

# DESSINATEURS DE BD

## UNE AVENTURE GRAPHIQUE

une série de la collection *Galilée* coproduite par le CNDP et France 5, à destination des collèges et des lycées arts plastiques – lettres

### MARC-ANTOINE MATHIEU PASCAL RABATÉ



Mathieu-Rabaté, Rabaté-Mathieu... Les talentueux jumeaux de la jeune bande dessinée française ont choisi le noir et blanc et la référence aux avant-gardes de jadis pour créer un univers singulier et inquiétant.

Le film propose les portraits croisés d'une gémellité frappante entre deux dessinateurs, auteurs et graphistes de leurs albums : ils ont hanté les mêmes lieux, Angers et ses beaux-arts où ils firent leurs études ; ils sont influencés par des références artistiques qu'ils stylisent dans un même choix de noir et blanc. Mais, des différences se créent à la croisée des dessins. L'un, Marc-Antoine Mathieu, propose dans la série des *Julius Corentin Acquefaques* par exemple, un univers de reflets et de mise en abyme dans des contrastes de blancs et noirs opaques où les héros poursuivent une quête métaphysique incertaine dans une société qui broie temps et espace. L'autre, Pascal Rabaté, trace au pinceau dans une variation subtile de gris le destin d'un héros négatif, médiocre et lâche – Siméon, dans la série *Ibicus* – pris dans les tremblements de la révolution russe de 1917. Le premier, dans un style épuré, produit par un contour précis d'aplats contrastés et un jeu du fond et de la figure une lecture de l'espace renversante. Le second, dans un style expressionniste étire des personnages aux contours imprécis où les ombres portées attestent de leur réalité. Chez les deux auteurs, le phylactère est rare, l'image produit le sens : un univers sombre d'antihéros qui laisse une impression d'inquiétante étrangeté.

**N**AGUÈRE encore, l'histoire des illustrés, en France, enracinait dans les esprits l'idée que la BD, c'était pour les enfants. Aujourd'hui émancipée, la BD s'attaque à des domaines qu'on ne la croyait pas capable d'investir. Depuis trente ans, les évolutions touchent tous ses aspects, tant narratifs qu'esthétiques, tant commerciaux qu'idéologiques. Pour s'en convaincre, qu'on observe le parcours effectué par Moëbius, artiste complet par excellence, depuis la rigueur classique de son western *Blueberry* jusqu'aux histoires de science-fiction désstructurées et aux récits improvisés (*Arzach* ou *Le Major fatal*) dont il est aujourd'hui l'auteur.

Ainsi la BD historique, longtemps cantonnée aux récits éducatifs, participe-t-elle désormais d'un courant réaliste qui marque le grand retour de l'aventure historique adulte, représenté par Juillard et Bourgeon. Dans ce domaine, le *Sambre* d'Yslaïre marque de son romantisme sombre les années 1980. Pour souligner à quel point la BD n'est pas par définition destinée à distraire et vouée à rester hors du champ de la société, la vie quotidienne s'installe au cœur des albums et révèle, comme chez Tito, les fêlures de la société. Plus humoristique, Claire Bretécher, la grande dame des *Frustrés*, est devenue une observatrice des mœurs de nos contemporains. Entre l'humour absurde et la BD « romanesque », voire philosophique, Boucq est également très représentatif de ces auteurs exigeants et anticonformistes qui prouvent à chaque instant les possibilités du neuvième art.

Enfin, l'une des plus récentes tendances de la BD a manifestement été de jouer la carte autobiographique. Chantres des trentenaires inquiets ou dilettantes, Dupuy et Berbérian ont su créer, à quatre mains, une œuvre qui n'évacue ni le quotidien social, ni l'anecdote personnelle.

Bref, la BD est devenue adulte.

D'ailleurs, la plupart des auteurs présents dans la collection « Dessinateurs de BD : une aventure graphique » s'adressent d'ordinaire à des lecteurs plutôt ado-adultes. Ce qu'ils disent et ce qu'ils montrent de leurs exigences documentaires ou artistiques, de leurs méthodes et de leurs envies, est très révélateur des richesses de la « narration BD », de ses enjeux et de ses atouts. Ils affirment de ce fait le pouvoir de tout évoquer : chroniques intimistes, récits philosophiques, etc., avec une liberté éditoriale dégagée ici ou là des contraintes des sempiternelles quarante-quatre planches.

Il ne faudrait toutefois pas croire pour autant que les tentatives intellectuelles, militantes et quelquefois élitistes de ces dernières années, ont condamné l'humour « gros nez » qu'on trouve encore chez Florence Cestac ou la verve parodique d'un Pétillon. Toutefois, l'humour, depuis Reiser, flirte avec de nouveaux graphismes, ce qu'illustre bien le travail expressionniste de Blutch pour *Fluide glacial*. Plus adulte, la BD n'en

oublie pas pour autant son vivier de jeunes lecteurs gagné ailleurs par la mode des mangas. Certains éditeurs ont donc mis les bouchées doubles à se refaire une santé du côté des collections jeunesse. Les éditions Delcourt, sans tradition éditoriale enfantine, ont même réussi à créer un fort joli catalogue d'œuvres à destination des enfants.

N'oublions pas non plus de souligner l'importance des mutations dans le domaine de la mise en couleurs. Autrefois en aplats, puis de plus en plus travaillée en dégradés et en matières (la technique dite « sur bleu »), la couleur est à présent souvent réalisée directement sur la planche. La variété prévaut dans l'esthétique de la BD : le noir et blanc fait son grand retour, Mattotti, lui, revendique la « couleur stridente » ; d'autres artistes, enfin, optent pour la mise en couleurs informatisée, dans un domaine où l'ordinateur est encore loin d'avoir remplacé les dessinateurs et les crayons à papier.

Dernière transformation marquante, la création chez les grands éditeurs de collections qui réunissent des récits sans suite. Que ce soit pour « Aire Libre » (Dupuis) ou « Signé » (Lombard), la volonté éditoriale est de proposer des histoires fortes, mais courtes (un à trois albums), sans l'idée de les développer en série. Il n'en reste pas moins que, à l'instar du groupe Sfar, Guibert, David B. et Blain, de nombreux auteurs nés dans de petites structures travaillent ensemble, tantôt scénaristes, tantôt dessinateurs, échangeant les collaborations pour le seul plaisir de raconter, toujours, toujours plus. La BD « d'art et d'essai » a désormais droit de cité. Enfin, les auteurs de BD ne s'enferment plus nécessairement dans leur métier. Ils pratiquent volontiers le dessin publicitaire, l'illustration de romans, voire le travail de scénographie, tel Matthieu qui joue de l'espace à trois dimensions réelles de la scène autant que de l'espace à trois dimensions virtuelles de son œuvre dessinée.

En réunissant une brochette d'auteurs aussi différents que Tito, Mattotti, Boucq ou Bretécher, aussi opposés que Blutch et Juillard, la collection « Dessinateurs de BD : une aventure graphique » souligne précisément la diversité des styles et la richesse des œuvres produites depuis une trentaine d'années. Les rencontres avec ces auteurs s'attachent à décrire leurs démarches artistiques, leurs parcours éditoriaux, les enjeux professionnels et les activités dérivées d'un métier à nul autre pareil, exercé entre la solitude de l'atelier et la rencontre avec un public toujours plus nombreux.

La BD a mis une centaine d'années à se construire, à s'inventer. Elle n'a jamais bénéficié d'autant de liberté de création qu'aujourd'hui. La floraison des festivals et la création de centres spécialisés, à Bruxelles ou à Angoulême, sont les signes forts d'une reconnaissance culturelle en cours. Ces films, en rendant hommage à quelques-uns des meilleurs créateurs d'aujourd'hui, y contribuent à leur manière.

*Didier Quella-Guyot*

*Professeur de lettres, spécialiste et critique de bandes dessinées*

## SÉQUENCES

- 00 min 00 s *Présentation des deux dessinateurs*  
Mathieu et Rabaté, s'ils ont eu un parcours proche, dessinent des univers différents. Pour Rabaté, tout commence avec un roman : *Ibicus*, alors que Mathieu part de concepts. Il recherche, dans ses premières œuvres un travail plastique et distancié pour raconter une histoire de boxe. Rabaté, lui, commence en montrant un quotidien humoristique et effectue un travail sur les ombres qu'il développera par la suite.
- 03 min 30 s *L'inspiration*  
Rabaté présente un Candide du xx<sup>e</sup> siècle, Mathieu travaille sur des espaces exigus, des personnages vivant dans une cage d'escalier dont le dessin l'a lui-même surpris.
- 05 min 15 s *La technique*  
Rabaté travaille à l'acrylique avec des pâtes pour obtenir une riche gamme de gris. Mathieu présente un cube en papier où des silhouettes sont prisonnières d'un escalier sans fin.
- 07 min 20 s *Les personnages*  
Rabaté dessine la révolution soviétique, l'histoire sombre d'un Russe blanc, en s'inspirant d'*Octobre* d'Eisenstein. Chez Mathieu plane l'idée de destin, de quête métaphysique. Le noir et blanc permet de rendre les grands et les très petits espaces, les foules compressées. Mathieu a une vision plus globale du monde tandis que Rabaté raconte le petit grain de sable dans la société.

## GÉNÉRIQUE

<i>Conception</i>	Catherine Terzieff
<i>Auteurs</i>	Micheline Paintault et Catherine Terzieff
<i>Réalisateur</i>	Micheline Paintault
<i>Durée</i>	13 minutes

## CARTE D'IDENTITÉ

### *Disciplines et classes concernées*

Arts plastiques, français, 3<sup>e</sup>-2<sup>de</sup>.

### *Principaux thèmes abordés*

La bande dessinée métaphysique : du concept et de la référence littéraire et cinématographique à la représentation narrative.

Noir et blanc : expression d'un temps, d'un style, d'un espace construit aussi par le lecteur.

Le héros : individu ou système ?

### *Notions prérequis*

Le dispositif de représentation en deux dimensions : cadrage, plans, points de vue, structuration de l'image.

Les notions de modelé, dégradé, contraste, ombre portée et quadrichromie.

La Révolution russe de 1917.

### *Notions à expliquer*

Réalisme, constructivisme, futurisme, métaphysique, libre arbitre, manichéen, roman initiatique, concept.

### *Notions à mettre en place*

De la citation à l'écart, l'appropriation graphique des références philosophiques, littéraires et cinématographiques.

Construction et déstructuration de l'image : du procédé à l'effet.

Le traitement plastique du noir et blanc comme expression du sens.

### *Indexation Motbis*

Bande dessinée, graphiste, scénario.

### HORS CHAMP

*Arts plastiques, 2<sup>de</sup>.*

Pascal Rabaté donne de l'importance au hors champ dans sa manière de couper les plans, propitiatoire à la liberté imaginative du lecteur.

Dans un premier temps, à partir des planches choisies dans la série *Ibicus*, les élèves analyseront l'écart entre les images, « les chaînons manquants » : comment fonctionne l'ellipse, comment ce qui est soustrait au regard donne plus de force à la séquence présentée ; par quels procédés graphiques, formels, plastiques travaille l'ellipse : cadrages, plans, points de vue, dégradés...

Ils repéreront et énonceront tous les moyens utilisés pour permettre cette narration quasi-cinématographique.

Dans un second temps, les élèves produiront une séquence de cinq vignettes à partir d'un court récit, inventé ou repris d'un texte littéraire ; ces cinq images devront être significatives pour la compréhension de l'histoire. L'élève devra prendre en compte la notion de hors champ en choisissant et utilisant les procédés stylistiques auparavant énoncés.

Une séance sera consacrée à l'analyse des difficultés rencontrées ; à quel domaine elles appartiennent et ce qui les génère : viennent-elles de la transposition délicate du récit en images ? et/ou de l'interprétation de ce récit pour le mettre en images ? et/ou de la pertinence et du choix des moyens plastiques, graphiques, formels à utiliser ? et/ou de la résistance des outils et des matériaux pour représenter une image ?...

### DE L'IMAGE D'ART À L'IMAGE DE BANDE DESSINÉE

*Arts plastiques, 3<sup>e</sup> et 2<sup>de</sup>.*

Les auteurs Marc-Antoine Mathieu et Pascal Rabaté manifestent leur intérêt pour les références artistiques, des expressionnistes aux constructivistes chez l'un, Piero Della Francesca ou Balthus chez l'autre.

Les élèves choisiront une représentation picturale figurative et narrative. Parmi les exemples possibles : *Le Radeau de la Méduse* de Géricault ; *L'Enlèvement des Sabines* de Poussin ; *Le Serment des Horaces* de David... Tout autre choix est naturellement possible.

Il sera en revanche intéressant qu'une même image soit reprise au moins trois fois pour étudier, par comparaison, les différentes appropriations et styles graphiques mis en œuvre par les élèves.

Les qualités graphiques des images se feront par une analyse :

– du contour : sa présence (fin, très épais, précis, grossier, délimitant les formes...) ; son absence (les formes se délimitant par des couleurs bien délimitées ; au contraire, l'absence de limites du trait ou de la couleur permettant des glissements du fond et de la forme).

- de la couleur : réaliste ou arbitraire, épaisse ou fluide (lavis, glacis...), opaque ou transparente, en aplats, dégradés, en matière...
- des ombres : modelé, ombre locale, ombre portée...
- du dessin : simplification, schématisation, déformation, etc.
- du choix du cadrage, du plan...

Réfléchissant à tous les moyens et procédés en s'essayant à des esquisses et des ébauches, l'élève trouvera ses marques graphiques. Il réalisera alors l'image de bande dessinée qui correspondra le mieux à son appropriation.

Une séance d'analyse suivra qui procèdera à la comparaison des images au regard de l'image d'art initiale et l'écart instruit entre elles.

## L'INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ

*Arts plastiques, 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 2<sup>de</sup>.*

Pascal Rabaté s'intéresse beaucoup aux ombres portées...

Il s'agira de choisir une planche dans une bande dessinée de Rabaté, *Ibicus*. On repérera ce qui crée chez lui la notion « d'inquiétante étrangeté » à travers les points de vue, les cadrages, le passage des dégradés, le rapport fond/figure, les ombres locales ou portées et tout autre artifice utilisé par ce graphiste pour mettre en place cette notion.

– Première étape. Dans un magazine, les élèves choisiront une image représentant un espace urbain et jouant sur des cadrages, des différences de plans, des changements d'échelle, ils transformeront l'architecture la rendant intrigante ou déjà inquiétante.

– Deuxième étape. Ils placeront des personnages, des sculptures qui ajouteront à l'étrangeté de l'ensemble.

– Troisième étape. Ils créeront des ombres portées, certaines en relation avec la source lumineuse de l'image, d'autres en contradiction avec elle, certaines projetées des sculptures ou monuments dans le cadre, d'autres enfin, d'architectures ou personnages ou sculptures hors champ. Mais les ombres silhouettées ne correspondront pas forcément aux formes qui les projettent.

– Quatrième étape. Un travail de rehaut à la couleur viendra renforcer l'effet recherché d'inquiétante étrangeté.

Marc-Antoine Mathieu invente des espaces imaginaires, des architectures en abyme, métaphores d'une société, surinformée, emmurée dans la solitude qui broie la liberté, la mémoire vive et la capacité d'invention. Les élèves inventeront une architecture utopique qui interprétera ces métaphores. Ils réaliseront une maquette qui présentera le rétrécissement des espaces privés, nécessaires à la survie d'une liberté individuelle et l'absence d'intimité des personnes, condition d'une authentique vie à soi. Puis ils réfléchiront au problème suivant : l'architecture urbaine qui compose nos espaces – publics et privés – a-t-elle une incidence sur la qualité de nos mœurs ? sur notre comportement à l'égard d'autrui ? La civilité est-elle ou non indépendante de la construction de nos espaces vitaux ?

**Marc-Antoine Mathieu** (né en 1959) se fait d'abord remarquer pour ses travaux de graphiste et de scénographe dans le cadre de l'Agence Lucie-Lom, d'Angers. Parallèlement, il publie des albums aux noirs et blancs tranchés et suggestifs où il joue avec la réalité, le cauchemar et l'absurdité. Après un premier titre (*Paris-Mâcon*, Futuropolis, 1987), il réalise *L'Origine* (1990) et récolte de nombreux prix. Son personnage fétiche, Julius Corentin Acquefacques, « prisonnier des rêves », réapparaît dans *La Que...* (1991), *Le Processus* (1993), *Le Début de la fin* (1995), *Mémoire morte* (2000). Souvent couronnée, cette œuvre novatrice (dans ses codes et ses techniques), quelquefois ludique, souvent déroutante (dans ses thèmes) constitue une étape dans l'histoire de la BD fantastique voire surréaliste.

**Pascal Rabaté** (né en 1961) réalise, dès ses débuts, des récits au contenu très quotidien. Depuis ses albums chez Futuropolis, jusqu'à des recueils comme *Les Pieds dedans* (Vents d'Ouest, de 1992 à 1995) en passant par *Signé Raoul* (Rackham, 1991), Rabaté entre tendresse et cynisme, joue la carte de la chronique (*Un ver dans le fruit*, Vents d'Ouest, 1997). Avec *Ex-Voto* (1994), *Un temps de Toussaint* (Amok, 1999) ou *Les Yeux dans le bouillon* (Casterman, 2000), Rabaté développe le même expressionnisme sombre au service d'ambiances sordides et de portraits au scalpel. Enfin, en adaptant *Ibicus* (roman de Tolstoï ; Vents d'Ouest, 1998 à 2001), Rabaté trouve non seulement le succès mais un style graphique plus pictural et délié. Au total 550 planches, une reconnaissance générale et l'envie désormais de toucher au cinéma...

### À lire

*Sapristi*, n° 32, 1995. Comporte une rencontre avec Mathieu.

*9<sup>e</sup> Art*, n° 4, CNBDI, 1999. Une analyse de l'esthétique de Mathieu.

RASEMONT Dany, *Julius Corentin Acquefacques : par-delà la bande et le dessin*, éd. Université catholique de Louvain, 1999.

*Swof*, n° 28, 2000. Avec une interview de Rabaté et une analyse d'*Ibicus*. « Dossier Rabaté », *Les Dossiers de la bande dessinée*, n° 13, 2001.



CENTRE NATIONAL  
DE DOCUMENTATION  
PÉDAGOGIQUE



### Auteurs

Gisèle Trivès, Didier Quella-Guyot

### Séquençage

Liliane Lesieur

### Coordinateur pédagogique

Loïc Joffredo

### Assistantes d'édition

Apolline de Lassus et Séverine Blondeau

© CNDP, 2002