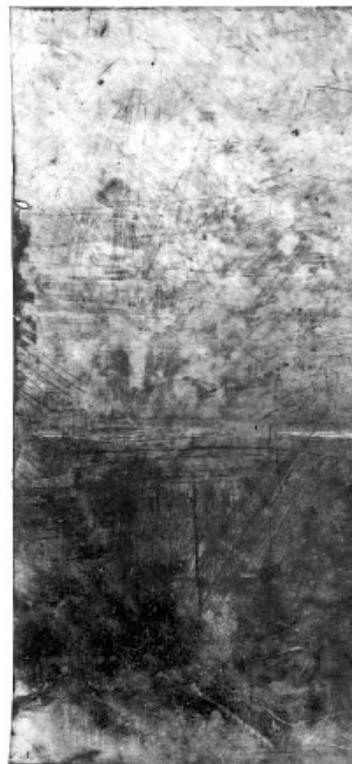
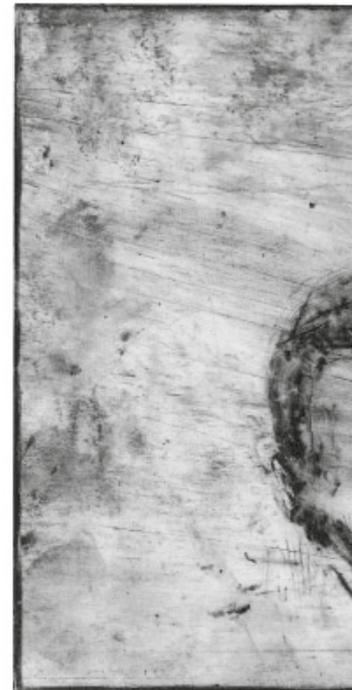
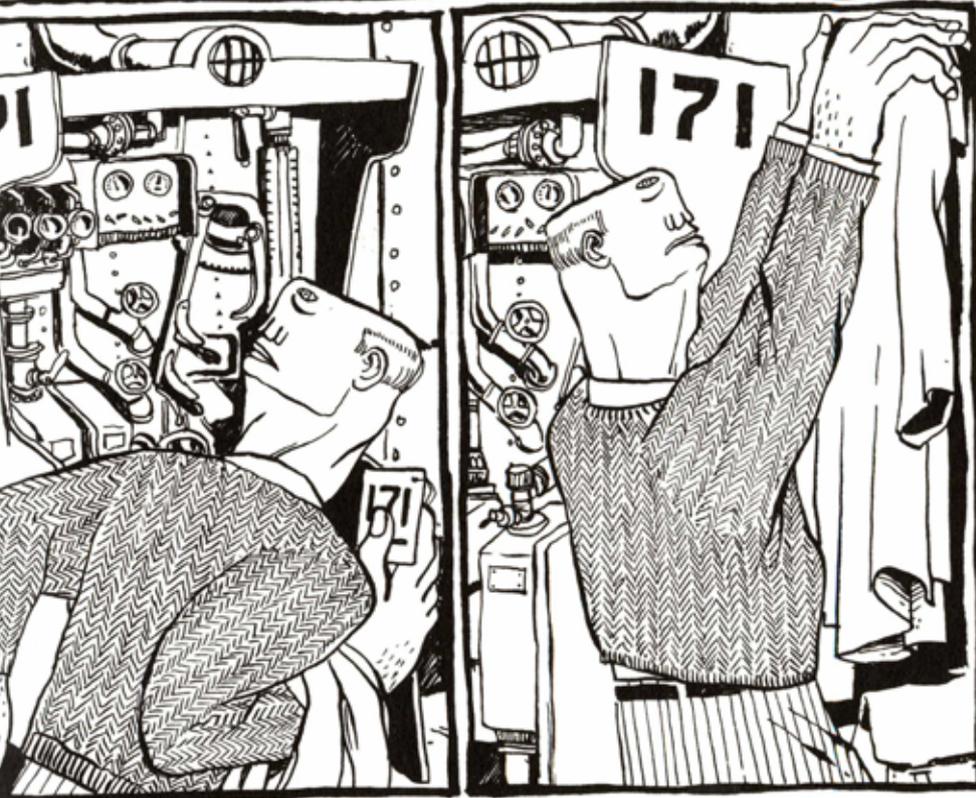




C.

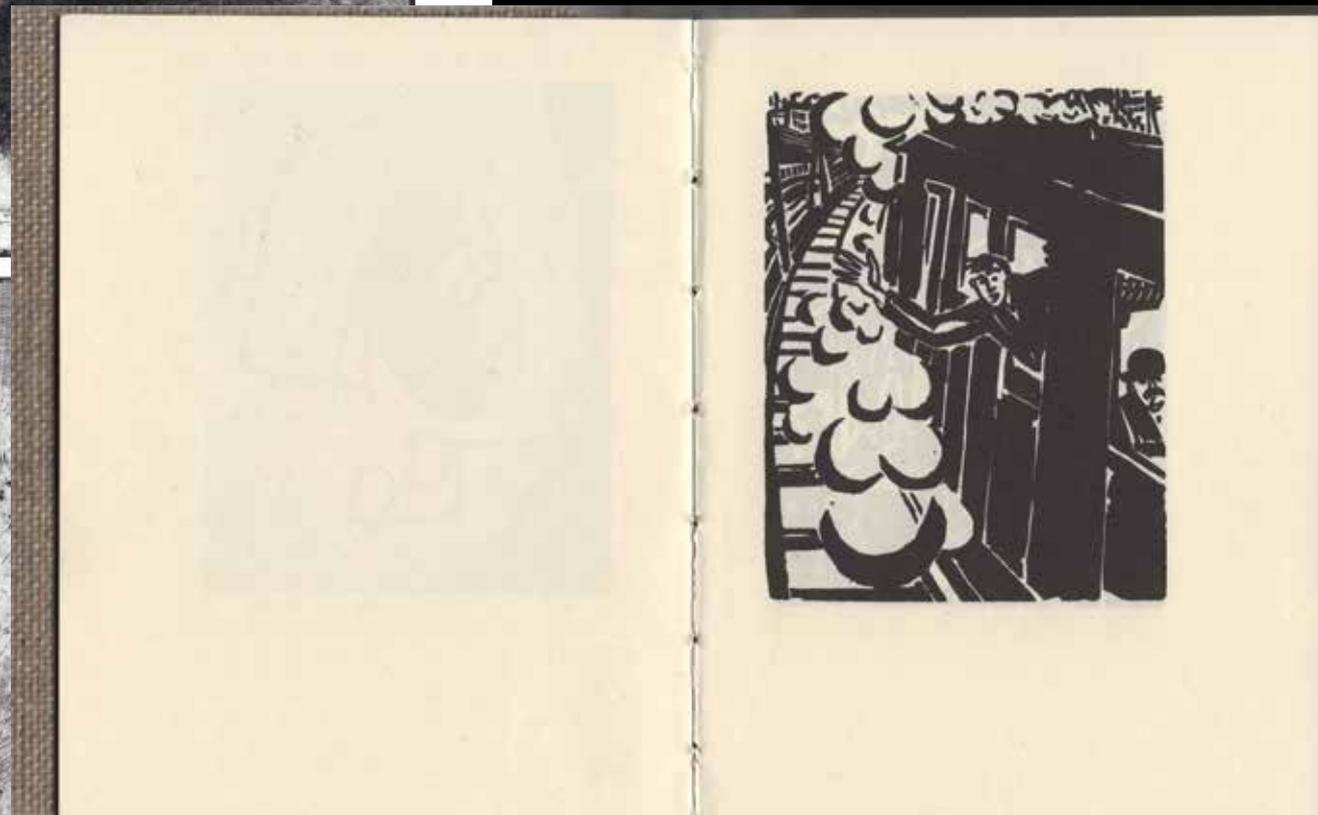




C.



D.



E.



F.





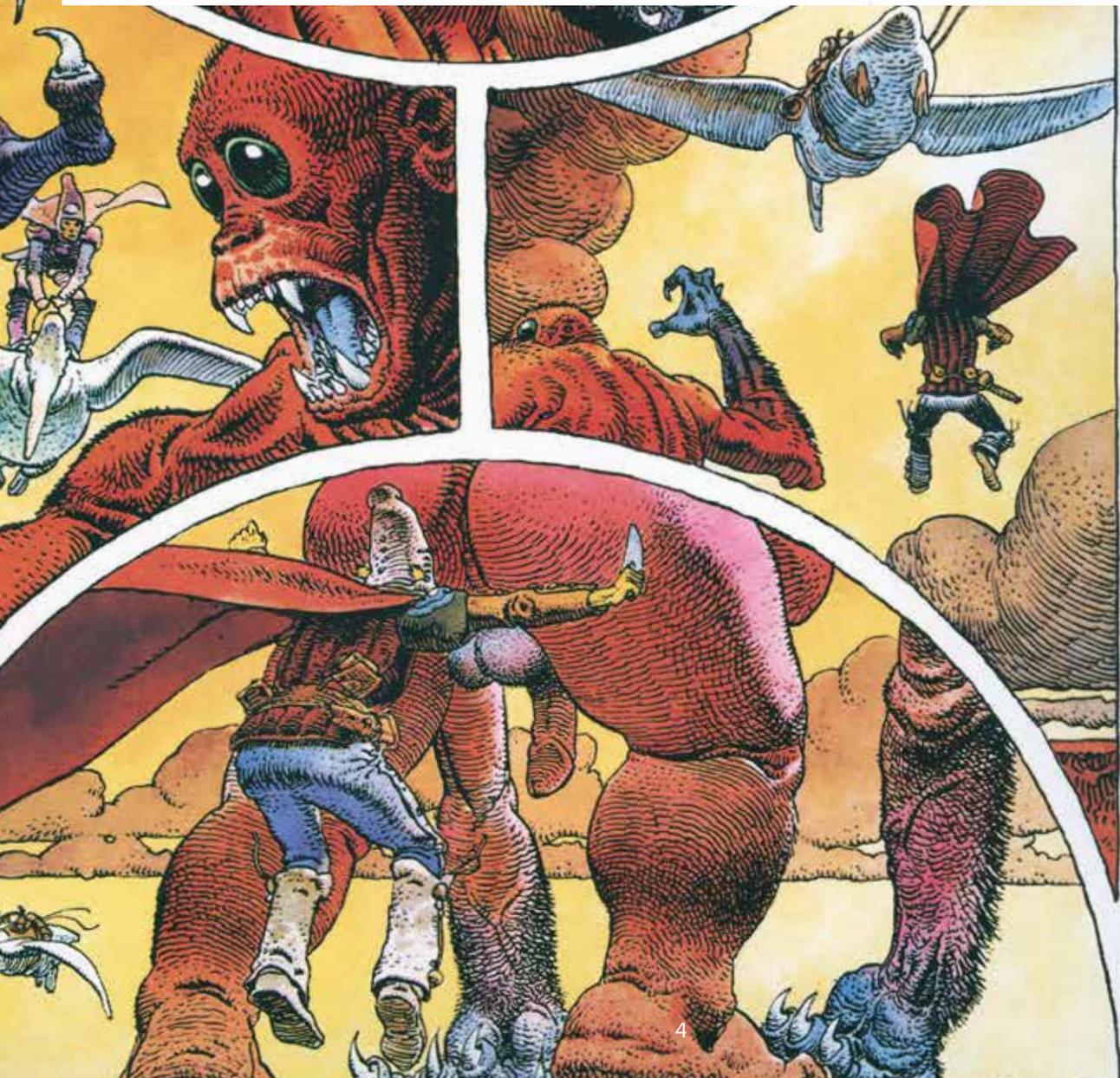
M. d'Almeida, le marchand de bab, qui est cousin de M. Dabot, croit le reconnaître, et s'approche. Vers lui...

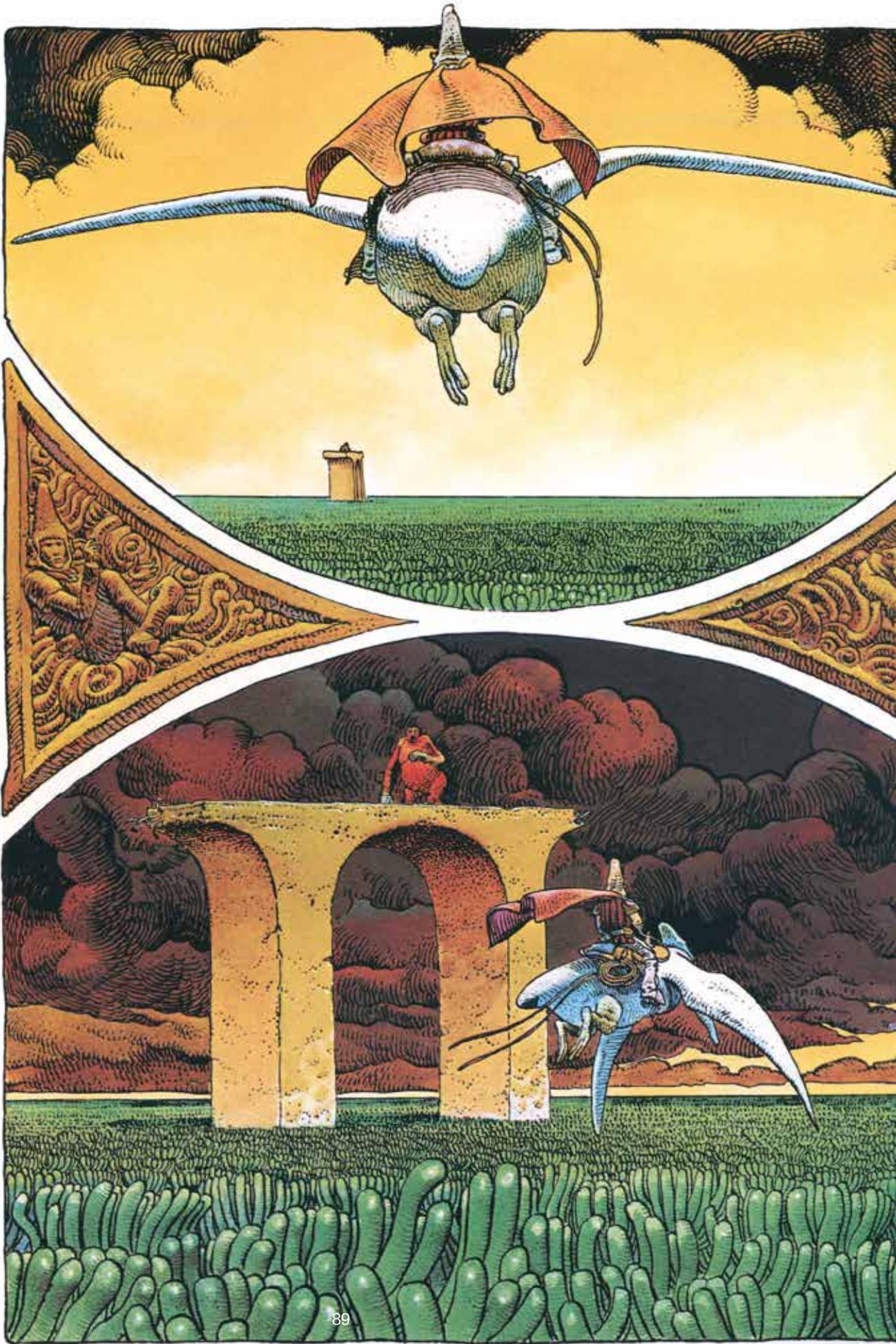


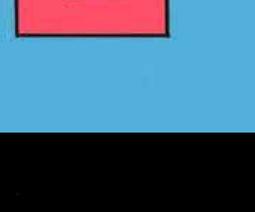
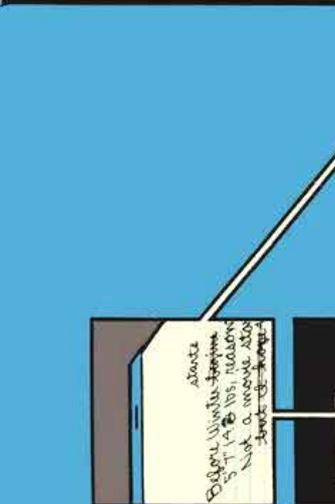
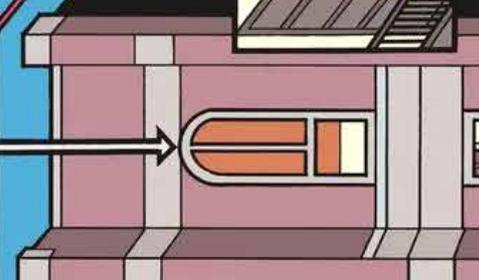
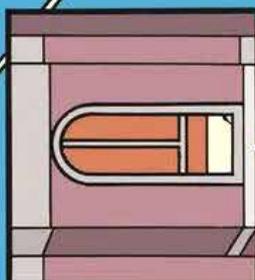
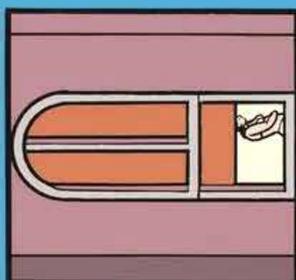
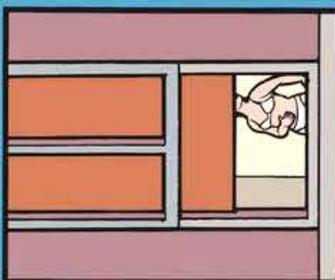
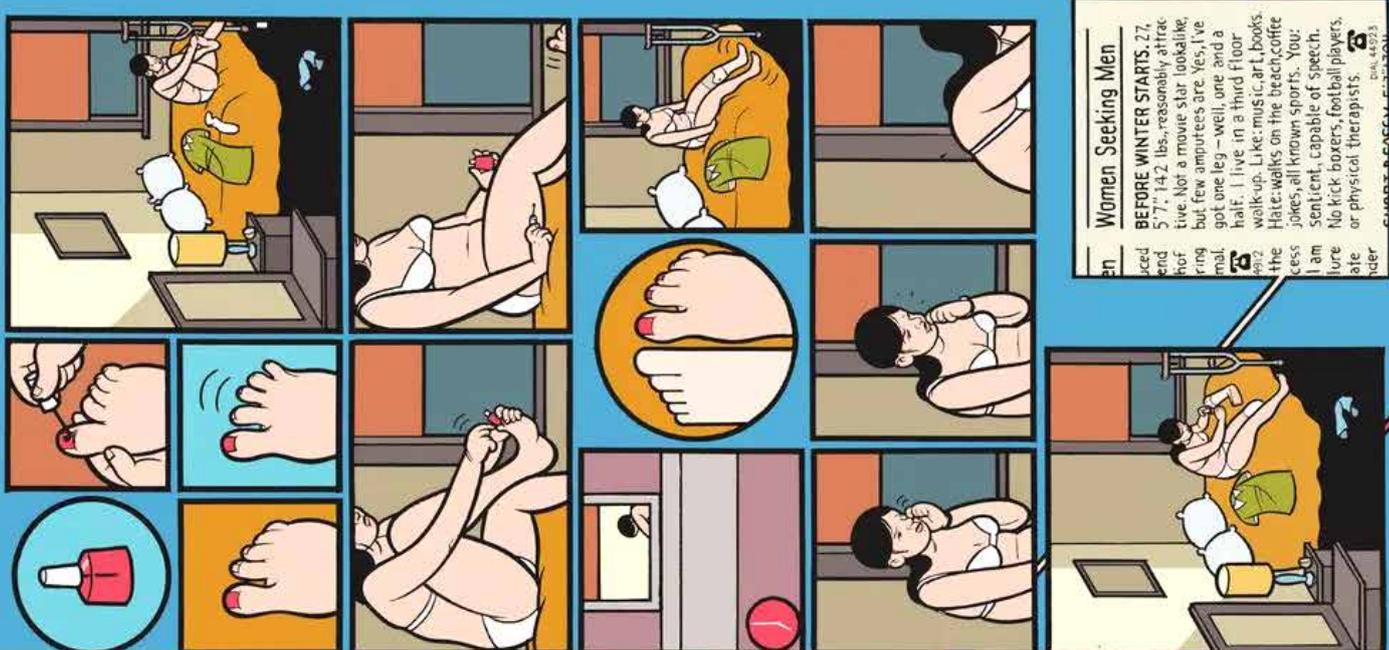
Après avoir vu son cousin le marchand de bab, M. Dabot veut savoir s'il est une autre vue familière, au milieu d'un Kacul.



M. Dabot ayant fait ses habits, évolue autour d'une grosse dame, le caudon est bien le pers de vue.



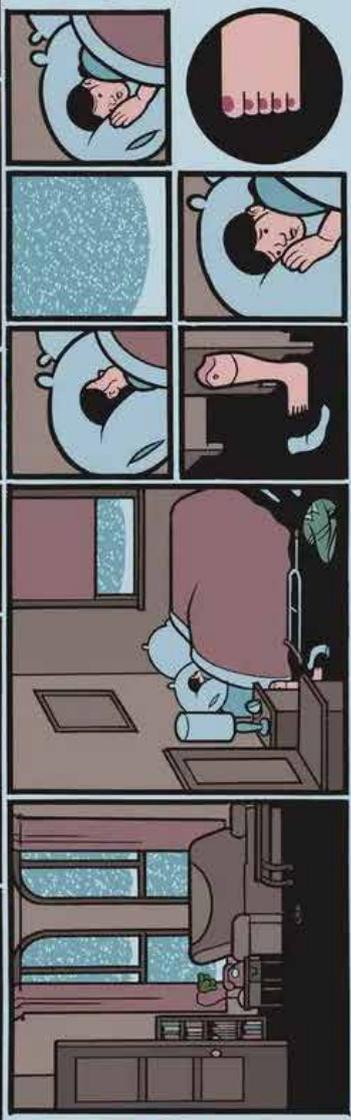
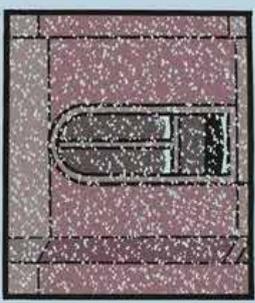
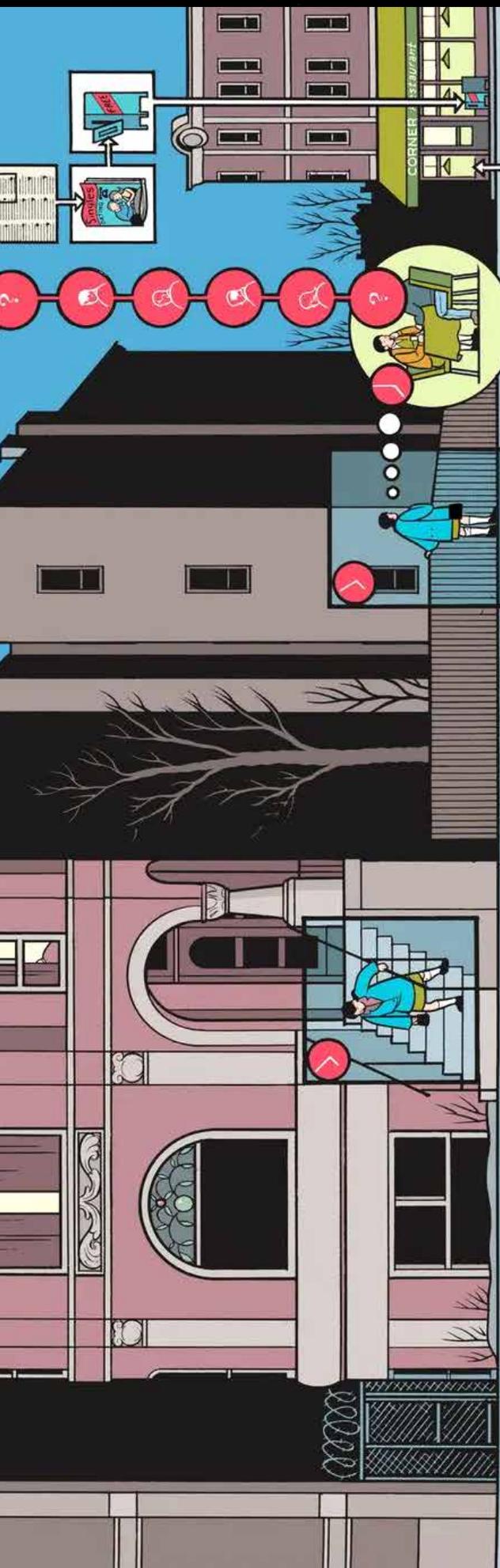




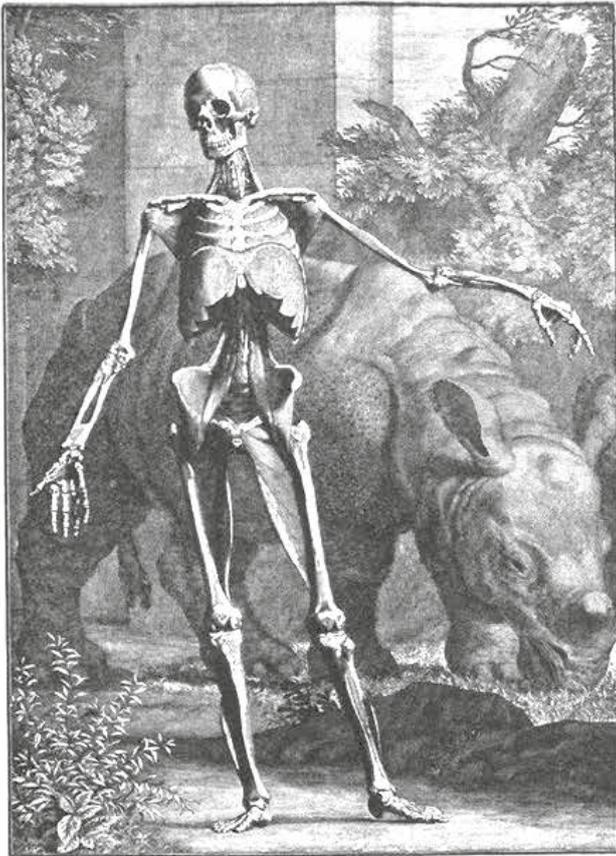
Women Seeking Men
 BEFORE WINTER STARTS. 27, 5'7", 142 lbs., reasonably attractive. Not a movie star looking, but few amputees are. Yes, I've got one leg — well, one and a half. I live in a third floor walk-up. Like music, art, books. Hate: walks on the beach, coffee jakes, all known sports. You: I am sentient, capable of speech. I love No-kick boxers, football players, or physical therapists. **3**
 BIA 44973

Stacy
 Before winter starts
 27, 5'7", 142 lbs., reasonably attractive
 Not a movie star looking, but few amputees are
 Yes, I've got one leg — well, one and a half
 I live in a third floor walk-up
 Like music, art, books
 Hate: walks on the beach, coffee jakes, all known sports
 You: I am sentient, capable of speech
 I love No-kick boxers, football players, or physical therapists

Stacy
 Before winter starts
 27, 5'7", 142 lbs., reasonably attractive
 Not a movie star looking, but few amputees are
 Yes, I've got one leg — well, one and a half
 I live in a third floor walk-up
 Like music, art, books
 Hate: walks on the beach, coffee jakes, all known sports
 You: I am sentient, capable of speech
 I love No-kick boxers, football players, or physical therapists



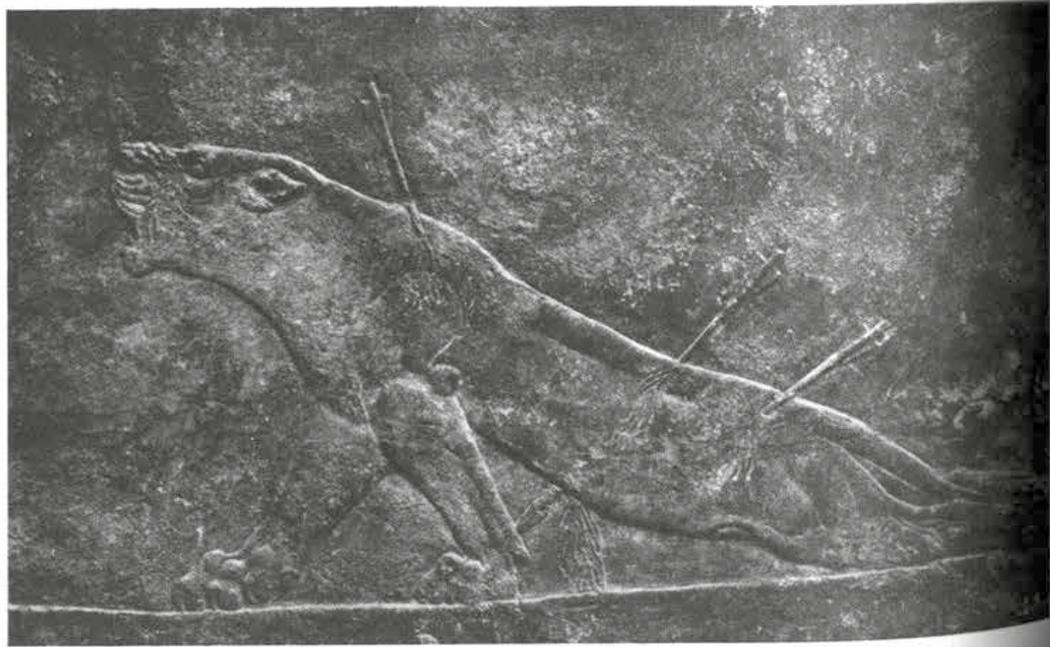
K.



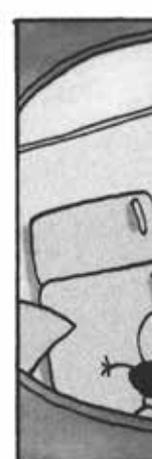
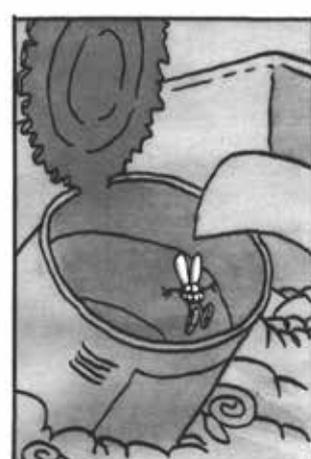
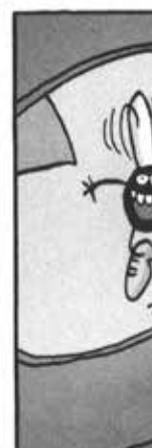
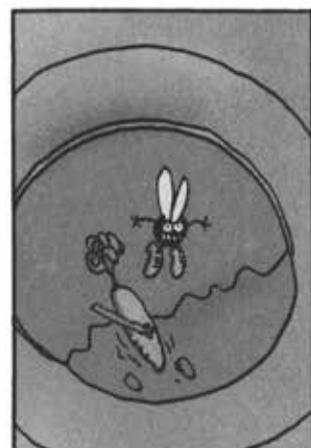
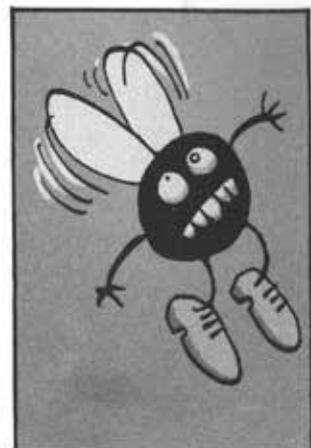
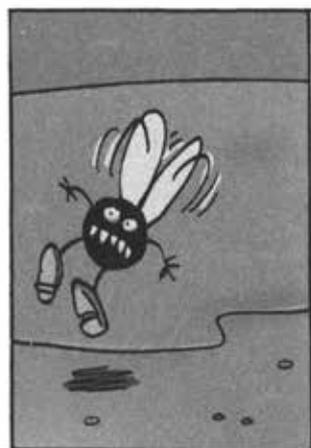
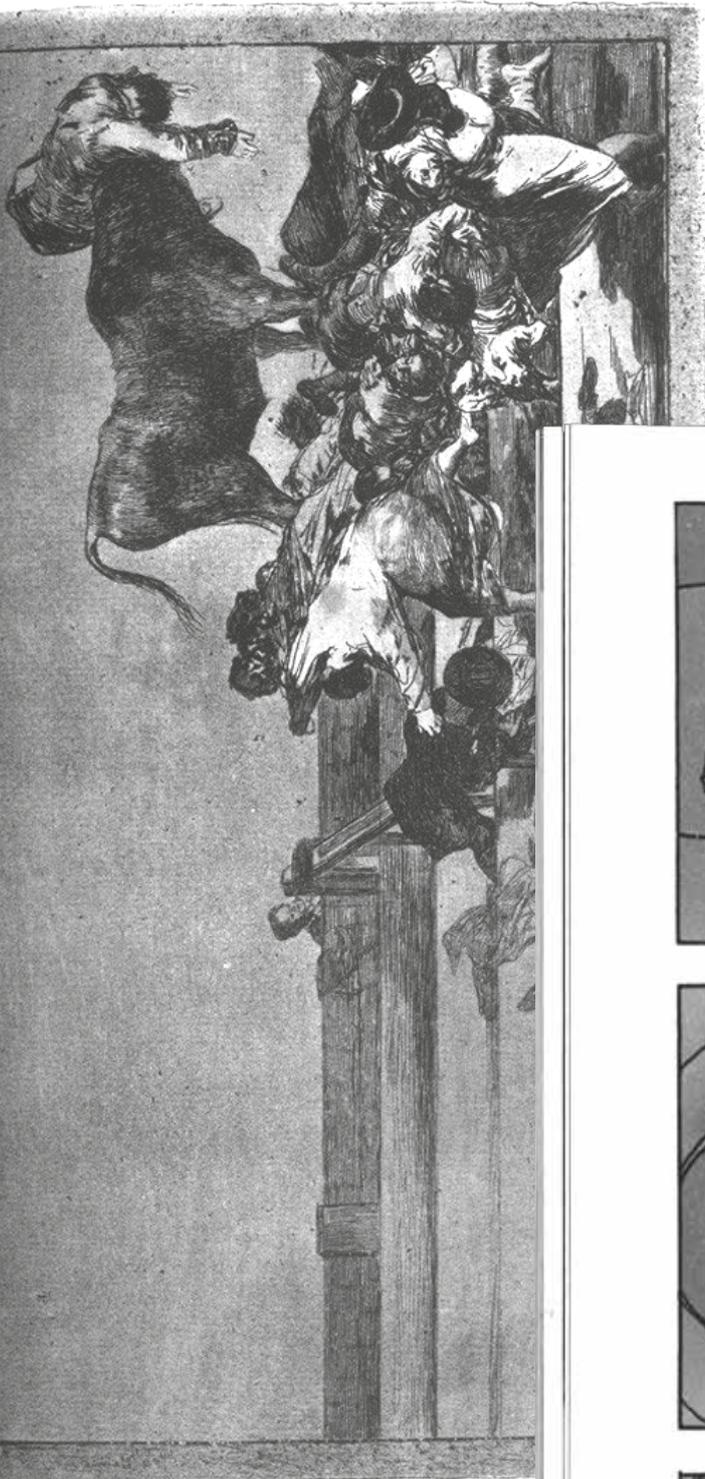
Aus: «Tabulae sceleti et musculorum» von *Bernhard Albinus dem Jüngeren* (Leiden, 1747)

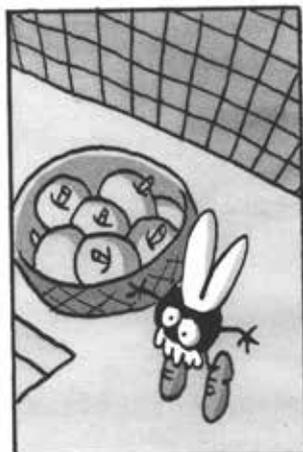
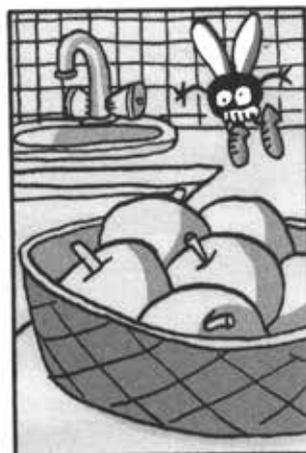
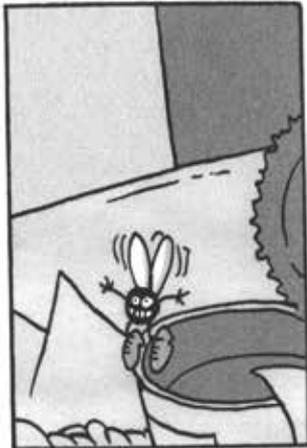
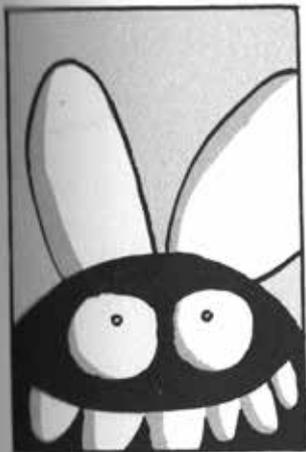


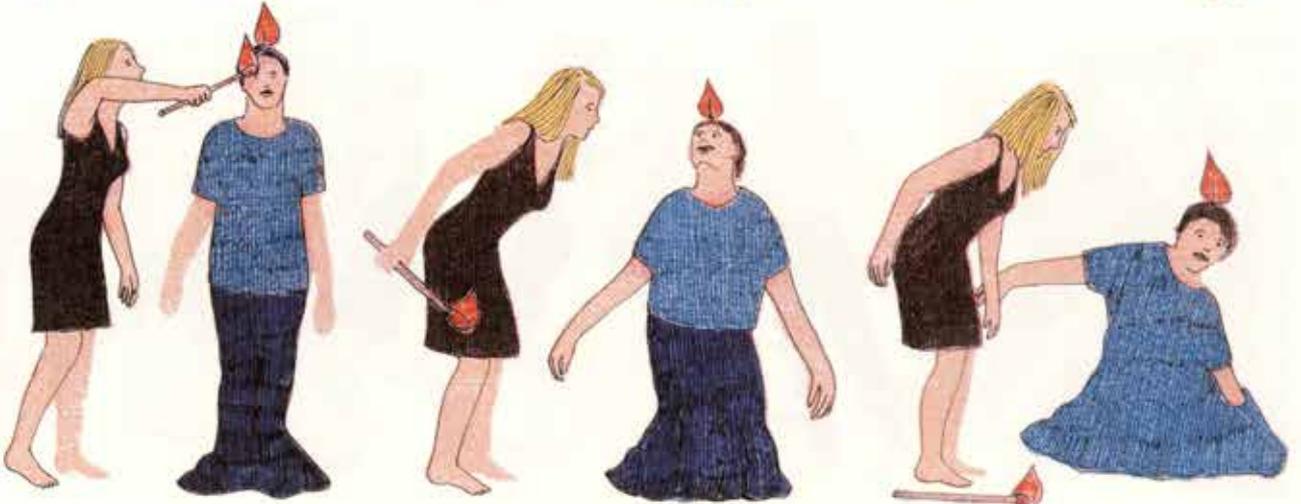
SKELETTEN VAN DE REUZENLUIAARD



Sterbende Löwin. Aus Kujundschik. Zwischen 668—626 v. Chr. London. Britisches Museum



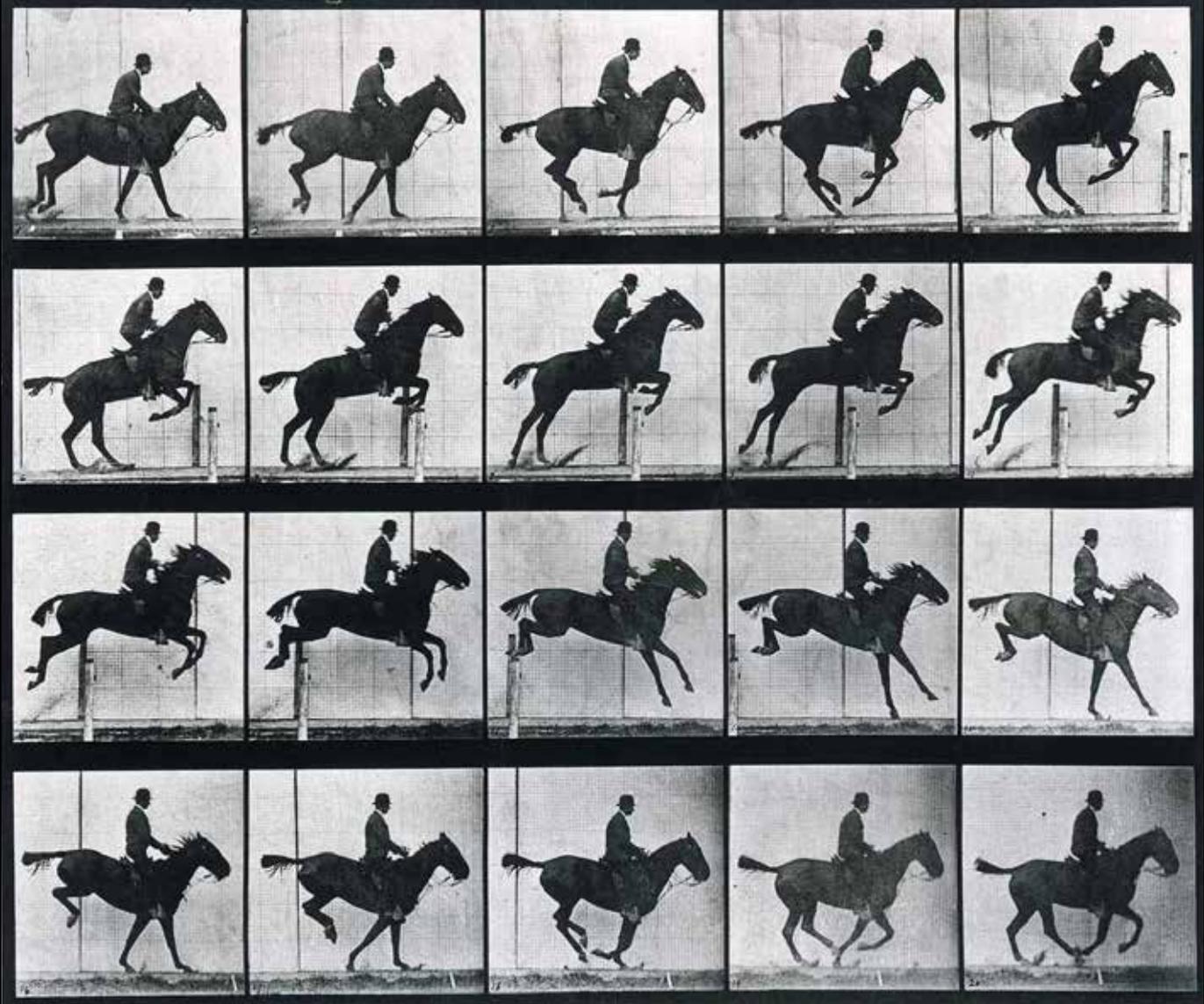




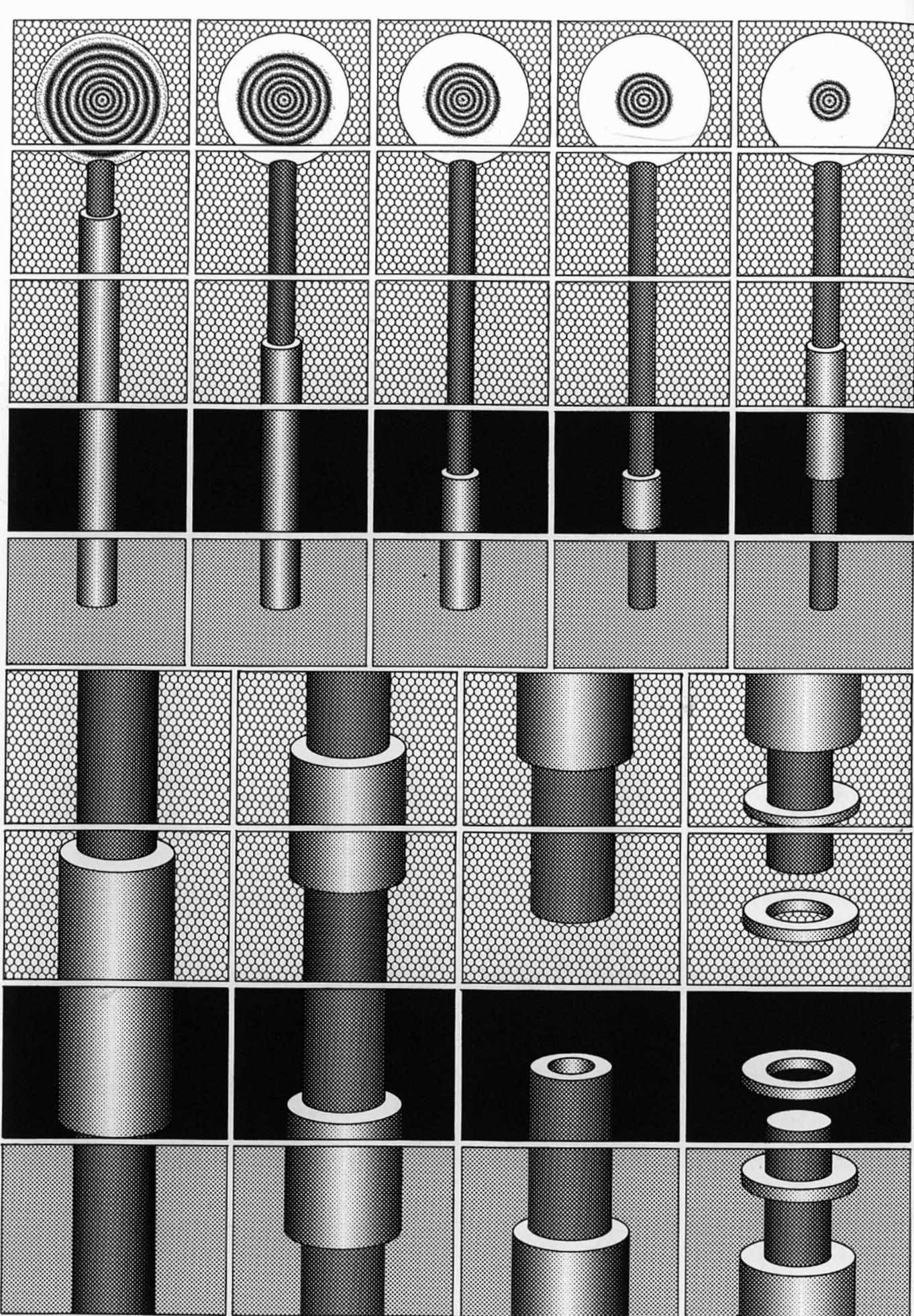
M.

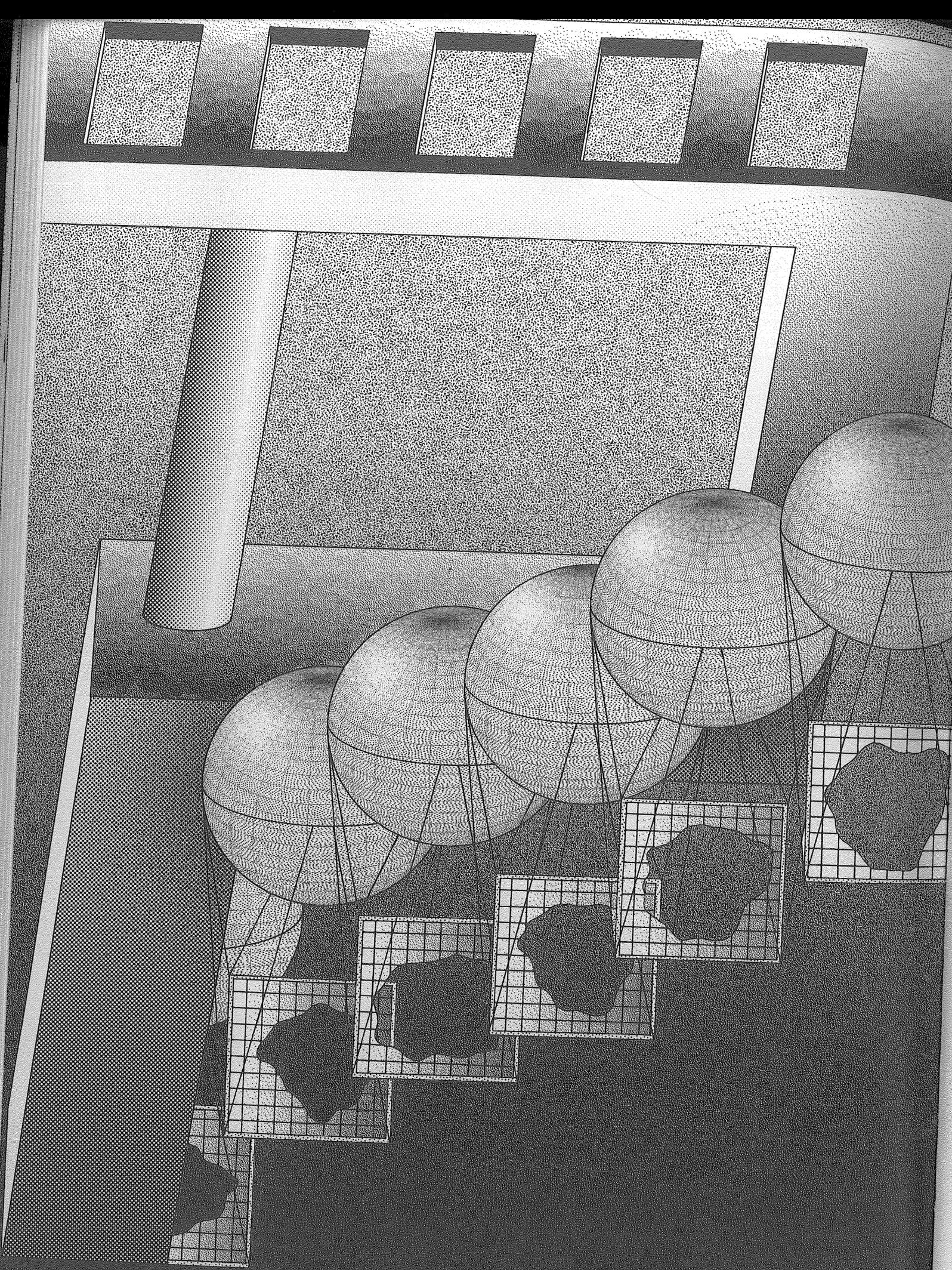
la moitié

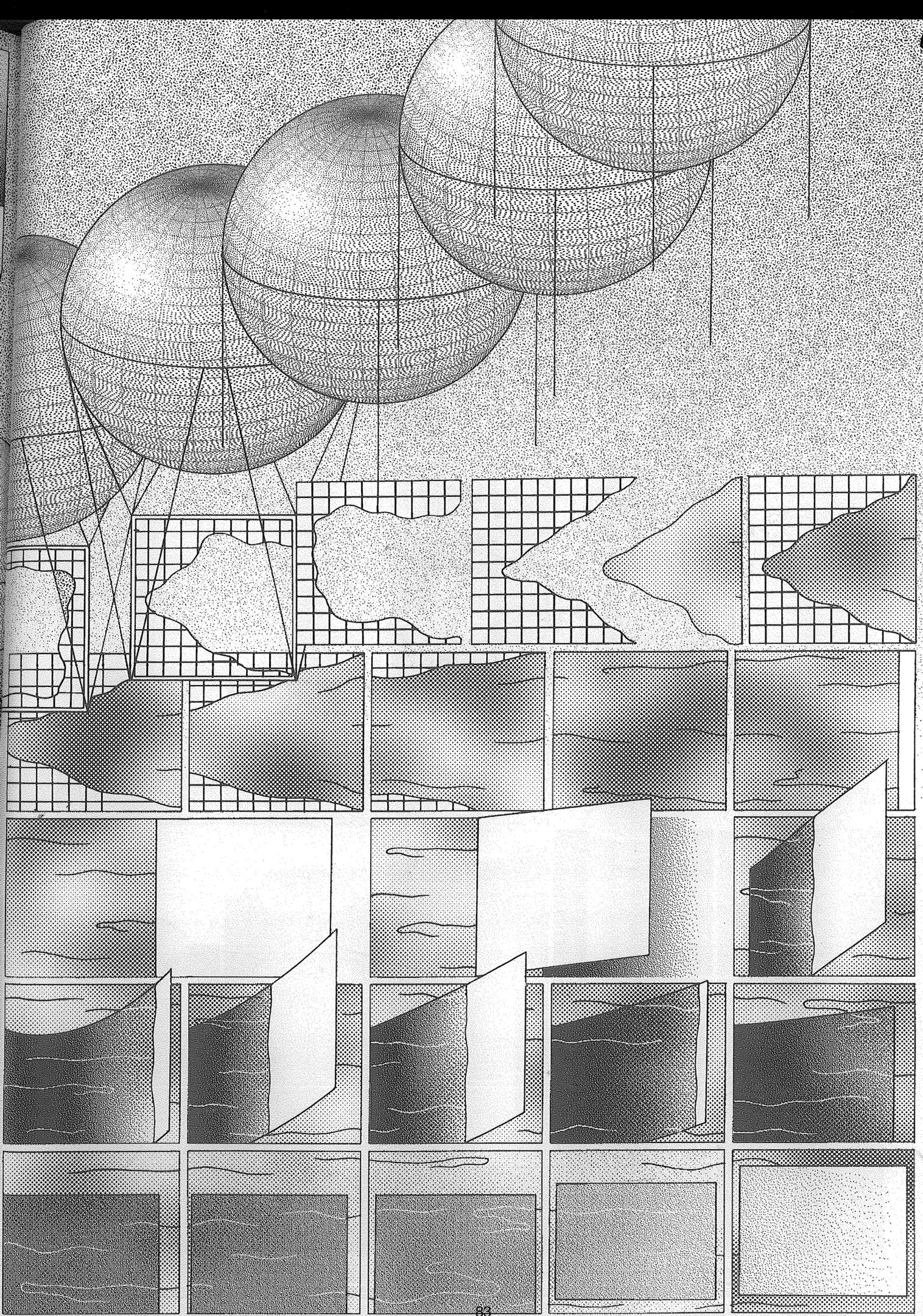


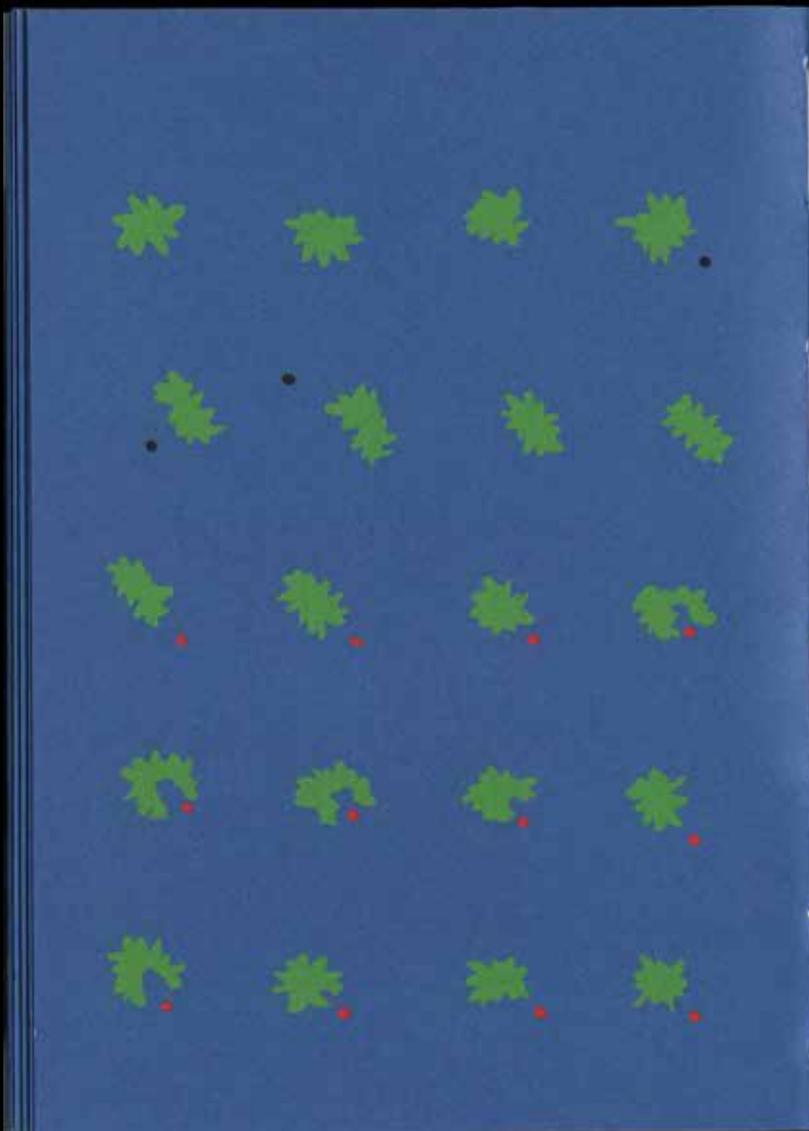




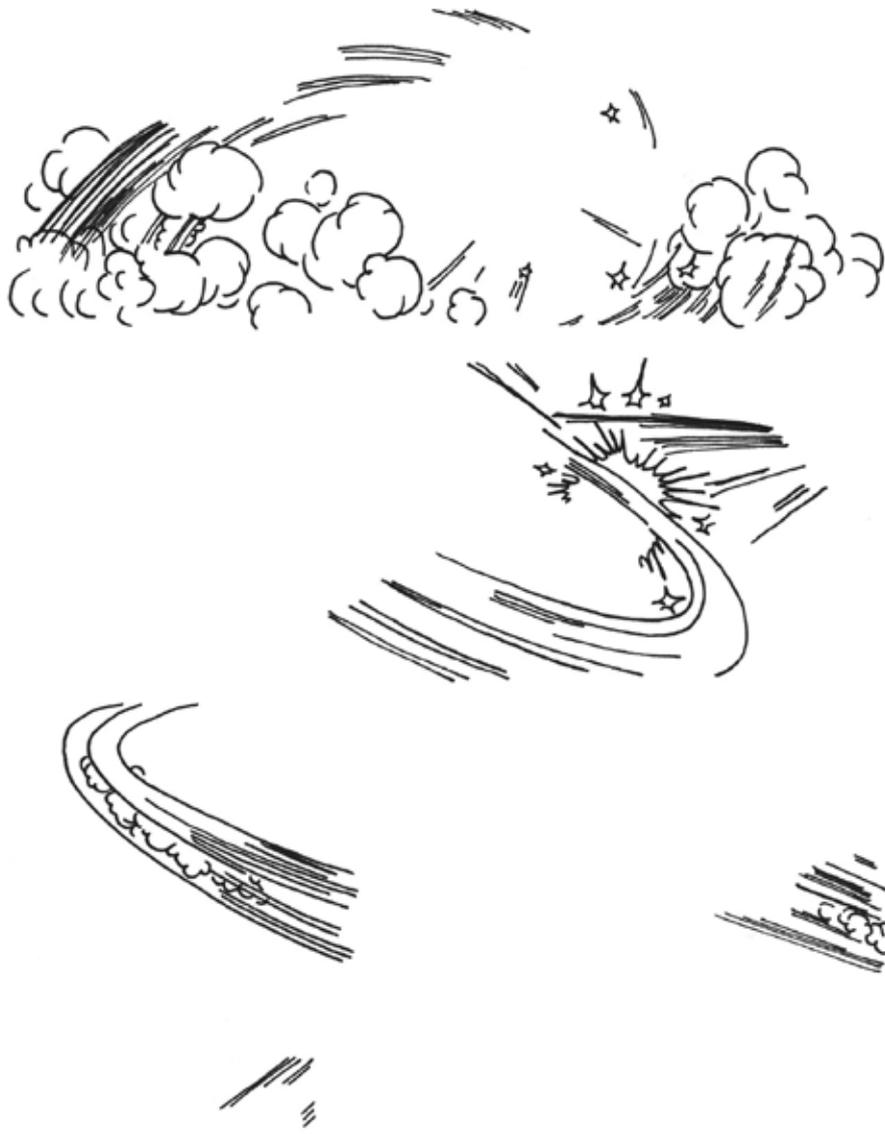




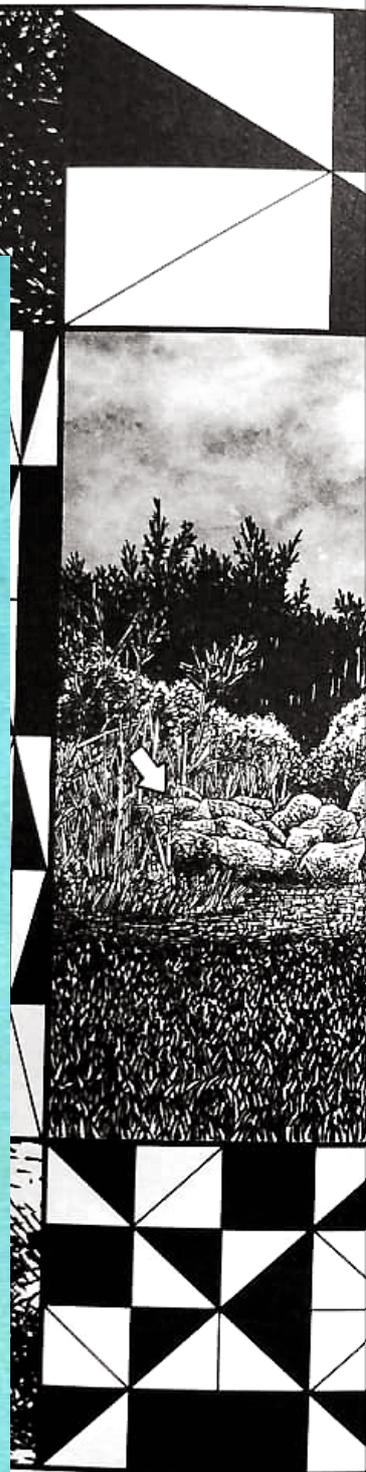
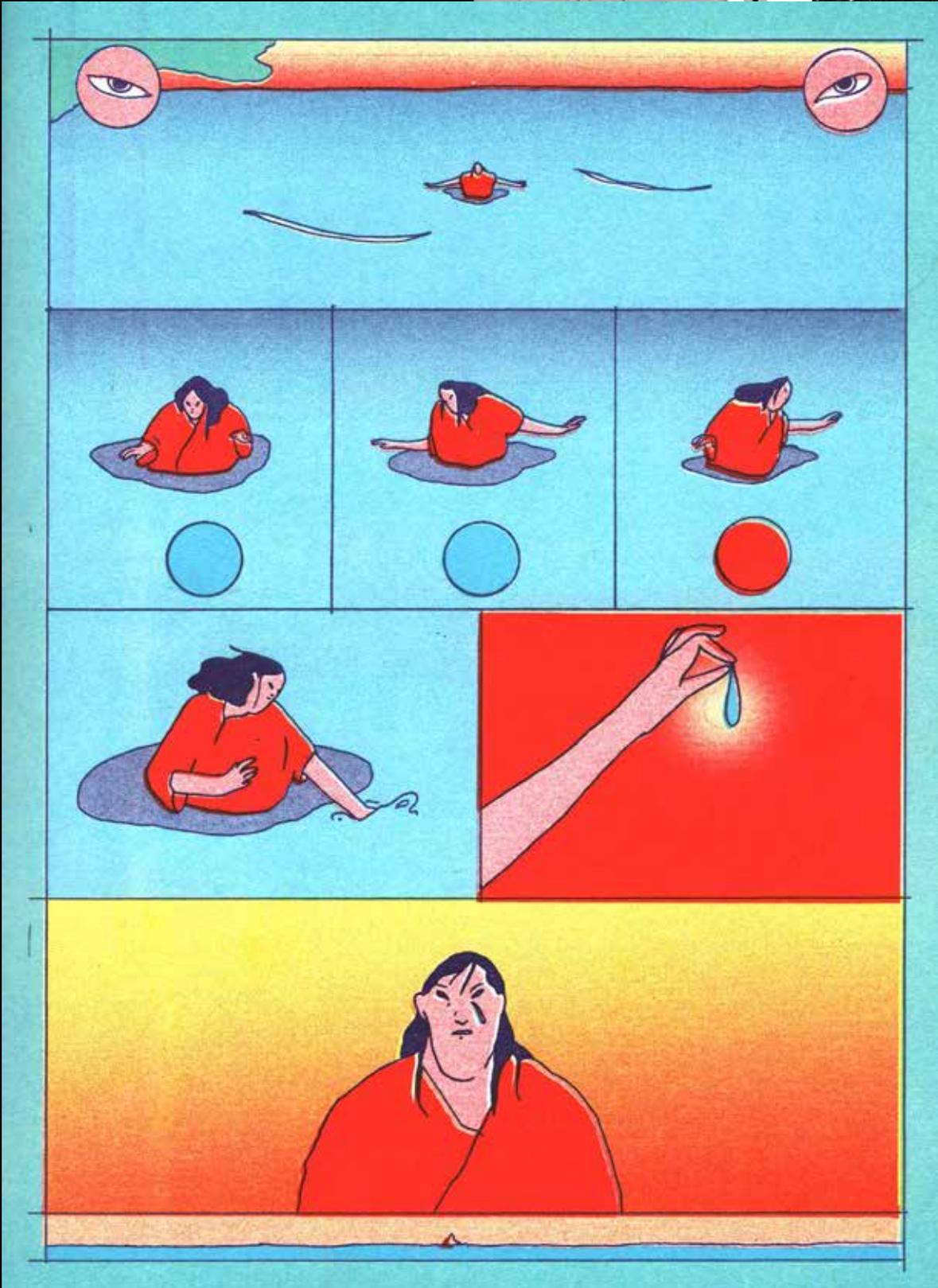


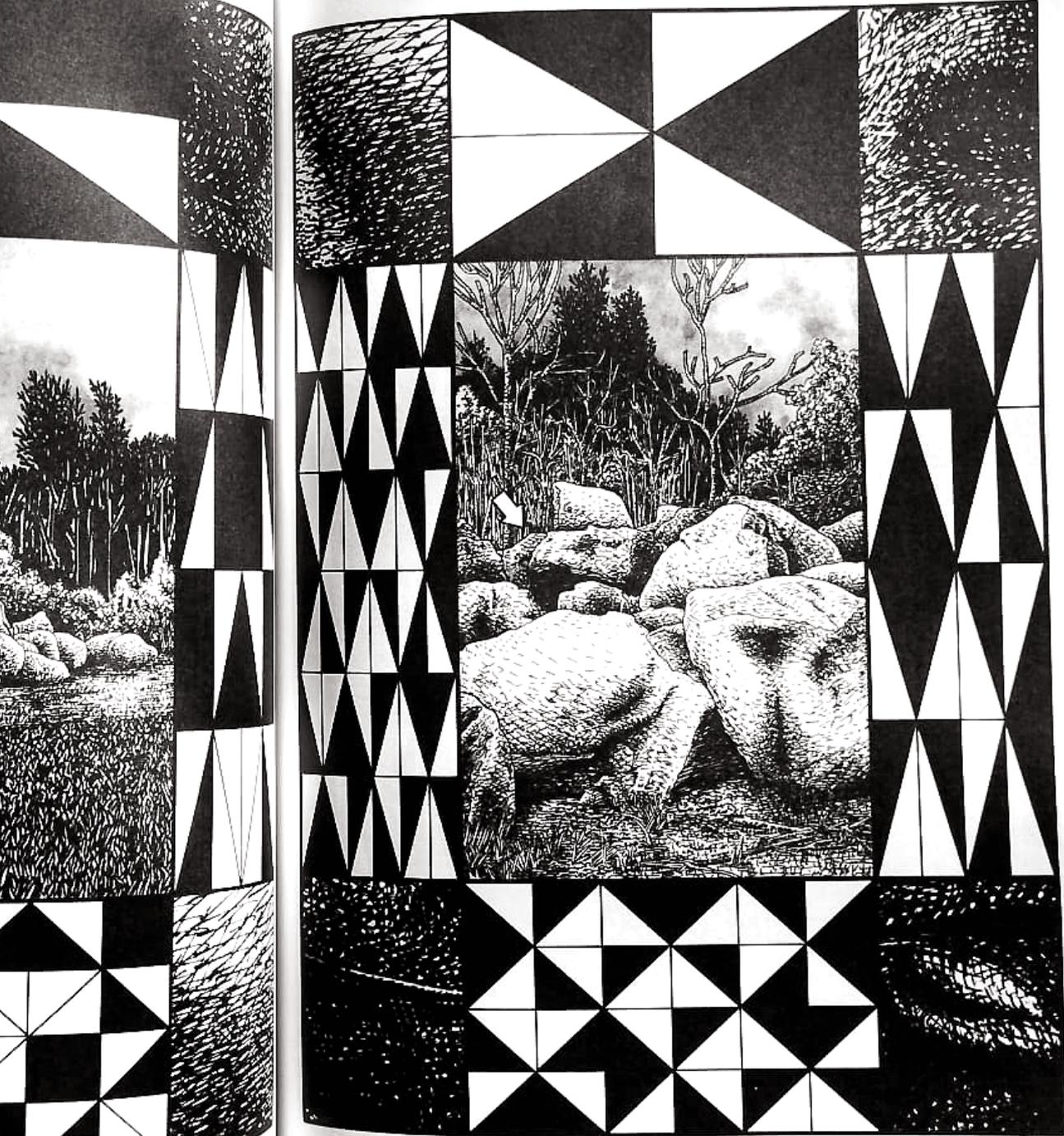


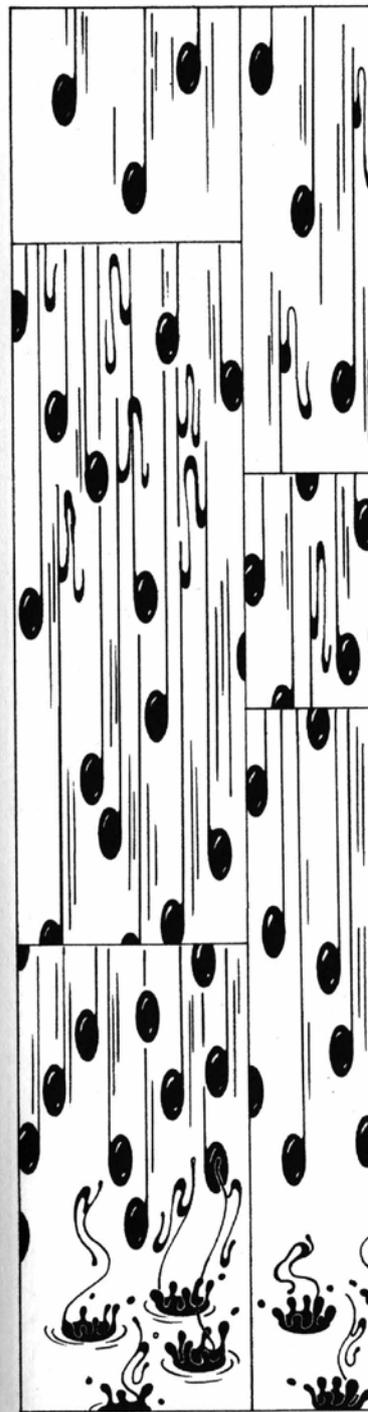
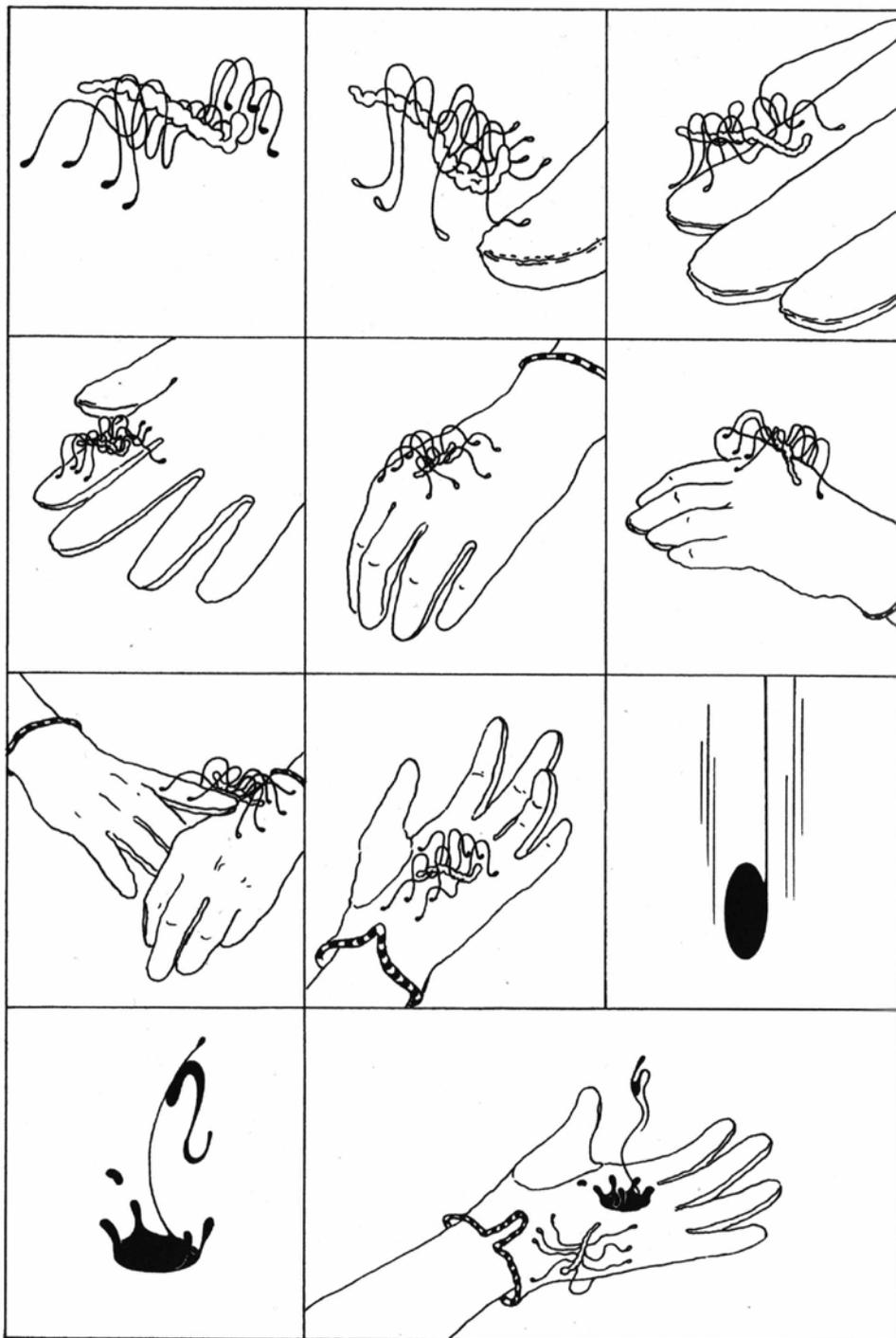
R.



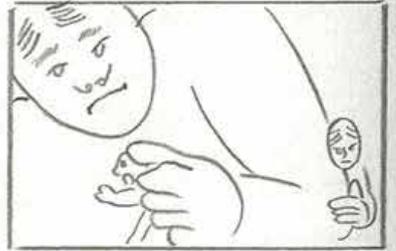
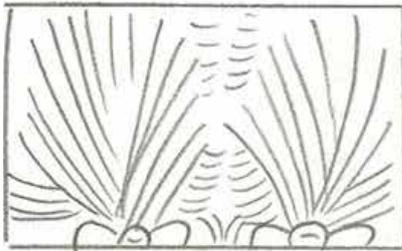
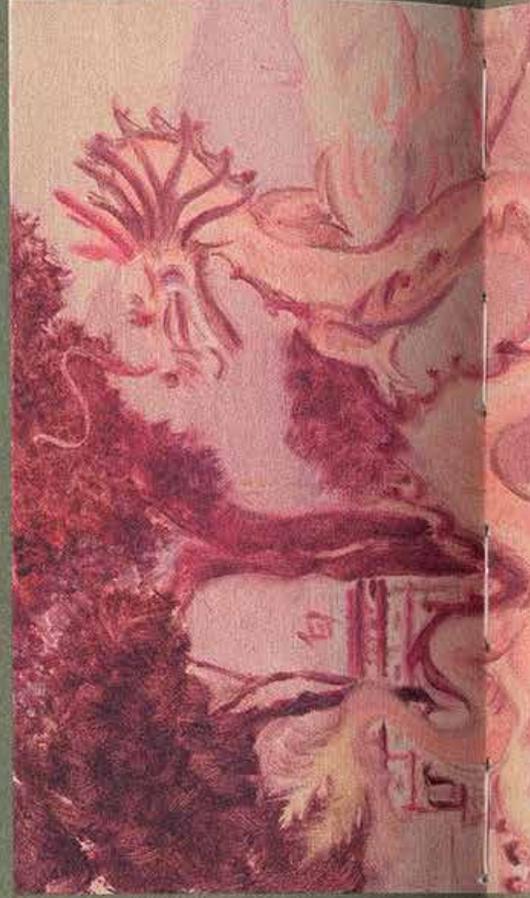
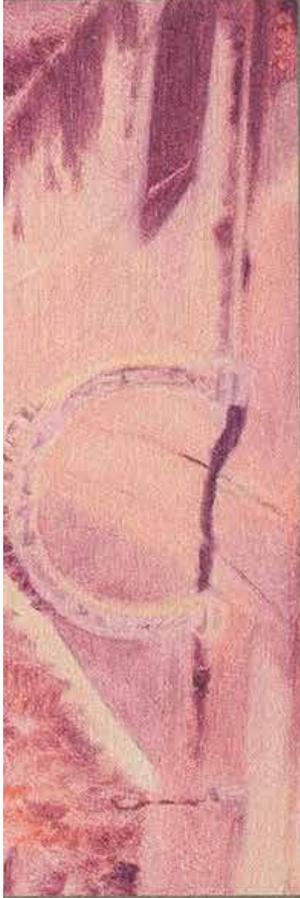
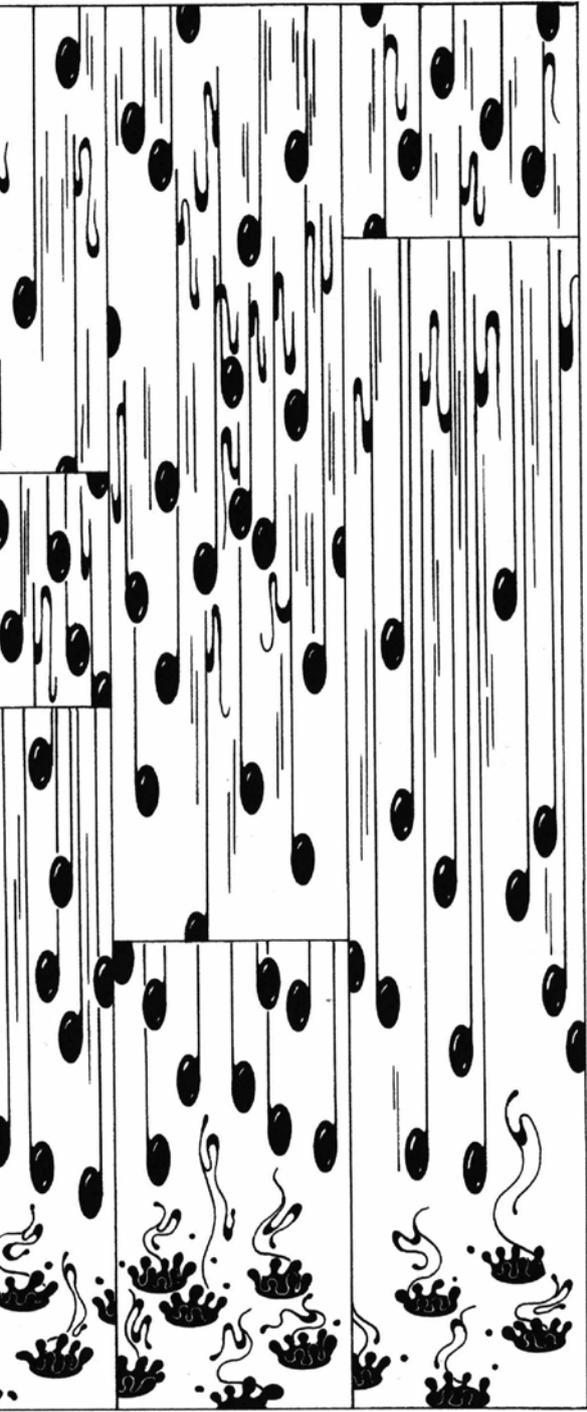
S.



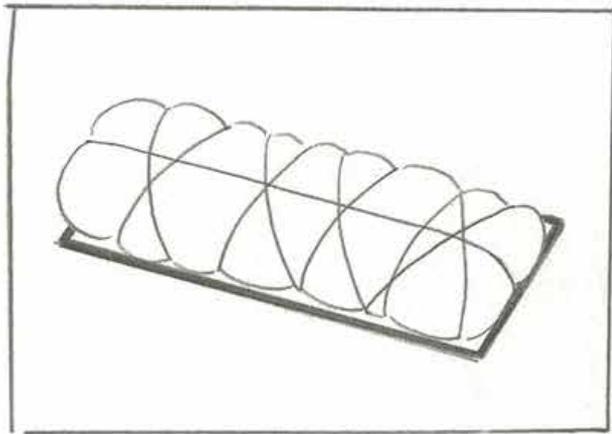
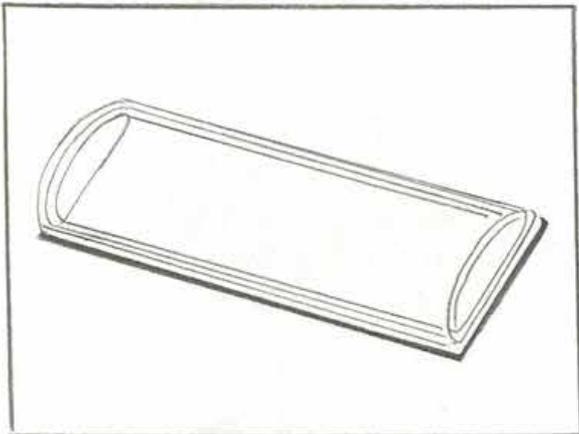
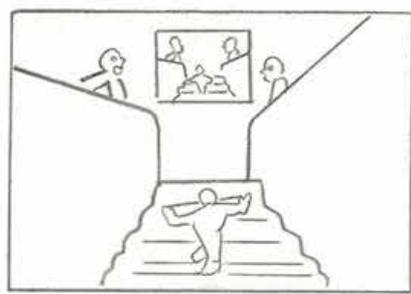
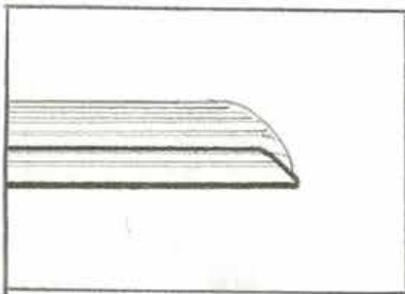
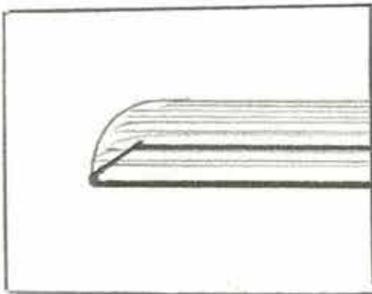


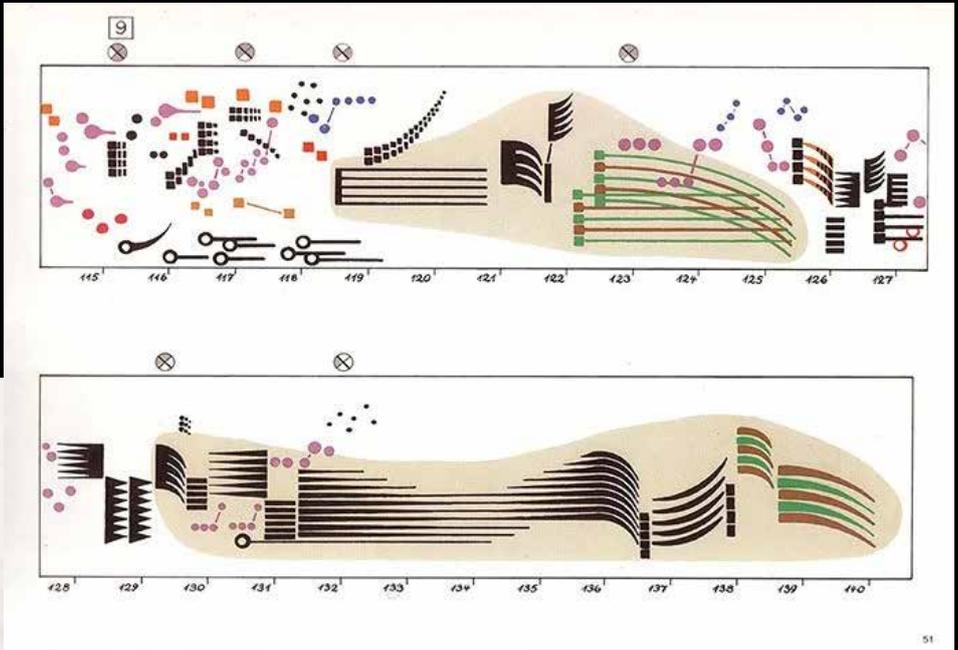


W.



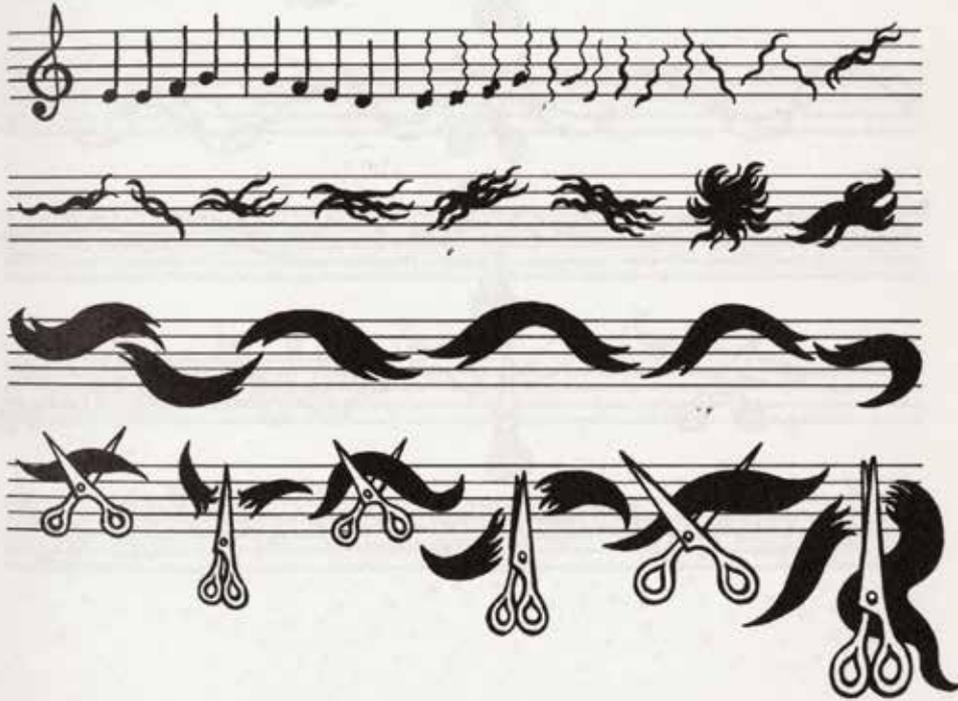
77





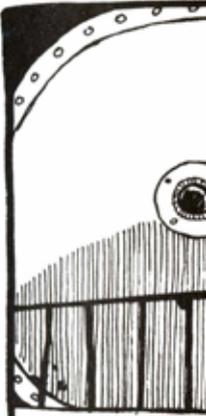
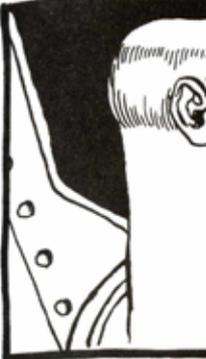
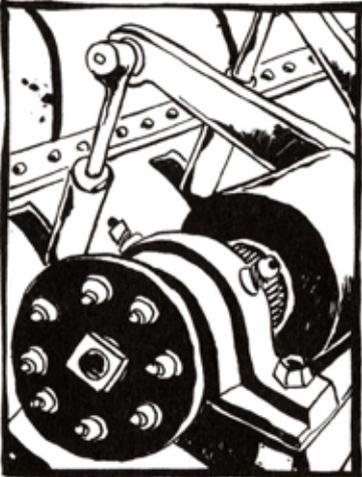
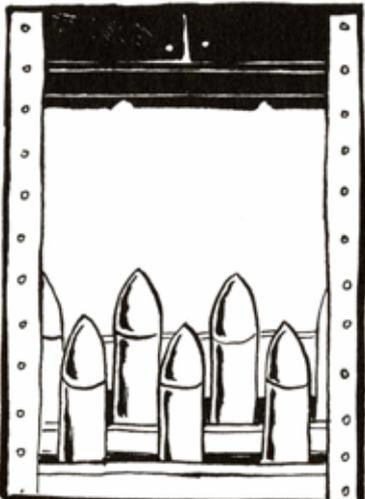
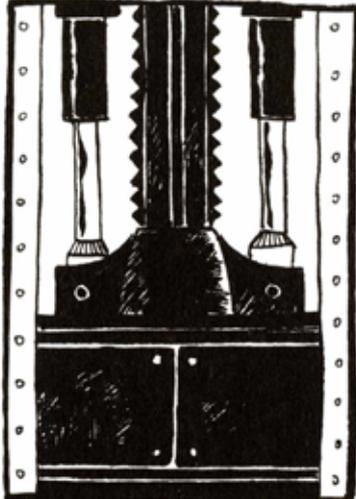
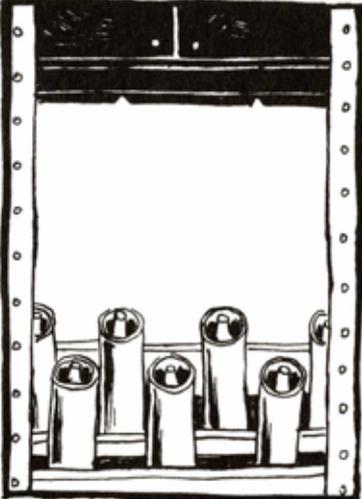
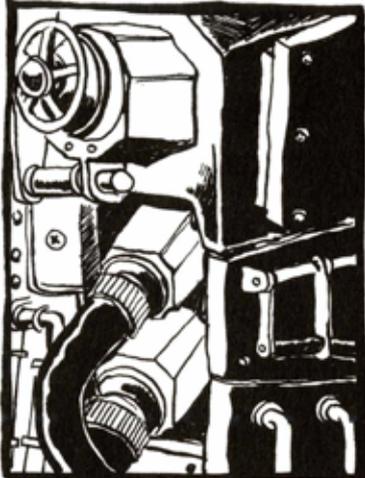
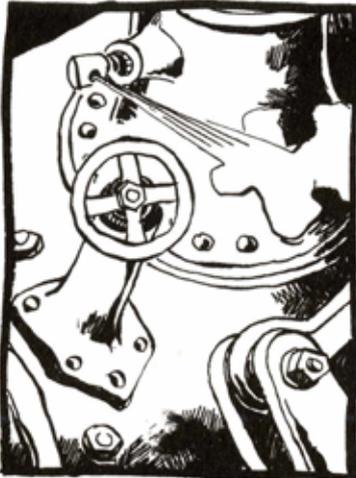
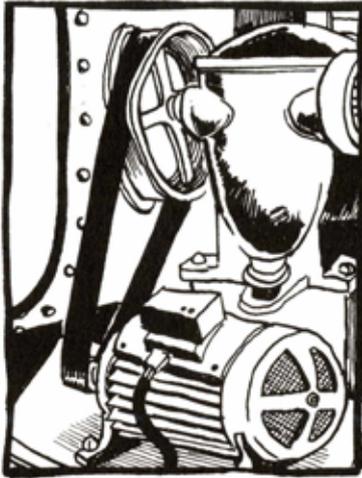
PURE PERTE

partition dessinée
pour ensemble libre

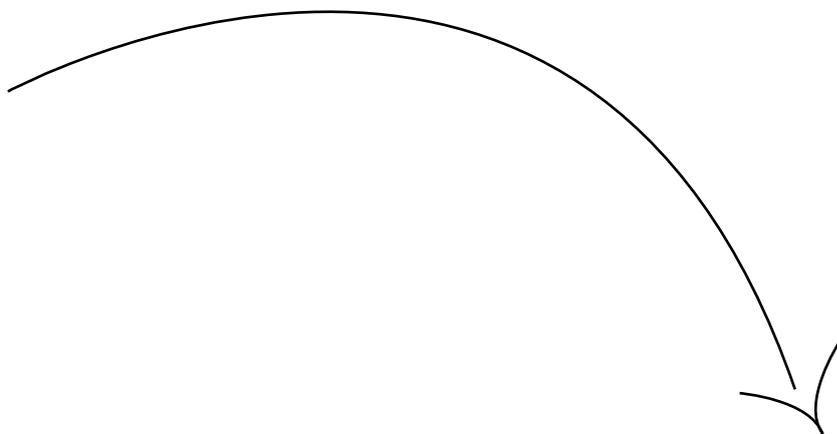


X.

Y.



UNE PARTITION VISUELLE,
PAR LA BANDE DESSINÉE
SANS TEXTE.



27	Avant-propos
31	I. La bande dessinée sans texte, <i>définitions, origines et matérialité</i>
32	Rodolphe Töpffer, définir la bande dessinée
34	Matérialité et critique sociale
37	a. La gravure, un outil expressif
37	b. Critique de la société industrielle
39	II. La page, Espace de narration <i>et d'expérimentation graphique</i>
41	1. Architecture de la page et géométrisation de l'espace
42	2. De nouvelles structures visuelles, l'exemple de la case
47	3. Abstraction et narration expérimentale
51	III. Rapprochement entre la bande dessinée et d'autres formes artistiques
53	1. Le rythme à travers la ligne et le geste
55	2. Lire une partition musicale
57	3. Poésie visuelle et tableau vivant
61	Conclusion
64	Bibliographie

Avant-propos

Le bruit silencieux, c'est le vacarme contenu dans une bande dessinée, même dépourvue de texte. Le dessin laisse son empreinte sur une page, et les pages, en se succédant, racontent une histoire. Ce mémoire découle de l'intérêt que j'ai pour l'art séquentiel et le geste dessiné, mais surtout de l'envie, du besoin de comprendre comment ce langage se construit. Comme le souligne Laurent Bruel¹:

La bande dessinée convoque inévitablement le langage par la lecture. Le fait de suivre et de comprendre les enchaînements d'images procède du langage. La mise en séquence est donc déjà une production de texte.²

La bande dessinée est un médium riche en codes narratifs, où l'image et/ou le texte entretiennent un dialogue. Cependant, en l'absence de texte, la bande dessinée développe une narration qui gagne en liberté — une liberté à la fois poétique et structurelle. Cette liberté permet d'explorer des dimensions graphiques et narratives inédites en passant par une empreinte visuelle singulière, un développement des personnages inédit et une organisation graphique à la fois cohérente et éclatée.

Dans cet écrit, j'explore à travers des récits d'expériences de lecture et l'analyse de planches de BD comment l'absence de texte dans la bande dessinée transforme notre manière de lire, de percevoir et d'interpréter les images, tout en ouvrant de nouvelles perspectives narratives et artistiques. Pour cela, nous commencerons par étudier une définition de la bande dessinée et sa rupture opérée avec le texte, puis la construction de la page en tant qu'espace de narration et d'expérimentation graphique. Enfin, nous verrons comment la BD sans texte peut démontrer une proximité avec d'autres champs artistiques, et sa capacité à devenir un langage universel.

1 Laurent Bruel, né en 1970 et résidant à Paris, est un auteur et éditeur français, cofondateur des *Éditions Matière* en 2003, où il est responsable éditorial.

2 Propos tirés d'une interview avec les *Éditions Matière* dans la revue *Collection* n°5.

Ce mémoire est une réflexion personnelle, enrichie par mon regard de lectrice régulière et d'étudiante en design graphique appréciant l'objet du livre. La mise en page, la relation entre le texte et l'image ou encore le rapport graphiste-récepteur sont des paramètres qui entrent en compte dans la construction narrative de la bande dessinée. Explorée par des artistes et graphistes qui trouvent dans ce médium un terrain pour exprimer leur créativité, ils contribuent à repousser les frontières du récit séquentiel. Les trois livrets composant cette édition correspondent à trois moments et trois perspectives. Le livret texte reflète mon propre regard sur le sujet. Le livret dédié aux planches de bande dessinée est destiné à attirer votre attention, à éveiller votre regard. Enfin, le livret d'interviews donne la parole à ceux qui enrichissent ce domaine et qui inspirent ma réflexion et mon écriture sur ce sujet aujourd'hui.

Au fil de cet écrit, j'utiliserai le terme *bande dessinée* plutôt que *roman graphique*, ce dernier étant à mon sens aujourd'hui principalement employé pour répondre à un besoin des lecteurs de BD de légitimer leur pratique de lecture. Pour nourrir mes recherches je me suis déplacée à Genève, capitale émergente de la BD. J'ai occupé un certain temps la bibliothèque de la HEAD³ - consultant de nombreux ouvrages sur la BD et le design graphique - mais également la maison d'édition de bande dessinée *Atrabile*, chez qui j'ai eu l'opportunité de réaliser un stage d'une durée d'un mois. Cela m'a permis de me plonger activement dans le milieu, grâce à des références historiques et contemporaines et sous différents points de vue.

3 HEAD: Haute Ecole d'Art et de Design de Genève.

I. La bande dessinée sans texte

définitions, origines et matérialité

Pour aborder la bande dessinée sans texte, il m'était nécessaire de comprendre les origines de la bande dessinée et de déterminer quelle définition lui attribuer, parmi celles proposées par divers·e·s théoricien·ne·s. Tout d'abord, la bande dessinée se définit comme un art séquentiel, nourrissant des similitudes avec le cinéma, notamment par l'effet du montage. C'est un médium à part entière, enrichi par d'autres formes artistiques dans sa mise en espace et ses techniques, et qui tend aujourd'hui à s'entrelacer avec divers champs. Goethe⁴ fut le premier à reconnaître sa singularité, remarquant à travers les manuscrits de Rodolphe Töpffer⁵ une organisation graphique et narrative. Il déclarait n'avoir jamais vu une telle expression, ni en poésie, ni en littérature, ni en peinture. Nous allons donc voir ce qu'est la BD à travers l'exemple de Töpffer et quels sont ses fondements.

- 4 Johann Wolfgang von Goethe (1749–1832) était un écrivain, poète et philosophe allemand, mêlant romantisme, classicisme et réflexion universelle.
- 5 Rodolphe Töpffer (1799–1846) était un écrivain, peintre et caricaturiste suisse, considéré comme l'un des pionniers de la bande dessinée moderne.

Rodolphe Töpffer, définir la bande dessinée

L'on peut écrire des histoires avec des chapitres, des lignes, des mots: c'est de la littérature proprement dite. L'on peut écrire des histoires avec des successions de scènes représentées graphiquement: c'est de la littérature en estampes. L'on peut aussi ne faire ni l'un ni l'autre, et c'est quelque fois le mieux.

Rodolphe Töpffer, *Essai de Physiognomie*, 1845

Ces mots sont en quelque sorte les premiers écrits sur ce que deviendra la bande dessinée. S'il existe aujourd'hui de nombreuses définitions, je retiendrais personnellement celle qui la décrit comme un *art séquentiel*⁶, soit *l'élaboration d'une narration par une suite d'images et leur relation, ou non, avec du texte*. Si cette définition générique du médium semble correcte aujourd'hui, parvenir à la définir n'a pas toujours été si simple.

Lors de l'émergence de ce nouvel art, les frontières entre image et écriture étaient encore floues. En 1827, Rodolphe Töpffer, souvent considéré comme l'un des pionniers de la bande dessinée occidentale, initie une nouvelle manière d'articuler texte et image. Il propose une forme artistique qui se situe à mi-chemin entre l'écriture littéraire et l'expression graphique, marquant ainsi les prémices de la bande dessinée. Ses dessins se composent de traits fins à la plume et de quelques lignes de textes. Ces deux éléments ayant deux rôles bien définis, ils créent ensemble un troisième terme qui nous qui nous amène à la compréhension du texte, telle une faille à travers laquelle on saisit le sens du récit. L'auteur le dit d'ailleurs lui-même:

Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus

⁶ Terme utilisé dans l'ouvrage de Will Eisner (1917-2005) - auteur de bande dessinée américain, *La bande dessinée, un art séquentiel* (1985)

*original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose.*⁷

Le texte ne vit pas sans le dessin et inversement, *l'un dépend de l'autre*⁸. C'est ce caractère mixte et la mise en forme d'une narration qui permet de définir son œuvre comme de la bande dessinée. Töpffer a par ailleurs pris son inspiration dans un autre art: le théâtre, d'où il tire son intérêt pour l'image et la parole. On le remarque également par la représentation des personnages de face et en pied dans *Mr. Jabot* (1833) [A].

La bande dessinée repose sur un principe de narration et un rapport texte-image, comme le montre les récits de Rodolphe Töpffer, où le texte et le dessin sont complémentaires pour créer un effet comique. Nous nous interrogerons alors sur la manière dont la bande dessinée fait récit en s'émancipant du texte, dans la construction d'une narration basée seulement sur l'image. Nous observerons cette approche non pas comme un manque, mais comme une opportunité de faire récit autrement.

La première incursion de la bande dessinée sans texte se fait dans les revues et journaux en tant que média de divertissement. C'est Moebius, auteur de bandes dessinées de science-fiction, qui marque une révolution avec *Arzach* (1975) [B], une série de planches publiée dans *Métal hurlant*⁹. Ancré dans la solitude, un voyageur évolue dans des paysages vastes et mystérieux, où la parole devient superflue. Avec cette œuvre, la bande dessinée muette élargit ses horizons au-delà du divertissement, en explorant de nouvelles dimensions narratives et artistiques, tout en ouvrant sur un espace de contemplation et de réflexion.

Si la BD est souvent présentée comme une héritière du roman feuilleton de la presse, les récits en estampe participent à la faire évoluer vers une reconnaissance en tant qu'art à part entière, et non plus uniquement comme un média du divertissement. Cependant, elle conserve une dimension populaire, souvent associée à un public jeune ou enfantin. Même si elle est

7 Préface de *L'Histoire de Monsieur Jabot* par Rodolphe Töpffer, 1833

8 Thierry Groensten, à propos de la bd: *Les composants de la narration verbo-iconique sont indissociables.*

9 Métal Hurlant est un magazine français de BD de science-fiction, créé en 1975 par *Les Humanoïdes Associés*, notamment Jean-Pierre Dionnet et Moebius.

désormais considérée comme le neuvième art, la question de savoir si elle a réellement acquis une légitimité artistique indiscutable reste ouverte. Malgré les progrès réalisés, elle semble toujours en quête de cette reconnaissance, comme je l'ai brièvement mentionné dans l'introduction en évoquant l'invention de termes alternatifs pour désigner le médium. Ces démarches révèlent chez certain·e·s créateur·ice·s et défenseur·rice·s du genre un désir de se distancier de l'image stéréotypée qui continue de coller à la bande dessinée, celle d'un art populaire, difficile à dissocier de ses racines de divertissement.

Matérialité et critique sociale

Le monde moderne, dans tous ses aspects, ses représentations, ses formes, n'est pour lui que motif de travail. La quantité de travaux de cet artiste infatigable épuise, comme l'écriture imagée des Egyptiens, toutes les formes du monde contemporain. Si tout était anéanti: livres monuments, photographies, descriptions, etc., et qu'il ne restât plus que les bois qu'il a gravés en dix ans, on pourrait avec eux seuls, reconstituer le monde d'aujourd'hui (...)

Stefan Zweig, à propos de Frans Masereel, 1923

La perception de la bande dessinée comme simple divertissement connaît ici un bouleversement majeur. Nous allons voir comment Frans Masereel (1889-1972), artiste et graveur belge, a joué un rôle clé dans cette évolution, en contribuant à faire de la BD un véritable médium narratif, où l'objet livre et l'importance de la page sont essentiels. En plus de raconter des histoires, la bande dessinée est ici un moyen d'aborder des sujets profonds et critiques, tout en jouant de la poésie de la matière et de la forme.

Bien que Frans Masereel ne soit pas de prime abord associé à la bande dessinée, celui-ci le devient par la création de romans gravés sur bois (ou *woodcut novels*), précédant ce qu'on appelle aujourd'hui le roman graphique. C'est en 1918 que ses premiers

romans en gravures sont publiés. Ses thèmes de prédilection sont la ville, la lutte des classes, du drame social aux scènes de vie, c'est un artiste engagé qui *se sert de l'art comme instrument de combat*¹⁰. Traversant les deux guerres, *25 Images de la passion d'un homme* est considéré comme le premier roman muet, un récit sans légende ni texte. Ses récits prennent plutôt la forme de livres d'artistes que d'albums de bande dessinée. Ils évoquent par leur construction le cinéma, qui, jusqu'à la fin des années 1920, était muet et qui était une grande source d'inspiration pour l'artiste. Cela marque une sorte de réinterprétation du cinéma muet dans le milieu de la BD, lorsque la narration se fait exclusivement par l'image, renforçant le lien entre les deux médiums.

J'ai fait le choix de m'appuyer sur *Mon livre d'heures*, paru en 1919 et plus récemment publié en 2002 aux *Editions Cents Pages* - une édition de petite taille (8,5 x 11 cm) - contenant plus de 160 gravures sur bois. Thomas Mann¹¹ dit ces mots dans la préface: *...cette œuvre de l'esprit compte si peu sur les acquis préalables qu'on a même pas besoin de savoir lire ou écrire pour la saisir. C'est un roman en images, un film qui (...) se passe entièrement de mots, de titres et de légendes et s'adresse uniquement à notre œil.*

Les gravures de Masereel présentes sur la page de droite à chacune des doubles pages, s'apprécient individuellement tant le dessin est riche en détails, d'un noir intense qui tranche avec le blanc. Si lors de ma lecture j'apprécie observer longuement les planches une à une, la narration s'opère aisément lorsque l'on tourne les pages, évoquant la forme d'un *flipbook*¹². Elle existe aussi lors de la déambulation de ce personnage en costume. On le voit vivre, circuler, jouir des plaisirs de la vie, dans la ville et dans des moments paisibles. Grâce à un décor industriel, il dépeint le portrait d'une société conditionnée par la dureté du travail. Masereel se met en scène, nous offrant un récit contemplatif, muet. Nous remarquerons dans ce mémoire que le récit muet est souvent utilisé dans des thématiques autobiographiques.

10 Lettre de Frans Masereel à Romain Rolland, 1931, paroles issus du livre *Histoires sans paroles* de Samuel Degardin, 2024.

11 Thomas Mann (1875-1955), écrivain allemand du XXe siècle, explore les conflits entre l'individu et la société, les dilemmes moraux et philosophiques.

12 Livre d'images qui, feuilleté rapidement et en continu, donne l'impression d'une séquence animée.

La première image est celle de l'auteur [C]. Il se dessine à son bureau en train de travailler. Dans une pièce emplies d'objets débordants de tous les côtés, le sourire aux lèvres, il tient son bois entre les mains. Il dresse un autoportrait d'un homme passionné, passant de longues heures au travail. La représentation d'une société industrielle, acharnée au travail s'observe dans l'image du début. Le personnage monte dans une locomotive grouillante d'une fumée épaisse [D]. Sur la seconde gravure, la machine est emplies de gens aux longs manteaux, en costumes noirs. S'ensuit, un homme plié, de petite taille, face à la grandeur de la roue du train. Dans *Mon livre d'heures*, on remarque l'égo de l'auteur qui se place au-dessus des réalités du monde. Il dresse un portrait humaniste et dépeint les problèmes de société. Tantôt on le voit se révolter dans une manifestation, prononcer un discours révolutionnaire ou uriner sur la ville [E].

Il ne semble pas subir ce qui l'entoure, mais paraît plutôt comme un homme libre en pleine flânerie. Sur chacune des pages, le personnage est expressif dans ses mouvements, son corps allongé, son visage. Les instants de calme se déploient dans des paysages florissants de plantes ou à proximité de la mer. La narration s'achève dans une forêt où le personnage s'allonge, apaisé avant de se transformer en squelette [F]. La mort n'y est pas dépeinte comme une fin, mais comme un moment joyeux. La main dans la poche, il se dresse dans un décor étoilé, lumineux, sur une terre sombre où repose un corps. L'auteur utilise le corps, le cadre et la matérialité de la gravure pour s'exprimer sans recourir aux mots.

Masereel donne un récit somptueux autant graphiquement que dans sa maîtrise de l'image, souvent inspiré et comparé au cinéma muet par la création d'une suite d'images créant un mini-film. De nombreux bédéastes contemporains ont su s'emparer des récits de l'auteur mais aussi d'autres graveurs de la même période, je pense notamment à Lynd Ward et Otto Nückel¹³.

¹³ Lynd Ward (1905–1985) et Otto Nückel (1888–1955) sont deux artistes graveurs connus pour les romans sans paroles, avec notamment *Destiny* pour Nückel.

a. La gravure, un outil expressif

Vincent Fortemps dans *Par les Sillons* [6] utilise la gravure pour représenter la guerre. Par la noirceur, l'estompage, les aspérités d'un trait fragile, il dépeint l'ambiance horrifiante de la guerre. Comme Masereel, l'artiste Vincent Fortemps épuise le médium, sa matérialité. Mais ici la narration se fait sur deux cases et non pas sur une page. On observe une case grisée, noircie comme un brouillard froid dans lequel avance un soldat sans trait dessiné, sans forme distincte. Dessous, une scène quotidienne où des hommes discutent un cigare à la main. L'absence de texte permet de contempler l'image, de s'approcher d'un art plus sensible à l'outil, plus expressif sans utiliser la figuration. L'artiste - bédéaste démontre l'importance du choix de l'outil graphique pour faire la narration.

b. Critique de la société industrielle

Durant la lecture de l'œuvre de Frans Masereel, je fis le lien avec la bande dessinée *Fabrica* de Nicolas Presl. Dans *Fabrica*, il dresse le portrait d'une dictature. On suit un homme travaillant dans une usine qui fabrique des bombes. Dans l'œuvre étudiée précédemment, Masereel dépeint une société industrielle. Ici, tout au long du récit, Presl, bédéaste mais aussi tailleur de pierre, utilise les formes cubiques pour évoquer cet aspect ouvrier et industriel. La mise en page s'effectue dans la disposition de cases aux formes quadrilatérales. Sur la page de gauche [7], dernière case, le personnage à la tête cubique prend la forme de l'angle de la case. Dans une interview¹⁴, l'auteur dit :

Je suis un inconditionnel admirateur de Picasso, j'aime surtout les dessins des années 20 et 30. Mais c'est réducteur, du début à la fin Picasso s'illustre par sa capacité à explorer toutes les voies du dessin; car c'est je crois un immense dessinateur avant d'être un grand peintre. Je lui emprunte donc certains mécanismes, certaines astuces graphiques.

14 Interview de Nicolas Presl sur le *Du9*, site dédié à la bande dessinée alternative proposant critiques et entretiens.

(..) cette filiation était plus affirmée dans *Fabrica*, car c'est une démarche consciente.

En effet, lors de la lecture de l'album, j'avais d'ores et déjà fait le rapprochement avec l'œuvre *Guernica*, par la représentation des bombes, de la guerre. L'auteur dit s'être inspiré de Picasso pour son personnage : cheveux en couronne, gros doigts. Sur la seconde double-page [H] la représentation des mécanismes de la machine se fait dans un quadrillage régulier où l'on observe des zooms sur différents éléments. Ce choix graphique permet d'insister sur l'environnement mécanique dans lequel évolue le personnage. Les détails, les formes, le choix d'une bichromie noir et blanc donnent la sensation d'un milieu froid et dur. On ressent l'implication de l'auteur à insister sur le graphisme des personnages, du décor pour que le lecteur comprenne le récit sans l'utilisation de texte.¹⁵

15 Sujet évoqué dans le livret *Conversation avec Daniel Pellegrino*, un des fondateurs de la maison d'édition Atrabile, éditeur de plusieurs BD de Nicolas Presl.

II. La page, Espace de narration et d'expérimentation graphique

J'écris: j'habite ma feuille de papier, je l'investis, je la parcours. Je suscite des blancs, des espaces

p.23, Georges Pérec, *Espèces d'Espaces*, éditions Galilée, 1974

La page est un espace à habiter. Un espace à interroger lorsqu'on la compose mais aussi en tant que lecteurice. Lors de la lecture, le premier regard se pose non pas sur un détail, mais sur la page dans son entièreté. Elle nécessite une réflexion sur sa composition, son sens de lecture et son rythme. C'est un espace vide qui suscite des questionnements à commencer par la place qu'elle occupe dans le récit. Sa composition est basée sur l'emploi d'une grille, de marges et de formes. Dans les récits autobiographiques notamment, souvent axés sur l'émotion et incluant des séquences non verbales, la composition de la page prend une importance particulière. Le regard du lecteur y est guidé par des formes et/ou des couleurs. De manière plus ou moins explicite, ces éléments participent à la narration, et suggèrent une interprétation du récit.

L'action de tourner la page devient une composante essentielle de la narration et contribue à la progression du récit. L'objet du livre permet ainsi de réfléchir à la construction narrative à travers ce geste. *Parallel Encyclopedia [7]*, de l'artiste iconographe suisse Batia Suter, publiée par ROMA en 2021, est une édition qui regroupe un travail de composition à partir de collections d'images extraites de livres et revues de diverses origines. Dans la revue *Faire n°07*, Jérôme Dupeyrat¹⁶ écrit à propos de cette édition :

Lorsque les images sont agencées dans une publication, le lecteur peut entrer de manière aléatoire par le début, la fin

16 Jérôme Dupeyrat est critique d'art, commissaire d'exposition et chercheur. Il est l'auteur d'une thèse sur les liens entre les pratiques éditoriales des artistes et les modes de monstration traditionnels de l'art.

ou le milieu du livre, mais le point de vue unique imposé par la lecture et la progression linéaire des doubles pages conduit son regard vers des séquences iconographiques où l'ordonnancement et l'enchaînement des images est précisément déterminé.

Ces images se construisent autour de leur iconographie autant que de leur sens, grâce aux nouvelles associations qui en découlent. Dans les livres sans texte, les lecteur·ice·s lisent selon les normes de déplacement du regard que nous avons intégrées en apprenant à lire, mais aussi selon les choix de mise en page et de montage. La conception de livres non verbaux s'autorisent ainsi des ruptures et des sauts dans la perception des images.

1. Architecture de la page, la géométrisation de la page

*Tournez le livre dans tous les sens, décomposez-le..
Vous verrez apparaître une infinité de mondes possibles.*

Chris Ware, paroles tiré du catalogue d'exposition *Bande dessinée 1964-2024*, Pompidou Paris, 2024

Afin de parler de géométrisation de la page, j'ai choisi de prendre en exemple des œuvres de Chris Ware. L'auteur, génie de la bande dessinée, crée des récits mélancoliques où l'on suit le quotidien de personnages émouvants auxquels il est difficile de ne pas s'attacher. Le graphisme de Ware est unique, reconnaissable par la construction géométrique de ses planches et son implication dans le détail graphique. Il joue parfaitement avec le médium, par la structure des cases, le rythme et des mises en page quasi schématiques, complexes, d'une grande intelligence.

Dans *Building Stories* – composé de 14 livres/objets dans un coffret – on suit les questionnements existentiels de plusieurs personnages, seuls ou en couple. Le récit n'a ni début ni fin, laissant ainsi au lecteur la liberté de choisir son chemin de lecture. Le titre lui-même, *Building Stories*, joue sur un double sens: *Building* peut désigner à la fois un immeuble et un processus de construction, évoquant l'idée d'une narration à plusieurs étages où les histoires se superposent et s'entrelacent. Sur cette planche sélectionnée [K], on remarque la complexité de la réflexion construite autour du système narratif. À première vue, on comprend que le récit se déroule dans un immeuble (représenté en arrière-plan). Habitué à un sens de lecture occidental, mon regard se pose sur la fenêtre du haut qu'un individu est en train d'ouvrir. De gauche à droite, les cases suivent un schéma de lecture linéaire. Elles sont parfois plus petites et se décomposent pour signifier une même action. Ici, celle

d'un personnage mettant du vernis sur ses pieds. Des lignes traversent l'espace afin de connecter les cases entre elles. Si l'auteur fait une planche quasi-muette, elle ne l'est pas réellement. Le texte a le rôle d'indice. On le remarque par le texte d'un journal dans l'une des cases. Il participe au récit sans être évident. Plusieurs cases prennent la forme d'un *cadre* autour de personnages situés à l'extérieur ou dans l'immeuble. Cela met en valeur leur présence, attirant notre regard. Les cercles rouges-roses se détachent par leur vivacité dans la planche, indiquant un repère temporel dans les cases situées en bas. À gauche, leur multiplicité invite à réfléchir sur le personnage qui se trouve en face de lui, dans ses pensées.

Chris Ware maîtrise l'espace de la page afin que le lecteur puisse mener son enquête et saisir le récit. Il développe un vocabulaire aux allures schématiques avec des flèches, des formes carrées et rondes. Dans les récits muets, le lecteur est acteur. Il parcourt son regard, saisit les indices semés par l'auteur·ice.

2. De nouvelles structures visuelles

L'exemple de la case

La page est un espace organique où cohabitent plusieurs éléments. Dans la plupart des bandes dessinées traditionnelles on retrouve l'utilisation de la *case* - ou *vignette* - pour faire narration. La succession de ces cases crée une série, une séquence d'images fixes qui forme une narration. Néanmoins, la vignette peut avoir un rôle décoratif, rythmique, documentaire ou poétique et respecte un principe de *solidarité iconique*¹⁷. Le ou la lecteur·ice peut ainsi, grâce aux liens sémantiques, en déduire la signification, en amont et aval de la vignette. L'auteur·ice, comme le ou la designer·euse graphique, doit penser à l'articulation entre les images, leur dialogue et leur fonction rythmique.

L'*ellipse*, c'est-à-dire l'espace vide entre deux cases, a une fonction séparatrice de deux unités d'images. Elle exprime le

¹⁷ Principe que l'on retrouve dans *L'art séquentiel*, un ouvrage de Will Eisner, publié en 1985, qui analyse les principes et pratiques de la bande dessinée en tant que forme d'art narrative.

temps qui passe entre deux cases ou deux scènes et permet d'ignorer des événements secondaires afin de ne pas casser le rythme de l'histoire et de créer un suspense. C'est aux lecteur-ice-s qu'incombe de reconstituer l'action exprimée dans l'ellipse, afin de saisir le récit.

L'image n'a donc pas un sens aussi strict qu'un texte mais l'enchaînement des vignettes permet de lui donner une signification claire. Elle est un *énonçable*, selon les mots de Gilles Deleuze¹⁸, il est nécessaire de la traduire, de l'exprimer en termes linguistiques. L'image est non pas quelque chose de fixe mais plutôt un élément mettant en mouvement notre pensée. Comme dans une phrase, comme les mots, elle actionne un contenu, une interprétation, sensibilise notre perception et notre affect. Dans le cas d'une bande dessinée, une image n'est pas isolée mais s'intègre à un flux de dialogues avec d'autres éléments. Ainsi, la bande dessinée ne se contente pas de représenter mais suggère des idées et des pensées via l'enchaînement des images.

Comme cité plus haut, de nombreuses BD utilisent un quadrillage, (notamment dans les albums 48CC¹⁹). *La Mouche* (1995), une BD de Lewis Trondheim, est la première où l'auteur s'essaie à une histoire muette. Dans un quadrillage de 3x3 cases, le récit s'installe dans un gaufrier aux cases rectangulaires, ressemblant ainsi à un storyboard de cinéma, dont le format des images est généralement fixe et homothétique à celui de l'image qui sera projetée. Ce choix de mise en page renforce l'idée d'une narration visuelle rigoureuse, proche de la construction cinématographique.

On remarque de nombreux parallèles avec des codes cinématographiques, donnant l'impression qu'une caméra suit l'insecte. Au fil des cases, on découvre une mouche humanisée, qui circule dans différentes pièces d'une maison. L'ajout de jambes, bras et d'une bouche rendent la Mouche expressive et permet d'échapper à l'usage de mots pour saisir actions et gestes. Sur cette planche [L], la première case est un gros plan sur la Mouche,

18 Dans son ouvrage *Cinéma 1: L'image-mouvement* (1983), Gilles Deleuze, philosophe, explore comment les images cinématographiques produisent du sens.

19 Expression utilisée par JC Menu pour évoquer les normes des albums BD traditionnelles 48 pages.

puis on la suit se déplacer dans un espace en trois dimensions. Le panier de pommes sur la troisième ligne du quadrillage, sert de repère sur trois cases pour comprendre la déambulation. Le plan n'est pas fixe mais changeant, comme si plusieurs caméras observaient la scène. Chaque case est une photographie, un cadrage resserré sur la Mouche.

À contrario, l'absence de cases délimitées donne une autre dimension au récit. Cela démontre la souplesse du système de la BD en jouant de ses codes. Marion Fayolle est une artiste, écrivaine, illustratrice et bédéaste. Ses récits sont emplis de poésie et abordent des sujets intimes liés au couple, aux relations humaines. Dans *Amours solitaires* (2017), elle crée une série d'illustrations qui porte une réflexion sur le couple, via la métaphore et ce que j'aime appeler la *poésie visuelle*. Chaque planche est composée de corps et parfois d'objets. Ces corps sont malmenés, parfois déconstruits. Ils traduisent des sentiments complexes liés à l'amour comme l'intime et l'incompréhension.

La narration se fait par la décomposition des actions des personnages et par l'absence de vignette. L'ellipse n'est pas pour autant négligée. La lecture s'effectue aisément sans la délimitation qu'offre la cerne d'une case. Sur la planche [M], la case se dessine à l'œil nu par la répétition des corps et des objets. Cette approche évoque la distinction entre les photographes du *pré-cinéma* : Muybridge [N] qui capture une photo par instant, et Marey, qui réunit tous les instants d'une action sur une même image. De la même manière, ici, les actions sont juxtaposées. Marion Fayolle dresse un récit poétique tant par le sujet que par la métaphore et le dessin. Le style épuré, avec des couleurs douces – bleu pâle et beige – en harmonie, et des lignes claires, accentue la beauté et la pureté du dessin. Elle joue également sur la poésie des formes. Dans le couple, composé de deux personnages, le personnage de droite fond jusqu'à devenir une flaque. Le corps est une forme, une enveloppe qui s'amenuise – décomposé en six images - et se transforme en

20 Caran d'Ache, nom d'Emmanuel Poiré, né à Moscou est un dessinateur humoristique et caricaturiste français d'origine russe.

21 *Le Chat noir* était un célèbre cabaret de Montmartre et une revue hebdomadaire fondé en novembre 1881 par Rodolphe Salis.

rond d'eau dans lequel la femme vient y plonger son corps.

Sur la seconde planche [8] titré: *La moitié*, on remarque un lien avec le cinéma par des mouvements décomposés en plusieurs *images*. Lorsque le personnage sautille sur une jambe, son mouvement se tient sur quatre frames (photogramme). En tant que lecteur-ice, on a presque l'impression d'être face à un film, tant la fluidité de l'action est précise. Je tiens à notifier la place du titre qui, si le récit est sans texte, donne un indice sur ce que l'on regarde. Le titre et certains textes dans les BD muettes, accompagnent les images et restaurent parfois une trame narrative, orientant la réception des lecteur-ice-s. Néanmoins, ici, même sans le titre, on comprend l'histoire et la métaphore: celle d'un personnage qui perd sa jambe et se lie avec un autre, similaire à lui. Ensemble, ils se retrouvent pour ne former qu'un, une allégorie sur l'amour, ne faire qu'un avec l'autre.

À titre de comparaison, dans les premières bandes dessinées muettes on remarque déjà l'absence de cases délimitées. Dans des revues satiriques allemandes comme *Fliegende Blätter*, importées en France par Caran d'Ache²⁰ (1859-1909) vers 1880 et dans des revues comme *Le Chat Noir*²¹. Sur cette planche [9], *Les suites du Jour de l'an*, *La Revue Illustrée* n°27 (15 janvier 1887), on peut admirer l'art de la séquence par l'intégration de répétition des personnages, des objets, au fil de la narration. Le paravent, le chien, apparaissent sur chaque nouvelle scène. Contrairement à Marion Fayolle, la case, bien qu'elle ne soit pas délimitée, conserve son rôle de case, avec un espace suffisamment large entre chaque scène.

La disparition totale de la case a également lieu dans des bandes dessinées possédant des relations texte-image. On peut observer une page silencieuse lorsqu'un personnage se retrouve dans un instant de paix ou de contemplation. Dans un registre similaire, Killoffer, co-fondateur de la maison d'édition *L'Association*²² et auteur de BD français, lie un style à la ligne claire²³ et structuré à des compositions complexes et parfois chaotiques.

Dans *676 Apparitions* (2002) il explore des thèmes

22 *L'Association* est une maison d'édition française de BD, fondée en 1990 par JC Menu, Lewis Trondheim, Patrice Killoffer notamment. Elle fait partie de la bande dessinée alternative des années 1990 et 2000.

23 *La ligne claire* est un style de dessin caractérisé par des lignes nettes et des couleurs en aplats, initié par Hergé, créateur de Tintin.

psychologiques et introspectifs et utilise des mises en pages inventives et déroutantes pour traduire des états d'âme. Dans un très grand format, il met en scène ses propres obsessions et fantasmes, dans un récit visuel où il se dédouble et se multiplie en une infinité d'alter ego. Le livre débute avec du texte clair et simple, puis plus tard dans le récit, son imagination et son dessin transforme la vaisselle sale en plusieurs versions de lui-même, illustrant ses peurs et ses délires parfois extrêmes.

Les cases disparaissent. Le dessin s'étale, se tord, se déploie dans un véritable chantier mouvementé. Il n'y a plus de grille mais uniquement la contrainte d'un espace, celui de la feuille. La répétition du personnage noyé dans une masse graphique, et un contraste noir et blanc donne un aspect chaotique et hallucinatoire au récit.

Sur cette planche [9], la lecture débute dans le sens occidental, en haut à gauche. Un espace blanc sépare la première scène de la suivante. Le récit se déroule d'abord dans la rue, première case, puis dans un appartement. Deuxième case, le personnage s'avance puis se tient devant cet autre individu, la porte ouverte. Sur la seconde moitié basse de la page il n'est plus question d'un espace délimité. On comprend qu'on se trouve derrière la porte, dans l'appartement. Dans un chaos graphique, plusieurs pièces se croisent, les personnages se déclinent dans de multiples positions, rôles. Des masses graphiques se dissipent autour d'eux, entre bouteilles d'alcool, déchets, vaisselle sale et cigarettes. Les cases sont remplacées par le plan de l'appartement. L'auteur tient également compte du sens de lecture des BD traditionnelles.

Le détournement des codes de la bande dessinée permet une émancipation du dessin, une appropriation de l'espace de la page pour insister sur un propos, la transmission d'un message, d'un état d'âme. L'absence de texte se retrouve particulièrement dans des récits autobiographiques, aux sujets sensibles et intimes. Elle joue avec les codes de la BD mais emprunte aussi ceux du cinéma, les deux entretenant des liens parallèles.

3. Abstraction et narrations expérimentales

Dans la bande dessinée abstraite, répandue dans les années 2000, la narration est évacuée au profit d'une forme qui se transforme en matière fluide et mouvante. Le but n'est plus tant de raconter une histoire mais d'explorer un jeu graphique minimaliste, en relation avec le vivant et l'autonomie de l'expression visuelle. Cette approche rejette les codes traditionnels de la BD et emprunte un aspect libre et underground. Elle devient une réflexion sur l'image et la perception des visuels, sans ambition narrative particulière. Au lieu de se concentrer sur des personnages, des actions ou un contexte spatio-temporel, il s'agit ici d'une lisibilité poussée à un degré extrême, qui n'essaie pas de créer du sens mais plutôt une sensation esthétique.

Sans faire l'usage de figuration, Lewis Trondheim - un des fondateurs de *L'Association* et aussi membre de l'*OuBaPo*²⁴ - explore dans *Bleu* un univers étrange aux formes fluides semblables à des micro-organismes, bactéries ou virus mutants. Sans aucun texte, on voyage dans l'inconnu avec ces formes vertes qui se noient dans des pages au fond bleu.

Sur l'ensemble de la première page [R], des points rouges contournent la figure verte, mouvante. Dans cette séquence, la forme se répète mais jamais à l'identique. Seconde page, le rouge s'affirme, s'agrandit, se fluidifie pour prendre plus de place autour de la matière verte, jusqu'à s'introduire en son corps et ne faire qu'un. Sur la dernière séquence de la page, on observe plus qu'une tâche qui s'amenuise et s'accroît dans une couleur brune. Trondheim joue sur le ressenti, la dynamique d'une forme et des couleurs vives. L'œuvre ouvre la bande dessinée vers une expérience sensorielle.

En ce sens, *Astro Boy tome 6* (2020) [S] de Corentin Garrido, auteur de bande dessinée et illustrateur, pousse cette réflexion encore plus loin en redessinant entièrement le tome 6 de *Astro Boy*, du mangaka Osamu Tezuka et en ne retenant

24 *L'Ouvroir de Bande dessinée Potentielle - OuBaPo* - a été fondé en 1992 au sein de l'*Ou-X-Po*, à travers la maison d'édition *L'Association*. Il crée des BD sous contrainte artistique volontaire, inspiré de l'*Ouvroir de Littérature Potentiel*.

que les signes graphiques : lignes de vitesses, *émanata*²⁵ etc. Le texte, les cases ou tout élément de décor est oblitéré au profit d'un *ballet abstrait de traits*²⁶ expressifs qui résumant l'essence et la dynamique du récit. L'auteur évacue totalement texte, image figurative et cases. Il reprend la logique de détournement de la *collection Essaim*, développée à *La 5e Couche*²⁷. La force du récit se trouve dans le dessin, en particulier dans les récits abstraits. À ce propos, Nicolas Nadé, auteur de *Parallélisme [T]* dit :

Pour moi, en bande dessinée, le protagoniste de l'histoire c'est le dessin. Dès qu'il y a du texte j'ai toujours peur qu'il prenne l'ascendant sur le dessin. En tant que lecteur, je suis toujours dérangé lorsqu'une bande dessinée est trop bavarde, lorsque le dessin est souligné par un texte qui l'a décrit et le répète. Il y a ce sentiment d'inutilité, de doublon... à croire que le dessin n'est pas capable de restituer une action ou de porter une narration. J'essaie de prendre le contre-pied de ça, au risque que le lecteur ne comprennent pas tout de suite ce qu'il se passe.

Dans *Parallélisme*, des formes mécaniques semblent s'animer, se multiplier et se déployer dans l'espace de la page, évoquant une usine futuriste en mouvement. Ces figures froides et immobiles, au premier regard, évoluent subtilement au fil des pages, comme mutantes sous l'effet d'un temps dilaté. Le-a lecteur-ice est invité-e à contempler des éléments géométriques, presque hypnotiques, qui prennent vie grâce à leur agencement. Chaque objet mécanique appelle à une attention minutieuse, incitant à admirer les détails de leurs structures complexes.

Sur une planche en particulier, les formes s'inscrivent dans une grille de 5x13 cases rectangulaires. Chaque case agit comme une boîte dans laquelle l'œil plonge, scrutant des formes qui semblent surgir de l'imaginaire, des reflets abstraits projetés dans notre esprit. L'auteur joue avec la répétition et la multiplication de motifs structurels, rappelant parfois l'approche de Trondheim. Par un dessin en noir et blanc tramé, enrichi de

- 25** En bande dessinée, les *émanata* sont des traits ou des lignes entourant un personnage, symbolisant son déplacement ou son humeur.
- 26** Cette démarche fait écho à la brillante étude de l'historien de l'art Ryan Holmberg autour des lignes de vitesse dans le manga.
- 27** La *5e Couche* est une maison d'édition belge (né en 1993) cherchant à expérimenter de nouvelles formes, graphiques via la BD et réalisant des œuvres indépendantes et innovantes.

perspectives tridimensionnelles, il insuffle une dynamique qui transcende la simple figuration narrative. L'objectif n'est pas de comprendre, mais de ressentir ce que l'on voit. L'empreinte graphique de l'auteur amplifie cette expérience en ajoutant une deuxième dimension perceptive.

Sa maîtrise du dessin met en évidence son intérêt marqué pour le processus créatif. Les doubles pages [U], utilisées comme des toiles pleines, invitent à un voyage contemplatif où les formes mouvantes glissent entre les cases et rompent avec la lecture linéaire. La texture granuleuse envahit l'espace, et sur la deuxième double page, une forme géométrique semble se dissoudre dans une matière visqueuse, floutant les frontières entre structure et chaos.

À la fin de l'édition, l'auteur se confie sur sa manière de créer. Il transcende le dessin en établissant des liens subtils avec d'autres disciplines comme la musique, l'architecture, les plantes ou encore la cuisine. Le parallèle avec la cuisine est intéressant, notamment lorsque l'auteur compare son travail à la manipulation d'une matière vivante: *avoir un matériau en vie entre les mains, et croiser les doigts pour que ça prenne*. Bien que son style semble rigide, notamment à cause de l'usage du normographe, ses traits vibrent d'une vitalité organique, comme une pâte en cours de pétrissage. À propos de la musique, l'auteur mentionne: *je bricolais des bruits que j'assemblais pour produire des rythmes et des mélodies*. Pour ma part, j'aime comparer la bande dessinée abstraite et sans texte à une composition musicale. Ce sont deux formes de narration où les images de la bande dessinée, sont semblables à une composition musicale. Ce sont deux formes de narration où les images de la bande dessinée, semblables aux notes des partitions, construisent une ambiance émotionnelle et un rythme visuel. À cela s'ajoute la matérialité du papier, qui donne une dimension tactile et enrichit la sensibilité des lecteur·ice·s.

III. Rapprochement entre la bande dessinée et d'autres formes artistiques

La bande dessinée ouvre une voie originale, autre que celle du langage, du rythme ou du son, et laisse rayonner les êtres et les choses de leurs propres formes et dans leur eau singulière: poésie muette de la ligne claire.

Michel Serres, *Le tiers-instruit*, 1991
(Contre la bande dessinée, Jochen Gerner)

La bande dessinée n'est pas qu'une histoire de composition, de dessin et d'organisation. Elle invite à la poésie. Les lignes, les traits, le geste de l'auteur-e deviennent un langage à part entière. Dans le cadre d'un récit muet, la liberté de composition et le style graphique de l'auteur-ice prennent une place centrale, délaissant parfois l'importance de l'histoire pour offrir une expérience avant tout sensorielle et émotionnelle aux lecteur-ice-s. Contrairement aux bandes dessinées traditionnelles, souvent encadrées par des conventions graphiques et narratives, la BD sans texte s'émancipe pour tendre vers un art total. Jean-Philippe Bretin, designer graphique et co-créateur des revues *Lagon* et *Collection*, exprime cette idée :

*Dans *Collection*, quelque chose qu'on essaye aussi de revendiquer, c'est de questionner pourquoi la bande dessinée ne regarderait qu'elle-même ? Le roman, voire le cinéma, ne regardent pas la bande dessinée. La bande dessinée devrait peut-être observer les jeux-vidéo, la mode, l'art contemporain, des domaines où les formes sont riches, et où l'innovation formelle se déroule. Et ça, c'est un problème de la bande dessinée: elle ne se regarde qu'elle-même*²⁸.

La revue *Lagon* [V], (depuis 2014) illustre cette vision en promouvant une bande dessinée aux frontières poreuses, dialoguant

28 Propos recueillis dans une interview (2019) disponible sur le site *La CambreTypo*.

avec d'autres formes d'expression artistique²⁹. Cette approche rejoint ma propre vision : celle d'une bande dessinée qui s'ouvre, s'hybride et explore des pratiques variées pour rejoindre un art total. Le dessin, le geste, et le design y jouent un rôle fondamental. Il s'agit d'une nouvelle écriture où l'objet lui-même – couverture, papier, format – participe à la cohérence et à la richesse du récit. La bande dessinée ne se limite plus à être un simple support pour les aventures de héros, comme dans le format classique des 48cc. Elle met désormais en lumière les différent.e.s concepteur.ice.s ainsi que l'objet éditorial, qui deviennent des éléments essentiels et actifs dans la construction du récit. Cela renforce la légitimité du médium, tout en soulignant sa richesse et sa complexité, justifiant pleinement sa place au sein de l'art contemporain.

29 Sujet évoqué dans le livret *Conversation* avec Jean Philippe Bretin.

1. Le rythme à travers la ligne et le geste

Lorsqu'on aborde le sujet de la lecture et du rythme, qu'il s'agisse de textes ou de bandes dessinées, une dimension visuelle essentielle se dégage. Les mots, par exemple, ne se réduisent pas à un sens linguistique. Ce sont aussi des objets visuels, constitués de formes, de vides et de pleins qui structurent la lecture. Gerrit Noordzij, typographe néerlandais, souligne cette dimension dans *Le trait une théorie de l'écriture* (2010):

Un mot est composé de formes, de blancs et de noirs, qui forment une unité de rythme. Si le rythme est faible, le mot est mauvais, si le rythme est absent, il n'y a pas de mot, même si les lettres sont disposées dans le bon ordre sur le papier. Cette observation met en évidence que la typographie bien pensée crée une harmonie visuelle qui favorise la lisibilité. Le trait, qui représente la trace laissée par l'outil, est l'unité fondamentale de cette construction graphique.

En bande dessinée, cette notion de rythme se retrouve dans la mise en page: la disposition des cases, l'agencement des éléments graphiques, et la répétition de motifs contribuent à la cadence de la lecture. Dans les bandes dessinées muettes, ce rythme repose encore davantage sur les choix graphiques et compositionnels. Chaque planche est comparable à une partition musicale où chaque élément visuel participe à une dynamique orchestrée. Pour revenir à la typographie, Noordzij insiste sur l'importance de comprendre les formes des lettres lors de l'apprentissage de la lecture. Lire implique de percevoir la construction, le dessin de lettre. Cela établit un parallèle avec la manière dont nous décryptons une planche de bande dessinée, à travers ses lignes, espaces et structures visuelles.

Les notes de musique s'envolent, s'entrechoquent, puis se métamorphosent dans des compositions à travers les cases et les pages. Dans *Mandoline* (2023), bande dessinée de Melissa Pia-Laroche publiée par les *Éditions Matière*, les notes prennent

vie grâce à la ligne, esquissant les contours d'êtres enchantés. Ces lignes vibrantes insufflent des rythmes et des vibrations au récit. Par leur métamorphose, elles façonnent des formes et des mouvements, transportant le lecteur dans un univers musical où le dessin et la musique se mêlent pour créer une expérience visuelle et sensorielle.

Le récit débute page de gauche [W], dans des cases carrées, un enchaînement de cases que l'on pourrait retrouver dans des *comics strip*³⁰. Sur les deux premières lignes de la mise en page, on observe une sorte d'araignée composée de lignes ondulées, qui vient se poser sur une main semblant apprécier sa compagnie. Le récit, en même temps que la forme des vignettes, change à l'apparition d'une note de musique à la ligne raide qui tombe et s'écrase sur la paume de la main sur la dernière case de la page. La ligne s'arrondit et atterrit en tâche d'encre, un changement d'état s'opère. Sur la page de droite, la mise en page change sous forme d'une case, en arrière-plan qui s'étend en pleine page. Adoptant un plan de face, on est spectateur d'une scène rythmée par une multitude de cases ou les notes tombent et s'étirent. Plusieurs cases se superposent à la première. De formes rectangulaires, elles soulignent un regard sur ces notes et participent à la sensation d'une pluie forte de ces lignes par la multiplication des cases.

La ligne est l'outil des métamorphoses via la matérialité de la note. Elle s'épaissit, tantôt plus grasse, plus fine, d'une densité différente, elle devient un élément de langage à part entière. Elle ne se contente pas de représenter mais résonne dans le récit. En tant que lecteur·ice·s, on est plongé dans un récit sensible où la ligne participe à la création d'une émotion profonde sans mot. L'importance de la ligne dans *Mandoline* réside dans sa capacité à créer une atmosphère et à suggérer des mouvements. Le dessin, *mouvement linéaire qui laisse une impression ou une trace*³¹, par la ligne claire, a la capacité d'être précis et net dans son moyen de transmission. Le trait noir, tracé d'un

30 Une *comic strip* est une bande dessinée composée de plusieurs cases disposées horizontalement, souvent humoristiques, publiées quotidiennement ou hebdomadairement dans la presse.

31 Définition de Tim Ingold dans son écrit *Dessiner et dire*, 2016

seul geste, traverse et structure l'espace blanc de la feuille avec clarté, donnant vie à des formes et contours tranchants.

2. Lire une partition musicale

La musique et la bande dessinée sans texte se lient par des concepts et des notions similaires. Christian Rosset dans *Pluie d'éclairs sur la réserve* (2022) dit :

Il me semble que, devant certaines pages, certaines planches, certains livres de bande dessinée, on se retrouve tel un interprète face à une partition graphique à partir de laquelle il ne s'agirait pas de déchiffrer des notes, les unes après les autres, mais, de recomposer, à chaque fois, par jeu, une version sensible, accordée à la fois au projet initial et à l'humeur du jour. C'est quand notre lecture devient réellement active que nous comprenons que cette partition nous était destinée, non pour nous assujettir, mais pour nous ouvrir les yeux sur cet autre monde - en gestation : celui de l'auteur-e, qui est aussi le nôtre.

À la manière d'un musicien qui interprète une œuvre en y insufflant sa sensibilité propre, chaque lecteur-ice entre dans la bande dessinée avec son propre vécu, ses émotions, et transforme ainsi l'expérience. La lecture d'une bande dessinée devient un échange où les images et espaces prennent vie. L'auteur-ice par l'usage de sa main et son outil, apporte sa touche pour mettre l'âme humaine en vibration. Les lignes, textures ne portent pas seulement des récits, mais aussi des résonances émotionnelles. Ainsi, la bande dessinée n'est pas qu'une question de narration, elle invite à une participation active.

Comme en musique, les éléments de la bande dessinée - *gestion de l'espace, couleur, empreinte graphique etc.* - fonctionnent tel une note, une clef ou un accord et participent à la construction d'un rythme et d'une mélodie visuelle. La manière dont les scènes, les cases se succèdent crée un tempo et guide

la lecture. Ce lien organique entre les deux arts souligne leur capacité commune à aller au-delà de la simple communication pour devenir des expériences sensorielles et émotionnelles.

Artikulation (1958) [X] du compositeur hongrois György Ligeti, est une composition électronique, préparée sur bande magnétique, et inscrit dans le courant de la musique électroacoustique. Ligeti joue sur l'association et la transformation de sons électroniques, textures variés, qui évoquent des mouvements, espaces et des ambiances sans narration explicite. Cette pièce est célèbre pour son exploration sonore innovante et sa structure abstraite. Son titre, *Artikulation*, indique un langage artificiel, articulé comme si l'on écoutait une conversation imaginaire.

Ce qui m'intéresse particulièrement dans cette œuvre, c'est sa partition. C'est une représentation graphique, dessinée en 1970, par Rainer Wehinger. Les sons, textures sont traduits en formes visuelles abstraites (points, lignes, couleurs). Si, traditionnellement, une partition sert à interpréter l'œuvre, ici, elle ne sert qu'à donner un aperçu graphique de son déroulement. Le spectre présente un mélange de différentes harmonies, bruits sous forme graphique et en couleur (ce qui n'a jamais été vu auparavant). Il joue avec l'espace. Au-dessus des bandes des petits cercles sont divisés en quatre parties et chacun correspond aux enceintes nécessaires à l'écoute. Les secondes sont indiquées en bas, elles sont un point de repère temporel. Cette approche permet à tous de pouvoir lire et comprendre ce qu'on entend.

Ce lien entre son et image se rapproche de celui du dessin et la narration dans la bande dessinée, où l'image joue un rôle narratif autonome. On peut lier *Artikulation* à la bande dessinée sans texte par l'exploration d'un langage non verbal, basé sur des agencements formels et sensoriels, où le ou la lecteur·ice, le ou la musicien·ne ou l'auditeur·ice est invité·e à interpréter activement l'œuvre selon son ressenti. En comparaison, *Pure perte*³² (2011) [Y] de Alex Baladi, auteur de bande dessinée, est une édition qui présente une série

32 Initiée par la précédente édition du même auteur: *Peine perdue*, coll. mimolette, l'Association, Paris, 2007

d'expérimentation autour de partitions dessinées³³. Dans les premières pages de l'édition, il raconte la manière dont a été pensé le projet. Celui-ci a débuté par *le dessin de trois objets à la suite, comme une ligne*³⁴ et en se demandant comment on l'interprète, s'en ai donc suivi une collaboration avec un musicien nommé Brice Catherin, visant à explorer les interactions entre le dessin et la musique. L'auteur a réalisé ces dessins sans se rendre compte de ce qu'il dessinait puisqu'il ne savait lire les notes. Les dessins, figuratifs ou abstraits, deviennent alors une forme de langage universel, où les musiciens traduisent graphiquement des idées en expériences sonores.

Ce projet illustre le désir, conscient ou non, de Baladi de redéfinir les limites de la bande dessinée en y intégrant des éléments empruntés à la musique et en expérimentant de nouvelles formes narratives. Cette démarche enrichit le langage de la bande dessinée en favorisant un dialogue entre différentes pratiques artistiques.

3. Poésie visuelle et tableau vivant

Si le récit se construit dans un enchaînement de pages et une unité visuelle cohérente, les pages de bande dessinée peuvent se regarder comme un tableau. En effet, ce n'est pas uniquement un récit qu'on nous donne à lire mais c'est aussi une expérience immersive. La lecture d'une bande dessinée nécessite toute notre attention. Elle sollicite notre regard afin de prêter attention aux éléments comme la forme, la ligne et la composition pour en saisir toute ses subtilités. Will Eisner dans *Comics and sequential Art* affirme que chaque page de BD doit être vue comme une œuvre visuelle. Elle se rapproche donc d'autres formes d'art visuel comme la peinture du fait d'une identité esthétique forte et une profondeur émotionnelle dans la narration.

Ces propos s'observent dans la bande dessinée muette, et

33 Exemples d'autres partitions dessinées: *Strispsody* (1966), Cathy Berberian, dessinée par Roberto Zamarin. Dessin de J.J. Grandville (1840), Naissances de la bande dessinée, Thierry Smolderen, *Les Impressions Nouvelles*, Bruxelles, 2009

34 Mots de l'auteur

notamment dans les œuvres de Maria Medem. Artiste et illustratrice contemporaine espagnole, son travail s'articule autour de récits poétiques mêlant des thèmes introspectifs et créant des espaces de contemplation, la plupart du temps sans texte. Ses planches de BD sont comme des tableaux et dégagent une telle poésie que ce soit par les couleurs, un jeu de formes subtile et la composition de la page. J'ai choisi de prendre comme exemple l'édition *Écho* paru en 2019 chez les *Éditions Fidèles*. *Écho* est un livre muet, imprimé en quatre couleurs, en risographie ou règne une atmosphère de tranquillité, de rêves dans un décor minimaliste. Medem utilise l'eau comme sujet, pour sa matérialité, créant une poésie de la substance et mis en scène par des personnages au milieu d'un décor désertique quasi mélancolique.

En prenant comme exemple cette page [Z], nous observons une mise en page conventionnelle telle qu'on pourrait le retrouver dans une bande dessinée traditionnelle via une succession de cases de formes carrés ou rectangulaires. On peut remarquer l'absence de gouttière ainsi que la présence d'un cadre épais et l'absence de pagination. Ce choix de mise en page avec une marge proéminente prête à la contemplation. Dans des récits de BD traditionnelles, le cadre permet d'isoler une planche pour entrer dans une séquence à contempler (scènes à souligner dans le récit comme des flashback par exemple).

La première case du récit est large, elle nous montre l'environnement du personnage: il est au milieu d'un vaste plan d'eau. Ses gestes se décomposent sur trois cases afin d'insister sur ce qu'il se passe. Une action se déroule et on comprend sur la première case du dessous qu'il cherche quelque chose. Une goutte d'eau, qu'il tient du bout de ses doigts dont la couleur bleu clair ressort sur ce fond orange presque fluo. Le récit prend fin dans la plus grande case du récit. Le soleil se couche au-dessus de la mer dans un dégradé de couleur orangé puis repose le visage du personnage à la larme retrouvée.

La poésie de Maria Medem s'opère par sa mise en page mais aussi par son esthétique: les traits fins de son dessin, ce jeu de couleurs et de contrastes. Lors de la séquence où le personnage

est dans l'eau, des cercles de couleurs prennent place dans chacune des cases. Le cercle est une forme récurrente dans les pages du récit, il peut prendre le rôle d'une case superposée à une autre ou la plupart du temps un soleil couchant. Il participe à créer une poésie visuelle.

Pour en revenir à la notion de tableau et de bande dessinée, Vassily Kandinsky³⁵ dit qu'il faut profiter de l'effet abstrait direct de l'œuvre et rechercher les éléments de la construction de l'image uniquement sur le plan de la nécessité intérieure.³⁶ Les planches de Maria Medem nous font ressentir cette nécessité intérieure décrite par Kandinsky, en proposant des compositions où les couleurs, les formes et les espaces dialoguent de manière à ce que l'on ressente des émotions, expériences profondes et intimes sans recourir à une narration linéaire. Ses dessins transcendent le cadre de la bande dessinée classique, créant une symphonie des éléments et offrent une expérience visuelle qui agit directement sur la sensibilité du lecteur, comme une œuvre, un tableau de Kandinsky, agit sur son ou sa spectateur·ice.

Nous pouvons donc voir que la bande dessinée sans texte, par sa diversité et sa liberté presque totale, peut emprunter différentes formes et s'apparenter tantôt à un art graphique proche de la peinture, où chaque page devient un tableau à contempler, tantôt à une partition musicale, où les lignes et les rythmes visuels orchestrent une mélodie narrative. Elle dépasse ainsi les frontières du récit traditionnel pour explorer des langages artistiques multiples, offrant des expériences sensibles et immersives qui oscillent entre poésie visuelle et abstraction sensible.

35 Vassily Kandinsky (1866-1944) est un peintre russe, naturalisé allemand puis français, considéré comme l'un des pionniers de l'art abstrait. Il est notamment connu pour avoir réalisé sa première aquarelle abstraite en 1910.

36 Extrait p.53, *Du Spirituel dans l'Art*, V. Kandinsky, 1954

Conclusion

Dans ce mémoire, nous avons exploré comment l'absence de texte dans la bande dessinée transforme notre manière de lire, de percevoir et d'interpréter les images, tout en ouvrant de nouvelles perspectives narratives et artistiques. Nous avons d'abord cherché à définir ce qu'est la bande dessinée, en retraçant ses origines avec Rodolphe Töpffer, pour mieux comprendre le rôle du texte dans son rapport au dessin et son évolution historique. Cette remise en contexte nous a ensuite permis de mettre en lumière la matérialité du médium et son potentiel critique, notamment à travers le travail d'auteurs comme Nicolas Presl qui exploitent la force des images pour aborder des problématiques sociales. Nous avons ensuite analysé l'espace de la page comme terrain d'expérimentation graphique : approches architecturales et géométriques, pluralité des structures visuelles avec la disparition de la case, ou encore bandes dessinées abstraites qui sont en rupture avec les conventions narratives traditionnelles. Ces récits montrent comment l'absence de texte invite les lecteur-ice-s à une lecture plus intuitive, sensible, et contemplative. Enfin, nous avons examiné les liens entre la bande dessinée et les autres formes d'art, notamment la musique et la poésie. Le travail de Pia Mélissa Laroche sur le rythme, l'utilisation de la bande dessinée comme partition musicale, ainsi que la poésie visuelle dans le travail de Maria Medem illustrent une hybridation des pratiques artistiques. Ces langages graphiques transcendent les biais narratifs traditionnels pour devenir un vecteur d'émotions et de sensations, créant des ponts entre les arts et rapprochant la bande dessinée de l'art contemporain.

Ce mémoire, à travers mes recherches et les conversations³⁷ que j'ai pu mener, m'a permis de mettre des mots sur certains enjeux actuels de la bande dessinée. Parmi eux, les différentes tentatives de la bande dessinée pour explorer de nouvelles

37 Conversations avec Jean Philippe Bretin et Daniel Pellegrino présentent dans le mémoire.

formes, en jouant avec les frontières entre les arts et en soulignant l'économie de moyens inhérente aux systèmes alternatifs ainsi qu'à l'importance de bien réfléchir à la conception de l'objet livre. Ce retour aux fondamentaux permet d'établir un lien direct entre la matérialité de l'objet et la nature du récit, offrant une expérience unique liée au support.

D'ailleurs, notre génération est habituée à une surabondance d'images, dans un monde saturé de stimuli visuels et narratifs, notamment à travers les réseaux sociaux et la publicité. La bande dessinée sans texte partage donc avec notre époque cette volonté d'exploiter pleinement différents langages visuels, tout en invitant à une lecture plus contemplative, active et participative. En utilisant des codes, des associations et des références graphiques, cette manière d'exploiter les images de manière exigeante et de développer des instants narratifs plus subtils et sensibles.

Cette approche contraste avec la consommation rapide et souvent éphémère des images numériques, qui privilégient généralement une narration très directe et facile à comprendre, adaptée à ce mode de consommation instantané. Une question essentielle se pose donc : celle du support de lecture. À mesure que les écrans et les réseaux deviennent le principal médium de consultation, nous risquons d'une part de perdre la diversité des formats et la sensibilité liée à l'objet, à son papier et à ses choix d'impression, mais aussi de sacrifier la qualité des intentions narratives des oeuvres expérimentales.

En outre, la bande dessinée sans texte interroge notre rapport à la lecture et au langage visuel aujourd'hui. Elle questionne une autre facette de ce médium : celle d'un langage universel, accessible, immédiat, qui transcende les barrières culturelles et linguistiques. Elle nous invite à redécouvrir le pouvoir des images dans leur complexité, leur dynamisme et leur capacité à communiquer l'indicible. Cette approche invite à réfléchir plus largement aux possibilités des langages graphiques issus de la bande dessinée, notamment pour créer des oeuvres narratives

alternatives capables de dépasser les barrières des supports et de la langue. Un exemple marquant de ces explorations est l'édition *Comix 2000* (1999) [1], dirigée par Jean-Christophe Menu et publiée par *L'Association*. Ce projet, à l'allure d'un dictionnaire rassemble les planches de bande dessinée de 324 auteur·ice·s, issus de 29 pays différents, témoignant ainsi de la diversité et de l'universalité du langage visuel. Plus récemment, des initiatives comme la revue *Lagon* ou certaines maisons d'édition alternatives se sont inscrites dans cette démarche d'expérimentation autour du médium, cherchant à le transformer en le confrontant à d'autres pratiques et contraintes. Pour conclure ces réflexions, je vous propose de découvrir les retranscriptions de deux interviews réalisées au cours de mes recherches, qui explorent ces thématiques et ouvrent des perspectives concrètes sur l'évolution et l'avenir du médium.

Bibliographie

Ouvrages théoriques

- BERGER John, *Voir le voir* (1972), Paris, B42, 2014
- BAZIN Gabin, *Lettrages & phylactères: l'écrit dans la bande dessinée*, Gap, Atelier Perrousseau, 2019
- BOUDET Jean-Christophe, dit *Jessi Bi*, *La bande dessinée muette depuis les années soixante-dix en Europe, aux États-Unis et au Japon*, Thèse de doctorat dirigée par Jean-Claude Lebensztejn et soutenue en 2000 à l'Université Paris 1
- BUNPEI Yorifuji, *Le dessin et les mots, réflexions sur la pratique du design*, B42, Paris, 2021
- DONDIS Donis, A. *La syntaxe de l'image: Introduction à l'alphabétisation visuelle*, Paris, B42, 2023
- DELEZ Jeff, *Le récit de soi en bande dessinée et ses possibles - Au sujet des partis pris graphiques et narratifs*. Thèse de bachelor rédigée à la HEAD Genève, 2019
- DEGARDIN Samuel, *Histoires sans paroles - Les Romans en gravures de Frans Masereel*, Éditions L'échappée, Paris, 2024
- EESAB Rennes, *Madeleine - Les livres sans texte (ou presque)*, Exemplaires, 2024
- GERNER Jochen, *Contre la bande dessinée*, Paris, L'Association, 2008
- GROENSTEEN Thierry, *Neuvième Art*, revue co-éditée par les Éditions de l'An 2 et la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 1996
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée et le temps*, Tours, Collection Iconotextes, Presses Universitaires François-Rabelais, 2022
- GROENSTEEN Thierry; HUREAU Lucas; LEMONNIER Anne, PAYEN Emmanuèle, *Bande dessinée 1964-2024 - Catalogue d'exposition*, Editions du Centre Pompidou, 2024
- HAZAN Eric, *Pour aboutir à un livre - La fabrique de la maison d'édition*, Paris, Les éditions la Fabrique, 2022
- HOJLO Frédéric, *Second Souffle - Bandes dessinées alternatives 2000-2020*, Poitiers, Editions FLBLB, 2023
- INGOLD Tim, *Une brève histoire des lignes*, Bruxelles, Zones Sensibles, 2011
- JOST HOCHULI, *Un design de livre systématique*, Paris, B42, 2020

- KANDINSKY Vassily, *Du spirituel dans l'art*, 1954
- MCCLLOUD Scott, *L'art invisible*, Paris, Éditions Delcourt, 1993
- MENU Jean-Christophe, *Krollebitchs - Souvenirs même pas en Bande Dessinée*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017
- MENU Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double*, Paris, L'Association, 2011
- MENU Jean-Christophe, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, 2005
- NOORDZIJ Gerrit, *Le trait - une théorie de l'écriture*, Paris, Ypsilon éditeur, 2010
- PEETERS Benoît, *Génie de la bande dessinée, de Töpffer à Emilie Ferris*, 2022
- ROSSET Christian, *Pluie d'éclairs sur la réserve, frottage*, Paris, L'Association, 2022
- TOPFFER Rodolphe, *Topffer Rodolphe*, France, Éditions Pierre Horay, 1970

Bandes dessinées

- BALADI, *Pure perte*, Paris, L'Association, 2012
- BALADI, *Petit trait*, Paris, L'Association, 2008
- FAYOLLE Marion, *Les amours suspendus*, Paris, Magnani, 2017
- FORTEMPS Vincent, *Par les Sillons*, Bruxelles, Le Frémok, 2010
- GARRIDO Corentin, *Astroboy tome 6*, Paris, La 5e Couche, 2020
- KILLOFER Patrice, *676 Apparitions*, Paris, L'Association, 2002
- LAROCHE Pia Mélissa, *Mandoline*, Paris, Éditions Matière, 2023
- MASEREEL Frans, *Mon Livre d'heures*, Paris, Éditions Cent pages, 2011
- MEDEM Maria, *À cause d'une fleur*, Rakham Le Signe Noir, 2023
- MEDEM Maria, *Echos*, Paris, Editions Fidèle, 2021
- MENU Jean-Christophe, *Comix 2000*, Paris, L'Association, 1999
- MOEBIUS, *Arzach*, Paris, Collection Pied Jaloux, Éditions Les Humanoïdes Associés, 1976
- NADÉ Nicolas, *Parallélisme*, Montreuil, Éditions Matière, 2022
- ORAND Antoine, *Claire Fontaine*, Bruxelles, Animal Press, 2018
- PRESL Nicolas, *Fabrica*, Genève, Éditions Atrabile, 2009
- REUMANN Helge, *SUV*, Genève, Éditions Atrabile, 2019
- TOPFFER Rodolphe, *Mr. Jabot*, Édition Caillet, Paris, 1860
- TRONDHEIM Lewis, *Bleu*, Paris, L'Association, 2018

- TRONDHEIM Lewis, *La Mouche*, Paris, Éditions Le Seuil, 2020
- WARE Chris, *Buildings Books*, Paris, Delcourt, 2014
- YOKOYAMA Yūichi, *Travaux Publics*, Paris, Éditions Matière, 2004

Revues

- BASCOUERT Séverine, BRETIN Jean Philippe, STEIN Sammy, *Pluie Revue Lagon*, Paris, 2024
- BRETIN Jean Philippe, DZIUBA Vanessa, KEDRYNA Julien, STEIN Sammy, STEVENOT Antoine, *entretien Maximage et entretien Editions Matière*, Revue Collection n.5, Paris, 2024
- BRETIN Jean Philippe, DZIUBA Vanessa, KEDRYNA Julien, STEIN Sammy, STEVENOT Antoine, *entretien Olivier Lebrun et entretien Son Ni*, Revue Collection n.6, Paris, 2024
- SYNDICAT - Éditions Empire, Revue Faire, n.7, Jérôme Dupeyrat - *Un livre : Parallel Encyclopedia*, Batia Suter, 2018

Documents audiovisuels

- *Abstract Comics, The anthology: 1967-2009*, Du9.org, 2009
- *Entretien avec Nicolas Presl*, Du9.org, 2009
- *Génie de la bande dessinée. De Töpffer à Emil Ferris*, Collège de France, 2020
- *LOTO (Éditions Matière): Alexis Beauclair révèle l'infrastructure de la bande dessinée*, par Frédéric HOJLO, ActuaBD - actuabd.com, 2020
- *Petit trait*, Alex Baladi, interview, Du9.org, 2009
- *Structures et improvisations, à quel points déconstruire les histoires*, La Planche, podcats Spotify, 2024
- *Système de la BD (1/2) - La Spatio-Topie #comicstudies*, Bédémancia, youtube.com, 2021

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement celles et ceux qui m'ont accompagnée et soutenue dans la réalisation de ce mémoire.

Jean-Noël Lafargue, pour son accompagnement et ses conseils tout au long de ce mémoire, ainsi que pour la richesse de nos discussions.

Vanina Pinter et Yann Owens, pour leurs conseils avisés, leur accompagnement dans l'écriture et la recherche.

Alain Rodriguez et Gilles Acézat, pour leur aide concernant la mise en page et la structure de ce mémoire.

Ju Young Kim et Anna Tabutiaux, pour leurs précieux conseils, autour de l'objet et de l'édition de ce mémoire.

Daniel Pellegrino, Jean Philippe Bretin, pour avoir généreusement consacré leur temps à répondre à mes questions, leurs paroles inspirantes, ainsi que pour les exemples qu'ils représentent pour moi et pour le milieu de la bande dessinée.

Mon père et mes sœurs, Julie Schmit et Lisa Schmit, pour le soutien constant. **Ma mère**, pour m'avoir transmis l'amour des livres dès l'enfance et m'avoir partagé sa collection de bandes dessinées.

Enzo Seurre, pour son soutien indéfectible, sa motivation au quotidien et sa présence rassurante, même de loin.

Mes camarades de classe et ami.e.s, pour ces moments partagés qui ont rendu cette période plus agréable :

Clément Belaubre, Estelle Bordet, Louise Delaunay, Loriane Galloux, Sarah Garraud, Meriem Krallaf, Antoine Liberman, Olga Lesniewski, Pauline Reignier, Sarah Rollin, Maxime Santos, Gurvan Siband, Victoria Soulard.

Merci !

Colophon

Impression

ESADHaR Le Havre, Janvier 2025

Papier

Inuit Ultra Smooth High Blanc Glacier 100g,
Nautilus original 120g et Aurora red 120g.

Écrit et conception graphique

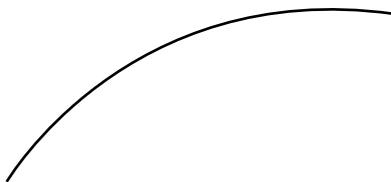
Mathilde Schmit

Typographies

Lucette, par Alice Savoie,
Paragon, par Cédric Rossignol-Brunet,
Chaumont script, par Alexandre Bassi,
et en collaboration avec Chantal Jacquet.

MÉMOIRE RÉALISÉ DANS LE
CADRE DU DNSEP DESIGN
GRAPHIQUE DÉPARTEMENT
ÉDITION.

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
ET DE DESIGN DU HAVRE.
JANVIER 2025



A. Daniel Pellegrino,

Cofondateur de la maison d'édition *Atrabile*

Les planches étudiées dans ce mémoire proviennent en majorité d'œuvres publiées par des maisons d'édition inscrites dans un modèle dit alternatif, en raison de leurs enjeux artistiques, économiques et politiques. Cela m'a donc amené à m'interroger sur l'existence de ce système : en comprendre les raisons et examiner comment ce sujet s'inscrit dans des questionnements contemporains, politiques et bien sûr pourquoi les récits de bande dessinée sans texte se retrouvent dans ce système. Dans cette optique, j'ai sollicité Daniel Pellegrino, cofondateur – avec Benoît Chevalier – de la maison d'édition bande dessinée *Atrabile* où j'ai eu l'occasion d'effectuer un stage d'un mois. Je lui ai posé plusieurs questions concernant la création d'*Atrabile*, la bande dessinée alternative ainsi que son rapport à la bande dessinée aujourd'hui.

ATRABILE 1. n.f. (*lat. bilis atra, bile noire*) Bile noire qui passait pour causer la mélancolie. 2. Une envie de partager. 3. Une rage adolescente qui ne compte pas s'assagir. 4. Un travail de fourmi. 5. Une autre façon de faire 6. C'est dire non au tape à l'œil et au plus petit dénominateur commun. 7. Une envie de bien faire et toutes les erreurs qui vont avec. 8. Un espoir infini. 9. Des déceptions passagères. 10. Des doutes chroniques 11. De la persévérance. 12. Une certaine idée de la bande dessinée. 13. A-T-R-A-B-I-L-E.¹

Cet échange a eu lieu par appel en visio conférence, le 28 novembre 2024.

Afin de garantir une lecture fluide et ciblée, les réponses ont été condensées et reformulées tout en veillant à préserver la fidélité des paroles de l'intervenant.

Afin d'introduire cet échange, pourrais-tu me dire comment est née la maison d'édition Atrabile? Quelles étaient vos volontés en montant cette maison d'édition?

La maison d'édition est née d'une discussion avec Benoît, autour d'un café. Nous avons participé tous les deux, un peu en arrière-garde, à une petite maison d'édition locale qui s'appelait *Atoz*, basée à Genève. Elle publiait un magazine intitulé *Sauve-qui-peut*, dans lequel sont passés tous les gens de la bande dessinée genevoise, sans distinction de genre et de style. On y retrouvait des auteurs, autrices qu'on publie aujourd'hui comme Helge Reumann, Baladi, Frederik Peeters. J'écrivais des articles pour eux et Ben, à l'époque, dessinait. C'est une expérience qui s'est cassée la figure assez vite, ils étaient partis avec beaucoup d'ambition, mais pas vraiment de conscience de ce qu'était l'édition ni d'idée très claire d'une ligne éditoriale. Cela dit, elle nous a permis de croiser plein de gens et de donner aussi des exemples, de choses qu'il ne fallait pas faire, comme promettre de l'argent que l'on n'avait pas.

Nous, on est partis plus modestement en faisant un fanzine, ça a pris pas mal de temps à se monter, à discuter. En 1997, on a publié *Bile noir 0*, c'était une revue collective avec pleins de gens que nous avons publiés par la suite ou qui ont complètement disparu de la circulation. Et aussi *Fromage Confiture* qui est un tout petit livre de Frederik Peeters. L'idée c'était surtout de soutenir la scène locale, mettre en avant des gens du cru. Nous avons aussi ce fantasme de publier des auteurs que nous adorions, mais ça nous semblait lointain. Puis à l'époque il y avait quand même beaucoup moins de choses au niveau de la bande dessinée alternative, même avec la modestie de nos moyens. Nous avons été un peu embarqués par la presse, d'autres éditeurs, dès notre arrivée à Angoulême, nous avons été adoubés par nos pères.

Comment définirais-tu la lignée de votre catalogue aujourd'hui? Qu'est ce qui fait votre spécificité par rapport aux autres éditeurs?

Je suis toujours embêté quand on me pose la question, c'était beaucoup plus clair y a 25 ans quand nous avons commencé. Les années 80, 90 ont été assez mûres pour la bande dessinée, y avait vraiment une espèce de prise de pouvoir de la bande dessinée très mainstream

qui s'est vraiment formatée. C'était le règne de l'album cartonné couleur, de 48 pages, avec un personnage principal qui vivait des aventures. Il y avait des séries en plusieurs volumes, la BD historique ou érotique, une bande dessinée axée sur la distraction. Bien que distraire le public par la BD soit parfaitement légitime, il y avait assez peu de prétention artistique et beaucoup de choses très formatés venus de gros éditeurs comme *Delcourt* ou *Casterman*, qui, à l'origine, souhaitaient promouvoir la création. Là, ça s'est replié sur une BD très commerciale. Puis il y a eu l'émergence de petits éditeurs alternatifs, indépendants comme *l'Association*, *Cornélius*. Nous, on est arrivé un peu après mais à l'époque il y avait ce trait très marqué entre la BD très commerciale, très formatée chez les gros et la BD plus artistique, plus créative, voir d'avant-garde chez les petits éditeurs. À l'époque je pense que c'était beaucoup plus facile de cerner cette ligne éditoriale jusqu'à ce que les gros éditeurs récupèrent la BD que nous pratiquions, ce qui est devenu après ce que nous appelons roman graphique.

Aujourd'hui, notre ligne éditoriale vise à privilégier les auteurs et les autrices, de ne pas faire des coûts sur un livre ou un sujet mais de vraiment suivre les auteurs sur le long terme. Nous privilégions une bande dessinée qui est à la fois exigeante sur le plan artistique et narratif. Par rapport à d'autres collègues qui sont dans des champs plus centrés sur l'image, la poésie ou la pure avant-garde, la pure expérimentation, nous sommes plutôt attachés à une bande dessinée narrative.

Tout comme l'exigence demeure, nous restons dans la volonté de publier des choses un peu différentes, d'être aussi à l'écoute de la bande dessinée peut-être plus émergente avec des jeunes auteurs, autrices. Les choix éditoriaux reposent sur la lecture de dossiers et de simplement flasher sur tel auteur, tel bouquin, tel autrice, en essayant de ne pas se répéter non plus.

L'année dernière est sorti Second souffle de Frédéric Hojlo, un livre à propos de la bande dessinée alternative. L'auteur définit la BD alternative comme une autre voie que celle de la BD conventionnelle, mainstream et une recherche graphique poussée et également qui renvoie à des enjeux artistiques, économiques et politiques.

Benoît répond d'ailleurs à une interview dans ce livre.

De quelle manière Atrabile s'inscrit dans la bande dessinée alternative ?

Nous nous définissons complètement là-dedans. Nous avons été classés là parce que, comme je te disais, on a fait partie de ce mouvement des années 90. Le premier souffle correspond aux éditeurs historiques comme le *Frémok*, *l'Association* et *Cornélius*. J'ai l'impression que nous sommes un peu les derniers arrivants de ce premier souffle. Quoi qu'il en soit, nous nous identifions complètement dans cette idée de bande dessinée alternative.

Il y a vingt ans, pour lire Frédéric Peeters, il fallait venir chez *Atrabile*. Aujourd'hui tu peux le lire chez *Gallimard*, *Casterman* ou *Delcourt*. Je pense que nous sommes aujourd'hui moins alternatifs que par le passé, sauf peut-être dans notre position politique et revendicative. Notre ligne éditoriale, bien que toujours marquée, peut sembler moins radicale qu'il y a vingt ans.

Le livre de Frédéric Hojlo fait aussi référence à un livre emblématique de la bande dessinée alternative qui s'appelle *Plates-bandes* de Jean-Christophe Menu. Je pense qu'à l'époque c'est un livre qui a marqué les gens de notre génération. L'idée de *Plates-bandes* c'est justement de mettre en avant que les gros éditeurs sont en train de récupérer ce que les éditeurs alternatifs ont mis en avant depuis des années. Plus personne aujourd'hui n'est surpris de voir un livre de *Dargaud* ou de *Casterman* dans un petit format. À l'époque c'était impensable, quand ils ont commencé à le faire c'était catastrophique. Aujourd'hui ils ont compris qu'il faut non seulement accompagner les nouvelles tendances, parler du réel, mais aussi faire des livres un peu mieux foutu. Faire attention au papier, à la qualité de l'impression, faire des objets un peu plus recherchés. Ce qui était pendant longtemps la panache des petits éditeurs.

Lors de mon stage, j'ai remarqué et été très admirative de l'importance que vous donniez à l'objet du livre : format, choix du papier, typographie, couverture, colorimétrie. Vous ne pensez pas uniquement au récit BD, l'objet livre fait partie du récit. Il se démarque également dans les librairies, par son format notamment, je pense à Oleg de Peeters qui fut mon premier achat BD.

Le soin que vous apportez à l'objet livre semble refléter une vision de l'édition comme un art en soi. Quels sont, selon vous, les

défis majeurs dans cette approche? Y a-t-il des compromis à faire entre vos intentions artistiques et les réalités de production?

Tu peux demander n'importe quoi à un imprimeur mais une feuille de papier qui va passer sous une presse *Offset*², elle a un format prédéfini, il y en a plusieurs mais ces formats sont prédéfinis. L'un des défis, c'est d'optimiser le format du livre pour limiter le gaspillage et les coûts. Le format carré typiquement, c'est un format où tu gaspilles du papier. Donc évidemment nous sommes sensibles à ça. En discutant avec les imprimeurs tu te rends compte qu'en enlevant quelques millimètres sur un format, t'auras un format qui sera plus harmonieux par rapport à la feuille de papier offset et où tu vas gagner de l'argent. Donc ça, nous en tenons compte.

Nous avons créé des collections justement qui tiennent compte de ça, mais aujourd'hui on s'adapte aussi de plus en plus à chaque projet. C'est important que chaque livre trouve son bon format, son papier, sa bonne impression. Pour nous c'est aussi quelque chose d'hyper chouette, ça fait que notre travail est un peu excitant. Puis comme nous sommes des éditeurs qui avons pas beaucoup de moyen, on peut pas verser de grosses avances à nos auteurs, autrices; alors une des choses qui font qu'ils sont contents de venir chez nous c'est qu'on va se donner de la peine pour reproduire leurs images, faire le livre le plus beau possible. Être à l'écoute et trouver des solutions, c'est presque obligatoire chez un petit éditeur. C'est notre cœur de métier.

Lors de mon stage, j'ai découvert Helge Reumann notamment grâce à sa dernière édition publiée Killmotor, mais aussi Total Resistance plus conforme dans la narration, Elvis Road un lepreux de 9m de long et Black Médecin Book, à la fois bande dessinée, livre d'artiste et catalogue d'exposition. Avec Helge, il n'y a pas de frontière entre la bande dessinée et l'art contemporain. La BD devient un espace de dialogue avec d'autres disciplines.

Considérez-vous cela comme une évolution naturelle de la bande dessinée ou comme une démarche encore marginale à défendre?

Depuis le départ, nous avons toujours dit qu'on voulait décroquer la bande dessinée. La BD est souvent vue comme un milieu à neuneu ou un truc pour les gamins qui tourne

souvent dans un monde auto-référencé, où les dessinateurs actuels sont influencés par les dessinateurs d'hier, créant un truc un peu consanguin. Nous voulions sortir de ça. Nous pensions qu'en faisant de la BD, il serait possible de s'intéresser à la typographie et pleins d'autres choses, de créer des passerelles entre d'autres formes d'art. Helge représente complètement ça. C'est vrai que c'est un travail très particulier qui va toucher à un lectorat plutôt modeste mais enthousiaste. Il a une forte personnalité et ses livres convoquent plusieurs formes d'art mais aussi beaucoup d'influences, de *Picsou* à *Max Weber*, les origines du capitalisme, dans sa dernière édition. Il y a deux semaines, nous avons envoyé des dizaines d'exemplaires à des libraires à Los Angeles et New York. Helge a eu une période où il a commencé dans la BD, s'est rapproché de l'art contemporain, avant de revenir chez nous faire des livres qui s'apparente à la BD. C'est vraiment quelqu'un qui défie les propositions, les limites.

Quels sont, selon vous, les atouts et les défis de publier ce genre de récits (muets), y a-t-il un lectorat particulier ?

Déjà nous évitons toutes les corrections orthographiques et les questions liées à la lecture de la lettre, on gagne ça. Par contre, nous devons être beaucoup plus attentifs à la narration. S'assurer que le lecteur ne se perde jamais, puisqu'un livre sans texte ne peut pas se reposer sur le texte pour être compris, il faut que la narration soit parfaite. Il y aussi le défi d'amener le public à lire de la BD sans texte car il y a une bonne partie du lectorat de la BD qui lit ça comme un roman avec un peu d'images et très peu de texte. Là, il n'y a plus de texte, et certains se diront : Je vais le lire en 15 secondes, ça ne vaut pas le prix que ça coûte, nous savons que ce format entraîne une perte de lecteurs.

Je dis plutôt BD sans texte plutôt que BD muette, car ce ne sont pas des livres où il n'y a pas de bruit. Les BD de Nicolas Presl sont très bruyantes mais il n'y a pas de texte. Le défi pour lui est de s'assurer qu'il sera bien compris. Ses personnages surjouent la colère, ils vont avoir un doigt qui pointe vers un autre pour être bien compris par exemple, un peu comme dans un film muet. Pour nous, ce n'est pas une barrière. Nous n'avons jamais affirmé refuser de publier des BD sans texte, mais nous savons qu'on va perdre une partie du lectorat.

Je remarque que la BD sans texte aujourd'hui, on la retrouve principalement publiée dans des maisons d'éditions alternatives. Est ce que tu saurais m'expliquer pourquoi?

Une bande dessinée sans texte se vend moins. Les éditeurs ont souvent peur de ce format, ils savent qu'ils vont perdre 30, 50 % du lectorat par rapport au même livre avec du texte. Je pense que c'est aussi pour ça que tu la trouves beaucoup chez des petits éditeurs, alternatives à la bande dessinée sans texte.

B. Jean-Philippe Bretin,
Designer graphique, co-éditeur de la revue
Lagon et co-fondateur de la revue *Collection*

J'observe la bande dessinée comme un médium qui s'ouvre de plus en plus à d'autres pratiques et formes artistiques, s'inscrivant dans une dynamique alternative comme évoqué précédemment dans l'interview avec *Atrabile*. La bande dessinée sans texte se distingue par une empreinte graphique plus marquée, par le travail de l'auteur·ice et par l'objet éditorial qui tend à affirmer sa place au sein de l'art contemporain. C'est pour ces raisons que j'ai souhaité échanger avec Jean-Philippe Bretin, designer graphique et co-éditeur de la revue *Lagon* qui illustre cette vision d'une bande dessinée aux frontières poreuses. Il est également à l'origine de la revue *Collection* qui explore le dessin sous plusieurs formes par le dialogue avec des artistes. Ces questions s'appuient donc sur des réflexions autour de la bande dessinée, enrichies par sa participation à la création des revues mentionnées et son point de vue en tant que designer graphique.

Afin de garantir une lecture fluide et ciblée, les réponses ont été condensées puis reformulées tout en veillant à préserver la fidélité des paroles de l'intervenant.

Cet échange a eu lieu par appel en visio conférence, le 20 décembre 2024.

Pour commencer, pourrais-tu te présenter en nous parlant de ta pratique ?

Je suis graphiste, et depuis quelques années, je fais surtout des livres, entre autres des livres qui ont des images. Le fait d'avoir commencé mon activité de graphiste en faisant une revue qui parlait de dessin, de bande dessinée et d'art, puis avec *Lagon*, cela m'a amené à continuer dans ce type de projet.

Avec Pierre³, nous en discutons souvent, les choses arrivent car souvent on te propose ce que tu sais déjà faire. C'est une pratique qui est liée à l'édition, et parfois en tant qu'éditeur, ça fait partie des activités de produire les livres, de ne pas seulement être le graphiste mais aussi de penser leur contenu. J'essaie de naviguer entre différents types d'éditeurs, que ce soit de l'édition auto-initiée où l'on est auteur, mais aussi de travailler pour des éditeurs, que ce soit des institutions, des galeries, des choses très indépendantes, à différentes échelles de projets.

Pour entrer dans le sujet qui m'amène vers toi aujourd'hui, j'aimerais savoir d'où vient ton intérêt pour la bande dessinée ?

Je ne suis ni un passionné ni un grand connaisseur, un amateur de loin. Enfant, je lisais *Tintin* et j'ai délaissé pendant longtemps la bande dessinée à l'adolescence. C'est revenu au milieu des années 2000, quand il s'est passé des choses intéressantes, avec la bande dessinée indépendante française, comme *l'Association*. Aussi, beaucoup d'auteurs américains de la fin des années 90 ont été traduits en France. Cela coïncidait au moment où j'ai commencé les études d'art. Là, j'ai lu beaucoup de bandes dessinées indépendantes.

En parallèle, nous faisons pas mal de fanzines, je dessinais puis nous avons lancé une revue qui s'appelait *Collection*, qui participait à intégrer la bande dessinée parmi d'autres formes artistiques. Nous faisons des entretiens avec des gens qui faisaient de la bande dessinée, des peintres, dessinateurs et designers graphiques, avec l'idée de ne pas regarder que la BD mais tout ce qui existe, c'est une pratique parmi d'autres. Nous étions plusieurs amis à être raccord sur cette idée là, qui était de ne pas s'intéresser à une seule chose et que ça puisse exister sous forme éditoriale. Cela nous a amené à rencontrer des gens qui font de la BD, en connaître, et c'est aussi par là qu'est né *Lagon* et son idée de maintenir une ouverture.

C'est quelque chose que tu pratiques encore aujourd'hui? Il y a des dessins de toi qui apparaissent dans la revue Lagon par exemple.

Je n'ai jamais eu d'initiative de faire de la bande dessinée, elle naît que sous la contrainte ou la commande. Les fois où j'en ai fait, c'était parce qu'on me l'a demandé, comme pour une revue des *Requins Marteaux*⁴. Ils m'avaient demandé de faire une bande dessinée alors que je n'en avais jamais vraiment fait.

Comme je n'ai pas de pratique auto-initiée de la BD, je la prends comme une commande, comme n'importe quel projet dans lequel je n'ai pas forcément de vocabulaire ni de choses à dire. A chaque fois, il faut trouver des sujets, une manière d'écrire et réinventer une manière de faire. Comme je n'ai pas l'impression de mener un projet de BD, je repars presque toujours de zéro. Chaque fois ce sont des tentatives et c'est ça qui me plaît.

Je me souviens aussi qu'à Nancy, tu disais faire de la bande dessinée sur InDesign et c'était quelque chose qui me paraissait très étonnant. C'est intéressant de dire que tu ne pars pas de la bande dessinée, ça ouvre la voie à d'autres approches.

Tout a commencé lorsque j'ai lancé mon activité de designer indépendant. Avant, je bossais pour des studios mais j'ai arrêté de montrer des dessins parce qu'on pensait que j'étais illustrateur, alors que je ne faisais pas vraiment d'illustration. Puis, comme je dessinais moins, je me suis demandé comment faire de la BD sans passer par le dessin. J'ai alors utilisé des outils de mon quotidien, comme InDesign.

Pour *Lagon* ou dans l'exposition⁵ la question de montrer des originaux s'est posée, mais il y en avait très peu. La bande dessinée que nous présentons repose davantage sur le montage que sur le dessin sur feuille. Beaucoup ont été faites sur InDesign, sans originaux physiques, elles naissent d'associations d'images existantes qui sont rééditées et associées, sans forcément d'existence matérielle sous forme de planches.

Quel est ton rapport à la bande dessinée aujourd'hui? Y a-t-il une définition personnelle que tu pourrais lui donner?

J'en'ai pas vraiment de définition personnelle et je ne me sens pas d'avoir un discours sur

la bande dessinée. Mais avec *Lagon* nous en construisons un sur lequel on se sent proche, en discutant ensemble.

On évoquait avec Gaspard qui a travaillé sur l'exposition, l'idée de Jean Christophe Menu qui, dans sa thèse sur la bande dessinée, se demandait si un triptyque de Francis Bacon⁶ n'était pas déjà de la bande dessinée. J'aimais cette idée. À partir du moment où tu décides que quelque chose est de l'art et que tu as l'autorité pour l'affirmer : est-ce qu'une succession d'images, avec ou sans texte, n'est pas déjà de la bande dessinée ? C'est ça qui nous intéresse. Dès lors que l'on met des images de bande dessinée, est-ce que ça ne transforme pas son statut ? Est-ce que ça ne devient pas, de ce fait, de la bande dessinée ? C'est sur le statut, les limites de ce qui peut être ou ne pas être de la bande dessinée que nous travaillons.

Durant ma dernière année d'étude à Nancy, tu nous a proposé un projet avec Pau nommé Bibliothèque 2032 où l'on devait imaginer des livres pour 2032. Je me demande donc comment imagines-tu la bande dessinée, son objet, en 2032, dans l'avenir ? Tendrait-elle vers une ouverture aux influences d'autres formes artistiques ?

Si on peut avoir encore un peu d'espoir dans ce monde, peut-être que l'on peut espérer cela ! C'est assez enthousiasmant de voir les nouvelles générations d'autrices, d'auteurs. Sans forcément parler des livres en eux-même, dans les choses, les manières de raconter, de le dessiner, je pense qu'il va se passer des choses intéressantes.

J'ose espérer des croisements avec des domaines comme la mode, le cinéma et évidemment les arts plastiques. C'est ce que nous avons longtemps cherché à montrer avec *Lagon*, d'ailleurs une partie de nous a fait les Beaux arts. J'espère que cette émulation qui s'est créée entre nous et avec les gens que l'on côtoie puisse se prolonger.

Quand tu fais une revue, c'est facile de faire dix pages où il y a de la recherche plastique, dans lesquelles tu essaies de réfléchir à comment on pourrait raconter des histoires différemment. Moi, ce que j'attends, c'est de voir comment on aura des grands récits, des choses plus grand public en ayant ces mêmes exigences de qualité de dessin, d'histoires et de thématiques abordées. Ensuite, de réaliser ces objets comme des livres en tant que tels qui apportent une expérience de lecture et dont on retient la forme.

Quelles ont été les raisons, les inspirations pour la création de la revue Lagon? Y a-t-il des projets ou des initiatives passées qui vous ont influencés?

Cela s'est fait dans la continuité de deux expériences éditoriales et de la rencontre entre Sammy Stein⁷ et Alexis Beauclair⁸ à Angoulême. Sammy s'occupait en partie de Collection, une revue d'entretiens qui mêlait des gens de milieux qui habituellement ne se fréquentent pas. Il y a une histoire de milieu, beaucoup de gens qui pratiquent la bande dessinée ne fréquentent pas d'artistes, beaucoup d'artistes snobent la bande dessinée, la regardent avec dédain. Les designers graphiques ne lisent, ne s'intéressent pas forcément à la bande dessinée, aux arts plastiques. Il y a comme des chapelles, des milieux qui existent. Nous, l'idée, c'était d'essayer de faire un livre dans un livre, de faire rencontrer des gens qui habituellement ne se fréquentent pas ou n'auraient pas l'occasion d'être exposés ensemble.

Puis, nous regardions des pratiques plus amateurs ou brutes, des choses qui se mélangent rarement. C'était une manière de penser le regard, et d'éditer. Alexis Beauclair et Bettina Henni⁹ avaient cofondé la revue *Belles Illustrations* avec des amis, aux Arts déco de Strasbourg. A la fin de cette expérience, ils se sont retrouvés avec un stock de papier inutilisé. Alors avec Séverine Bascouert¹⁰, ils ont eu l'idée de créer une édition avec des gens avec qui ils avaient envie de collaborer. De là, est né le projet, qui à la base devait être un one shot. Je rejoins le projet au dernier moment car il leur manquait un sommaire et un colophon. Puis, j'ai intégré le projet de manière plus pérenne, pour réfléchir au format et aux méthodes d'impressions.

Quelle expérience souhaitez-vous offrir aux lecteurs à travers la revue Lagon? Est ce qu'il y a vraiment une envie de narration ou d'ambiance visuelle, qu'est ce que vous attendez des lecteurs?

C'est difficile de se projeter, mais dans le dernier numéro, nous avons fait une comparaison avec la musique, un mix. Pas forcément celui d'une soirée, mais un mix qui mêle des choses très narratives avec une histoire, des dialogues, des paroles avec du sens, une dramaturgie.

Nous veillons toujours à ce qu'il y ait des choses comme celle-ci dans la revue, sans non

plus avoir peur des moments où la narration est très difficile à saisir. Il arrive parfois de recevoir des choses dont nous ne comprenons pas le sens, difficile à déchiffrer ou à lire. Mais la revue est un espace dans lequel on peut tenter ce genre de choses. Des fois, en demandant aux artistes de quoi ça parle, nous découvrons une profondeur, la raison d'existence de chacune des images. Cela s'approche plutôt de l'art, ce sont des images assez énigmatique. Pour nous, c'est important de garder cette diversité. Nous pensons que les gens, dans une revue, apprécient le fait que tu puisses ne pas tout aimer, tout comprendre, trouver que des choses n'apportent rien. La fragilité est quelque chose d'important. Nous n'arrivons pas avec une volonté de tout écraser, d'être sûr de soi. La légèreté, l'incertitude, le doute, font partie des choses qui sont importantes dans la vie et aussi dans une revue.

En tant qu'éditeur de la revue, tu introduis une narration dans la narration, une nouvelle couche de lecture créée par les choix de composition.

Comment envisages-tu la relation entre ces différentes narrations, y a-t-il une volonté d'écriture dans ta démarche de mise en page ?

Nous intervenons rarement dans la mise en page des images directement, lorsque cela arrive c'est de manière assez franche. En général, nous reproduisons les pages quasi telles qu'elles sont. Cependant, il arrive que nous recevions des images à mettre en page et que nous construisions une tentative de narration. Par exemple, dans *Pluie*¹¹, il y a une série [V] créée par deux artistes, Son Ni¹² et Chihoi¹³. Ce sont des petits strips, des peintures réalisées à partir de cartes postales de Hong Kong, en bas de page sur un fond vert. Les peintures racontent une époque historique de Taiwan tandis que les strips dessous sont des histoires autonomes de Son Ni. C'est donc plutôt dans la volonté d'essayer, que nous pouvons changer les codes. En mettant deux BD sur une même page, il y a à la fois une volonté de narration, et des manières de composer. Il y a aussi la succession des pages, mais nous essayons de ne pas trop créer de narration entre les contributions. Nous sommes plutôt dans la rupture que dans la continuité.

Aujourd'hui, je poursuis l'expérience d'éditer de la bande dessinée puisque je fais beaucoup

de choses avec Fidèle, une maison d'édition. Je ne suis pas éditeur, mais je réfléchis beaucoup au livre. Je ne cherche pas absolument à éditer de la bande dessinée, mais c'est un domaine où il y a des choses à faire. En dehors de deux ou trois éditeurs qui font un peu attention, c'est souvent mal désigné. Les designers ne sont pas reconnus, c'est extrêmement rare que le nom des graphistes soit mentionné, comme si les bandes dessinées naissaient toutes seules. Il y a des gens qui la dessinent, qui l'impriment et c'est aussi un travail à part entière. C'est assez effrayant, la considération que les gens ont du métier de graphiste. Lorsque nous faisons des livres, de photo, pour des artistes, ça n'arrive plus, donc moi j'essaie d'y travailler dans la bande dessinée.

- [1] Citation extraite du site de la maison d'édition *Atrabile*.
- [2] Une *presse offset* est une machine d'impression indirecte qui utilise des plaques métalliques pour transférer l'encre sur un cylindre en caoutchouc, puis sur le support final.
- [3] Designer graphique et enseignant, Pierre Vanni a été l'un de mes professeurs durant mes années d'études à l'Ensad Nancy, comme Jean Philippe Bretin.
- [4] *Les Requins Marteaux* est une maison d'édition française indépendante de bande dessinée alternative, fondée en 1991.
- [5] L'exposition intitulée *Revue Lagon. Le chemin de terre* s'est tenue au Centre Pompidou à Paris, du 29 mai au 19 août 2024. Cette exposition célébrait le dixième anniversaire de la revue *Lagon*, présentant un chemin de fer déployé sur les murs de l'exposition ainsi que des planches originales.
- [6] Francis Bacon (1909-1992) était un peintre britannique, célèbre pour ses œuvres, ses grands triptyques explorant l'angoisse et la condition humaine.
- [7] Sammy Stein est artiste, auteur, dessinateur et cofondateur de la revue *Lagon* et *Collection*. Il est reconnu pour son travail d'édition, de bande dessinée dans lesquels se combine des expériences narratives, exploration de lieux, de temps et d'espace.
- [8] Alexis Beauclair a une pratique du dessin, de la bande dessinée par l'exploration de formes géométriques, la création d'espaces et de jeux optiques.
- [9] Bettina Henni explore les frontières entre écriture, dessin et narration. Elle a cofondé l'imprimerie *Riso Papier Machine* avec Alexis Beauclair.
- [10] Artiste, sérigraphe et fondatrice de l'*Institut Sérigraphique*, atelier d'impression et d'édition. Séverine Bascouert est également cofondatrice de la revue *Lagon*.
- [11] *Pluie* est le nom du septième numéro de la revue *Lagon*.
- [12] Son Ni est un artiste, dessinateur basé à Taïwan. Son travail s'inspire souvent de croquis, explorant l'équilibre entre l'espace et le plan.
- [13] Chihoi est un artiste dont la pratique inclut la peinture, le dessin et la bande dessinée. Il explore la projection de ses peintures sous forme de diapositives, souvent inspirées des paysages urbains de Hong Kong, créant des atmosphères poétiques et oniriques.