

# PRÉ CARRÉ

Le dixième numéro de *Pré Carré* a été imprimé chez *Identic* (Rennes). Ce numéro, comme tous les autres, est sorti un jour ordinaire du calendrier, sous une petite brise.

Observateur distant de l'agonie du système de diffusion, *Pré Carré* est essentiellement disponible par commande, à cette adresse :

**Pré Carré**

**9 rue du fossé St Aaron  
35550 Bruc-sur-Aff**

ou encore par

**Paypal sur les sites [precarre.rezo.net](http://precarre.rezo.net)**  
et sur certains salons de bande dessinée

La couverture de ce numéro 10 a été réalisée en sérigraphie par Loïc Largier  
Conception et maquette : L.L.d.M.

Il est inutile de nous expédier des manuscrits.

Nous contactons directement les auteurs dont le travail est susceptible de nous intéresser.

Comité éditorial  
Guillaume Chailleux, Loïc Largier  
L.L. de Mars & Julien Meunier

ÉTUDES

**VOIR LA VOIX EN BANDE DESSINÉE** P.2  
Jean-François SAVANG  
autour de *Arsène Schrauwen* de Olivier Schrauwen

**L'EXPLOITATION DE L'HISTOIRE** P.10  
Alexandra ACHARD

**DESSINER** P.17  
**5) L'INFORME, LA DROITURE**  
L.L. de Mars

**L'ŒIL BIEN EN FACE** P.31  
Julien MEUNIER  
À propos de *Polyphème* de J. & E. LeGlatin

**PROPOS PHOTOGRAPHIE** P.36  
Loïc Largier  
sur *Les écrans* de Jacques Ristorcelli  
et *1890* de Francesco Ripoli

**LES STATUES AMNÉSIQUES** P.40  
Aurélien LEIF  
sur *Jeu de lumières* de J. Muñoz et C. Sampayo

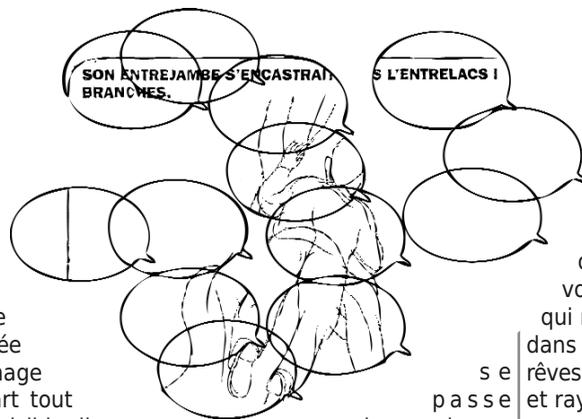
RUBRIQUES

**QU'EST-CE QUE LA BANDE DESSINÉE?** P.28  
*Le lettrisme dans le roman et les arts plastiques*  
*devant le pop art et la bande dessinée*, par Maurice Lemaitre

**DESSILLER** P.6, 17, 18, 21, 22, 26  
*L'adoration des bergers*  
de Juan Bautista Maino  
par J. Meunier, L.L. de Mars, G. Chailleux & L. Largier

**PALIMPSESTE** P.24  
L.L. de Mars & C. de Trogoff  
Foley & Stoquart

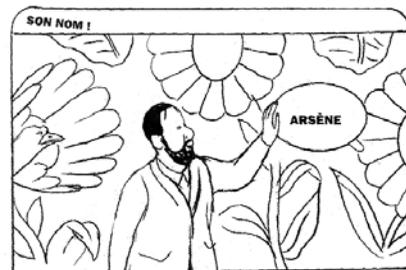
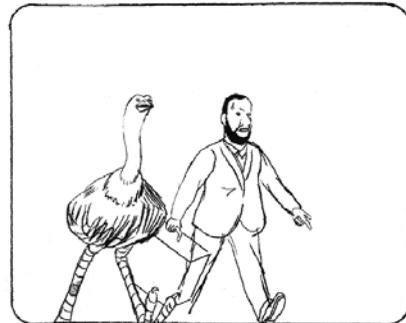
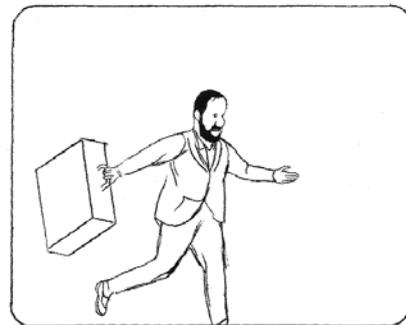
Bien sûr, la voix ce n'est pas pareil que la représentation orale de la parole. Dans la bande dessinée comme dans l'écriture du théâtre la voix est comme le vent dans un feuillage. Le continu des mots fait trembler les images comme des feuilles. La prosodie en bande dessinée est accentuée par l'image. La voix dans l'image fait ce que Klee disait de l'art tout entier : « l'art ne rend pas le visible, il rend visible »<sup>7</sup> ; le dessin rend visible une signification du corps, une manière agencée dans la voix. Il met l'oralité en scène dans l'invention d'une nouvelle réalité ; la voix agit pour faire du sujet la condition d'une altérité signifiante, l'écoute d'une écriture-lecture pour d'autres sujets. La voix de la lecture est littéralement une voix dans la voix. Lire travaille alors la voix dans l'écoute, comme une matière du corps. La voix silencieuse de la lecture se mêle à la voix du corps, devenant voix de la résonance de la pensée. On ne lit pas la bande dessinée à haute voix ; parce qu'il y a déjà du corps, avec le geste du dessin, qui empêche l'oralisation de l'image. C'est une voix du silence du corps, une voix de la pensée qui fait l'écoute à l'image du chant. Ce qui passe de la voix n'est plus d'ordre phonatoire, au sens de l'oralisation physique des sons ; ce n'est plus que l'ombre d'une manducation inconsciente du corps. Ainsi s'agit-il d'une autre corporalisation, une écoute intérieure, rapprochant particulièrement le sens et l'affectif. Quel est alors le corps de la voix qui continue dans ce silence ? Les yeux qui occupent une telle place dans la visagité d'où émane la voix seraient-ils aussi un organe de la voix ? L'hypothèse est provocatrice mais elle doit être posée : lire, c'est voir ; c'est mêler la voix au regard pour explorer le langage dans l'activité du silence. Car il



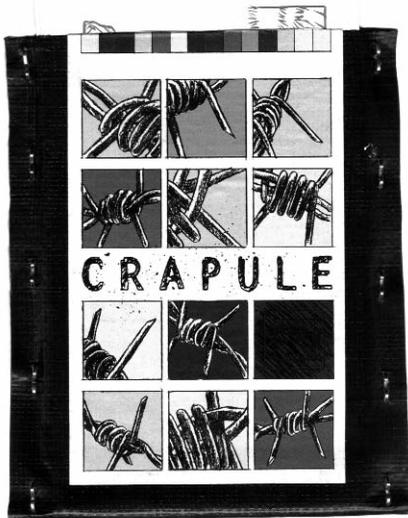
se passe des choses dans le silence. Et si la voix est un invisible du corps dans le langage, elle est aussi matière visible dans l'écriture. Ainsi des transformations de la lecture pourrait découler l'hypothèse d'une voix de l'activité artistique, une signification du voir à la fois continue du discours, mais débordant toute signification dans la transformation du langage en affect. La voix n'est pas centrée sur le corps-émetteur : elle est aussi, avec la production de l'écoute, la production d'inconnu et d'imaginaire, une circulation du corps dans la parole qui se donne à entendre. Une circulation des affects de sujet à sujet.

Un autre exemple de l'activité du sujet-voix de l'œuvre nous est donné lorsque Arsène décide de tenir « le journal de ses aventures coloniales ». La narration se dédouble dans l'activité de la pensée d'Arsène et l'embrayeur de cette assimilation des voix nous est donné par la visualisation des caviardages qui restitue le travail d'une réflexivité de la pensée : « d'un jeune aventurier, d'un jeune vaillant » devient « un vigoureux entrepreneur », « Les bâtisseurs, les architectes » (p. 71). C'est par petites touches d'organisation subjective que se dessine l'activité de la voix à travers la composition dessinée. Du reste, l'énigme du papier plié disparaît rapidement l'expression d'un désir partagé : sentiment, métaphores,

charabia... vers bafouillés ; tressage des images, du langage et du corps dans l'écriture du poème ; de l'échange corporel-langagier en femme-fleur (p. 80), du poème déroulé dans l'image du langage et de la profondeur de voix du langage dans l'image. Ce qui n'est pas là n'avait pas de visage dans la pensée ; un peu comme les rêves portent les voix d'un corps indéfini et rayonnant cependant d'image et de pensée. Je sentais bien à la lecture de Schrauwen une grande puissance d'évocation poétique, faite de basculements et de métamorphoses soudaines entre image et langage.



par Alexandra Achard



*Nous ne pouvons imaginer rien d'autre que ce que nous avons déjà, (...) notre désir ne peut être qu'à la dimension de notre connaissance.*

H. Laborit, *Eloge de la fuite*, Gallimard, 1982

L'invention de l'abstraction dans l'Art contemporain<sup>1</sup>, aux dépens de l'image, a créé l'illusion que n'importe qui peut être capable d'en faire. La Bande dessinée, paradoxalement, tout en restant imagière, a joué aussi avec la banalisation d'un certain métier. La promotion des facilités de l'effet technique a entraîné la démocratisation sociologique du statut de l'artiste et a relativisé son savoir-faire, ouvrant des possibilités infinies quant aux moyens de « faire de l'art ». Hors du jugement axiologique, le métier de dessinateur

appelait un savoir faire précis quant à la maîtrise du dessin de l'image, et le métier de scénariste reposait sur la capacité du récit, il est aujourd'hui d'une certaine façon possible de s'en passer. Un ensemble d'attitudes qui participe non de la mort de la production mais bien au contraire de son enrichissement. Pourtant cette banalisation n'est pas aussi effective. Elle est indifférente aux auteurs qui ne se démarquent que par la différenciation stylistique. Il s'agit ici de l'éternel renouvellement superficiel du traitement plastique des traditionnels personnages comme *Mickey*, *Lucky Luke* ou encore *Blake et Mortimer*, qui survivent sous le trait de différents auteurs, toujours dans l'optique de les mettre au goût du jour. Des auteurs identifiables qui ne font que reprendre une charte dessinée, et dessinent de façon illusoirement différente sans diverger du modèle. Quand la banalité est assumée, elle autorise à faire « de toutes les manières » mais cette pratique peut réintroduire involontairement la distinction de l'artiste, puisque l'originalité finit par le distinguer des autres producteurs. L'exploitation de l'Histoire est une façon volontaire de s'y opposer : elle est réintroduite dans l'œuvre et devient à la limite matière de l'œuvre elle-même. Par les mécanismes d'une appropriation d'éléments historiquement identifiés et de pratiques sociologiquement attribuées, l'Histoire n'est plus seulement le sujet d'une mise en image mais devient part de l'objet produit. Elle est rupture par la pratique d'un savoir-faire singulier, jeu de reliques authentiques ou même fausses, et enfin elle pourra devenir contrainte unique ou finalité de la production dessinée quand elle sera limitée aux coor-

données historiques, quasiment réifiées dans certaines productions : le temps, le lieu ou l'environnement.

## 1 — LA RUPTURE

Si tant est que nous puissions connaître la pratique classique d'un auteur de bande dessinée, comme le déclin de l'image a permis les traitements techniques allant jusqu'à la tache, toute tentative de *faire* par une action précise de dessiner marque une volonté de contrer cette banalité ambiante par le retour d'une identité propre. Ainsi s'il est évident qu'une majeure partie des bandes résulte du coup de crayon, pour certaines une attention particulière est portée à la technique choisie. Toutes les expérimentations apparentées au dessin — du crayon au lavis en passant par la sanguine, mais aussi des techniques liées au dessin par la gravure — se retrouveront à nouveau utilisées pour faire de la bande dessinée, même les techniques propres aux peintres et toutes autres qui peuvent leur être assimilées. L'on peut trouver des auteurs qui, dans une tradition classique et aca-



## L.L. de Mars DESSINER

### 4) La confusion, la droiture

Septième creuset mythique

« Il y a dans ce tableau un chien fait d'une manière singulière, car c'est le hasard qui l'a peint : Protogène trouvait qu'il ne rendait pas bien la bave de ce chien haletant, du reste satisfait, ce qui lui arrivait très rarement, des autres parties. Ce qui lui déplaisait, c'était l'art, qu'il ne pouvait pas diminuer et qui paraissait trop, l'effet s'éloignant de la réalité : c'était de la peinture, ce n'était pas de la bave. Il était inquiet, tourmenté ; car, dans la peinture il voulait la vérité, et non les à-peu-près. Il avait effacé plusieurs fois, il avait changé de pinceau, et rien ne le contentait ; enfin, dépité contre l'art, qui se laissait trop voir, il lança son éponge sur l'endroit déplaisant du tableau : l'éponge remplaça les couleurs dont elle était chargée, de la façon qu'il souhaitait, et dans un tableau le hasard reproduisit la nature.

À son exemple, Néaclês, dit-on, réussit à rendre l'écume d'un cheval : il lança

pareillement son éponge, lorsqu'il peignit un homme retenant un cheval qu'il flatte. De la sorte, Protogène a enseigné même à se servir du hasard. »

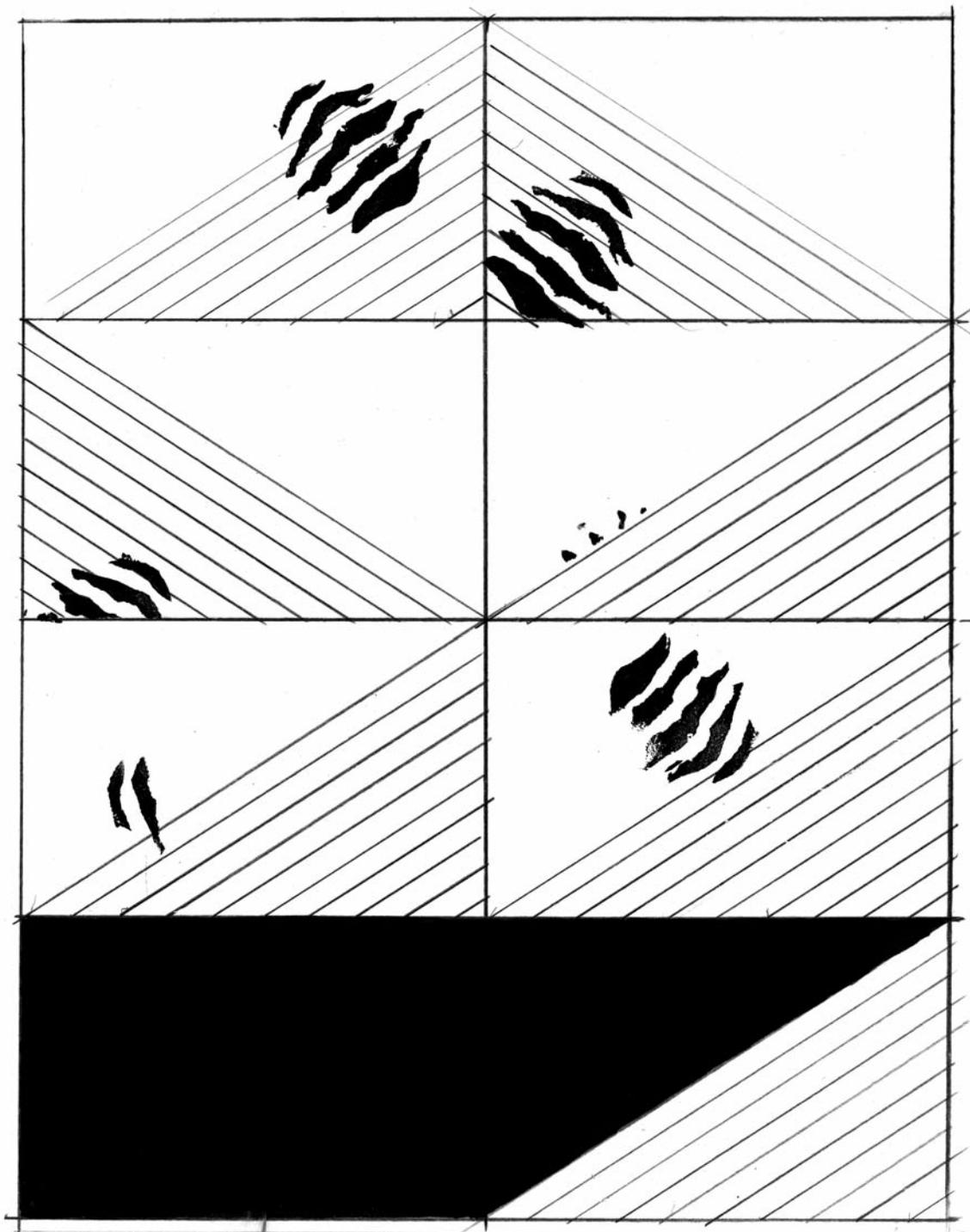
Pline, Histoire naturelle, livre XXXV

Nous croyons voir naître, dans un instant privilégié, la peinture dénuée de tout autre argument ; fortuitement, dans un mouvement sans retenue, contrepoint pictural à la genèse signifiante du dessin de Butades. Une fraction de seconde avant l'abdication. C'est un fantasme historique par lequel nous arrêtons un peu trop vite la main qui, quel que soit le geste de Protogène pour *s'y effectuer, représenter*, a fortiori parce qu'il se meut, vit et agit dans l'anecdote et le système moral de Pline. Le mouvement de la colère dépose la couleur en marqueur d'une expressivité pure — la tache qui obscurcissait le ciel d'Aristote — et noue une relation inédite et paradoxale avec l'informe comme avec la vérité qu'il transporte : l'opérateur de vérité est ici la relation complexe entre l'abandon du dessin et le recours inattendu à une autre condition possible de la représentation, plus proche du corps théâtral de l'*Enargeia* que du prisme platonicien à travers lequel nous

l'avons jusqu'ici observée et qui réduisait drastiquement la *mimèsis*.

La tache, sans contour défini est indifférente à ses mouvements de surface et de bord pour durer en tant que tache ; elle ne gagne ni ne perd à la croissance ou l'érosion formelle. Elle éprouve, d'une certaine façon, la résistance du signifiant à la pure couleur. Mais, en fait, que signifie-t-elle, particulièrement dans cette anecdote ? Elle semble offrir le déplacement inattendu dans l'image d'une vérité possible en dehors de la circonscription, de la définition formelle, de l'évaluation du signe. Mais cette licence apparente est un piège qui vient aussitôt se refermer sur ce bref battement d'aile : le recours à la tache est invoqué par Pline/Protogène pour faire disparaître de la peinture l'art ; c'est à dire — dans le sens qu'il a à cette époque — pour chasser toute trace visible du labeur, de la main. Aujourd'hui que le mot a opéré son grand retournement conceptuel et moral, c'est censément parce qu'elle en garantit la nudité discernée, sans fard, que la tache porte l'art jusqu'à la perception, parmi ses propres effets. En d'autres termes, c'est par la visibilité explicite des moyens de sa production — ce que nous appellerions désormais l'expression — que ce





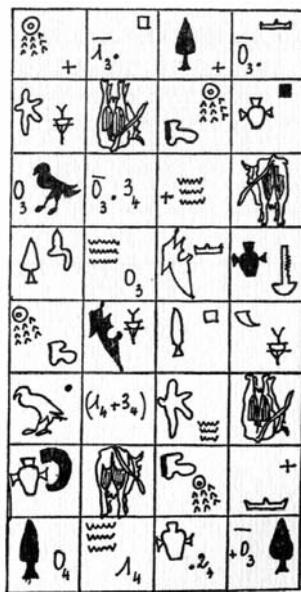
Nous considérons en effet que négliger, brouiller ou fausser l'homologation d'une création, c'est détruire d'une manière réactionnaire la source, la connaissance de l'impulsion authentique qui, autant que la connaissance de ses fruits, de ses leçons, de son enseignement implicite ou explicite, peut nous permettre d'obtenir l'augmentation incessante du bonheur, la poursuite de l'évolution vers un Paradis possible.

[...] Avant de citer certaines des phrases prophétiques que l'on trouve dans **Les Journaux des Dieux\***, à propos des bandes dessinées, par exemple, et qui ne sont qu'un des innombrables coups de projecteur lancés sur le monde passé et futur de l'écriture, il faut bien préciser ce que découvrait l'hypergraphie. Comme le note Isou lui-même dans un article récent de la *revue O*, notre nouvelle voie plastico-romanesque se présentait essentiellement comme une poly-écriture. Elle intégrait dès le départ les milliers d'alphabets acquis (latins, arabes, cyrilliques, chinois, etc.), les hiéroglyphes, les pictogrammes, rébus, charades, mots croisés, etc., tout le trésor immémorial des procédés de communication visuelle, et voulait en inventer une infinité d'autres.

La bande dessinée, au contraire, n'était jamais qu'une bi-écriture (écriture latine d'une part, ou mono-alphabétique, et dessins tout à fait minables par rapport à l'histoire entière de la représentation figurative, qui va des pictogrammes primitifs des grottes jusqu'à Picasso, en passant par les Mayas, les Égyptiens, Giotto, Rubens, Ingres, Manet, Cézanne, Matisse, etc.).

Par conséquent, si je cite maintenant le passage du livre d'Isou consacré aux bandes dessinées, c'est simplement pour montrer que même là, à ce niveau très inférieur de la **bi-écriture des comic's**, par rapport à la **polyécriture de l'hypergraphie**, il avait presque tout embrassé au départ.

« Sous l'optique de cet essai, écrivait Isou en 1950, n'importe quel « comic's » était déjà le pressentiment vulgaire d'un art



métagraphique futur. De même, les dizaines d'alphabets utilitaires étrangers ou anthropologiques, comme l'arsenal des jeux d'esprit du dimanche. Mais il fallait ce **Manifeste** pour que ces **comic's** sachent qu'ils forment un art. M. Jourdain faisait de la prose sans le savoir. Mais on est La Rochefoucauld lorsqu'on le sait. On dit de Rousseau qu'il a introduit, dans l'œuvre d'art, le sentimentalisme vulgaire des servantes et du bas peuple. Mais il a éternisé cette somme d'éléments, il l'a élevée à la mémoire, en créant avec elle le **romantisme**.

De même avec la **métagraphie**. Elle est avant tout un élargissement de l'écriture, résultant de l'épuisement de la prose en tant que source d'émotions artistiques. Il fallait avoir eu affaire au **Lettrisme** pour arriver ici.

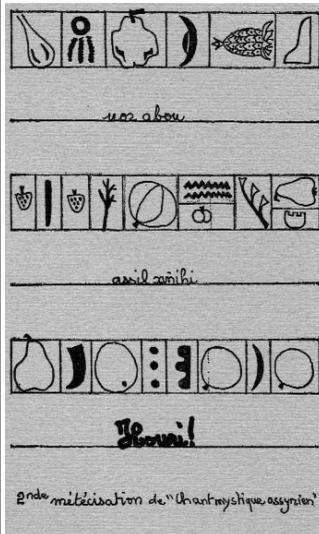
[...] Dans les **comic's**, seule intéresse l'aventure stupide qu'on raconte ; le but, extrinsèque à la technique héritée, est seul important pour ces arriérés que sont les lecteurs des magazines. La signification de l'aventure est telle dans le comic's que la **forme** n'existe pas. Je veux dire qu'il n'y a pas une préoccupation de **technique** en soi. Aucun désir d'atteindre les étendues pictographiques et de varier les phrases

pour intégrer toutes les possibilités de la nouvelle richesse. Regardez n'importe quel « illustré ». Toujours des **visages d'hommes** et encore des visages d'hommes et au-dessous le texte qui raconte l'intrigue. Dans la phrase isouienne, on remarque incessamment toute une série d'objets. Le nombre cesse de s'élargir, en attirant des **choses** nouvelles. On s'efforce d'épuiser les « objets à dessiner » et ensuite de chercher leurs inédites perspectives. On peut dire, de même, des efforts d'agencement inédit des périodes **pictoprosiques**.

On voit très bien que le comic's est la dégénérescence du **cinéma**. Il est né sans doute du besoin de donner des **films statiques**, du « cinéma dans un fauteuil » aux amateurs de « movies ». Il continue ainsi les **bouquins** à illustration (textes et dessins séparés).

Ici, pour la première fois, on élève cette « mixture », devenue **forme en soi** au rang d'un art (**cinéma**) ou des arts (**texte-peinture**).

Qui s'est intéressé jusqu'à présent, du point de vue culturel, aux comic's ? L'unique article que j'ai lu, là-dessus, s'intitulait **La psychopathologie des comic's** (dans **Les Temps Modernes**). Selon l'auteur, ils sont faits pour les arriérés, et autres individus aux complexes (primaires) ;



leur intérêt est de l'ordre du chewing-gum, de la pin-up girl, du gin et du film de gangsters. Nous élevons, pour la première fois, cette forme anonyme, vulgaire, mais terrible, au rang de l'art et nous l'assimilons à la prose des messieurs sérieux et réfléchis ; nous l'introduisons dans le roman, donc dans le déterminisme culturel.

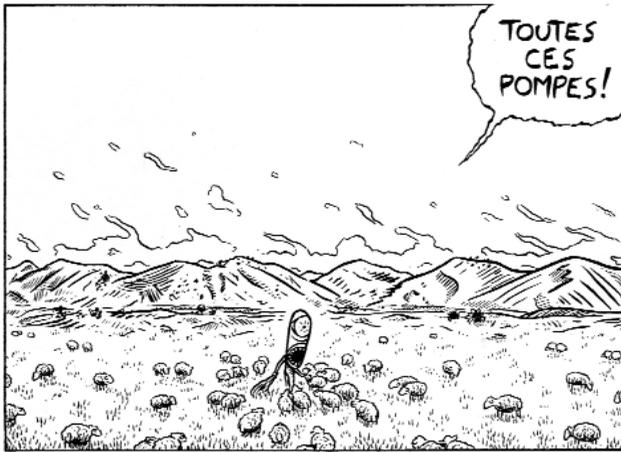
(On verra tout de suite pourquoi dorénavant la métagraphie influencera le **cinéma** et non plus, le cinéma, le bas comic's, comme jusqu'à ce jour).

On crée une **technique** esthétique de ce qui était une nécessité brutale et crétine exactement comme, **par la prose**, on a élevé, la langue commune, à l'art. **La métagraphie est à l'élément de recherche du comic's, la valorisation réductrice de la caricature intégrée à la prose et au roman, c'est-à-dire à l'art.**

[...] La même année, mon camarade Gabriel Pomerand, dans **Saint-Ghetto des Prêts** et moi-même, publions deux œuvres de même esthétique, qui pénètrent plus avant dans la voie nouvelle. Dans la mienne, intitulée **Canailles**, on trouve pour la première fois dans l'histoire du roman, ainsi que l'a fort bien souligné Gérard Gassiot-Talabot, une introduction comme « collage - d'éléments de bandes dessinées antérieures (encore nommées à cette époque **magazines, illustrés pour enfants**) dans une narration post-joycienne.

Il n'y eut pratiquement pas d'écho à ces parutions, chez les critiques, qui n'avaient même pas encore digéré Joyce et pour qui Sartre était un grand romancier. Le seul article un peu long fut commandé sur mon insistance, par un ami de l'époque, Louis Pauwels, alors rédacteur en chef de **Combat**, à Geneviève Bonnefoi, collaboratrice du critique arriéré Maurice Nadeau. Le titre de ce texte est significatif de la bêtise et de l'aveuglement de son auteur. Il était : « Isidore Isou : un cas littéraire ou pathologique ? ».

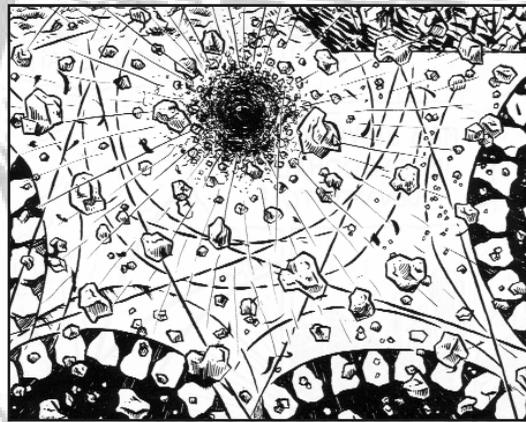
[...] De 1950 à 1960, pendant dix ans, les artistes lettristes et hypergraphes ont



*Polyphème* est un livre tiré du drame satyrique *Le Cyclope*, écrit par Euripide. Il en reprend le texte, qui raconte comment Ulysse échappe au cyclope Polyphème par la ruse, mais en n'en gardant que les lignes prononcées par Polyphème. Le reste du texte d'Euripide a été supprimé. Le livre des frères LeGlatin met donc en scène le cyclope, seul sur son île avec ses brebis et ses vaches, dans une sorte de monologue, ou plutôt un dialogue dont les interlocuteurs ont été escamotés.

Dès les premières cases une forme de continuité avec leurs précédents travaux s'installe, où l'on voit au loin une ville, décor familier des récits de *Caporal & Commandant*, en flamme. Et dès ce début, se met en place tout un ensemble de soustractions propres à créer ce vide et ce manque auxquels ma lecture est désormais attentive.

Ce qui disparaît en premier est le visage. Dans la première case, on voit celui d'un homme, qui dès le début le couvre d'un masque, un œil unique grand ouvert, et une bouche ouverte elle aussi, sertie de dents. Par cet artifice c'est aussi l'homme qui disparaît, il ne sera plus que Le Cyclope Polyphème. Là



encore, le personnage se trouve vidé de toute psychologie et de toute histoire. C'est un corps masqué, et une parole, et c'est tout. Pas vraiment un humain, pas vraiment un monstre, qui vient de nulle part et ne va nulle part, un personnage en ce qu'il est une présence au centre d'un récit. Puis c'est le monde qui s'évanouit dans les flammes de la ville au loin, avant d'être remplacé par le décor quasi désertique de l'île du cyclope, apparue telle une scène de théâtre dans un jeu de cases s'ouvrant comme des volets. Le monde en tant que lieu presque abstrait d'une action, pas plus.

Et surtout, ce sont les interlocuteurs de Polyphème qui manquent, laissant ses questions sans réponses et transformant ses dialogues en adresses tournées vers le vide. La parole se trouve alors elle aussi vidée, en premier lieu de sa fonction de communication. Polyphème prononce des phrases qui sont trouées. Il est désormais seul avec sa parole rendue étrange et dont le sens échappe parfois, elle se dérobe puis se recompose comme ouverte aux quatre vents, libérée de toute utilité.

Dès lors, le trou creusé méthodiquement vient de nouveau hanter ma lecture. Les oripeaux de ce qui ailleurs va de soi se transforment ici en questions permanentes : qu'est-ce qu'un personnage, qu'est-ce qu'un récit, qu'est-ce que le monde dès lors que leur existence dans ces pages s'est concentrée en une présence incertaine ?

Et puis un moment du livre vient préciser les choses.

Dans les récits antiques, Ulysse et ses compagnons sont retenus prisonniers par Polyphème qui a l'intention de les dévorer bientôt. Ulysse fait boire le cyclope jusqu'à ce qu'il s'endorme, puis dans son sommeil

lui creve l'œil et s'échappe avec ses camarades. Plus tôt, lorsque Polyphème avait demandé son nom au roi d'Ithaque, celui-ci lui avait affirmé s'appeler « personne ». De sorte que quand le cyclope rendu aveugle se réveille de douleur et que ses congénères lui demandent qui lui a fait ça, il leur répond « Personne a crevé mon œil ». Les autres le pensent alors fou et le laissent à son malheur.

Mais ce que change le récit des frères LeGlatin, c'est qu'effectivement personne n'est là, et qu'ef-

Loïc LARGIER  
Propos photographie,  
autour de  
Les écrans,  
Jacques Ristorcelli  
et 1890,  
Francesco Ripoli

*Les écrans :*

Sous-titré *11 mars 2011, Japon* et portant en exergue un texte de Jean Baudrillard sur la perte de l'histoire, puisque toujours prise dans le flux tendu et incessant de l'information, *Les écrans* de Jacques Ristorcelli s'ouvre sur l'annonce de son projet et sa mise en doute immédiate. C'est-à-dire raconter un événement précis — ici le tsunami qui frappa le Japon et la catastrophe nucléaire qui s'en suivit — tout en sachant cela impossible. Autrement dit, nécessairement une forme de tentative, un essai. Pourtant, rajoute Baudrillard dans ce texte, si l'histoire nous échappe principalement à cause « de l'information qui s'empare trop vite de ce qui se passe », « cela passe de plus en plus par l'image et non plus par le texte », la diluant, l'histoire, dans « un espace qui n'est plus tout à fait le nôtre ».

On pourrait revoir aujourd'hui cette intuition, plus de vingt ans après, à l'aune

des chaînes d'information en continu et de ce qu'elles font, à son détriment s'entend, à l'image. En multipliant de plus en plus les encarts textuels elles lui déclinent toute responsabilité, ne lui accordant qu'une place matérielle de second plan, de fond sur lequel vient s'incruster le texte, les textes. Ce qui n'est peut-être pas sans lien avec ce qui nous occupe ici.

*1890 :*

Prologue : un homme décroche un cadre du mur, en extrait la photographie prise à l'intérieur. Une partie manque. Le cadre mural qui isole l'image au mur, le cadrage photographique qui isole une scène, le morceau ôté — c'est lui-même un carré donc un cadre — au cœur de la photographie. Décadrer du mur un cadrage en lui-même dé-cadré et c'est tout un jeu, triple, d'empilement gigogne des espaces qui produit/proclame l'évènement déjà venu. Mais, véritablement troué en sa surface, il est ruiné du même coup, puisque l'absence du plus petit élément le rend *a-signifiant*, si ce n'est dans sa disparition même.

Devenue transparente, l'image photographique n'occulte plus le réel. Elle n'en bouche plus la vue du monde, le laissant, bien au contraire, passer au travers elle, *transparente* en son sein. Elle est devenue illisible pour cause d'invisibilité, ainsi de l'évènement soutenu. Les preuves de celui-ci ont disparues dans le même mouvement qu'était

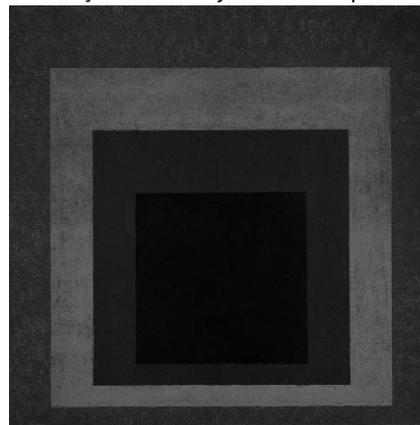
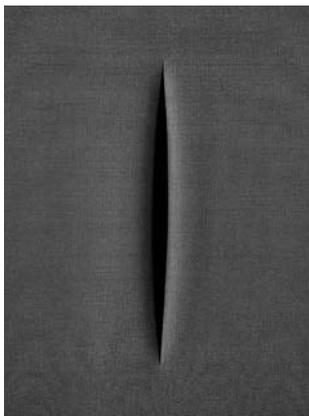
supprimée une part de l'épreuve photographique.

L'évènement qu'elle tenait n'a plus eu lieu n'ayant plus de lieu.

*Les écrans :*

L'évènement au départ de ce livre c'est le tsunami qui touche le Japon en mars 2011 ainsi que la catastrophe nucléaire lui répondant vécue à distance par l'auteur, c'est-à-dire seulement par le biais des informations nécessairement éparpillées du fait des divers et nombreux canaux de diffusion. Une position, lointaine, qui implique d'emblée une incomplétude dans la réception des informations venant de là-bas comme passées au tamis de sa mise au récit. Une position de distance et surtout, donc, tenue à distance.

Car ce qui s'énonce au jour le jour et qui, au travers les quantités de voies et voix et points de vue — ce qui se dit se voit, se vit aussi — parviennent jusqu'ici maintiendra toujours incomplet le compte-rendu, le récit de la situation. Déjà parce que soumis à ce qui nous parvient mais aussi à ce qu'on nous en laisse parvenir. Un événement c'est toujours et ce que l'on en raconte et la manière dont on le raconte, c'est-à-dire façon dont un *je* rend compte col-



## LES STATUES AMNÉSIIQUES

Aurélien LEIF

sur *Jeu de lumières*  
de J. Muñoz et C. Sampayo

débité en tranches fines par Guillaume Chailleux

à Élie

« Les mexicains d'antan craignaient que le soleil ne sombre si les guerres s'arrêtaient. Je fais aussi la guerre, mais j'y suis dans le noir. C'est pourquoi j'ose penser que les jours sont éteints depuis que la pacification règne, et que la lumière en est le signe. »

*La foulée des dégoûts*



Une vieille lumière, une bien vieille lumière qui ne connaît pas le gris... La nuit se lève à peine sur la toute première page que nous voilà déjà piégés dans les distinctions brutes, noir blanc, lumière obscurité, comme une valse à deux temps qui ignorerait la nuance... Dès le départ, le problème est posé : noir n'est pas le contraire de blanc, la lumière est sans distinction et n'a pas de contraire — elle n'est pas opposable, elle est réversible, elle n'est pas un milieu, mais bien un processus. Mais comment en vient-on à faire de la lumière un simple redoublement, une bête constatation ? Il y a un

présupposé pratique, perceptif et conceptuel à la fois, qui régit sourdement notre rapport à la lumière : on présuppose toujours que la lumière ressortit à la forme théorique ou contemplative de la vie, qu'elle est milieu de révélation, monstration du constitué, apparaît du phénomène, plutôt qu'elle n'appartient à la *vita activa*, au monde de l'action et de l'activité. Il y a pourtant un décrochage paradoxal entre le monde de l'optique, et le monde du visible : aller au bout du concept de lumière implique de déterminer le moment où, invisible comme telle, on ne la sait plus que comme activité esthétique, ou sensibilité du sensible. La lumière n'appelle pas tant une physique ou une métaphysique qu'une pragmatique capable d'en montrer la puissance de tracé, et la nature inchoative. Premier constat, devise impressionniste : la lumière trace, dessine — écrit. Poser le problème de l'espace graphique implique ainsi de déterminer ce qui y fait non-spatialement lumière : qu'est-ce qui en tant que lumière se résout en et à l'espace sans y appartenir ? En quoi la lumière trace-t-elle l'espace, plutôt qu'elle ne s'y inscrit ? L'espace graphique, c'est ce qu'on rabat toujours-déjà sur le couple scription/surface d'inscription pour en faire l'interface des deux, leur entr'expression muette, leur partage blanc et neutre. Le concept de « medium » appliqué à la bande dessinée ou à toute autre discipline est d'abord la conséquence de cette superposition de la scription et de la surface d'inscription censée produire l'écriture en elle-même au terme d'une étrange synthèse homogène et réglée. C'est qu'on transforme toujours le sensible en espace qualitativement neutre et quantitativement régulier dès qu'on en fait l'entre-deux du monde et de la conscience, du sujet et de l'en-soi, de l'œil et du visible : la séparation esthétique se joue là, et s'inaugure dans cet espace qui est celui de la représentation, là où les images tombent et meurent d'être assignées, d'emblée soumises aux reconnaissances figurales, objets d'une perception devenue mémoire des formes, devenue, surtout, incarnation des schèmes qui en sont la matrice. S'il y a un espace graphique qui se ré-





sout en positions et thèses, qui finit fatalement en espace figuratif, il y a pourtant un *spatium* plastique d'une tout autre nature, qui est d'abord un espace processuel, diégèse littérale du sensible et de ses métamorphoses, durée dont la lumière est la littéralité plutôt que la vérité...

On reconnaît la bonne critique à ce qu'elle fait sentir des œuvres, plutôt qu'à ce qu'elle leur fait dire. La lumière, mais l'esthétique en général, c'est ce qui échappe à la critique conçue comme repérage analytique. C'est ce qui en est par conséquent la pierre de touche. Quel est le drame de cette critique ? D'être sans esthétique. C'est pourquoi on ne peut poser la question de la lumière comme mode de dessin qu'à partir d'une critique tonale, modale, impressive, capable de littéraliser comme tels les processus sensibles qui font une œuvre. Si l'on va au bout du concept de lumière, il faut lui reconnaître une puissance génétique qui ne consiste pas seulement à révéler ou faire apparaître des formes préexistantes mais à les créer en même temps qu'elle les montre. La lumière n'est diégétique qu'à être déictique, mais elle n'est déictique qu'à être activité : ce qu'elle fait, elle le montre, mais elle ne montre rien sans le créer au moment même où elle le montre. Elle sculpte — sculpte la chose, ses monstres, et l'espace labyrinthique et obscur où elle saura non seulement surgir, mais surtout disparaître...

Dans *Jeu de lumières* Muñoz et Sampayo ne font pas de la lumière un sujet, un mode de contournement graphique ou le redoublement structural de l'un par l'autre : elle est écriture et dessin, inchoation de l'expérience elle-même, non pas révélation ou monstration du monde constitué mais tracé de ce monde. *Jeu de lumières* apparaît d'abord comme une œuvre de baroque moderne, avec ses labyrinthes statues et masques composant un jeu continu de déplacements sans terme et de renvois sans référent, une sorte de miroir brisé qui serait son propre reflet, dont la lumière serait la seule image. C'est un livre qui joue à cache-cache. Mais c'est aussi dès le départ un livre diagnostic :

le baroque y est comme aboli, étouffé, déceptivement rejoué par un baroque supérieur, un baroque romantique condamné à l'Histoire, et sous l'action duquel la chair du monde fond comme de la cire sous une lampe halogène. Quel est le problème, le problème esthétique ? Là où, dans le baroque, le monde était la Forme ouverte où convergeaient toutes formes dans le milieu diaphane de la représentation expressive, l'Histoire est devenue la nouvelle Forme rectrice enveloppant toutes les formes, la synthèse de toutes les synthèses qui ne produit plus de tout, mais seulement des stases intriquées, emboîtées et gigognes. Quand le baroque a été englobé par l'Histoire, il n'y a plus que des mémoires divergentes et antagonistes, que le récit historique axe et linéarise pour en refaire du continu, non plus un continuum sensible mais un continu d'énonciation. *Jeu de lumières* rencontre directement ce problème esthétique, cette impuissance expressive, et pose un tout nouvel enjeu en forme de diagnostic : recréer un Baroque par-delà sa capture historique, faire converger à nouveau les mémoires vers un temps d'amnésie plutôt que vers l'Histoire, dépasser les synthèses vers un tout esthétique et un percept pur qui soit fragment du temps — créer une image qui, ne pouvant plus être expression du monde, soit une pure impression sensible, un tout esthétique qui ne soit plus le tout de l'esthétique. Le problème n'est pas tant que nous ne croyions plus au monde — il semble au contraire que notre époque est celle du monde devenu nouveau pathos et nouvelle religion : le monde comme figure même de la pensée, horizon de toute perception et fonds de toute sensation, une sorte de mondanisme qui a pris la place noétique de l'humanisme ou de la théologie. C'est bien plutôt que nous ne sentons plus le monde, au moment même où nous y croyons le plus. Le problème plastique (plutôt que graphique) de *Jeu de lumières*, c'est donc de tracer un tout sensible, d'imprimer et sculpter un tout de lumière dans l'univers des formes et des figures, c'est de contracter le sensible dans sa lumière pour nous rendre capable de sentir et de voir par-delà l'His-