

DIPLOME DE LICENCIÉ EN BIBLIOTHÉCAIRE

1986
23

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

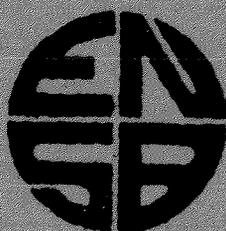
BANDES DESSINEES,
DU CLASSICISME AU MODERNISME

par

Fabienne Maitre

ANNEE : 1985/1986

22 ème PROMOTION



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DES BIBLIOTHEQUES

17-21, Boulevard du 11 Novembre 1918 - 69100 VILLEURBANNE

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DES BIBLIOTHEQUES

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

BANDES DESSINEES , DU CLASSICISME
AU MODERNISME



1986

23

Fabienne Maitre

Villeurbanne

Juin 1986

MAITRE (Fabienne)

Bandes dessinées, du classicisme au modernisme : mémoire/présenté par Fabienne Maitre.- Villeurbanne : Ecole Nationale Supérieure des Bibliothèques, 1986.-53 f. ; 30 cm.

Mémoire E.N.S.B. : Villeurbanne : 1986.

Bandes dessinées, 1960-1986.

Trois étapes dans l'évolution de la bande dessinée de 1960 à 1986.

"Notre tête est ronde pour
permettre à la pensée de
changer de direction."

Francis Picabia

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|-------|
| AVANT-PROPOS | p. 1 |
| I. L'ECOLE DE BRUXELLES OU L'APOTHEOSE DE LA BANDE DESSINEE CLASSIQUE | p. 3 |
| II. LA PHASE DADAISTE DE LA BANDE DESSINEE | p. 8 |
| III. LA BANDE DESSINEE MODERNISTE OU L'ART DE L'AMBIGUITE | p. 10 |
| A. <u>L'ambiguïté par le détournement</u> | p. 12 |
| 1. Images de bandes dessinées : Swarte | p. 13 |
| 2. Images de la peinture, de la photo- graphie, du cinéma : Loustal et Mattotti | p. 15 |
| B. <u>L'ambiguïté par la transformation</u> | p. 20 |
| 1. Munoz et l'encombrement | p. 21 |
| 2. Les traitements corrosifs de Teulé | p. 23 |
| CONCLUSIONS | p. 26 |
| BIBLIOGRAPHIE | p. 28 |
| ANNEXES | p. 30 |

AVANT-PROPOS

La bande dessinée vit à l'heure de la prolifération. Tous les styles coexistent et se ramifient. Les incursions dans les domaines voisins (peinture, photographie, cinéma) rendent les frontières du genre toujours plus ténues et relatives.

L'éventail extrêmement large qu'offre la production actuelle nécessite l'élaboration de certaines grilles de classement pour mieux cerner le phénomène et orienter ses choix. Si en littérature on ne range pas Claude Simon, Barbara Cartland ou Muriel Cerf dans le même tiroir, en bande dessinée il faut agir de même : Bilal est très différent de Franquin, de Teulé ou de Margerin.

L'éclatement que connaît la bande dessinée depuis une dizaine d'années est l'indice d'une mutation sans précédent : l'irruption du modernisme dans le "monde des p'tits mickeys".

Les pages qui suivent présentent l'analyse sommaire d'une période charnière dans l'histoire de la bande dessinée : le passage du classicisme à la modernité au début des années soixante-dix. Pour illustrer ces propos, nous avons restreint notre choix à quelques dessinateurs jugés représentatifs des différentes étapes de cette évolution : Hergé, Jacobs, Swarte, Loustal, Mattotti, Munoz, Teulé. La partie du travail consacrée à la bande dessinée moderniste. fera l'objet d'un développement plus approfondi : les dessinateurs contemporains qui osent s'aventurer sur des terrains expérimentaux nous ont semblé mériter davantage d'attention que ceux qui ne sortent pas des chemins battus.

Ce travail n'est ni exhaustif, ni véritablement analytique.
Il tente simplement de dégager les deux principaux axes
formant le squelette de la bande dessinée contemporaine et
de susciter l'intérêt du lecteur pour des oeuvres marginales.

I/ L'ECOLE DE BRUXELLES OU L'APOTHEOSE DE LA BANDE DESSINEE

CLASSIQUE

L'expression "Ecole de Bruxelles" évoque immédiatement aux bédéphiles les noms d'Hergé et d'Edgar Pierre Jacobs. Les créateurs respectifs de "Tintin" et de "Blake & Mortimer " sont en effet considérés comme les principaux et légitimes fondateurs de ce courant qui a réuni, dès les années cinquante, un nombre important de dessinateurs tels que Jacques Martin ("Alix"), Maurice Tillieux ("Gil Jourdan"), Bob de Moor ("Barelli"), Tibet ("Chick Bill") ou Craenhals ("Chevalier Ardent"), pour ne citer que les plus connus de cette époque. Cette Ecole se définit par l'établissement de lois esthétiques minimales et maximales dont les objectifs sont la lisibilité, la clarté, la simplicité et l'univocité : géométrisation des formes, systématisation du contour, linéarisation du trait, rationalité graphique sont utilisées pour traduire le sujet de façon intelligible.

Une idéologie de l'art classique

Cette ambition de communication totale, de transparence, de signification univoque qui caractérise ce courant, témoigne d'une doctrine de l'art classique. Dans le système classique l'oeuvre est un médium à travers lequel s'exprime l'artiste. Ce qui importe avant tout, c'est la pensée initiale. L'oeuvre n'est qu'un support, un véhicule de transmission. Elle ne renvoie pas à elle-même mais à quelque chose de premier. Elle est au service de l'auteur et est évacuée une fois sa fonction de transmission remplie. Une "bonne" traduction suppose l'adéquation entre la forme et le contenu, et implique l'élaboration de règles, de codes, de syntaxes qui puissent permettre au lecteur (dans le cas de la bande dessinée) de recevoir un ensemble de significations univoques.

Par les codes narratifs et esthétiques qu'elle a instaurés et par sa volonté d'atteindre une lisibilité maximale l'Ecole de Bruxelles relève de l'idéologie de l'art classique. Refoulant l'ambiguïté, le flou, la réversibilité, le détour, la suggestion, elle préconise l'utilisation de matrices d'organisation pour réglementer l'image et la narration.

Le réalisme dans la bande dessinée classique

La bande dessinée classique s'appuie sur la conception d'un réel stable et ordonné auquel elle se réfère. Son propos n'est pas de s'interroger sur la définition et les frontières de la réalité mais de s'en inspirer pour créer un effet de vérité. Elle utilise le réalisme pour renforcer la crédibilité de l'histoire, alors que la bande dessinée moderniste, on le verra plus loin, s'intéresse à la question du réel. Le réalisme de la bande dessinée classique engage la représentation d'une réalité qui n'est par remise en cause : on ne s'interroge pas, on restitue. Certes l'univers mis en scène est stylisé mais il est régi par les mêmes lois phénoménologiques que celles de notre monde. Les stéréotypes qui découlent de cette stylisation renforcent encore la conception de lecture univoque. La bande dessinée classique ne pose pas la question du réel car pour obtenir un échange de communication, il faut que le réel aille de soi. Ce réalisme n'est ici qu'un moyen pour créer le vraisemblable. Toujours dans le souci de ne pas dérouter le lecteur, on multipliera les indices explicites de la réalité, aboutissant à un réalisme exacerbé (à ce propos on peut citer Hergé, véritable maniaque du détail réaliste : le monde de "Tintin" est envahi d'objets fidèlement reproduits dont la seule raison d'être est la signification et l'identification de l'espace représenté).

Syntaxe esthétique et narrative

Tout est mis en oeuvre, dans la bande dessinée classique, pour que le lecteur ne puisse en aucun cas s'égarer : le réel est solidement délimité et les codifications graphiques dissolvent toute ambiguïté dans le cheminement de la lecture. Nous allons analyser ici briève-

ment les différents procédés qui permettent l'homogénéité graphique et la cristallisation du sens caractéristiques de l'Ecole de Bruxelles.

- A l'intérieur de l'image on observe les conventions suivantes : linéarisation du trait pour cerner les figures, utilisation du modelé pour exprimer la texture, introduction de la troisième dimension pour créer la profondeur de champ et donner des échelles de grandeurs, intégration de la couleur pour renforcer l'effet de perspective (gradation des valeurs) et développer d'éventuelles atmosphères psychologiques. L'image s'organise autour d'un motif central et est conçue selon un point de fuite unique. Les personnages se dirigent généralement vers la droite, dans le sens de l'histoire.

- Les cadrages sont le plus souvent rectangulaires et distribués selon les principes suivants : les cadres longs et verticaux sont réservés aux scènes d'actions intenses, les cadres horizontaux aux scènes calmes et apaisantes. Le rythme soutenu d'une action sera traduit par une succession d'images réduites.

- Le choix des plans découle d'une syntaxe précise : les plans d'ensemble correspondent à la présentation du lieu de l'action et à l'introduction du héros dans le contexte d'une séquence, les plans généraux résument les données d'une scène, les plans moyens sont utilisés pour l'ensemble des actions, les plans rapprochés permettent au lecteur de participer à l'action et les gros plans attirent l'attention sur l'expression particulière d'un personnage ou sur un détail significatif.

- Le montage, opération fondamentale, crée le rythme de l'action, détermine la progression du récit et permet des effets spéciaux : la superposition d'un gros plan sur un plan d'ensemble donnera un effet de relief; le passage brutal d'un plan d'ensemble à un plan rapproché créera un effet de dramatisation.

- Les angles de vue suivent les principes suivants : champ/contre-champ pour les dialogues, l'angle oblique (point de fuite sur le côté de l'image) pour étirer l'espace, les vues en plongée pour balayer d'un seul coup d'oeil l'emplacement du décor, et les vues en contre-plongée pour souligner l'aspect menaçant des personnages.

Cette codification d'indices de lecture et cette normalisation technique du style permettent au lecteur de s'immerger dans l'histoire sans danger : les bouées de sauvetage balisent toutes les pages. On est loin des enlacements provoqués par la bande dessinée moderniste...

Un "réflexe de Pavlov"

Après quelques lectures de "Tintin" ou d'"Alix" n'importe quel lecteur néophyte aura saisi, même inconsciemment, la mécanique globale de ce type de bandes dessinées. Bientôt il arrivera même à anticiper les méandres et les rebondissements du récit. Tel le chien de Pavlov, il aura acquis certains réflexes conditionnés qui le conforteront dans sa lecture. Il comprendra immédiatement par exemple, que les petites "frisettes" autour des personnages indiquent le mouvement, les spirales au dessus de leur tête un étourdissement ou un malaise, l'ampoule électrique dans une bulle le jaillissement d'une idée. D'autre part les cadres aux angles arrondis ou le noircissement complet de l'arrière-plan lui annonceront que le héros rêve ou est sujet à des visions. Il identifiera sans difficulté les "mauvais" personnages à leur faciès patibulaire ou mesquin. La lecture projective facilitera l'identification avec le héros . Le regard sera souverain et objectif, il construira l'image à partir d'un point de fuite unique, mettant ainsi en valeur le motif central. Les éventuelles fantaisies du récit, tels que les narrations parallèles, accélérées ou les "flash-back", seront strictement circonscrits. Bref toute la lecture sera jalonnée de signaux explicites condamnant tout dérapage de signification.

Il n'est pas étonnant que la bande dessinée classique franco-belge des années cinquante et soixante aie été un terrain d'analyse fertile pour la sémiologie. En se présentant comme medium et en organisant par là son univers de signes, elle se lit avec une grammaire élaborée et se soumet aux catégories linguistiques. Outil de communication, elle a développé une cri-

tique qui ne la considérait que sous son aspect de support d'information et négligeait son aspect véritablement artistique. On multipliait les discours sur la rhétorique de ses images, on s'exerçait à répertorier et classer ses codes graphiques, on s'ingéniait à décrypter le contenu sociologique de ses thèmes mais on omettait de l'analyser comme objet esthétique.

L'apparition de la bande dessinée "underground" américaine dans les années soixante, puis du courant moderniste, a bouleversé tous ces schémas et provoqué une crise de la narration classique. Les mécanismes huilés de lecture ne fonctionnent plus, les codes sont déformés ou détruits, la communication est brouillée. Le règne des parasites commence...

II/ LA PHASE "DADAISTE" DE LA BANDE DESSINEE

Dans les années soixante le mouvement "underground" fait entrer la bande dessinée dans sa phase de dénégation. Inscrite dans le contexte contestataire de l'époque, la crise qui secoue la bande dessinée lui permet de se libérer des carcans et des schémas traditionnels. Le travail du mouvement "underground" est une véritable oeuvre de destruction : il s'agit de briser l'ordre, les structures établies par la bande dessinée classique. Il faut rompre avec l'idéologie classique de communication. Et cette rupture se consommera au niveau formel comme au niveau thématique.

La bande dessinée prend subitement conscience de son déterminisme classique, du poids des structures et du moralisme qui l'entraînent et réagit brutalement en saccageant tous ses acquis. Les stéréotypes et l'ensemble des codes sur lesquels elle s'appuyait, subissent un traitement dévastateur. L'objectif d'un discours univoque, le recours aux schémas traditionnels pour construire une histoire, l'éventail étroit des thèmes, tout ceci est violemment démolé à travers une caricature virulente et une dérision systématique.

Au niveau thématique d'abord, on évacue tous les sujets stéréotypés qui se multipliaient dans la bande dessinée (franco-belge en particulier) : jeunes journalistes ou adolescents boy-scout rétablissant l'ordre menacé, aventures exotiques, univers manichéen... font place aux antihéros minables, à la violence et à la pornographie exacerbée, au monde de la drogue, des fantasmes, au quotidien pitoyable. Tous les anciens tabous sont mis au grand jour. On met en scène la répression sexuelle, politique et religieuse, la perversion, la névrose. Les institutions sont passées "à la moulinette" les unes après les autres : famille, patrie, religion, armée. Les vices de la société de consommation sont dénoncés... Ou alors on pastiche allègrement les héros modèles de la bande dessinée classique : aux Etats-Unis "Félix le chat" se transforme

en "Fritz the cat", personnage englué dans la pornographie et la scatologie. En Europe les aventures de "Tintin" alcoolique, homosexuel, héroïnomane, névrosé ou obsédé sexuel se multiplient. Du point de vue formel on va parfois jusqu'à un véritable massacre des codes établis : les vignettes ne sont plus que des segments éclatés, elles ne participent plus à une construction rigoureuse; les bulles se désagrègent ou envahissent la case; les cadrages se ramollissent, se déforment ou même se dissolvent; les différents plans de l'image se chevauchent. On ironise sur la conception d'une adéquation harmonieuse du fond et de la forme (voir Crumb en annexe...) . Le scénario n'est plus qu'un prétexte au délire du dessinateur qui se moque totalement de la logique narrative. Bref c'est la révolution dans les cases.

Cette phase "underground" permet à la bande dessinée de se libérer des conventions de la sphère classique, elle manifeste une volonté de briser l'ordre établi, mais se restreint en fait à son seul refus. Elle ne bascule pas au-delà de la rupture qu'elle a engagée. Elle interrompt l'idéologie de la communication que véhiculait la bande dessinée classique, elle provoque la clôture des échanges fluides et évidents qui s'établissaient entre le lecteur et la bande dessinée, mais ne dépasse pas le stade de la transgression. Elle dénie, conteste, refuse le système de la représentation classique mais ne s'interroge pas sur le concept même de -représentation-. Elle s'oppose avec rage aux schémas et aux catégories utilisées par la bande dessinée classique pour mettre en scène la réalité mais ne remet pas en cause le rapport réel/représentation et ne se pose pas la question du réel. Elle s'acharne à détruire mais n'introduit pas l'incertitude. Cependant sans elle tout le courant moderniste de la bande dessinée n'aurait pas pu se développer. Elle a défriché le terrain de toutes les anciennes conventions, balayé les principes rigoureux et laisse une place nette sur laquelle tout peut être reconstruit.

Après la négation "underground" pourra se constituer l'interrogation moderne. Après le massacre, le doute et la confusion...

III/ LA BANDE DESSINEE MODERNISTE OU L'ART DE L'AMBIGUITE

Le modernisme fait son entrée sur la scène de la bande dessinée (scène décapée par le mouvement "underground") au début des années soixante-dix. Cette nouvelle tendance correspond à une évolution du lectorat : destinée pendant longtemps avant tout aux enfants et aux adolescents, la bande dessinée élargit son audience au monde adulte avec la production "underground"; des revues comme "Pilote" ou "l'Echo des savanes", apparues sur le marché dans l'effervescence de l'époque "soixante-huitarde", ciblent un public d'adultes avertis. Certes la production traditionnelle franco-belge qui s'adresse aux jeunes et correspond à l'ensemble des dessinateurs travaillant dans les revues "Spirou" et "Tintin", continue à se développer mais elle doit désormais partager le champ de la bande dessinée avec de nouveaux courants.

Si l'"underground" a diversifié le public bédéphile, le mouvement moderniste s'adresse lui à une catégorie bien ciblée de lecteurs : ils sont adultes, généralement esthètes et en tous les cas prêts à se perdre dans les dédales qui caractérisent ce courant de la bande dessinée.

Le glissement de la bande dessinée vers le modernisme se réalise grâce à la réflexion de quelques auteurs préoccupés par la validité artistique et la portée esthétique de cette forme d'expression. La bande dessinée rejoint le mouvement des avant-gardes de ce siècle : procès du sens, art du détournement, critique de la représentation... s'introduisent peu à peu dans les cases. Les acquis de l'Hyperréalisme et du Nouveau Réalisme en peinture, du Nouveau Roman en littérature, sont récupérés par la bande dessinée moderniste qui remet en cause tous les fondements de la représentation et de la narration classiques. Alors que la bande dessinée traditionnelle s'efforçait d'établir une communication, un échange symbolique avec le lecteur, échange qui supposait la référence à une réalité déterminée, allant de soi (l'univers de Tintin calque la réalité de notre monde et par là crédite

cette réalité), la bande dessinée moderniste, elle, tente de cerner les contours fluides du réel. Elle n'utilise plus l'idée d'une réalité stable pour créer le vraisemblable et créditer ainsi une quelconque histoire, mais se pose véritablement la question du réel et de sa représentation. Comme le Nouveau Roman en littérature, elle s'érige contre l'illusionnisme et le psychologisme, postule que le réel n'est plus susceptible d'une représentation univoque mais d'une pluralité d'interprétations. Comme l'Hyperréalisme en peinture, elle renvoie l'un à l'autre le réel et sa représentation et ouvre le jeu des miroirs. Son projet est de saisir les multiples facettes du réel et d'en fournir des images nouvelles. Elle ne dénie pas la représentation classique (comme le faisait la bande dessinée "underground" en caricaturant à outrance celle-ci) mais nous montre les limites qu'elle comporte :

Le courant moderniste va instaurer des esthétiques hétérogènes au point de vue graphique, et des distorsions sur le plan narratif. Cela ne débouchera pas sur de nouvelles structures ou de nouveaux codes, mais aboutira à une réflexion sur la représentation du réel et sur la production de sens. Les caractéristiques de la bande dessinée moderniste seront l'ambiguïté, la discordance, la rétroversion, l'effacement, la confusion. Son objectif sera d'interroger les limites du rêve et de la réalité, de rendre ambiguës les liaisons conventionnelles en tordant les perspectives, en déstabilisant les axes du regard, en mettant en scène l'absurde et les confins de l'imaginaire, en jouant avec le temps et l'espace, en évidant les principes narratifs traditionnels. On ne s'appuie plus sur des codes, mais on joue sur leurs diverses interprétations. On entre dans un univers de résonances où rien n'est fixe et tout renvoie à autre chose. Le lecteur est confronté à un ensemble d'énigmes qui acceptent une multitude de solutions.

Le modernisme s'est infiltré dans la bande dessinée en plusieurs vagues. Les premiers signes de modernité sont même apparus très tôt : Alberto Breccia, dessinateur argentin, exploitait déjà

dans les années quarante des procédés de solarisation et orientait son dessin vers l'abstractionnisme. Mais la véritable percée moderniste date du milieu des années soixante-dix, après que l'"underground" ait bouleversé toutes les conventions établies, permettant ainsi de sortir des sentiers battus.

Les distorsions de la communication et la remise en cause d'un réel stable, univoque, apparaissent d'abord avec l'utilisation à outrance de citations iconiques : c'est la bande dessinée dite "hyperréférentielle" qui multiplie les effets de miroir et égare le lecteur dans un abyme d'images d'images. Puis avec le courant que nous nommerons "transformationnel", la confusion atteint son apogée par le développement des modalités du jeu graphique. Dans la première phase la figuration délaisse l'image analogique au premier degré pour des images secondes, c'est à dire des images empruntées soit aux autres arts visuels (peinture, gravure, photographie, cinéma), soit à la bande dessinée elle-même (particulièrement Hergé), alors que la seconde phase moderniste opère des modifications graphiques et thématiques. Dans un cas il s'agit de détournement, dans l'autre de transformation.

A. L'ambiguïté par le détournement

Le projet de la bande dessinée "hyperréférentielle" n'est pas de montrer la réalité telle qu'elle est, mais telle qu'on la connaît. C'est la vision du monde elle-même qui est l'objet central de l'oeuvre. On aura des images non plus analogiques mais qui se rapportent à des représentations antérieures. Le statut artistique dévalorisé de la bande dessinée a certainement été un facteur primordial pour l'utilisation de la citation. Ce type de bande dessinée va au-delà de la simple représentation d'images, il pose la question de la définition du réel, dissout les relations réel/représentation : on ne sait plus quel est le référent de l'autre. C'est le palais des glaces.

1. Images de bandes dessinées : Joost Swarte

Le dessinateur hollandais Joost Swarte crée une oeuvre assez originale au début des années soixante-dix. Il propose une critique de la représentation classique en utilisant l'esthétique de l'Ecole de Bruxelles, et plus particulièrement celle d'Hergé. Cependant ses dessins ne sont pas de simples restitutions des images de "Tintin", mais contiennent un procès de l'idéologie classique de la représentation, idéologie qui enveloppe toute entière l'oeuvre hergéenne. Utilisant les principes graphiques de l'Ecole de Bruxelles (géométrisation des formes, linéarisation des traits, rationalité graphique etc...) Swarte introduit des glissements de sens dans ses histoires, met en scène l'ambiguïté ou même l'absurde, contribuant ainsi à la dissolution de l'idéologie classique de la communication.

L'ébranlement de la signification se fait chez Swarte par la multiplication de signes qui n'existent que pour eux-mêmes et non pas pour canaliser une communication. L'univers mis en scène est hyper-signalétique mais il ne renvoie à rien. Chez Hergé par exemple, les tenues vestimentaires des personnages, les objets et les décors qui les entourent, les types de plans et de prises de vue, participent à l'élaboration d'une communication univoque. Chez Swarte chaque case est bourrée d'indices vides et creux. L'objectif de Swarte ne consiste pas seulement à reprendre les éléments de l'esthétique hergéenne mais à les détourner et à créer des situations extravagantes, voire même aberrantes. Dans "L'art moderne" le dessinateur nous offre une suite de petites histoires loufoques où l'on croise un sosie de Tintin, noir, voyou, traînant dans des bars minables, ainsi que toute une série d'éléments empruntés à l'univers hergéen : le fou de Shangaï ("Le Lotus bleu"), les gangsters syndiqués de Chicago ("Tintin en Amérique"), un des gamins de "Quick et Flupe", le méchant explorateur ("Tintin au Congo"), l'avion jaune au-dessus de la mer ("Le crabe aux pinces d'or")... On assiste à l'envahissement d'une ville par des drogués en état de dépendance ("esclaves de la seringue") ou au suicide étonnant d'un fou qui se jette du haut d'un immeuble, encouragé par les interpellations surprenantes de la foule : "Viens ici mon poulet! ...Saute

donc foireux! ...Tarzan! Tarzan! ..." dans le récit "Adieu". Les images sont saturées d'objets, de personnages, d'actions: les arrière-plans de Swarte exigent une attention particulière tant ils recèlent d'anecdotes secondaires, brouillant ainsi une lecture déjà peu cohérente. On note une prédilection pour les images en contre-plongée prises à partir de l'intérieur d'un immeuble. Pendant que le héros s'affaire dans son appartement, on observe par la fenêtre les multiples actions qui se déroulent dans la rue : les voisins qui se battent, le chien qui renverse une poubelle, le drogué qui prépare sa seringue, la grand-mère qui agonise dans l'appartement d'en face, le gangster qui braque une banque... bref une foule de situations qui n'ont aucun rapport avec le récit principal!

Les clins d'oeil à l'art contemporain abondent : architecture des années trente (Le Corbusier, Gropius...) , meubles "design du Bauhaus", tableaux de Matisse, Kandinsky, Mirò, Mondrian...

Swarte produit du saugrenu en développant les combinaisons d'éléments simples, crée l'ambiguïté en détournant et en multipliant les références. Le monde excentrique qu'il invente ébranle toute logique cartésienne et incite le lecteur à une certaine réflexion . La clarté du graphisme conjuguée à la confusion savamment injectée dans le contenu produisent une oeuvre qui décape l'esprit.

2. Images de la peinture, de la photographie, du cinéma : Jacques de Loustal, Lorenzo Mattotti

Le flirt de certains dessinateurs avec les arts voisins traduit un désir d'explorer et de repousser les confins de la bande dessinée. Ainsi toute l'oeuvre de Jacques de Loustal opère un véritable détournement de représentations préexistantes. Dans "New-York, Miami" et "Clichés d'amour", ses premiers albums, il recrée des atmosphères typiques de l'univers cinématographique et littéraire américain. Il met en scène les bas-fonds new-yorkais, les boîtes de jazz des états du Sud, l'envers du décor hollywoodien, la pègre et les privés de Chicago. Ses histoires évoquent Chester Himes, Caldwell, Mac Cain ou Steinbeck. Certaines images font songer immédiatement à celles de Wim Wenders dans "Paris-Texas" ou de Werner Herzog dans "La Ballade de Bruno S.": même atmosphère de désillusion, de lassitude, qui enveloppe de grands espaces désertiques où seules quelques stations-service ou pans d'autoroutes en ruines viennent rompre la monotonie. Loustal reproduit parfois les poses exactes de personnages figés par la photographie dans la mythologie américaine : dans une des histoires de "Clichés d'amour" il reproduit carrément une image célèbre tirée du film "Le facteur sonne toujours deux fois" où l'on voit John Garfield se pencher sur les charmes de Lana Turner. Dans "Coeur de sable" on assiste à un drame colonial avec chameaux, palmiers, tempêtes de sable en toile de fond : on songe à Humphrey Bogart dans "Casablanca" ou à Marlène Dietrich dans "Marocco"... Dans "Arrière-saison" Loustal présente une série de portraits "photographiques" : l'image est entourée d'un cadre et les personnages ont l'aspect figé et rigide caractéristique des photos "posées". On a ainsi le cliché façon carte postale romantique du début du siècle, l'image de la star hollywoodienne posant avec un "glamour" sophistiqué, ou encore le classique portrait de famille que l'on accroche dans toutes les vitrines des photographes. Loustal puise aussi dans le réservoir pictural. Le style faussement naïf de ses dessins évoque la simplicité et l'élégance des toiles de David Hockney. Comme le peintre britannique il semble d'ailleurs avoir un penchant particulier pour les piscines que l'on retrou-

ve dans presque tous ses récits...

L'esthétique de Loustal est attachée à fixer des moments fugitifs, à saisir des instants. Ses récits sont plus proches d'une série de diapositives que de la bande dessinée proprement dite : l'enchaînement narratif se dissout et fait place à une suite de clichés commentés par une voix "off" représentée par un texte au-dessous de l'image. Il n'y a plus de véritable continuité entre les images qui se succèdent les unes aux autres comme des fragments épars. L'impact et l'originalité de l'oeuvre réside dans cette décomposition du temps et de l'espace. Dans "Zenata plage" Loustal exploite celle-ci à l'extrême : la série de petites aquarelles qui forment l'album n'ont comme lien entre elles que l'unité de lieu, une plage désertée par les touristes, hors-saison.

Dans la bande dessinée classique l'esthétique est soumise aux codes : le style "ligne claire" inauguré par Hergé s'est développé dans le souci d'une lisibilité maximale; il est au service d'une signification univoque. Chez Loustal le style devient prévalent et abolit les codes. Il n'y a plus de narration à suivre, les images ne signifient plus, mais elles provoquent des résonances. La lecture logique a fait place à la lecture par échos. Chaque image en suscite une autre, chaque émotion est liée à l'indiscible. Le lecteur est plongé dans un enchevêtrement de citations qui réveillent en lui des sensations subtiles et ambiguës. C'est là que réside le modernisme de Loustal.

L'italien Lorenzo Mattotti s'est révélé à travers deux albums, "Le Signor Spartaco" et "Feux", comme l'un des dessinateurs les plus avant-gardistes. Son oeuvre est un dosage subtil de références littéraires, picturales et cinématographiques. Sa technique de dessin au crayon gras traduit bien la violence des hallucinations qu'il développe dans ses images. On songe tour à tour aux peintres surréalistes et expressionnistes. Du point de vue narratif Mattotti développe pour la première fois en bande dessinée la technique du "rêve éveillé" : on suit, ou plutôt on essaye de suivre, les méandres complexes qui forment l'inconscient du héros. Ce procédé se rapproche du "stream of consciousness" que James Joyce expérimentait dans "Ulysse".

Dans "Le Signor Spartaco" ce sont les tribulations oniriques d'un physicien se rendant en train chez sa vieille tante, qui structurent, ou plus exactement déstructurent le récit. Chaque fois qu'il ferme les yeux, Spartaco est assailli par des visions délirantes. Au fur et à mesure du voyage il s'aventure toujours plus loin dans ses souvenirs d'enfance et dévoile ses fantasmes les plus secrets. Au début de l'histoire monde réel et univers imaginaires se distinguent sans peine grâce aux couleurs : bleu-gris lorsque Spartaco est éveillé, multicolore lorsqu'il devient la proie de ses rêves. Mais l'imaginaire phagocyte bientôt le réel. Spartaco se noie dans ses fantasmes. Les angoisses de son enfance rejoignent les tourments du présent et apparaissent dans un tourbillon d'images troublantes : la peur se matérialise en poissons carnivores, le silence est représenté par un troupeau de dirigeables envahissant un ciel d'encre, les anciens camarades de classe ressurgissent avec des têtes de crocodiles... Cette exploration de l'inconscient permet à Mattotti de développer un graphisme étonnant qui rappelle successivement plusieurs courants de peinture : les vastes perspectives et les architectures imposantes évoquent De Chirico, l'insertion d'objets insolites pour créer l'absurde fait penser aux compositions énigmatiques de Magritte, le jeu des formes anguleuses s'inspire des cubistes. On observe aussi un clin d'oeil explicite au cinéma expressionniste allemand des années vingt : à un moment donné Spartaco se fait attaquer par un personnage effrayant

dont la silhouette, le crâne blafard et les ongles démesurément longs rappellent instantanément le "Nosferatu" de Murnau.

Dans "Feux" l'influence de la peinture expressionniste se précise. Le héros a les expressions torturées des personnages d'Edward Munch, les créatures démoniaques qui hantent les cases évoquent les masques de James Ensor et l'atmosphère nauséuse qui se dégage de l'ensemble de l'album est la même que dans les tableaux du mouvement allemand "Die Brücke". Le thème de "Feux" est semblable à celui de "Spartaco" : basculement du réel dans l'imaginaire, dissolution des frontières entre les deux univers. Nous suivons l'itinéraire mental du lieutenant Absinthe, officier de marine sur un cuirassé qui jette l'ancre sur les côtes d'une île perdue dans les mers du Sud. Dès qu'il pose un pied sur l'île le héros devient sujet à des visions brusques et inquiétantes. Comme dans "Spartaco" l'imaginaire est d'abord strictement circonscrit puis s'infiltré dans le réel et le disloque : les créatures démoniaques, qui au départ n'apparaissent qu'à Absinthe et seulement durant la nuit, vont provoquer par la suite la destruction du cuirassé et de son équipage tout entier. La dernière page de l'album amplifie encore le doute : un commentaire "off" nous informe que toute cette histoire fut tirée d'un journal trouvé auprès des restes d'un homme dans un appartement de banlieue...

De "Spartaco" à "Feux" le graphisme de Mattotti a évolué : la linéarisation des contours a disparu et fait place au jeu des ombres. Le traitement des hallucinations s'est modifié : l'éclatement des couleurs et la fragmentation des formes qui caractérisait "Spartaco" aboutissait à un délire intellectuel, alors que l'esthétique de "Feux" qui fond les formes les unes dans les autres et utilise les couleurs par touches, amène davantage d'émotions.

Les bandes dessinées de Swarte, Loustal et Mattotti ont en commun les références à d'autres arts mais se distinguent quant à l'utilisation et à l'explicitation de ces références.

Chez Swarte les allusions sont nettes (Hergé) et la démarche claire (montrer la réversibilité des codes de la "ligne claire") alors que chez les deux autres on est dans des eaux moins limpides. :

Loustal estompe les insinuations pour créer des atmosphères particulières : ses albums ont la même saveur troublante que la madeleine de Proust. Mattotti, lui, n'introduit pas des citations délibérément (sauf l'allusion à Murnau), il explore une certaine gamme esthétique et s'apparente fatalement à des courants picturaux antérieurs. La modernité de Mattotti se trouve à un carrefour : elle tient à la fois au détournement d'images (peinture, cinéma) et au développement du jeu graphique qui caractérise le second courant moderniste (analysé dans le sous-chapitre suivant).

Si l'utilisation de la citation est fréquente dans la bande dessinée actuelle, elle est souvent gratuite. Dans le courant moderniste, au contraire, elle sert un projet : faire glisser la stabilité des conventions, infiltrer l'ambiguïté, semer le trouble, développer des suggestions, provoquer des interrogations.

Le lecteur ne ressort pas indemne de ce type de bande dessinée...

B. L'ambiguïté par la transformation

Si la bande dessinée référentielle fait le procès de la représentation et de la narration classiques en multipliant les signes vides, en détournant les codes ou en jouant sur les citations, toute une vague de dessinateurs s'est attachée à brouiller encore davantage la communication en établissant une véritable rhétorique de la transformation. La stabilité du réel qui vacillait à travers les liens troubles référent/représentation, est ici complètement désintégrée.

Sur le plan thématique on observe une prédilection pour la mise en scène du quotidien et de la banalité. Le récit adopte la structure plate du fait divers. On suit des personnages quelconques, voire même médiocres, dans des cités HLM, des supermarchés de banlieue ou des bars poisseux. Le rejet des schémas traditionnels (énigme à résoudre, aventure exotique, rebondissements multiples...) permet l'élaboration d'une nouvelle crédibilité : le lecteur pénètre dans un univers qui lui est familier et l'identification à un personnage plutôt ordinaire semble plus facile qu'avec un super-héros qui court aux quatre coins de la planète! C'est dans cette banalité qu'apparaissent soudain les dérapages : les catégories du vraisemblable et de l'imaginaire se désagrègent, les liaisons conventionnelles s'effondrent, le doute s'installe. On ne distingue plus si les événements qui touchent les personnages sont "vrais" ou découlent de leurs fantasmes, on est entraîné dans un nouveau jeu d'images, un nouveau traitement du temps et de l'espace. Il y a rupture avec la causalité, critique de la continuité, rétroversion des points de vue, entraînant la confusion du sens. Une lecture claire et objective ne s'avère plus possible. L'ambiguïté apparaît non par le détournement des codes mais par les modulations libres de ceux-ci.

L'influence du Nouveau Roman est certaine et s'observe par différents éléments : abandon du symbolisme et du formalisme des récits traditionnels, mise en scène de la matérialité du monde, chosification des personnages, références multiples à la société de consommation.

Au niveau graphique la confusion s'installe dans l'image par l'emploi de techniques singulières destinées à voiler la lisibilité : solarisation, abandon de la linéarité pour le seul jeu des ombres, noircissement ou blanchissement exagéré de la case, fusion des formes les unes dans les autres...

La dissolution du réel à travers l'exploration du quotidien et l'utilisation de procédés graphiques "d'effacement" s'observent dans certains récits de Chantal Montellier, Jacques Tardi, Jean Teulé, Jacques Baudoin, Enki Bilal, Munoz, Crespin.

1. Munoz et l'encombrement

Dès son premier album en 1978 ("Alack Sinner") José Munoz impose un style narratif et graphique original. Ses histoires ont pour toiles de fond les quartiers malfamés de Manhattan. On y côtoie la pègre new-yorkaise, des flics pourris, des revendeurs de drogues, des boxeurs noirs en fin de carrière, des rescapés du Vietnam, des prostituées de sept à soixante-dix ans ou des hommes d'affaire déchus. On accompagne leurs dérives de bars crasseux en hôtel de passe, du Bronx à Chinatown. Chez Munoz chaque histoire est un réseau tressé de destinées : il n'y a pas de personnages principaux mais une multitude de personnages secondaires qui apparaissent, se croisent, s'éclipsent et ressurgissent. La narration linéaire traditionnelle a fait place à une narration éclatée. Eclatement au niveau de la page (on suit l'évolution d'un personnage sur quelques planches puis on l'abandonne pour d'autres avant de le retrouver deux ou trois pages plus loin) et éclatement au niveau de la case (chaque image est elle-même un enchevêtrement de situations). Il n'y a plus de hiérarchie (les arrière-plans sont aussi importants que les premiers), plus de trame rigide (chaque histoire se décompose à l'infini), mais une structure arborescente et élastique qui déconcerte le lecteur.

"Alack Sinner" met en scène les pérégrinations d'un ancien inspecteur de police devenu détective privé dans la jungle de Manhattan. On voit évoluer davantage les personnages que rencontre Sinner que le détective lui-même. Ce dernier est le fil conducteur

d'une immense toile d'araignée narrative.

Dans le "Bar à Joe" les personnages ont comme seul point commun le bar où ils viennent noyer leurs déboires.

Chez Munoz chaque image est un carrefour d'où rayonnent une pluralité d'histoires et qui autorise une circulation dans tous les sens. Habitué à se laisser guider par un parcours fléché, le lecteur est catapulté dans un faisceau de possibles, son regard hésite et se perd dans le fourmillement des personnages et des situations. Le récit démarre brusquement, éclate, se multiplie, revient en arrière, se désagrège sans jamais donner d'avertissement codé. La multiplicité des embranchements et leur souplesse permettent la dissolution des frontières entre rêve et réalité. Les fantasmes des personnages se confondent avec les "flash-back" ou les récits parallèles, le temps normalement strictement circonscrit dans sa progression est complètement déstructuré : il s'étire, se décompose, éclate, se télescope, régresse. Il a perdu sa linéarité et son orientation.

La sensation de débordement et de confusion qui émerge des récits se retrouve décuplée par un graphisme délirant. Le modèle de lisibilité est dépassé au profit d'une esthétique de la sensibilité. Munoz est à la porte de l'art conceptuel. On s'éloigne de la représentation mimétique, homogène du réel et du principe de l'analogie. Les personnages se métamorphosent d'une image à l'autre au gré de leurs états d'âme : les bouches deviennent gigantesques et carnivores, les nez s'allongent en museaux inquisiteurs, les yeux s'étirent, les oreilles se tordent. L'environnement subit les mêmes déformations. Chez Munoz la transformation, le mouvement envahissent tout. La lecture se fait par les formes et non plus par les signes et les indices. Le dessinateur argentin développe cette esthétique transformationnelle à travers divers procédés graphiques : inversion des valeurs du blanc et du noir d'une case à l'autre (un boxeur noir américain aura successivement un visage noir puis blanc), solarisation, rejet du trait et utilisation exclusive des ombres et des lumières, torsion des perspectives, insertion de gros plans indéchiffrables (dans la bande dessinée classique les gros plans

sont utilisés pour montrer un détail), chevauchement des différents plans, blanchissement ou noircissement complet de l'image, disparition soudaine des décors d'arrière-plan ... L'hétérogénéité graphique qui en découle associée à l'éclatement du récit donne un résultat tout à fait original dans la bande dessinée.

Munoz invente des images qui renvoient les unes aux autres et véhiculent des interprétations multiples. Il ne rejette pas les codes de la représentation classique, n'en crée pas de nouveaux, mais dépasse les conventions narratives et graphiques. Toute son oeuvre est orientée vers la métamorphose de la substance du réel : au lieu de structurer une idéologie du réel par l'esthétique, elle tend vers les limites de la figuration et symbolise une réalité instable et sans nature. Munoz trouve l'apogée de sa démarche dans "Stenvenson en quelques traits" : en ne donnant au héros qu'un simple ovale vide comme visage, il le réduit à l'état de personnage-concept, il le chosifie.

La dissolution du réel s'obtient chez Munoz par le foisonnement. Foisonnement des situations, des personnages, des rencontres. Foisonnement des procédés graphiques destinés à entretenir la confusion. L'encombrement qui caractérise cette oeuvre produit une étrange sensation de néant, de vide.

2. Les traitements corrosifs de Teulé

La référence photographique a souvent été exploitée dans la bande dessinée. Chez Teulé elle est l'objet d'un massacre délibéré. A l'inverse de nombreux dessinateurs classiques, Teulé n'utilise pas la photographie pour bénéficier d'un effet de réel : ses images sont floues, déformées, confuses, voire même parfois indéchiffrables. Son projet est de remettre en question le monde des apparences en transformant le document photographique, en l'altérant par une série de traitements violents. La question du réel est posée aussi bien à travers le récit que par le graphisme. L'univers sordide que Teulé propose, dégage autant d'ambiguïté que les processus graphiques utilisés pour le créer. Les déformations du dessin traduisent la confusion narrative.

Toute l'oeuvre de Teulé se place dans un cadre lugubre avec des personnages minables, désillusionnés, prisonniers de leurs médiocrité : la seule évolution qui s'offre à eux se situe dans le crime . On suit par exemple une vieille dame qui trucidé et vole ses voisins les uns après les autres pour tenter de rassembler la somme d'argent exigée par les ravisseurs de son vieux chien; on assiste aux viols répétés de deux motards dans des banlieues grises jusqu'à ce qu' ils tombent dans un guet-apens tendu par leurs victimes et soient véritablement étripés ("Banlieue sud").

La narration ne suit pas un itinéraire fixe mais se calque aux fantasmes qui surgissent du graphisme : la nuit devient un animal étrange qui injecte le ciel d'encre, les rêves de la vieille dame criminelle se métamorphosent en poissons, les tatouages d'un personnage se mettent à vivre sur son bras...Les récits dérapent brusquement vers l'imaginaire, les narrations parallèles se chevauchent , les ellipses se succèdent. Le lecteur se perd dans un entrelacement de fantasmes ficelant le récit principal.

La confusion propre du récit est servie par un graphisme détonnant. Le choix du document photographique permet de transgresser avec plus d'intensité l'idée de réel qui est associée généralement à ce support. Teulé fait tout un travail d'érosion sur ses images qu'il explique dans l'avant-propos de "Copy-rêves" : il surexpose chauffe, étire, raye, bouge les négatifs pendant leur développement, puis photocopie et rephotocopie les images qu'il en a tiré, et achève enfin cette opération destructrice en souillant, grattant, colorant, effaçant diverses parties de l'image. L'incongruité de certains cadrages intensifie encore l'effet de brouillage : dans "Banlieue sud" certaines images sont séparées les unes des autres par de grosses traînées de pinceau. Teulé ajoute aussi des graffiti, surcharge l'image de coulées d'encre, décale les couleurs par rapport aux dessins et laisse même ses empreintes digitales sur les planches. L'espace du récit et l'espace de la page se confondent : les personnages se noient dans les tâches d'encre, sont agressés par les graffiti, disparaissent derrière les ratures; il y a une prise en compte de la matérialité du support à l'intérieur du récit.

L'univers de Teulé est à la fois confus et exact : confus par les multiples maltraitements graphiques, exact par la fidélité et la profusion des détails. Comme chez Munoz le dessin n'est plus au service de l'histoire mais se donne comme vision d'un monde défini par les modalités du style de l'auteur. L'espace des récits ne se réfère plus à une réalité mais renvoie seulement à lui-même. Dans le système de la bande dessinée classique le dessinateur crée des images à partir d'une histoire, ici c'est l'inverse : chaque image provoque une multitude d'histoires.

CONCLUSIONS...

Nous vivons dans un monde où les notions de réel et d'imaginaire se sont transformées. La société de consommation et de communication qui érige tout en spectacle, multiplie les images à une cadence exponentielle. Il en résulte une dissolution des échanges entre réel et imaginaire. Les images actuelles sont perverses : elles font croire qu'elles se conforment au réel alors qu'elles "anticipent sur lui au point que le réel n'a plus le temps de se produire en tant que tel." (1)

Dans l'idéologie classique de l'art l'espace de représentation et l'espace de référence se distinguent avec netteté. Avec l'art moderne les deux espaces se confondent, la réalité perd ses statuts. L'Hyperréalisme et le Nouveau Réalisme ont témoigné de cette réflexion sur le réel dans la peinture. La bande dessinée va prendre conscience de ces mutations plus tardivement. Ligotée par une foule de conventions graphiques et narratives, vouée à un public d'adolescents ou d'amateurs de "comics" des journaux américains, elle n'a produit pendant longtemps que des représentations stéréotypées qui créditaient l'idée d'une réalité stable et objective. Alliant inextricablement fond et forme, esthétique et vision du monde, elle se percevait par analogie et confirmait le principe de "vérité univoque". Le mouvement classique se réduisait à une syntaxe élaborée dans un souci de transmission claire du sens.

La crise de la fin des années soixante permet à la bande dessinée d'amorcer un virage déterminant. Le modernisme fait son entrée dans les cases. D'abord par l'utilisation des citations avec la bande dessinée "référentielle" qui brouille les échanges entre référent et image. La multiplication des références et leur détournement aboutit à une confusion typiquement moderniste. Les échanges entre réalité et représentation sont passés de la transparence à l'opacité. Avec la seconde phase moderniste ils vont

carrément s'évanouir. La circulation du regard entre référent et image, fluide dans la bande dessinée classique, perturbée et détournée dans la bande dessinée référentielle, a ici disparu. Les éléments figuratifs ne renvoient qu'à eux-mêmes et non plus à une "réalité objective". Ils ne sont plus analogiques. Les images ne sont plus composées de signes (qui codifiaient les relations entre réel et représentation) mais de formes; elles ne signifient plus mais déclenchent une gamme infinie de sensations. Elles sont une porte ouverte à l'imaginaire.

La conséquence de l'évolution décrite ci-dessus est le partage de la bande dessinée actuelle en deux tendances : la première est expérimentale, restreinte, peu commerciale et réunit des auteurs déterminés à explorer de nouvelles voies dans le "neuvième art". La seconde est néo-classique, réactualise les principes de la bande dessinée traditionnelle (linéarité du récit, cadrages nets, réalisme figuratif absolu...) et connaît un succès commercial indéniable : l'irruption du graphisme "ligne claire" dans le monde de la publicité (par exemple pour la Poste ou la SNCF) traduit un souci accru de communication transparente et efficace, et confirme la prépondérance de la bande dessinée comme "medium" plutôt que comme création artistique.

Entre le retour à la tradition pure et dure et la révolution moderniste oscillent toute une série de dessinateurs comme T. Benoît, Manara, Baudoin, Baru, Crespin... qui lâchent parfois la bride à leurs pulsions avant-gardistes dans quelques-unes de leurs pages.

Dans l'ensemble de la bande dessinée actuelle les audaces sont encore très réduites. Si quelques "locomotives" comme Bilal ou Pratt ont réussi à imposer au grand public certaines originalités, la bande dessinée néo-classique envahit la presque totalité des rayons des librairies et des bibliothèques.

Souhaitons que ce travail aie suscité chez le lecteur un intérêt, même minime, pour un genre de bandes dessinées trop souvent mises à l'index.

(1) BAUDRILLARD (Jean). Au delà du vrai et du faux ou le malin génie de l'image. In : L'Art du faux, p. 157.

BIBLIOGRAPHIE

- L'ANNEE DE LA BANDE DESSINEE 1984/1985. Paris : Glénat, 1985.
- L'ANNEE DE LA BANDE DESSINEE 1985/1986. Paris : Glénat, 1986.
- BAUDRILLARD (Jean). Au delà du vrai et du faux ou le malin génie de l'image, In : L'Art du faux. Paris : Autrement, 1986.
- BARON-CARVAIS (Annie). La Bande dessinée. Paris : PUF, 1985.
- FRESNAULT-DERUELLE (Pierre). La chambre à bulles. Paris : Union générale d'édition, 1977.
- FRESNAULT-DERUELLE (Pierre). Récits et discours par la bande. Paris : Hachette, 1977.
- GROENSTEEN (Thierry). La Bande dessinée depuis 1975. Paris : Albin Michel, 1985.
- LECIGNE (Bruno). Avaries et mascarades. Paris : Futuropolis, 1981.
- LECIGNE (Bruno). Les Héritiers d'Hergé. Paris : Magic Strip, 1983.
- SULLEROT (Evelyne). Bandes dessinées et culture. Paris : Opera Mundi, 1966.
- TAMINE (Jean-Pierre) et LECIGNE (Bruno). Fac-simile. Paris : Futuropolis, 1983.

Les illustrations sont tirées des albums suivants :

- LOUSTAL (Jacques). New-York, Miami. Paris : Humanoïdes associés, 1980.
- LOUSTAL (JACQUES). Clichés d'amour. Paris : Humanoïdes associés, 1982.
- LOUSTAL (Jacques). Arrière-saison. Paris : Albin Michel, 1985.

MATTOTTI (Lorenzo). Le signor Spartaco. Paris : Humanoïdes associés, 1983.

MATTOTTI (Lorenzo). Feux. Paris : Albin Michel, 1986.

MUNOZ (José). Le Bar à Joe. Tournai : Casterman, 1981.

SWARTE (Joost). L'Art moderne. Paris : Humanoïdes associés, 1981.

SWARTE (Joost). Hors-série. Paris : Futuropolis, 1984.

TEULE (Jean). Copy-rêves. Paris : Glénat, 1984.

TEULE (Jean) et VAUTRIN (Jean). Bloody Mary. Paris : Glénat, 1983.

ANNEXES

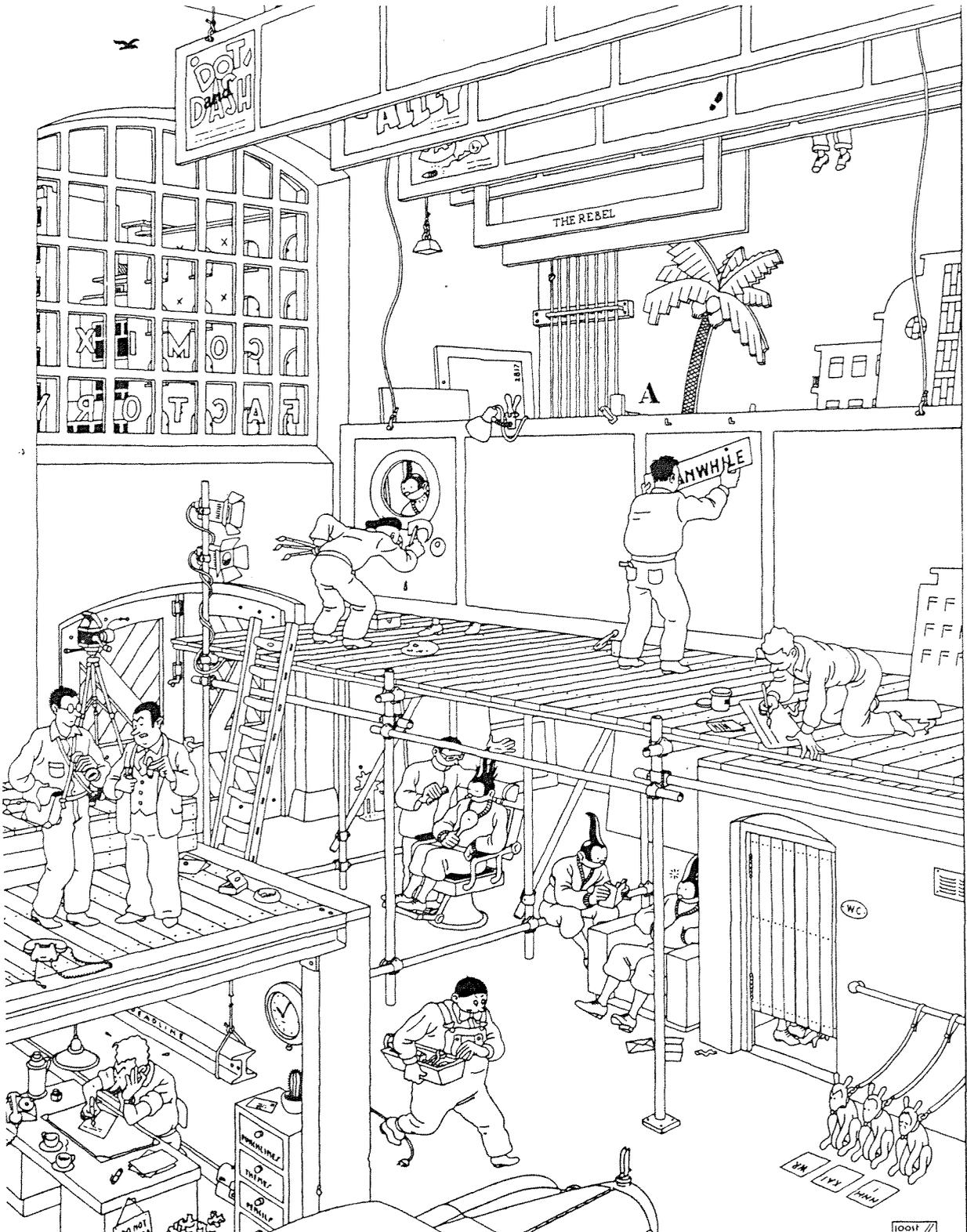
L'Ecole de Bruxelles : lisibilité,
clarté,
univocité,
harmonie,
utilisation de codes précis...

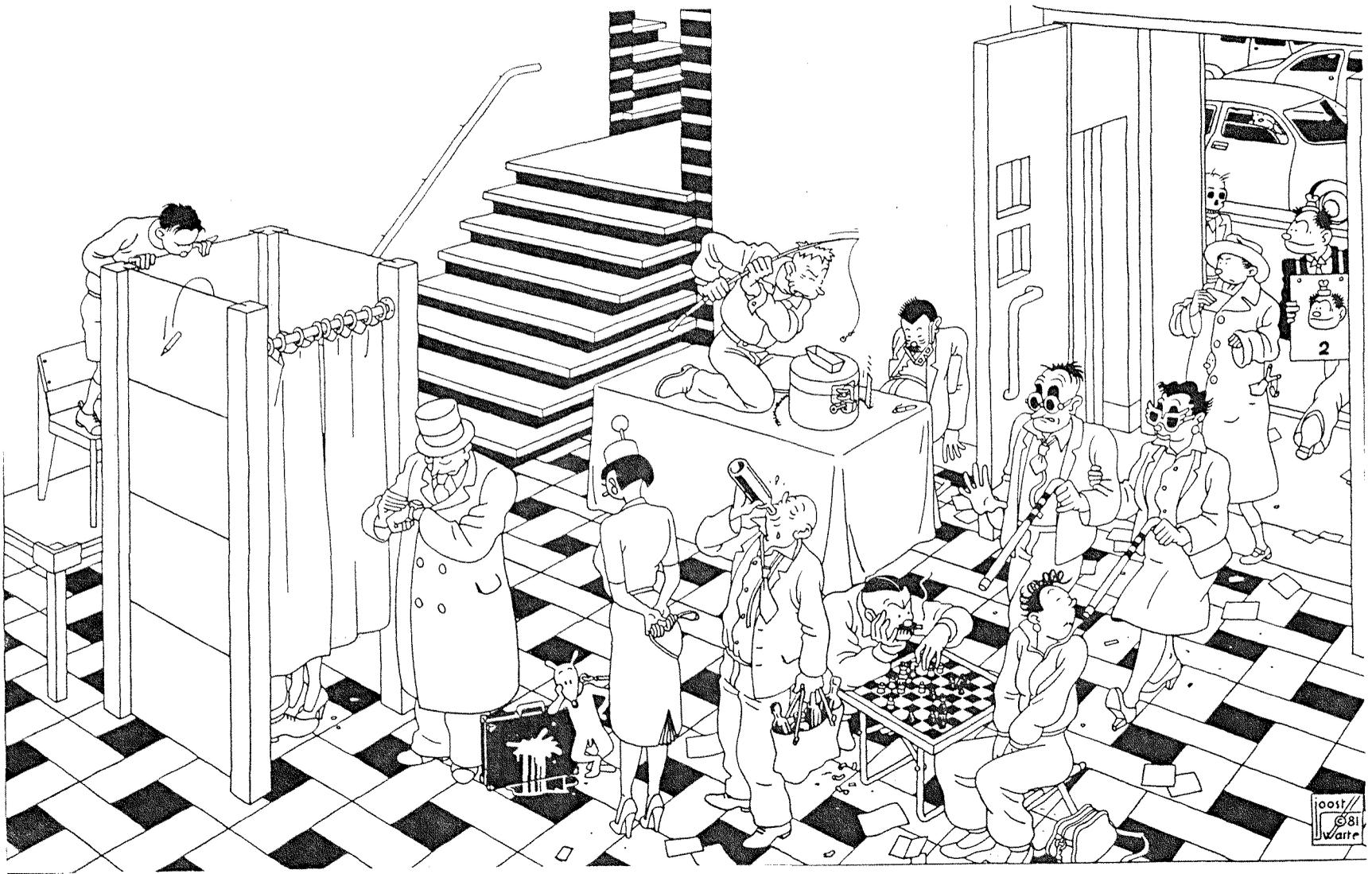


Et trois jours plus tard...



SWARTE : une multiplication de signes qui n'existent que pour eux-même...

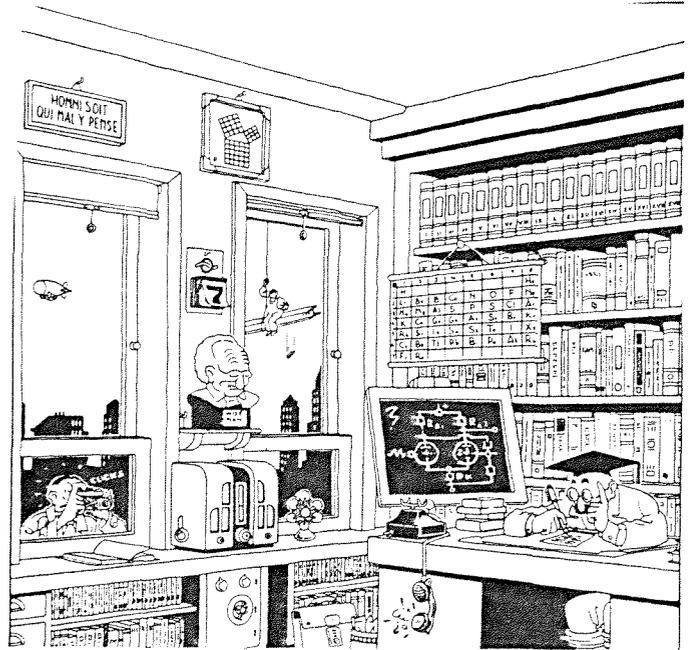
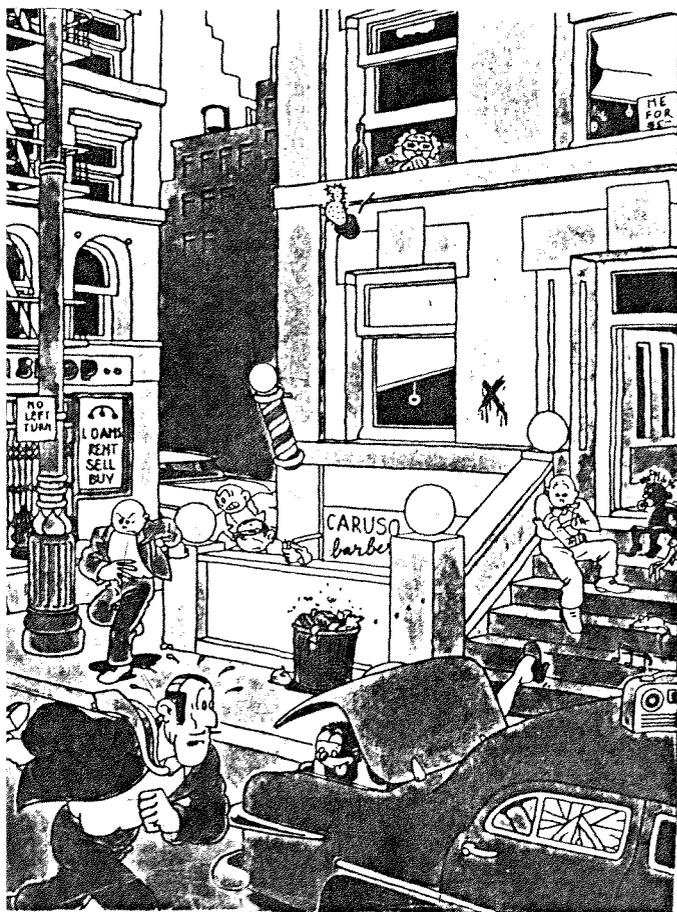




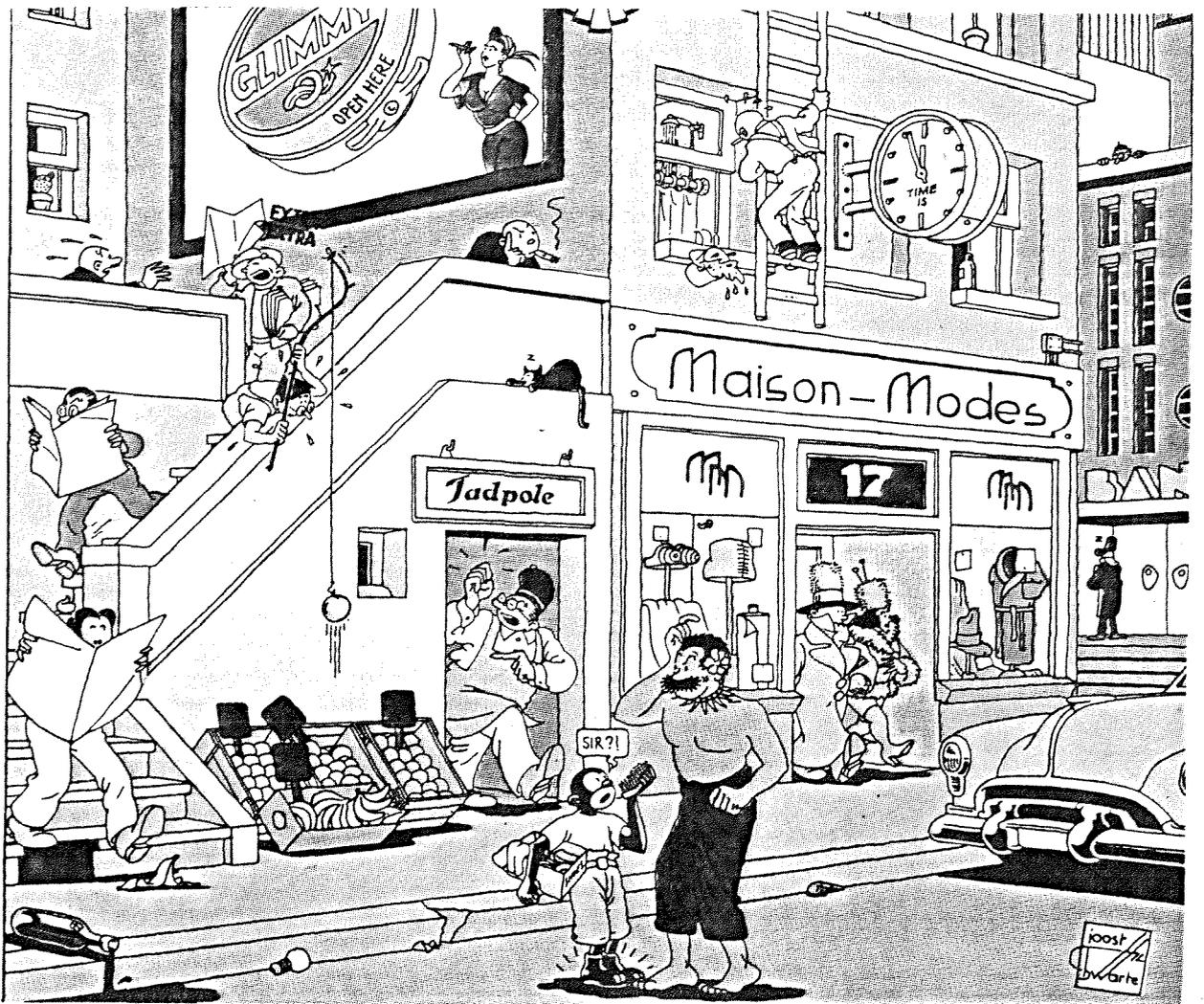
Un univers hypersignalétique qui ne renvoie à rien...

Les arrière-plans de Swarte...

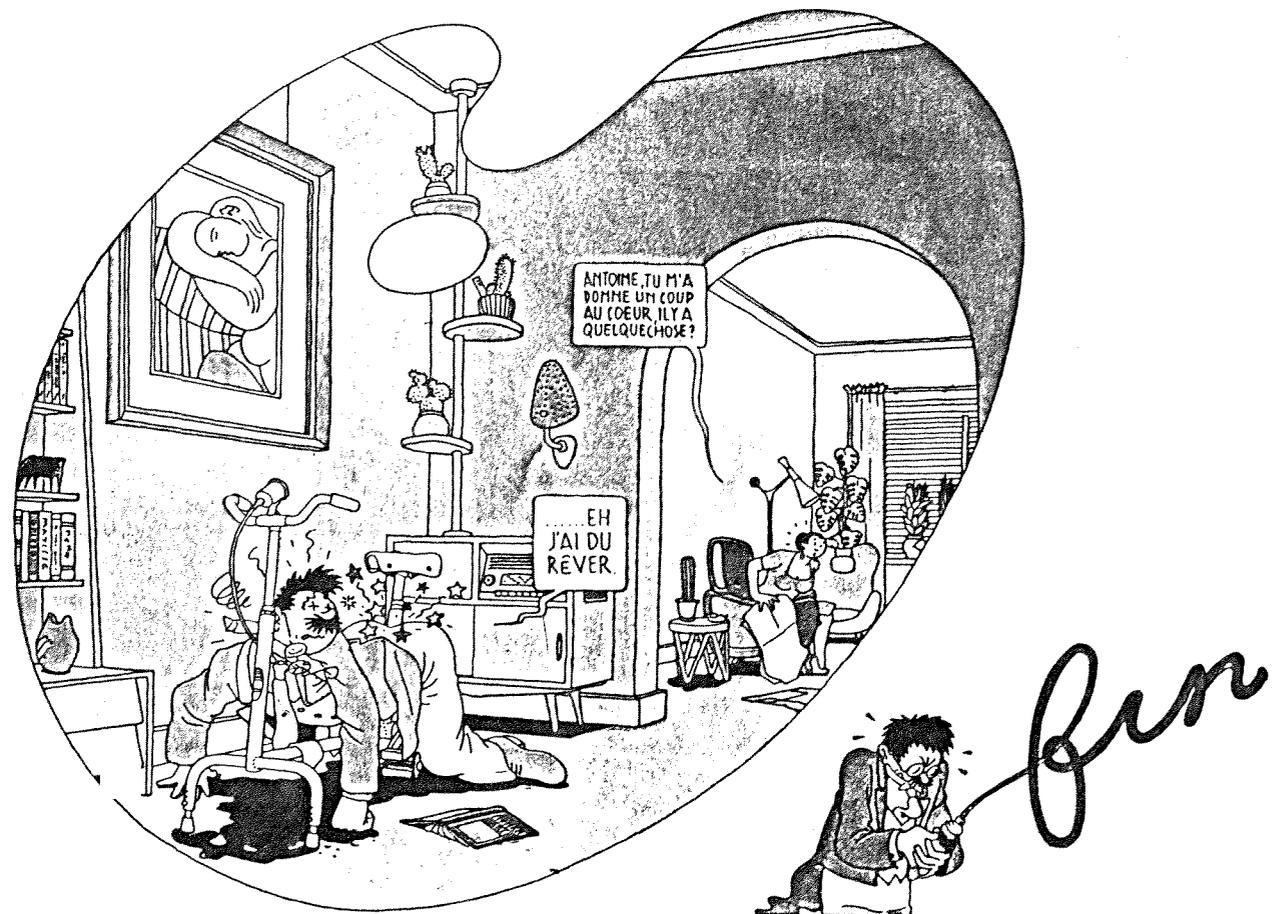
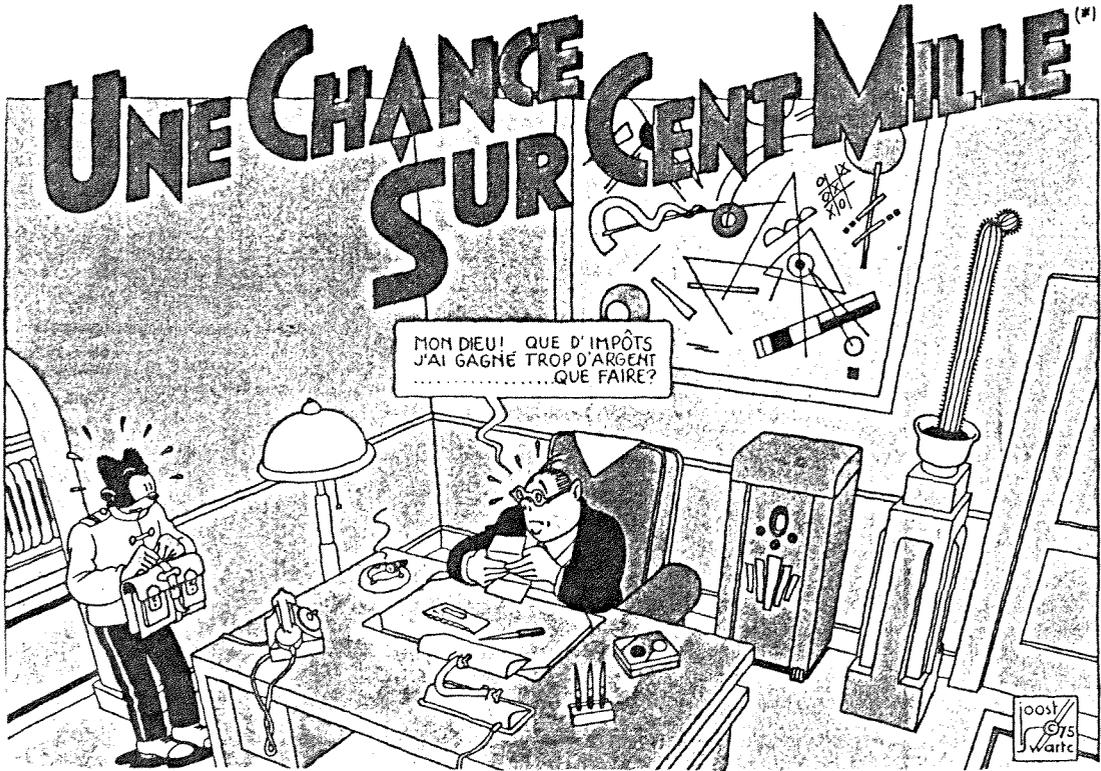




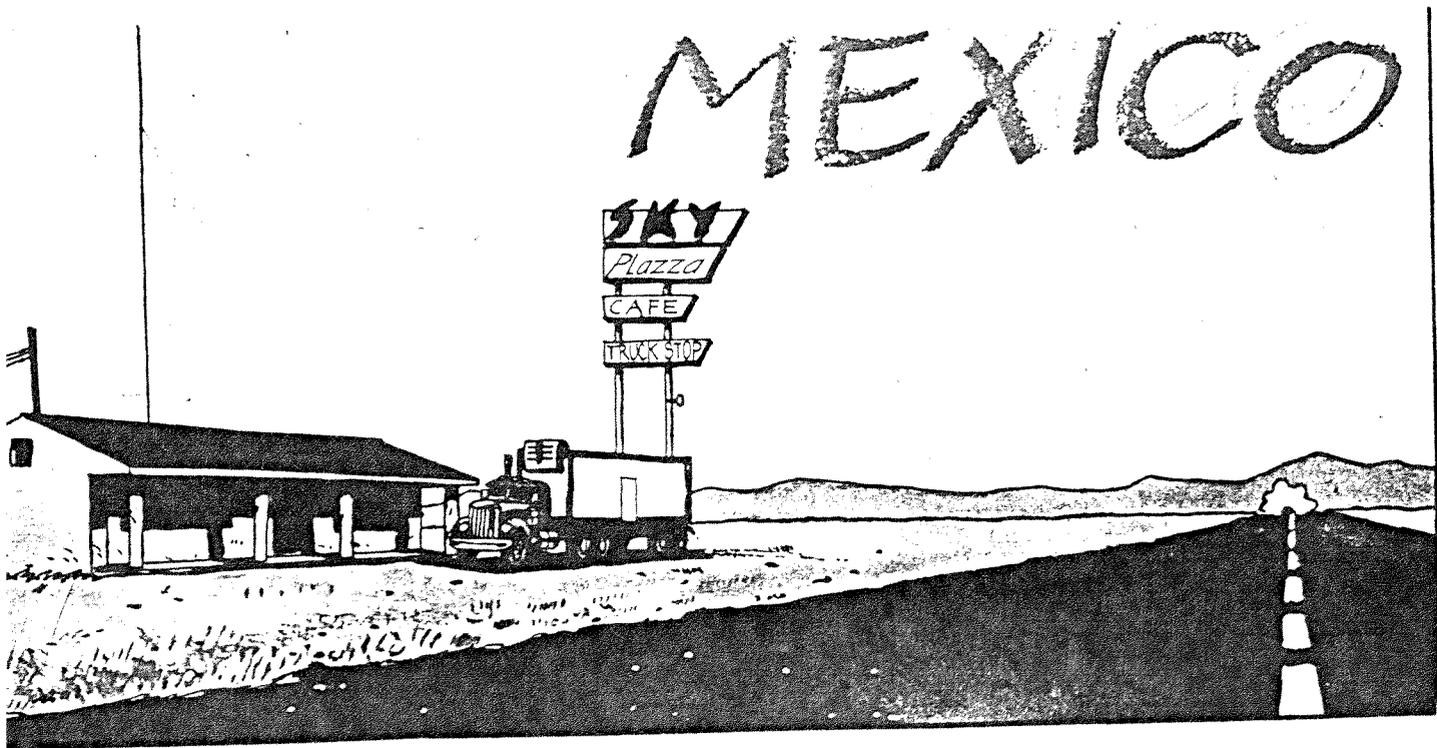
Un fourmillement d'anecdotes
secondaires...



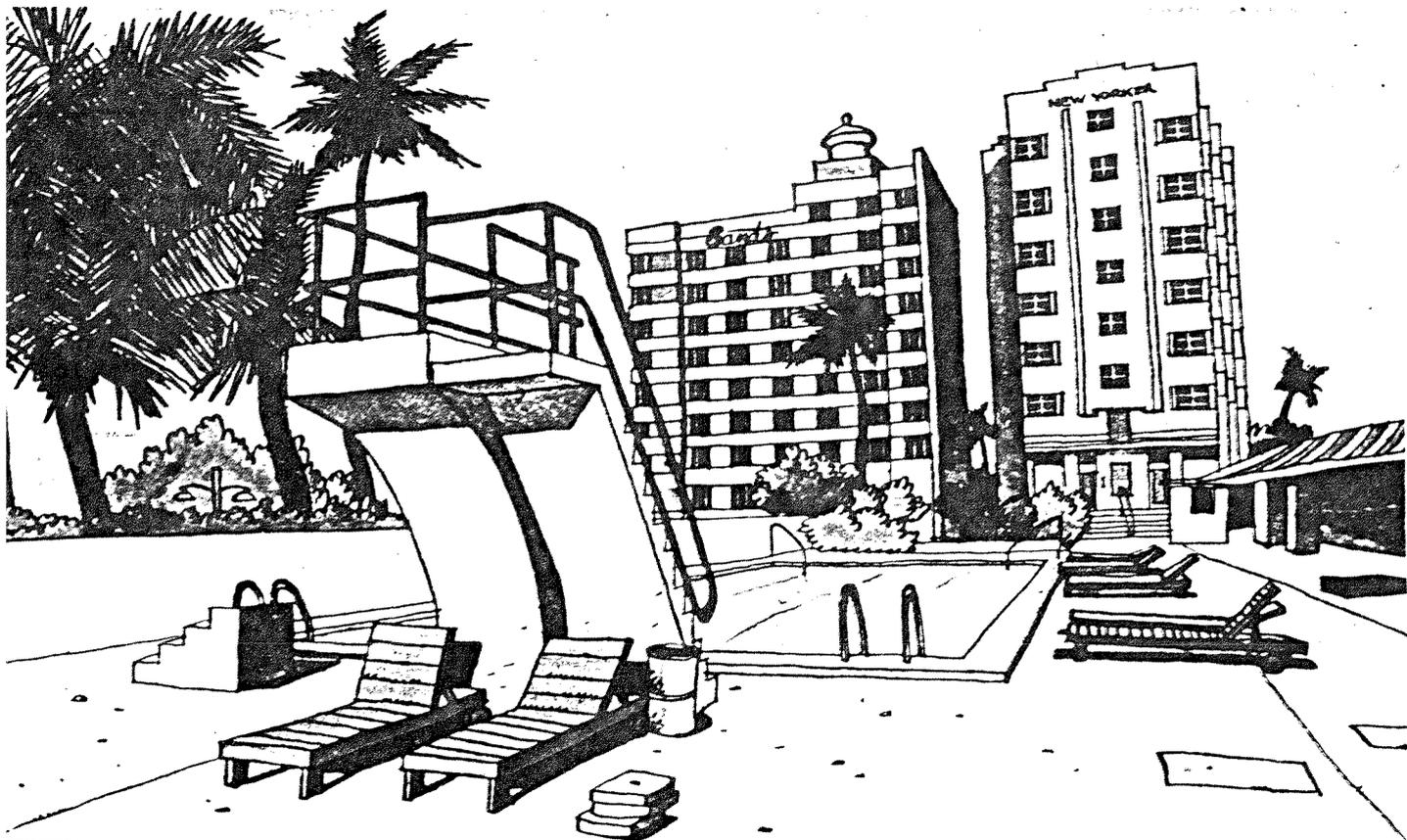
Les références à l'art contemporain...



LOUSTAL : des paysages ancrés dans la mythologie américaine...



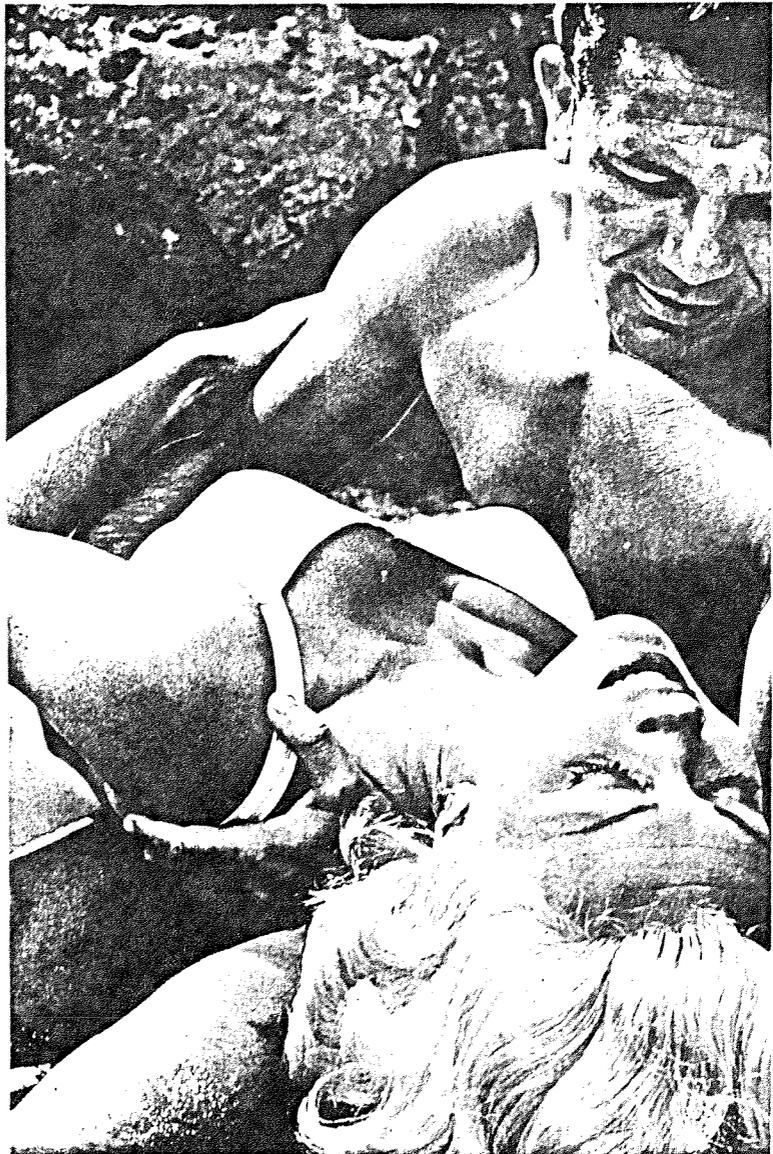
Une prédilection pour les piscines...



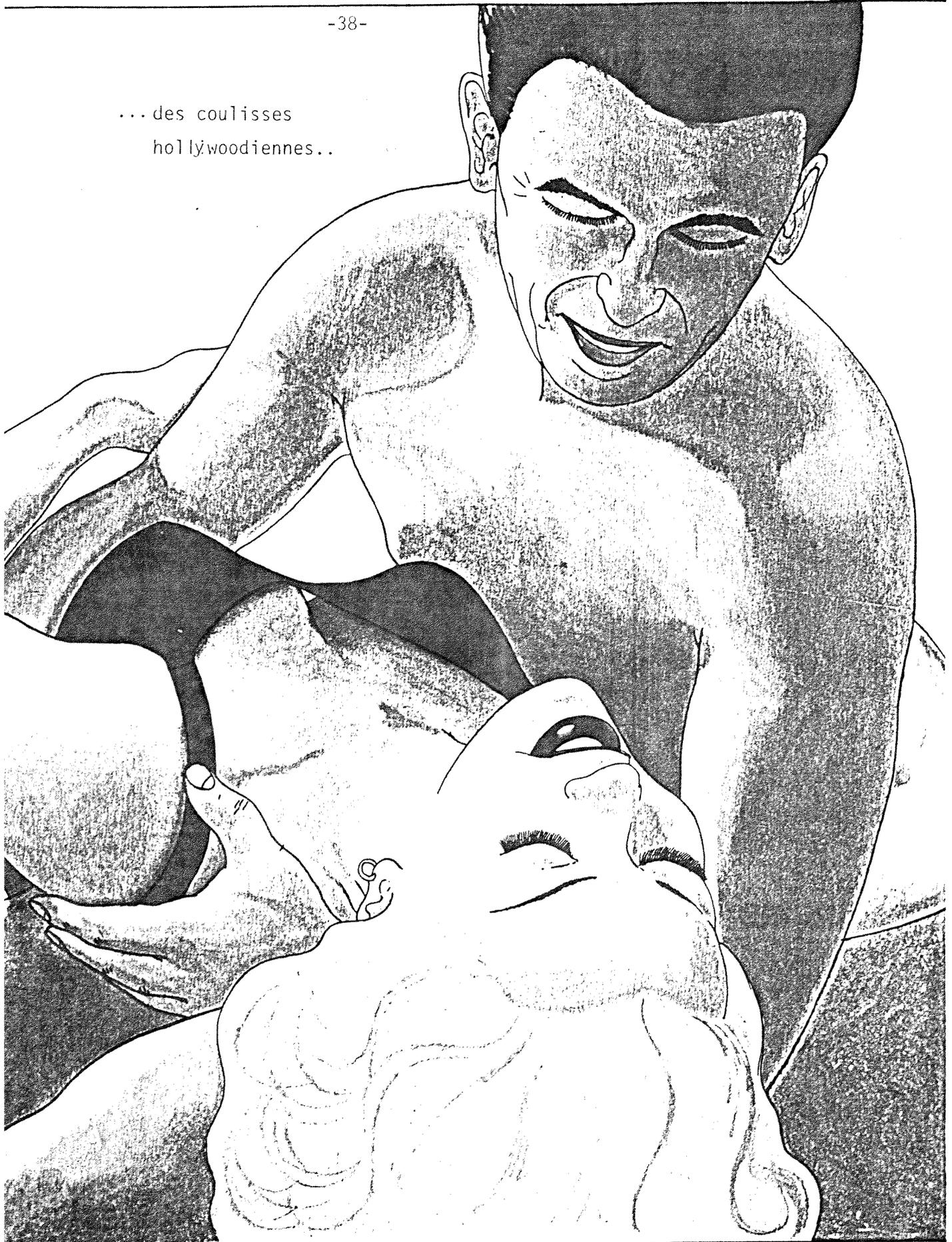
MEILLEUR MOMENT, QUAND TOUT EST TELLEMENT FRAIS - L'AIR DU MATIN SUR MA PEAU, LE GÔT DU DENTIFRICE BOUCHE ET LE PREMIER ROCK À LA RADIO. COMME SI J'ÉTAIS DÉJÀ DANS LA PISCINE, MAIS PAS QUE MARCHER AU BORD, DES MATELAS ET DES PARASOLS PLEIN LES BRAS.

L'envers et l'endroit ...

(Photo tirée du magazine "LIFE")



...des coulisses
hollywoodiennes..



soir la fille blonde en couleurs
an sur sa bouche et un baiser qui dure
: des mots d'amour elle a bien des malheurs
: américaine plus grande que nature
ent tous Louise pour ses seins et sa bouche
yeux qui racontent ce qu'on ne peut montrer
dans leur lit ils rêvent qu'ils la touchent
changé pour Louise on paye pour l'aimer

Louise est un rêve doré sur un écran d'argent
Et quand elle apparaît avec ses hanches qui bougent
Tous les hommes du monde deviennent ses amants
Et font glisser à terre son maillot de bain rouge
Ecoutez bien l'histoire de Louise
L'étoile américaine
Elle avance pieds nus sur la terre promise
Mais elle n'est pas une reine

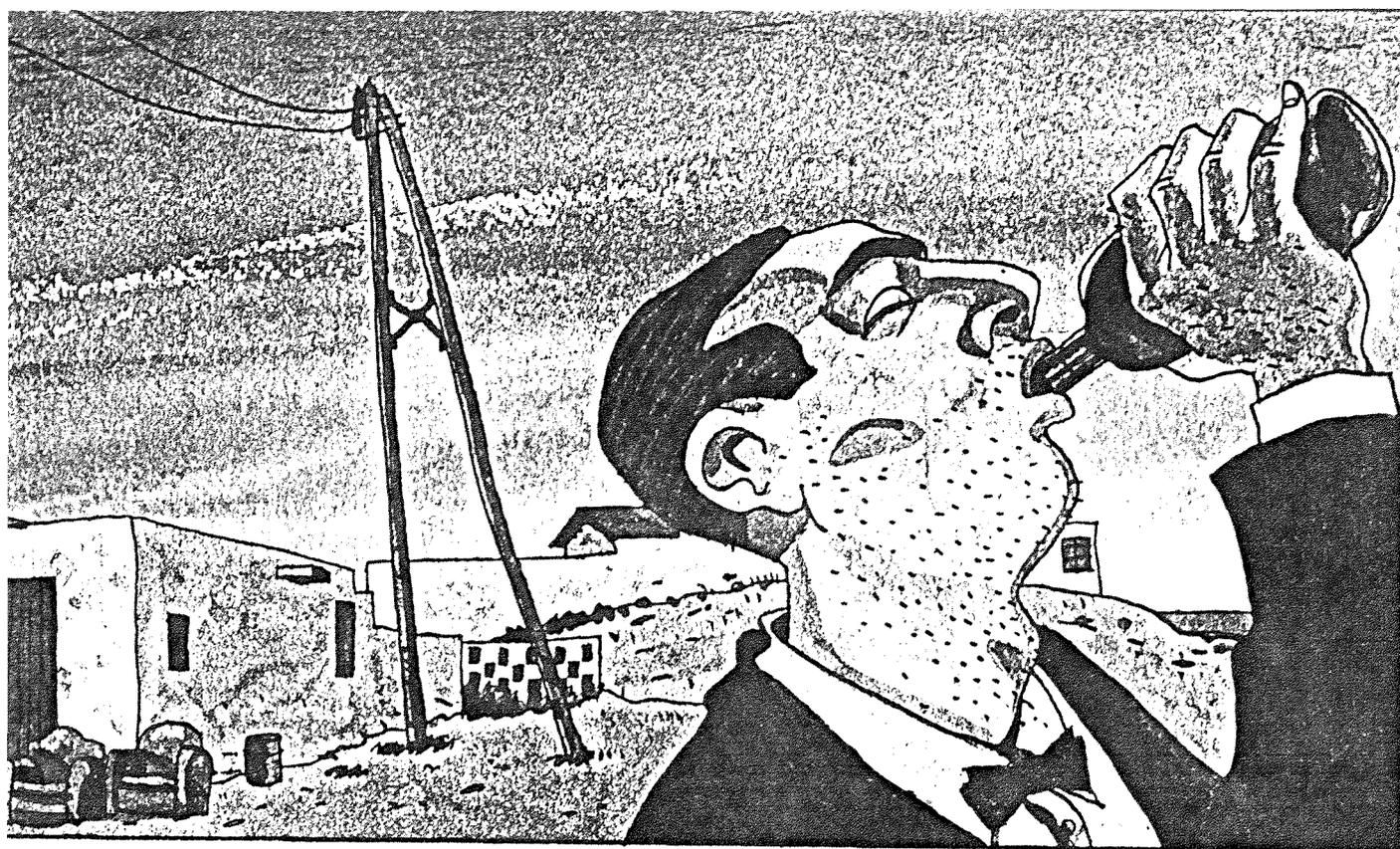


ET JOSÉ ÉTAIENT CES MODÈLES QUE L'ON VOIT S'EMBRASSER
S CARTES POSTALES QUE LES JEUNES GENS ENVOYAIENT AUX
FILLES POUR SIGNIFIER LEURS INTENTIONS OU BIEN POUR SE
ER À LEUR SOUVENIR TANDIS QU' ILS SE FAISAIENT TROUVER
U DANS QUELQUE GUERRE LOINTAINE. CES BRAVES GARÇONS
T LOIN D' IMAGINER LE DRAME QUI COUVAIT ENTRE CES
ÊTRES QUI INCARNAIENT L' IMAGE PARFAITE DU BONHEUR.
ET, YVETTE N' A-T-ELLE PAS FINI SES JOURS EN PRISON
AVOIR VITRIOLÉ LE BEAU VISAGE DE SON COMPARSE QUI
APRÈS UNE SEMAINE DE SOUFFRANCES ATROUES À LA SUITE
ES BRULURES?

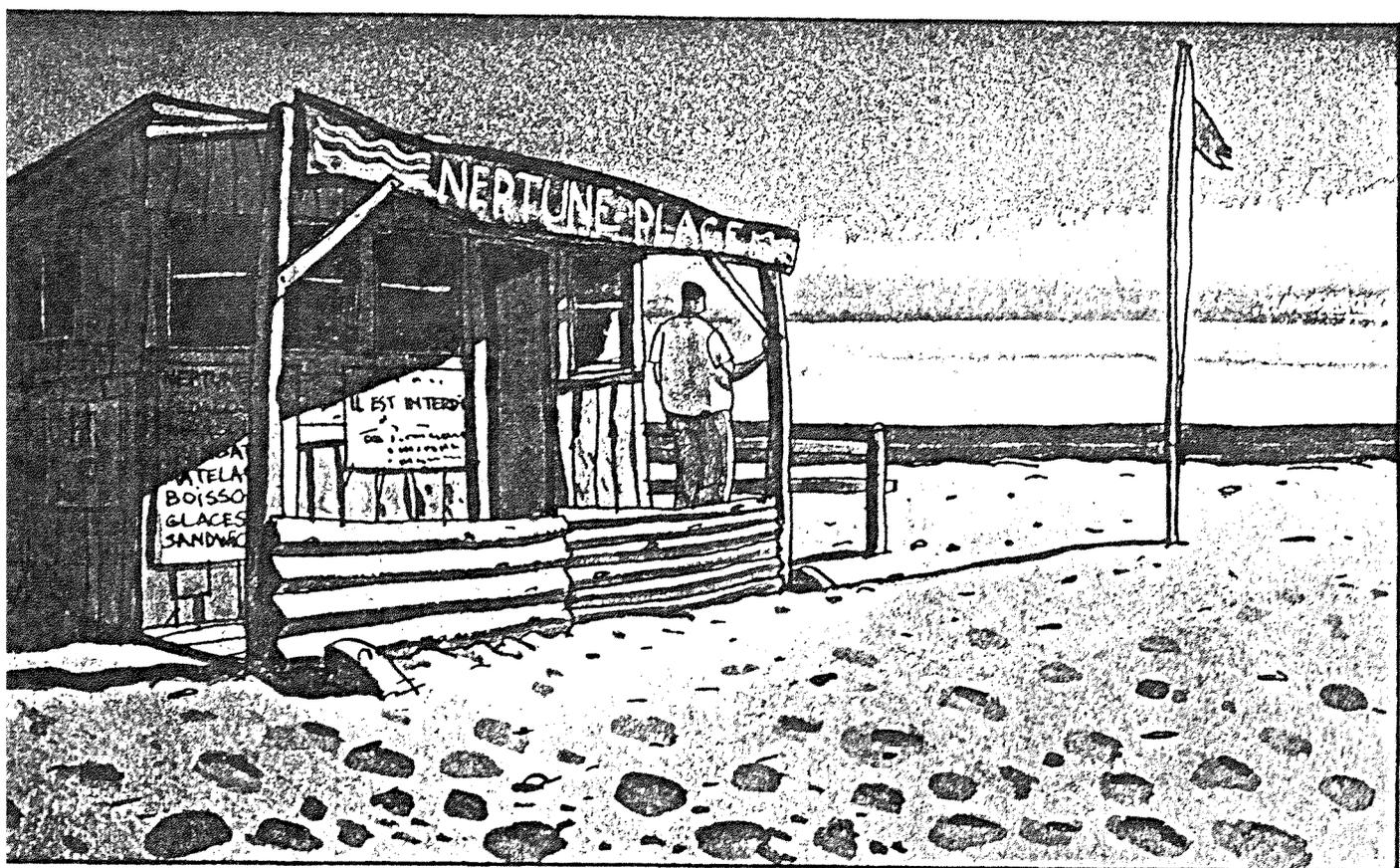
Q PORTRAITS DE FEMMES PRÉSUMÉES FATALES
leçon particulière.



ELLE SE MORDIT LA LÈVRE, TOURNA UN PEU LA TÊTE ET ME REGARDA DU COIN DE L'OEIL. ET PUIS ELLE ABAISSA SES CILS SUR SES JOUES, ET LES RELEVA LENTEMENT COMME UN RIDEAU DE SCÈNE. ELLE DEVAIT, PAR LA SUITE, M'HABITUER À CE TRUC. C'ÉTAIT DESTINÉ EN PRINCÈPE À ME REN-
VERSER SUR LE DOS LES QUATRE PATTES DU "L'AIR"

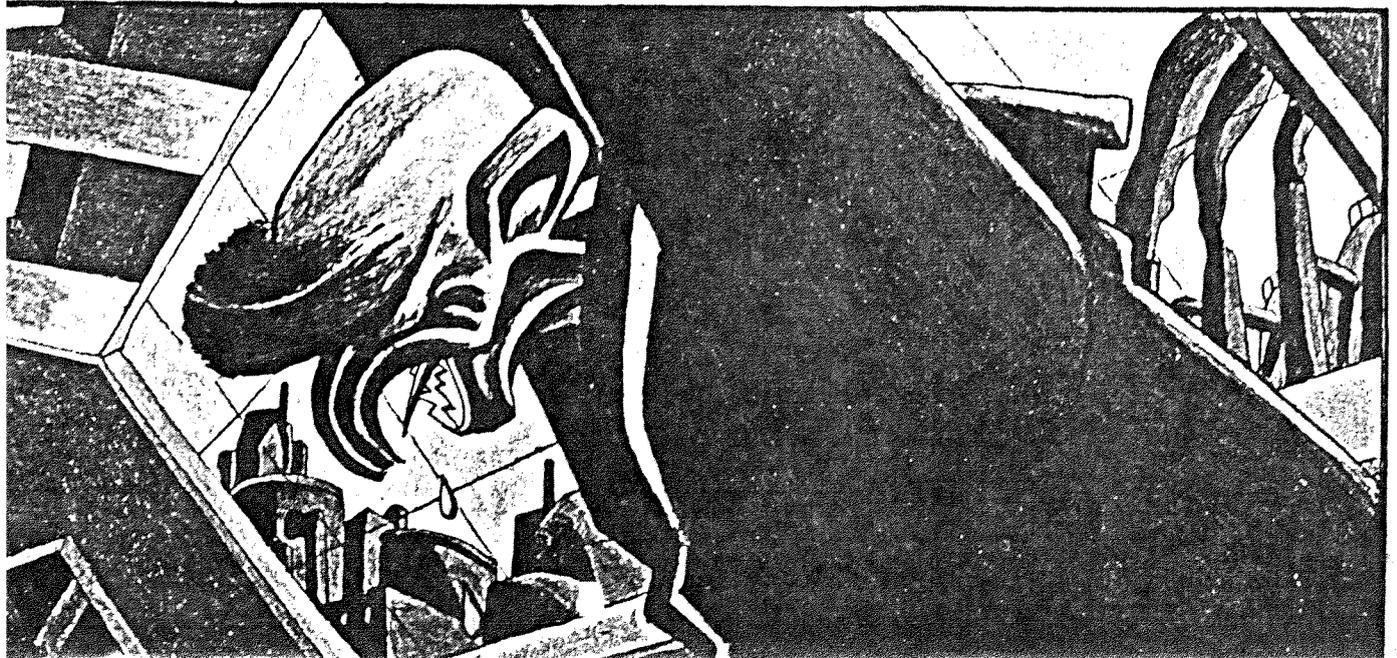
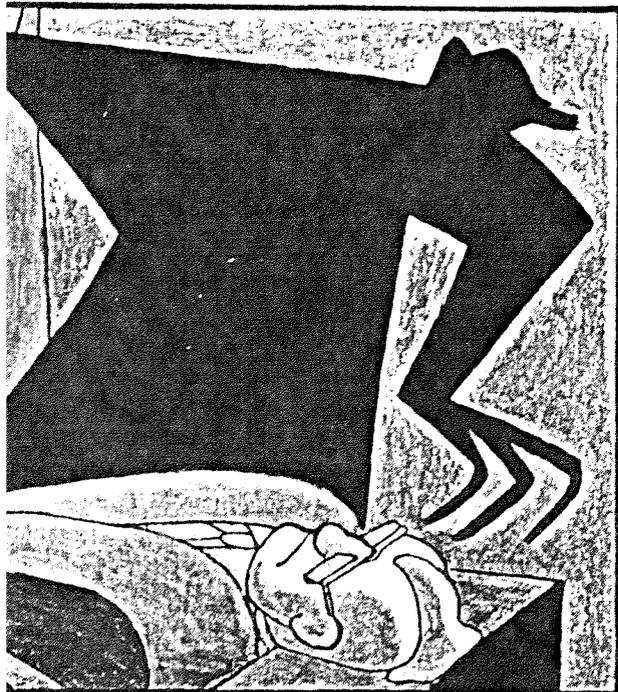
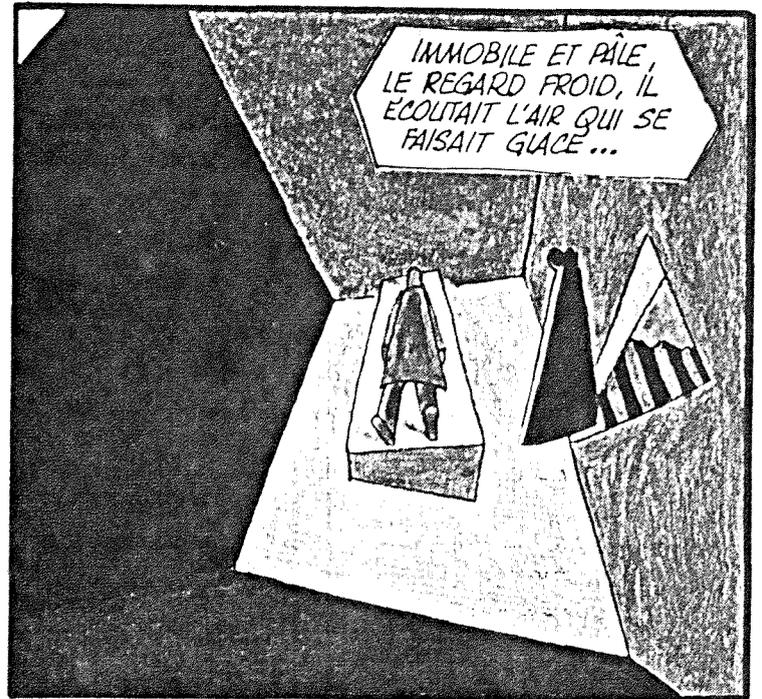
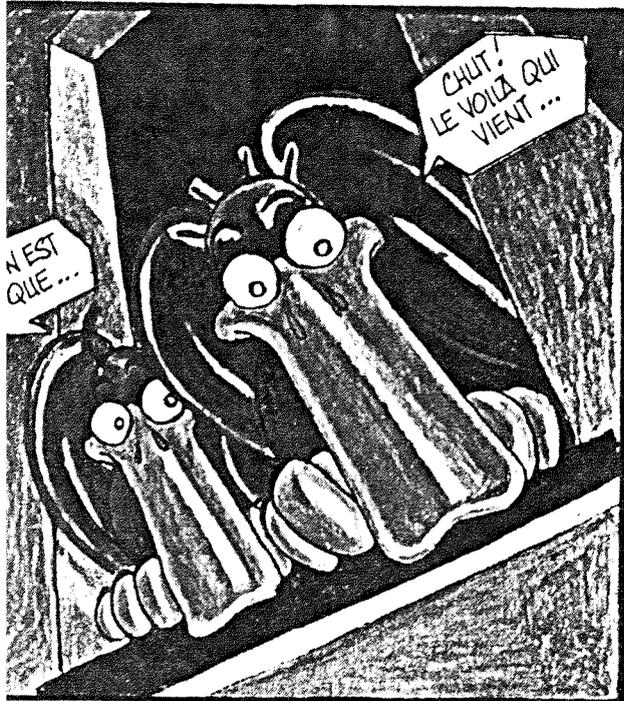


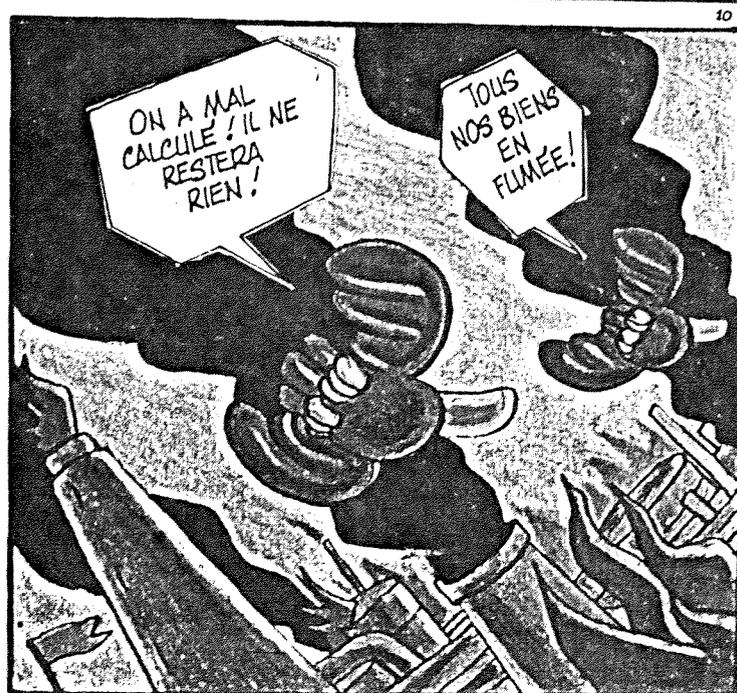
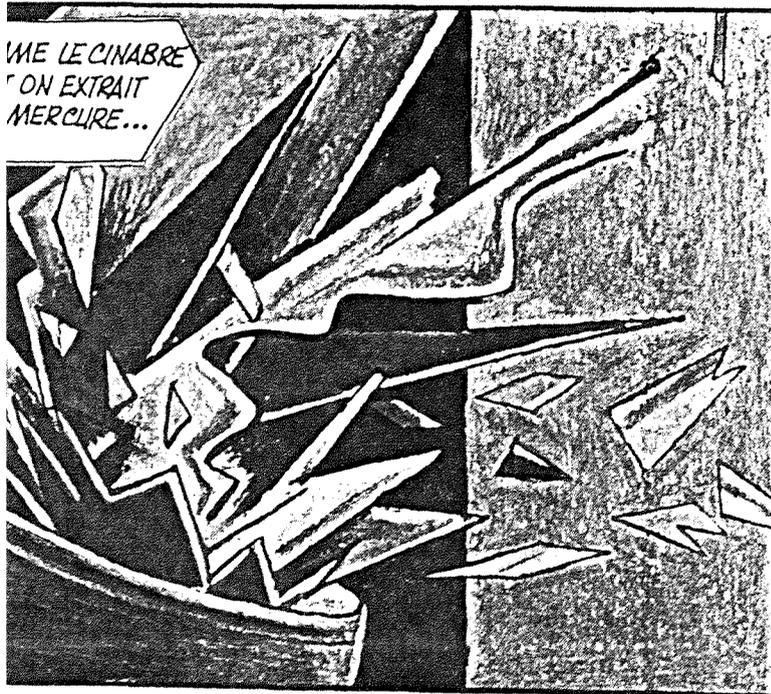
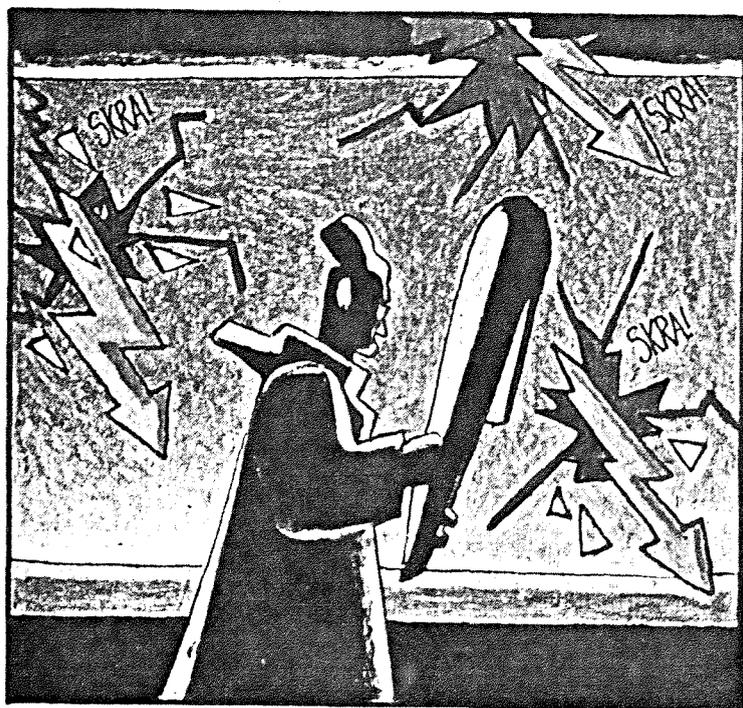
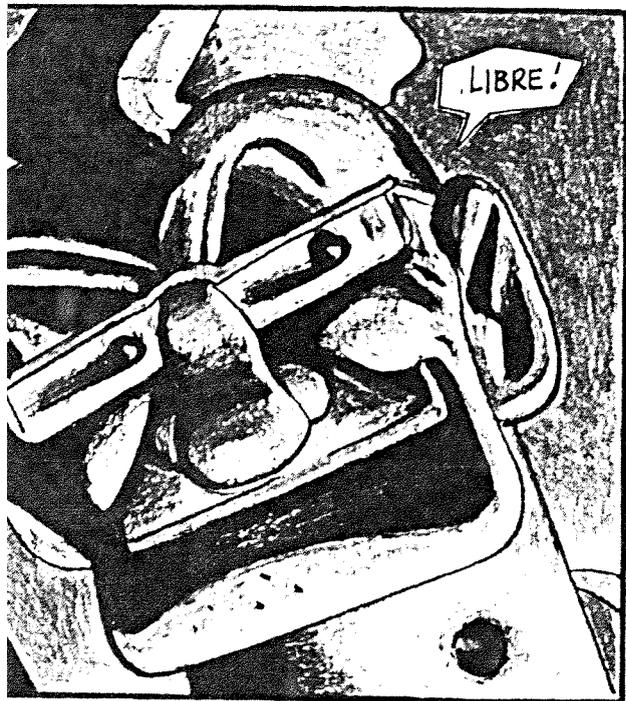
E, SUR LE SABLE HUMIDE ERRENT ENCORE QUELQUES NOCTAMBULES IMBRIQUES
 ENT D' EFFACER UNE NUIT DE MALCHANCE AU CASINO DE LA PLAGE.
 ANS CES MOMENTS - LÀ QU' EDOUARD SE RÉVEILLE.

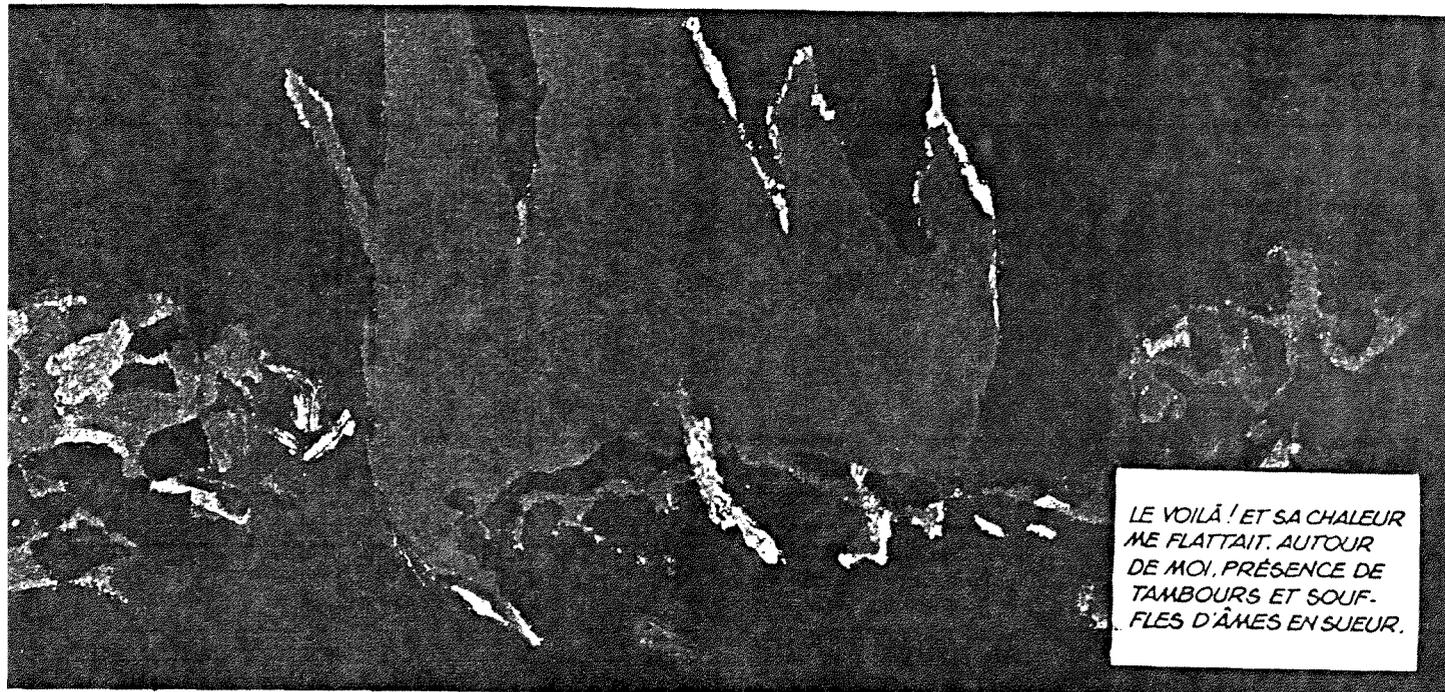


EST ENCORE UNE FOIS DÉSESÉRÉMENT BLEU, LES NUAGES DU BOUT DE
 NTIQUE SE FONT ATTENDRE. EDOUARD N' OUVRIRA PAS LE "NEPTUNE -
 PLUS PERSONNE NE VIENT POUR SES PANS-BAGNATS, SES PÉDALOS,
 RASOLS.

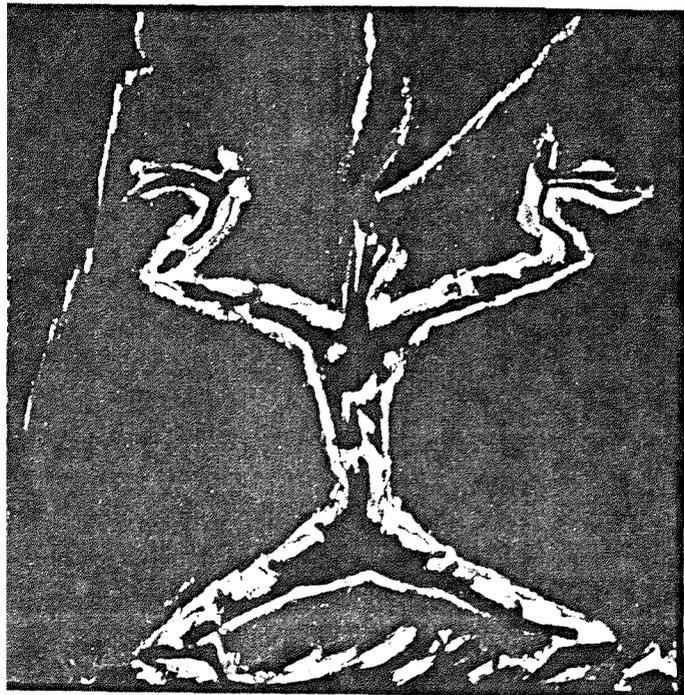
Saisir des instants fugitifs...







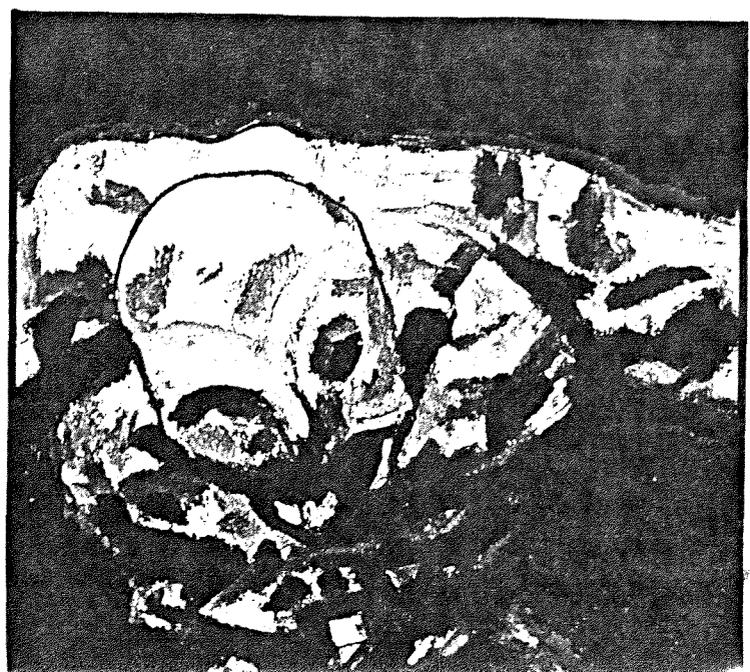
LE VOILÀ ! ET SA CHALEUR
ME FLATTAIT, AUTOUR
DE MOI. PRÉSENCE DE
TAMBOURS ET SOUF-
FLES D'ÂMES EN SUEUR.

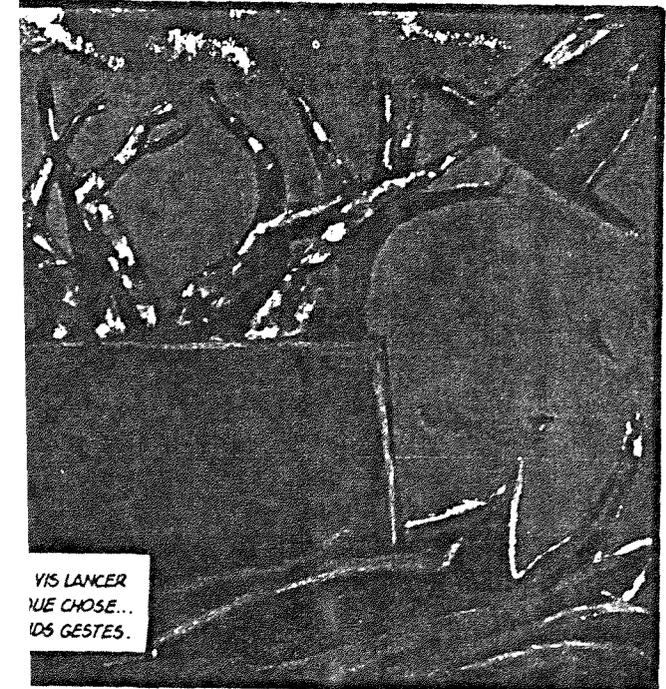


JE ME FONDIS
EN EUX.

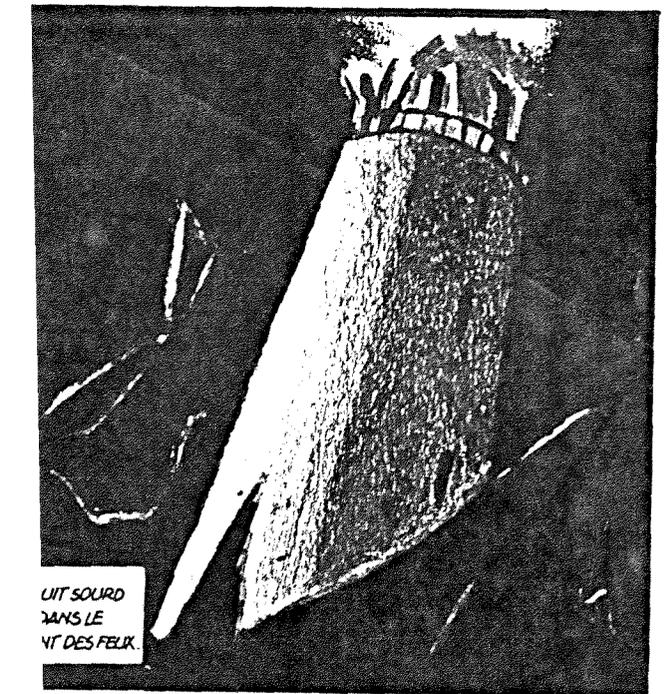
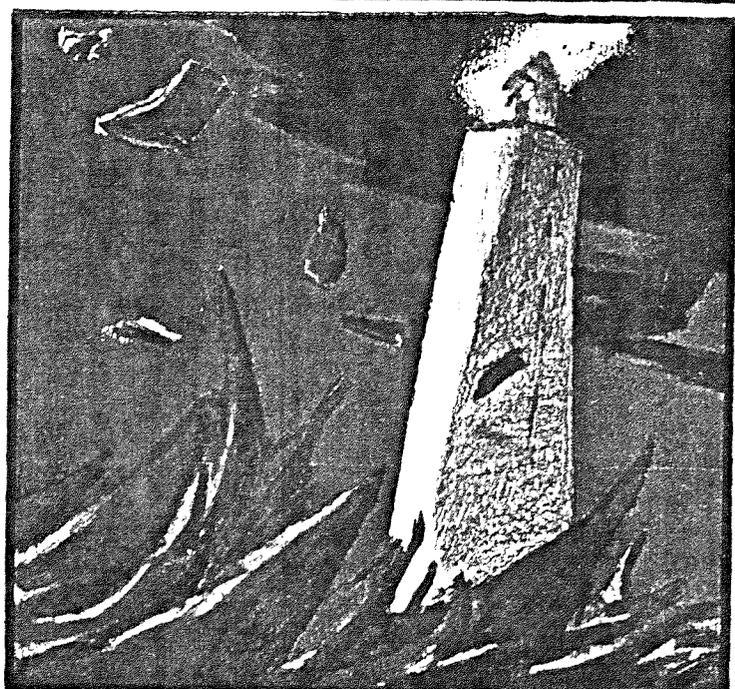


ERRIBLE.

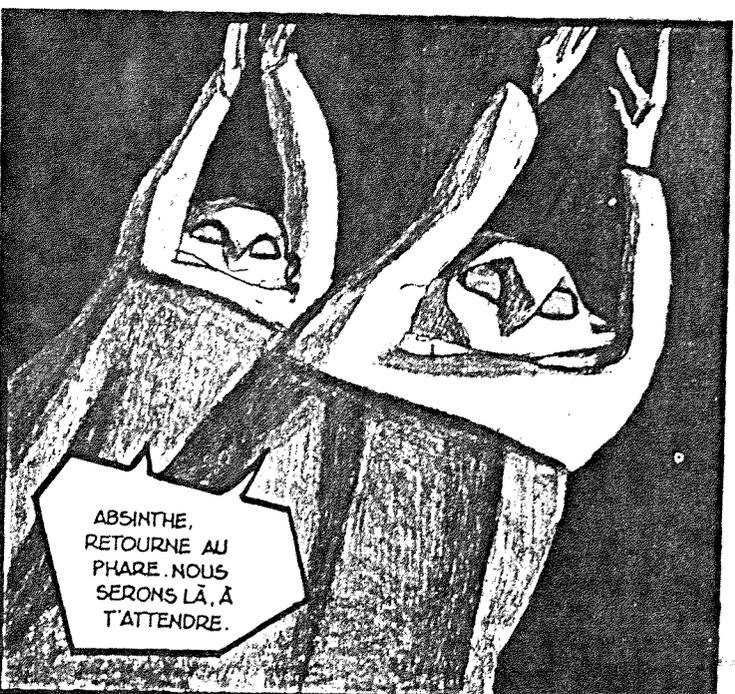




VIS LANCER
QUE CHOSE...
DES GESTES.



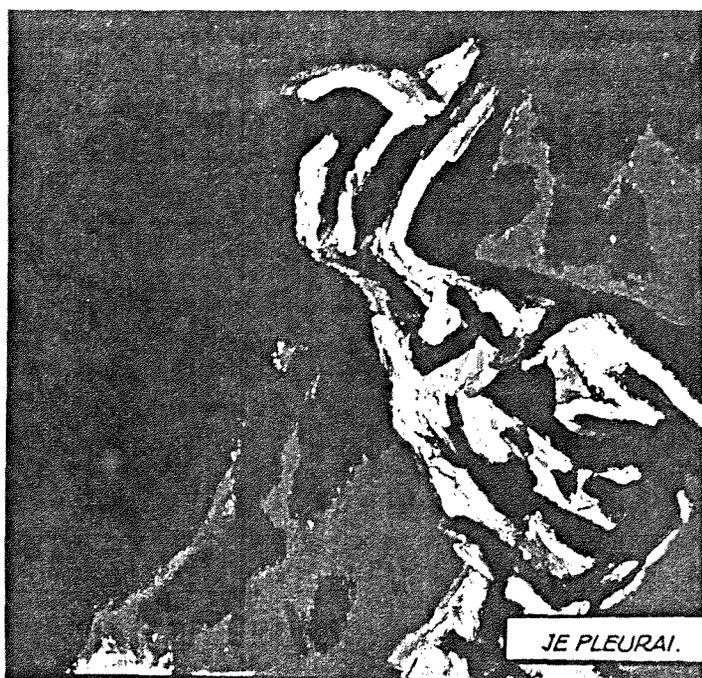
UIT SOURD
ANS LE
NT DES FELX.



ABSINTHE,
RETOURNE AU
PHARE. NOUS
SERONS LÀ, À
T'ATTENDRE.



LEURS CRIS
ÉTAIENT AIGUS.



JE PLEURAI.



AIDEZ-MOI!



DE
GRÂCE,
AIDEZ-
MOI!!



DANS MA TÊTE.



ND SILENCE ACCUEILLIT LE DÉBUT
E DERNIÈRE RENCONTRE ...»



« CELA FAISAIT MAL DE
VOIR MAN SE PRÊTER À
CETTE PITRERIE ? »



« GLORIEUX BOXEUR
LE SENTIR. »



MAINTENANT, MAIN-
TENANT ... TOUT
CELA N'A ÉTÉ
QU'UN RÊVE .

« CE FUT UN COUP TERRIBLE . UN
AFFRONT QUE LE LUTTEUR MUSUL
MAN NE PARDONNERAIT PAS . »



UN ...
DEUX ...



.. traigo notas de cariño para todos mis hermanoss...!

23 HEURES 30...



VAN GOGH, ÇA OUI QU'IL...

TU ES UNE MERDE, U-NE MER-DE !!!

... DE MARION, QUI ... QUAND IL EST RENTRÉ DU VIET-NAM

Unoo, dass, Treees. Tus pasos en la escalera, oigo la voz de madera..

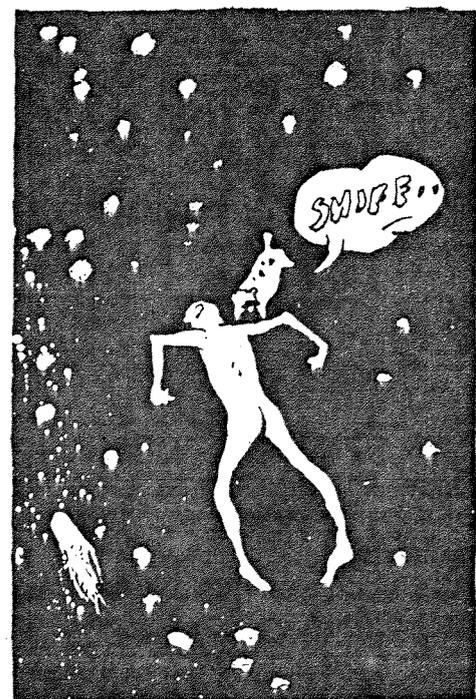
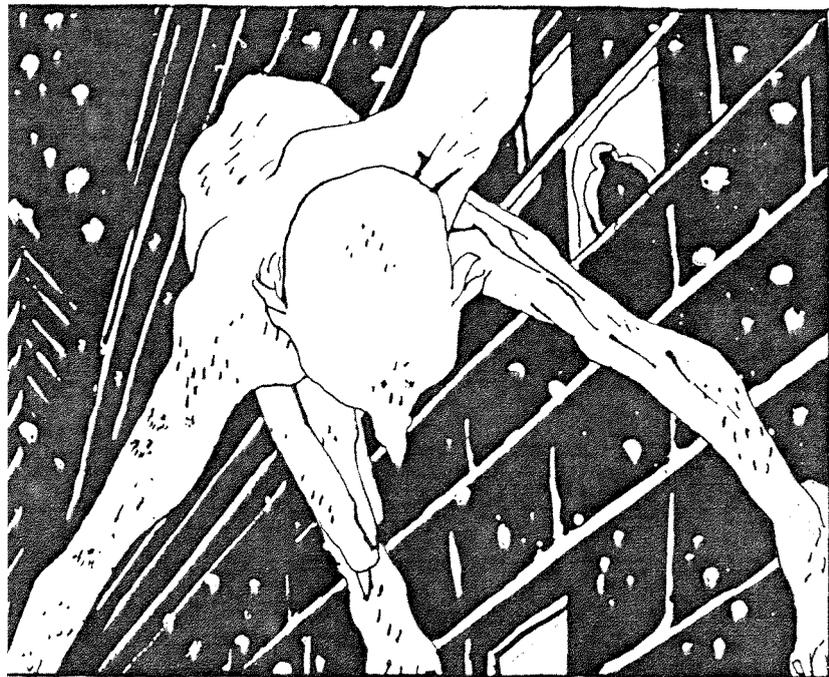
de la escale- raaaaaaa..

OUI ÇA... ÇA S'EST TERMINÉ COMME ÇA POUR MOI... JE CROIS QUE JE VAIS APPELER LA POLICE...

1 HEURE DU MATIN...



2 HEURES 45...



TOI LA ! ENCULÉ DE BOUGNOUL !
ICI CONNARD ! ALORS ! C'EST TOI ET
POTES QUI TUEZ TOUT L'MONDE
L'QUARTIER ? HEIN ? C'EST TOI QU'AS
VINTÉ LE BOUCHER, QU'AS SAIGNÉ
TISTE, QU'AS TROUÉ UN PAUV' MEC
ET QU'EN AS BALANCE UN
AUTRE SOUS L' METRO ! ?



?!?

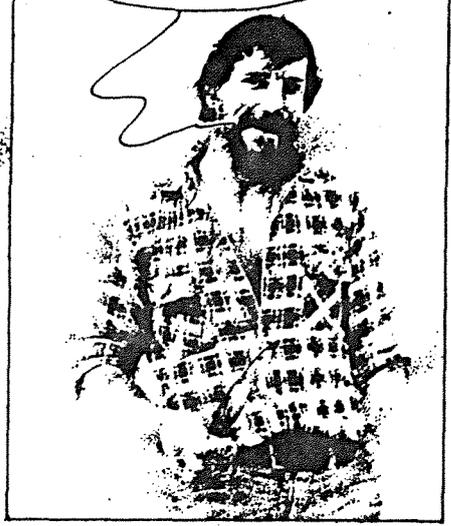
RÉPONDS !

BANLIEUE SUD... Y'A DES
TATOUAGES QUI RACONTENT
DES TRUCS VIOLENTS...
... QUE DU VÉCU !



QUOI ?
MA, VOUS Z'ÊTES FOUS !
MA, J'A RIEN FI !
MA, LISSEZ-MOI !

MENTEUR ! CREVURE !
C'EST DES CRIMES DE FAUX-
CULS ÇA ! CRIMES DE BOU-
GNOULS ! ... TU VAS DE-
-ROUILLER SEC MEC !



MA ! QUIQUI VOUS AVI ?
MA ! J'A RIEN FI
J'ITI L'JURE !
MA PAROULE
D'HOUNEUR !

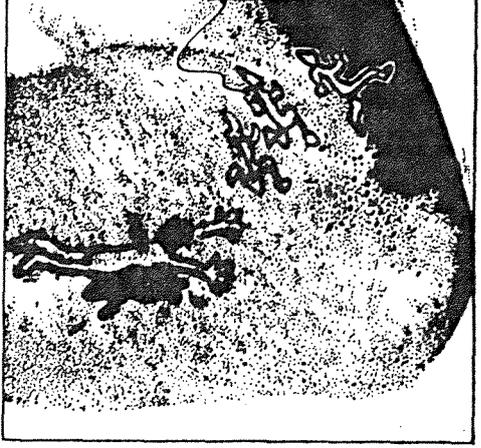


... ET EN PLUS
T'ES LÂCHE BOUGNOUL !



... MON
FRÈRE !!

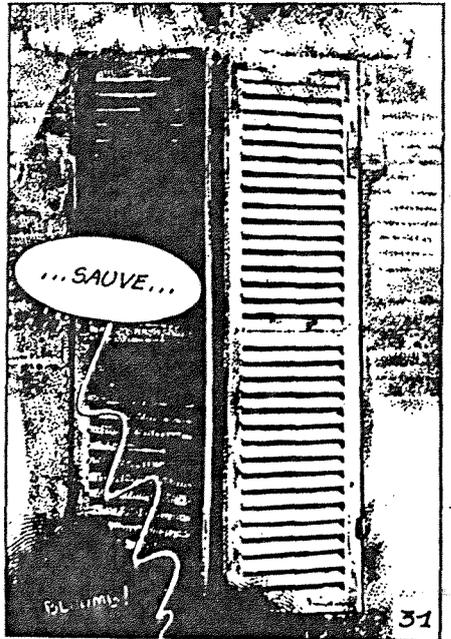
... LES FUMIERS !!
C'EST NOUS QU'ON LEUR DONNE
DU BOULOT !.. ET ILS FLINGUENT
TOUT L'MONDE DANS L'QUARTIER !
ALLEZ LES MEC ! ON S'CASSE



... Y SONT FOUS...
M'DAME... S'AL VI
PLI... SAUVE-MOI !



... S'AL VI PLI...
... M'DAME ...



... SAUVE...

BL...ms!

JEUDI 28 OCTOBRE
17H30

BONJOUR
MADEMOISELLE! ON
RENCONTRE DES GENS
BIZARRES, DES FOIS,
... HEIN ?!

MOI, LÀ, J'SORS
D'UN HÔPITAL
PSYCHIATRIQUE...

QU'EST-CE
QU'Y M'VEUT
CE CON ?

POUR QU'IL
M'SOIGNE, FAUT QU'IL
SACHE MA VIE! NON?!

...ET BIEN...LEUR TOUBIB...
IL EST DRÔLEMENT BIZARRE...
J'LUI RACONTAIS MA VIE...C'EST
NORMAL QUE J'LUI RACONTE
MA VIE...J'SUIS MALADE...

ET ALORS,
TU SAIS C'QU'Y M'A DIT?
TU SAIS C'QU'Y
M'A DIT?

Y' M'FAIT
CHIER!

...MAIS J'SENTAIS BIEN
QU'IL ÉTAIT DISTRAIT...ET
À UN MOMENT, J'LUI
DEMANDE C'QU'IL EN
PENSE...(D'MA VIE!)

LA LAME DU COUTEAU AVAIT PÉNÉTRÉ DANS LES TISSUS DE LA PEAU!
LES ANTI-CORPS AVAIENT EU BEAU S'PANIQUER, ET FAIRE C'QU'ILS POUVAIENT...
RIEN N'Y FIT !!

TU PARLES! 20 CM DE FER DANS LES INTÉSTINS...LOURD À DIGÉRER!
C'EST PAS UNE ASPIRINE QU'IL FAUT POUR SOIGNER ÇA...!

262,53 F
BEN DIS DONC!
ÇA PAIE PAS LOURD
LA B.D.!

RAYÉ, BARRÉ, RATURÉ? MOI? JEAN TEULÉ?... VOUS RIGOLEZ!?!
NOON... C'EST DES CONNERIES!.. DANS L'HISTOIRE, J'SUIS MORT... OUAIS!
MAIS PAS DANS LA VIE!... PAS ENCORE!... TOUT ÇA C'EST DES BOBARDS,
DES RACONTARS POUR VOUS FAIRE PASSER LE TEMPS...
DE LA BANDE DESSINÉE J'VOUS DIS!!

