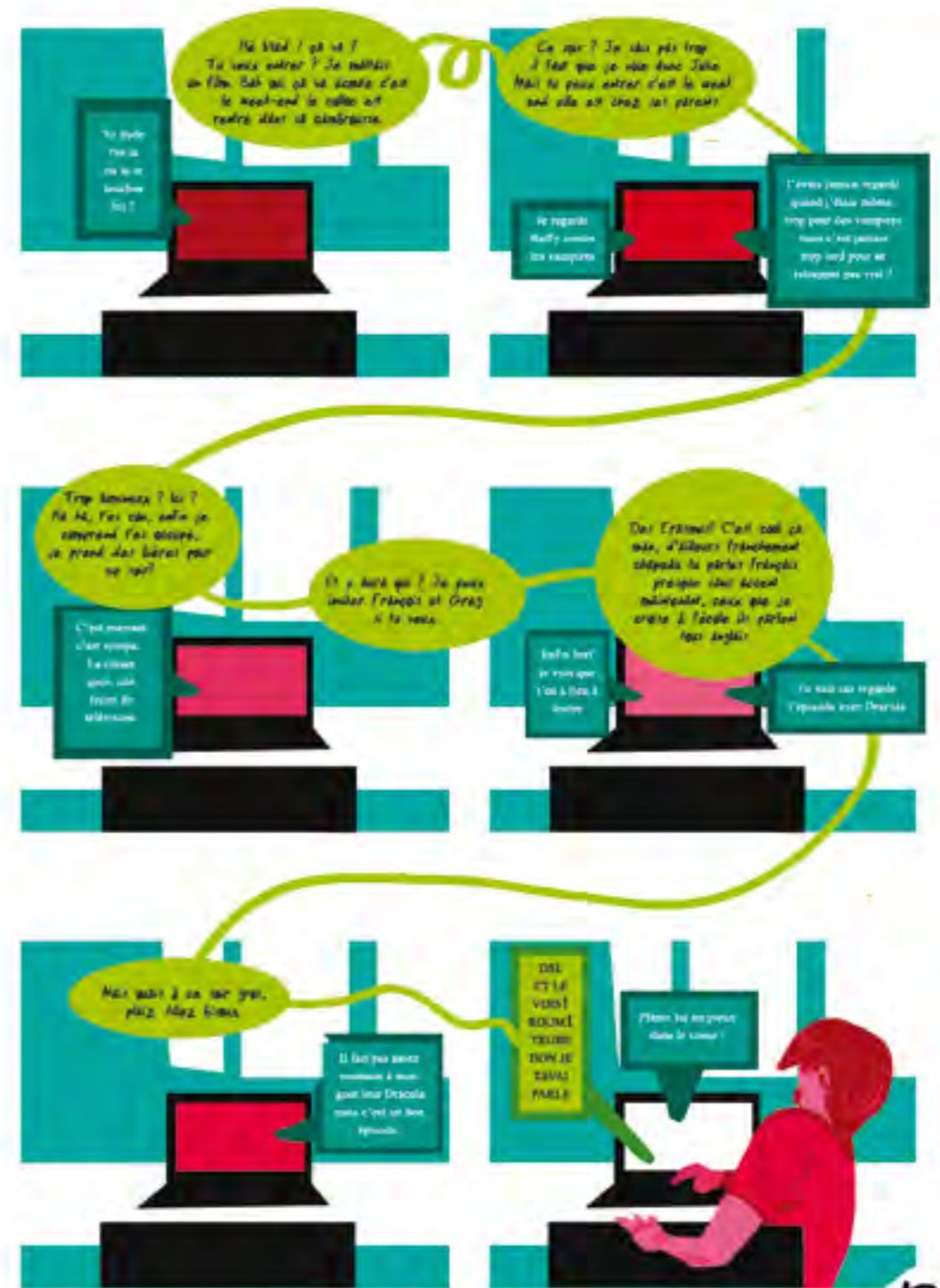
étant le meilleur épisode : *Castlevania : Symphony of the Night*.

Il existe énormément de médias numériques contenant au moins un peu de sang vampire mais, curieusement, la qualité est rarement au rendez-vous, il s'agit souvent d'adaptations de films comme *Blade* (lui-même tiré d'un comics) ou de série comme *Buffy contre les vampires*.

Parfois, il arrive que les vampires tentent la touche d'originalité : qu'il s'agisse de la saga des *Legacy of Kain*, inventant totalement un monde et un nouveau contexte pour les vampires, ou bien de *Dark Watch : Curse of the West*, sorti en 2005, qui nous projette dans la peau d'un chasseur de vampire dans un univers western steampunk et futuriste - l'antagoniste, lui-même mordu, était sur le point de devenir ce qu'il chasse, il n'a que peu de temps pour accomplir sa quête. Curieux, déroutant, mais pas mauvais pour autant.

Un style classique pour présenter les jeux à fort taux d'hémoglobine est sous la forme d'aventures en Point & Click (pointer & cliquer), il s'agit de trouver des objets pour avancer (clés) et de résoudre des énigmes. Dans cette catégorie, nous pouvons parler des jeux *Dracula* (1999) qui en sont au cinquième jeu sorti et de *A Vampyre Story*, moins sérieux, moins horrifique et plus cartoonesque.

Les vampires dans le jeu vidéo ont encore de belles nuits devant eux, revenant souvent et régulièrement sur le devant de la scène sous des formes revisitées ou nouvelles, pour les plus grands amateurs d'aventures horribles et gothiques.



Jeunes auteurs «vampires»



François Joseph Bubblesnoise

« Seul dessinateur garage de toute la Franco-Belge. Il ne travaille que sur la quintessence du néant. L'espace contenu entre ses traits est proportionnel au vide qu'il y a entre la selle et le guidon de son Vespa. L'élégance absolue ! » (P. Tasso)
 > fjbubblesnoise@gmail.com
 > www.facebook.com/francoisjoseph.bubblesnoise



Lilyell (Catherine Beke)

Hello ! Après 6 années de dessin dans les marges de mes cours de math, j'ai suivi une formation artistique classique et numérique. Passionnée par la création d'univers graphiques, je me suis spécialisée en Game Art.
 > <http://lilyell.tumblr.com>



Quentin Georges

GOB comme le G de BGMX, quatre routards de la bande dessinée sans freins ni pare-chocs. Nous explorons les possibilités du média à 88 miles à l'heure à coup d'expérimentations (comme dans passion, si si)
 > bgmx4020.wordpress.com

Abonnez-vous !

4 numéros + le guide « Balades BD » offert

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

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. Merci de verser la somme de 38€ sur le compte de 180°éditions : BE45 3630 5712 8289, avec la mention « 64page » en communication.

Plus d'information si nécessaire : abo.64page@gmail.com

Sommaire du #04

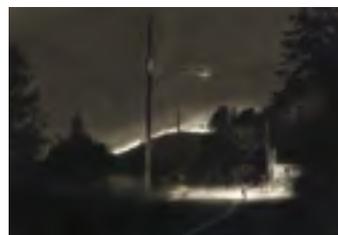
L'auteur :

Wilfrid Lupano



Découverte :

Romain Renard



Patrimoine du 9^{ème} art :

René Hausman



64_page, revue de récits graphiques

Trimestriel. #03_2/2015_9,50€

Collectif des rédacteurs : Philippe Decloux

(coordination de l'édition), Vincent Baudoux, Olivier

Grenson, Robert Nahum, Daniel Fano, Docteur

Karlov, Angela Verdejo, Karin Welschen, Marianne

Pierre, Antonio Cossu, Nicolas Anspach, Florian Huet.

Conception graphique : Yacine Saïdi.

Illustration de couverture : Marc-Antoine Mathieu

Illustrations de couverture arrière, de haut en bas :

Marc-Antoine Mathieu, Brecht Evens, Peter Newell

Pour toute information : 64page.revuedbd@gmail.com

Rejoignez-nous, actualités et liste des points de vente sur :

www.facebook.com/64page

www.64page.com

Editeur responsable : Robert Nahum.

© 180° éditions

23, rue de Flandre, 1000 Bruxelles, Belgique.

www.facebook.com/180editions