

The Drawers. Pratiquer la vitesse en Bande Dessinée

Par Sabine Teyssonneyre

Publication en ligne le 22 novembre 2022

Résumé

Dans quelle pratique s'inscrit la représentation du mouvement en Bande dessinée ? L'autrice fait dialoguer différents modes de dessins allant du graffiti à la pratique du manga. Elle les replace aussi dans le dessin comme *pratique*, et situe les signes de mouvement comme traces d'un long entraînement, revenant sur les aspects de maîtrise et de lâcher-prise du trait qui sont constitutifs de la pratique du dessin. L'article s'appuie sur les analyses de cas détaillées, avec le travail de Yūichi Yokoyama (*Voyage*).

Mots-Clés

bande dessinée, dessin, lignes de vitesse, lignes de mouvement, Yūichi Yokoyama, main, corps, pratique du dessin, graffiti, tag.

Table des matières

Le dessin, trace de sa propre vitesse

Le dessin comme action d'éclat

Recherche du rythme

Yūichi Yokoyama : inscrire la vitesse dans la trame du dessin

Éviter la sueur (« human body smell »)

Rythmes du dessin et pratique sportive : « Tirer une ligne »

Conclusion

Texte intégral

Ce qui précède l'image, ce qui précède sa fixité, c'est le mouvement de sa création. The drawer, en anglais le dessinateur, est à la fois celui qui trace et celui qui tire : cet article se propose de situer les représentations de la vitesse en bande dessinée comme trace de la pratique du dessin. La fabrique des images est une vie en soi, une fin en soi, une pratique en soi. La vitesse qui préexiste à l'image est celle de la main qui trace,



Figure 1. Dérapage contrôlé

Le dessin, trace de sa propre vitesse

Il y a corrélation entre la représentation de la vitesse et la trace de la vitesse sur une image. Le dessin, avant d'être une image fixe, est une pratique du mouvement ; l'achèvement du dessin signe la fin de la gestuelle. C'est dans l'arrêt du processus que l'image devient visible, qu'elle passe d'une *pratique* à une *image*. Le dessin est une *trace*, comme une arène de sable sur laquelle les sillons fumants dessinent encore la danse des chevaux autour des barils.

Pourquoi le dessin fait-il image ? Est-ce parce qu'il fait trace, et qu'en tant que pisteur, traqueur, détective, nous lisons à travers elle pour percevoir ce qu'expriment les mouvements de son éléction ?

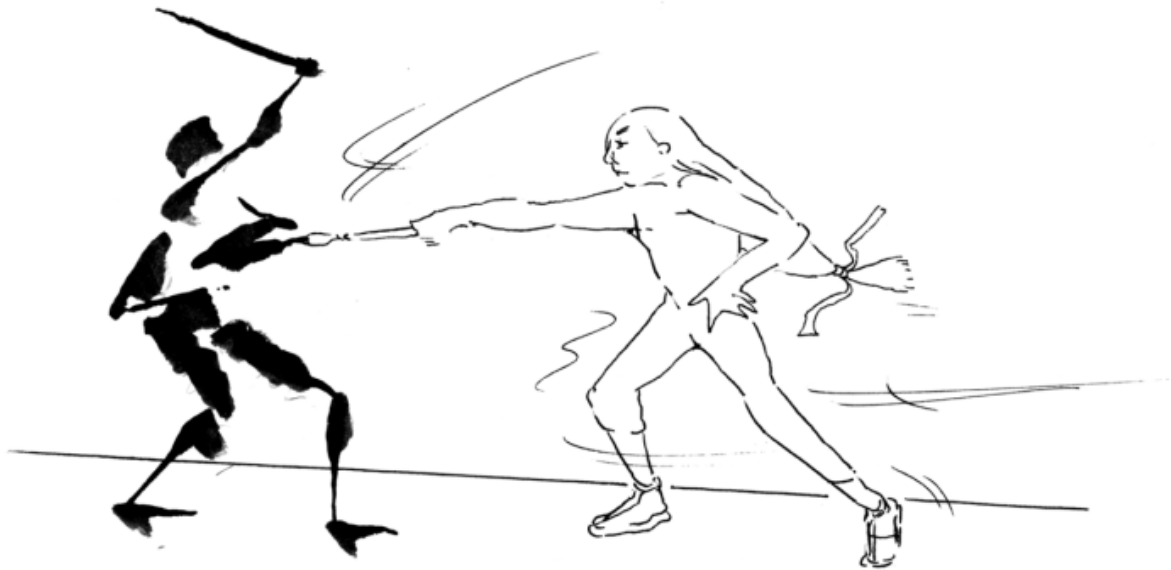


Figure 2. Corps à corps

Le territoire du dessin, comme un ring, est avant tout territoire à défendre. Et, comme tout jeu, sa conquête absolue n'est jamais définitive. Au contraire, c'est un dialogue permanent avec le vide, avec le risque; et en cela, le geste apporte ce qu'il peut de présence au corps de la pensée. Le geste devient une pratique diplomatique de dialogue avec le mouvement et la forme, toujours sur le fil du rasoir.

Marie José Mondzain parle de cette idée de risque dans la pensée. Pour elle, la radicalité est une façon frontale de s'approcher de la vie en ce qu'elle a de réel. Elle appelle au courage, et parle de l'artiste comme d'un être social qui existe par une course constante vers le danger et la mise en péril de ses certitudes, notamment ses certitudes plastiques.

Je pense que nous sommes menacés de perdre quelque chose, mais puisque nous en parlons, nous sommes en mesure de ne pas le perdre. Simplement, tout cela fait appel à du courage. C'est de se mettre en danger. Sauter, c'est dangereux. C'est sûr, les acrobates le savent. Les penseurs ne le savent pas suffisamment, beaucoup sont très confortablement assis dans un mobilier de concepts qui leur servent finalement à s'asseoir, à être assis et à inviter pas mal de gens sur le même canapé, et je crois que malgré tout, le monde de la pensée, tout le monde en est en charge. Tout le monde en est en charge, sans exception, et doit faire comme dans le monde des artistes. Les artistes ont toujours vécu la création comme une mise en péril [...] ils ont toujours couru un danger, ils ont toujours affronté l'angoisse du vide, toujours. ^[1]

La ligne du dessin peut aussi être vue comme une remise en jeu constante de ses acquis, une ligne qui cherche, entre maîtrise et lâcher-prise, à trouver une place juste sur la feuille. S'avancer sur une surface pour y laisser une trace ressemble à la traversée d'une neige, une barque qui s'avance sur le lac et dont la quille laisse une fente sur l'eau, ou aux sillages impermanents des avions dans le ciel.

L'impermanence du trait me fait penser au tissu magique, utilisé par les jeunes élèves chinois pour apprendre à tracer les signes. Ce tissu marque au contact de l'eau et redevient vierge à son évaporation. Il permet de s'entraîner à la répétition, et d'apprendre par elle.

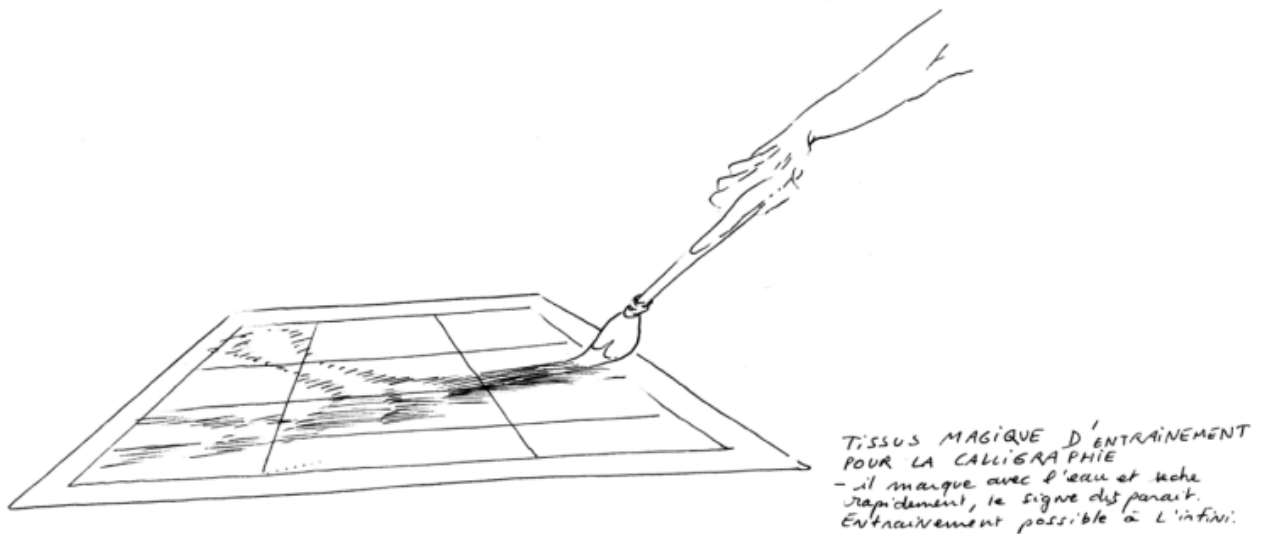


Figure 3.a. Le tissu magique

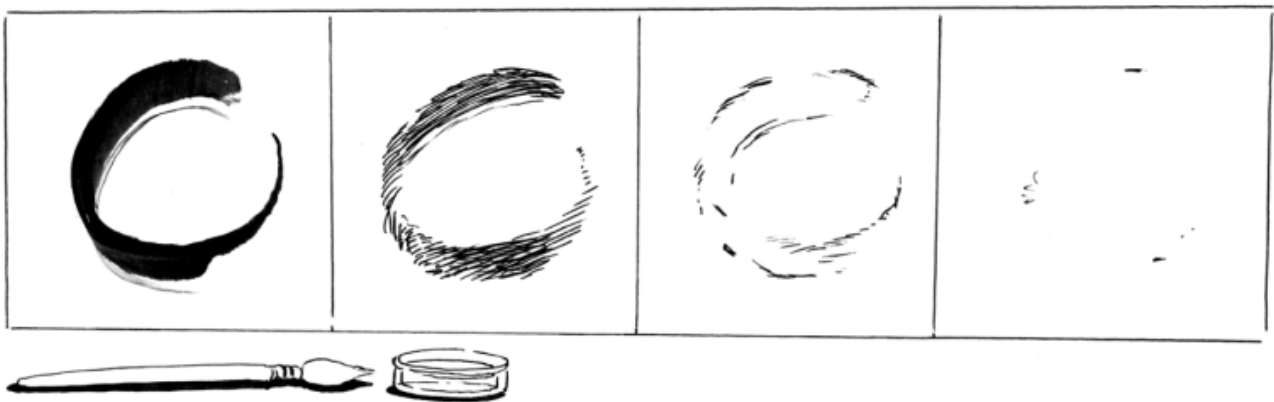


Figure 3.b. Le tissu magique, encrage et séchage

Dans cette séquence, la disparition joue aussi avec le reste, avec les quelques rognures de dessin qui restent dans la dernière case. Lorsque la logique de l'imagination trouve la force de finir une séquence, c'est le lecteur qui prend la responsabilité de ses actes de disparitions.

Le principe du tissu magique me semble très proche de la superposition qui s'opère à la lecture d'une bande dessinée, une image impacte notre vision puis disparaît alors qu'un autre prend sa place, et, dans ce processus d'appropriation des formes, naît une connaissance. Connaissance de l'intrigue, apprentissage des codes par leur répétition, capacité de déduction en faisant appel à ce *pool*^[2] d'images vues, intégrées par la lecture. Mais, à ce processus qui est celui de la digestion par les lectrices et lecteurs d'un ouvrage, précède son pendant dessiné qui a lieu dans les mains de l'auteur. Considérer la bande dessinée comme action séquentielle la replace dans une pratique de décalquage, de reprise, de redite de ses formes, le personnage redessiné mille fois, s'affinant un peu plus à chaque image, pour glisser vers l'épure comme un signe.

Nous ne pouvons pas comprendre un dessin en regardant *uniquement* la trace qu'il nous laisse de son édification. Comme une scène policière, le lecteur détective doit prendre le dessinateur sur le fait

pour ouvrir son regard à la naissance d'un dessin. Il nous faut regarder les artistes travailler pour avancer dans la compréhension des formes fixes, et dans la réception que nous en avons.

Le dessin comme action d'éclat

À la représentation de la vitesse dans les images fixes répond parfois une pratique du dessin à toute allure, vive et fugace. Le dessin de rue en est un bon terrain, où la dynamique des lignes correspond à une réalité tactique de discrétion et de rapidité, d'évitement de la confrontation policière.

On pense à Jean-Charles de Castelbajac, qui dessine dans la rue avec des craies. C'est une pratique évidemment très rapide, que l'on peut rapprocher de celle du dessinateur Keith Haring. Durant les années 80, il a dessiné dans le métro des quantités de personnages et de formes à la craie. Ses dessins disparaissent rapidement, recouverts par de nouvelles affiches ou effacés lors du nettoyage des stations (et plus tard arrachées à peine quelques heures après le passage de l'artiste, par des fans ou des collectionneurs avides, qui ont souhaité les sortir du cycle des apparitions/disparitions et les conserver pour eux).



"il n'avait souvent que quelques minutes pour dessiner, pour éviter de finir en prison, car à l'époque, c'était considéré comme du vandalisme".

"ils sont à la craie parce qu'à la base, c'était pour faire quelque chose qui ne dure pas dans le temps"

— Mickaël Flahaut
galeriste.

Keith Haring - années 80 -
- Dessins à la craie dans le métro -
- d'après Toeng Kwong Chi [photo].

Figure 4. Keith Haring dessinant dans le métro

Le travail de Keith Haring s'appuie sur deux urgences : l'urgence de dessiner, dessiner le plus possible, le plus vite, le plus visible possible, et l'urgence de disparaître, pour laisser du terrain renouvelable. Disparaître en tant qu'artiste, pour échapper à la police, et disparaître en temps qu'œuvre, pour activer son renouvellement. Le dessin des tagueurs et dessinateurs de rue laisse la trace de sa propre rapidité d'exécution, comme un miroir. Apparaître, disparaître : ces deux actions ne sont pas forcément liées, certains gestes rapides laissent une trace éternelle, alors qu'une œuvre laborieuse et millénaire peut disparaître en un quart de seconde, comme en témoignent les

bouddhas géants détruits par les talibans à Bâmiyân le 11 mars 2001. Mais pour Keith Haring, apparition et disparition se rejoignent, en une pratique d'exercice des formes. Les traits et les courbes de craie sont oubliés et digérés. La ville devient alors un tissu magique, qui avale les œuvres et se met au service de leur consolidation.

La rue n'est pas un terrain aussi stable qu'un atelier, et une partie du jeu réside aussi dans l'instant du flagrant délit, qui par son essence même est une école du geste.

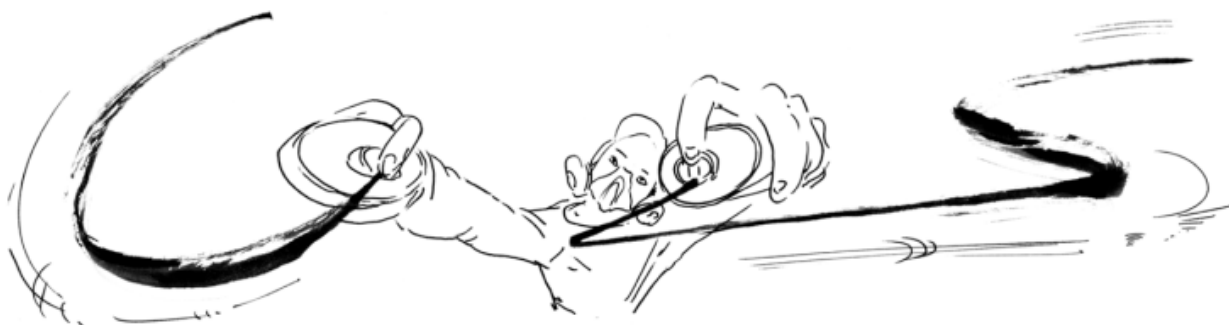
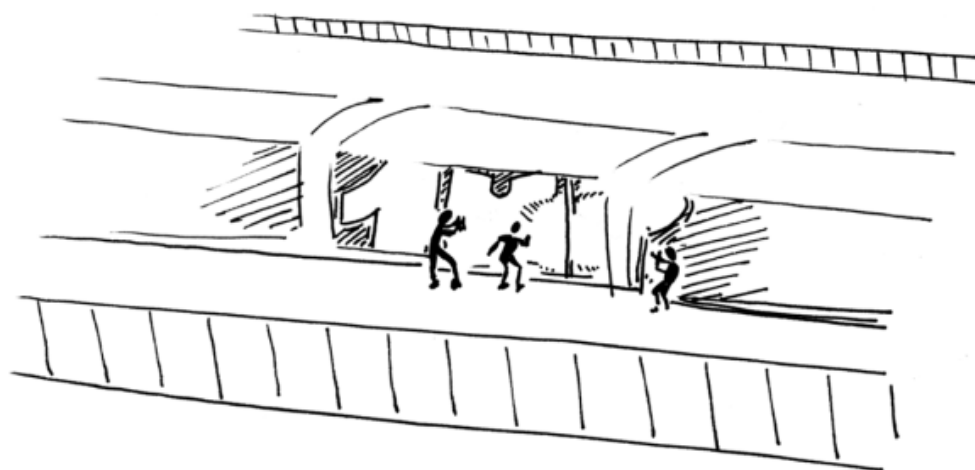


Figure 5. Tracer puis tracer

Une large partie de la scène du graffiti vandale a su apprendre de cette adrénaline pour carrosser sa gestuelle, ses outils, ses tenues, en fonction du terrain. Dessiner vite, c'est une réponse au fait de devoir courir vite si l'on est pris sur le fait.



*1UP - WHOLECAR - ROPE ESCAPE - BERLIN
 en quelques minutes, Le Temps d'un arêt, La rame est peinte.
 1UP est connu pour ce type d'actions d'éclat, nécessitant une parfaite
 cohésion de groupe, et une rapidité extrême, calée sur le Rythme du MÉTRO*

Figure 6. Action d'éclat : peinture ultra rapide

Des exemples comme celui de 1UP laissent deviner que l'action millimétrée est prévue à l'avance, comme un ballet parfaitement rythmé qui a pour fonction de surprendre, et suspendre l'instant en profitant de la stupéfaction générale pour agir. En comparaison, le travail en atelier n'est sans doute pas orchestré de cette façon, il est souvent solitaire, et ne comporte pas autant d'enjeux (tomber, se

faire prendre, c'est engager son futur). Mais, dans ses meilleurs instants, la pratique du dessin engage ce rapport au risque, à l'adrénaline, et au rythme.

Recherche du rythme

Dessiner vite et avoir le geste sûr est aussi une question de pratique et d'entraînement, de répétition surtout. Pour pouvoir poser son blaze dans un ascenseur de façon mécanique, presque sans y penser, il faut comme qui dirait « l'avoir dans la main ». Lorsqu'on regarde un graffeur poser ses lignes sur la surface du train, on est surpris par la précision des gestes, la façon dont la main danse et s'arrête parfaitement au bon endroit : parfaitement au bon rythme pour que les courbes soient lestes, le remplissage précis, les ombres maîtrisées, les contours nets. C'est une pratique de la lettre et de ses mutations.

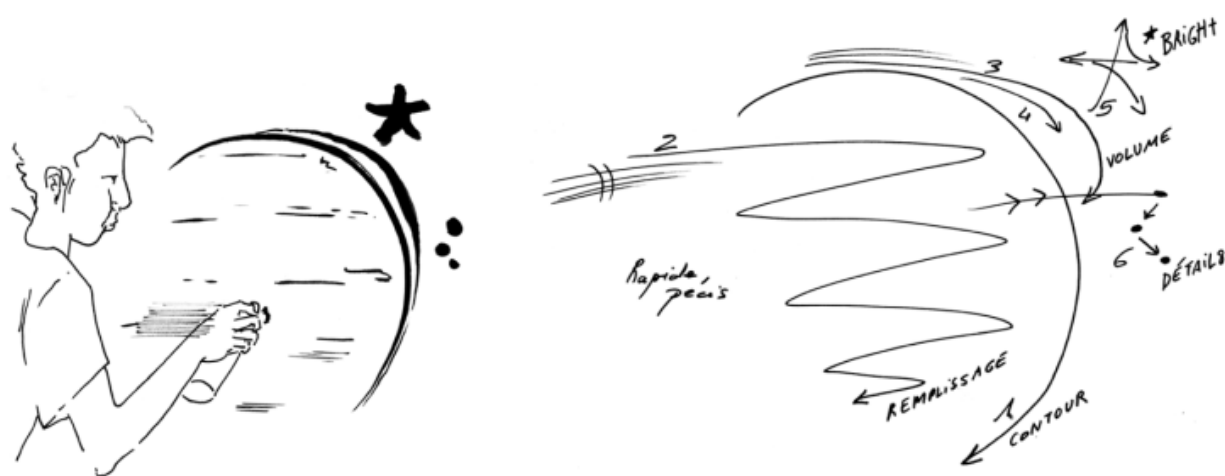


Figure 7. Décomposition d'un geste

La répétition donne la sûreté, et la possibilité d'allier *vitesse* et *justesse*. Dans la bande dessinée, le dessin se situe souvent sur une surface bien plus petite que celle d'un tableau ou d'un mur, et qui n'autorise pas de grands mouvements de bras. Pourtant, le dessin sur la feuille est un tracé rythmé par des moments d'éclat, comme ceux que nous avons vus plus haut, et des passages plus tranquilles comme les remplissages, le tracé répétitif de certaines lignes ou trames, l'utilisation d'outils tels que des règles ou des calques (et ce, dans le dessin numérique aussi bien que traditionnel). Chez certaines autrices et auteurs, le trait de vitesse est particulièrement visible, car il s'établit en rupture avec le reste du dessin. Chez un auteur comme Yûichi Yokoyama au contraire, la vitesse se présente comme la composante omniprésente de ses mangas, leur moteur et leur prisme de découpage. Comment le dessin s'exprime-t-il dans cette situation-là ? Comment la pratique de la vitesse finit-elle par devenir non une action d'éclat ou une rupture, mais une architecture porteuse qui imprime sa logique sur le découpage, le dessin et la narration ?

Yûichi Yokoyama : inscrire la vitesse dans la trame du dessin

Yūichi Yokoyama est un mangaka qui dessine des récits extrêmement dynamiques, saturés de sons, d'onomatopées et de traits de mouvement. Cette vitesse représentée est en fait le résultat d'un travail long et minutieux. Construit avec patience, il part de gestes et de traits intuitifs jetés sur la feuille pour arriver à une version calibrée et maîtrisée. Le tourbillon d'effets spéciaux est alors bien autre chose qu'un geste pulsionnel ; il s'approche plus d'une pratique d'élévation de la forme, depuis son caractère isolé et sauvage à celui, lisse et aérodynamique, d'une composition qui tisse et équilibre les forces individuelles. On peut le voir avec cette planche où l'architecture et la représentation de la vitesse se confondent. Comme une illusion d'optique, les obliques effacent nos repères et les cases semblent se déformer sous le mouvement du dessin. Cette planche est extraite de *Voyage*, un livre de deux-cents pages dont la lecture s'apparente à un long travelling au cours duquel les lignes et la vitesse déforment l'environnement, vu depuis la fenêtre d'un train.

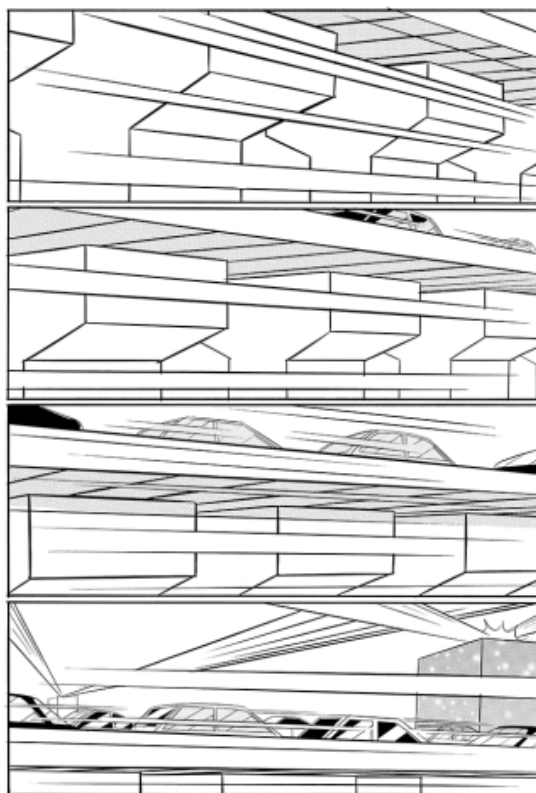


Figure 8. Extrait de *Voyage*^[3].

Le travail de Yūichi Yokoyama est entouré d'une aura spéciale. Lorsqu'on lit des critiques de son travail, on peut sentir la fascination respectueuse, mais aussi la réalité de l'expérience parfois difficile de la lecture, désarçonnante et vertigineuse. De plus en plus lu et connu, notamment grâce à la publication de ses œuvres en France par les éditions Matière, il définit son travail par le terme de « Néo-manga » :

« Néo-manga » est un terme que j'ai créé. Le manga ne représente pour moi ni un divertissement ni un amusement. J'ai pour ambition de **représenter le temps à travers une succession d'images**. Ce qui compte pour moi c'est que le lecteur ait accès aux mécanismes mis en œuvre, aux détails de l'action. **C'est le déroulement même de l'action qui m'intéresse. Pas sa finalité.** ^[4]

En effet, ses bandes dessinées ressemblent à de l'action pure. L'intrigue et la psyché des personnages ne nous sont pas communiquées. Pour lui, « montrer des personnages, c'est un moyen d'attirer l'attention, un moyen pour que le lecteur ait plus de plaisir et puisse lire plus facilement ^[5] ».

L'omniprésence de la vitesse dans son travail pourrait laisser imaginer quelque chose de jeté sur la feuille. Au contraire, la spontanéité du croquis est présente au début du processus, puis Yûichi Yokoyama agit méthodiquement, utilisant un système de calques et de lente maturation des images :

Pour chaque planche définitive de la bande dessinée, on trouve au minimum une vingtaine de croquis différents, réalisés au crayon, au feutre, au stylo ou au moyen d'un mélange de ces techniques. Chacun des croquis, très fouillés, teste une variation du découpage ou les détails d'une case. À chaque essai, Yokoyama redessine le tout, et en profite pour préciser le placement des personnages, les lignes de force de l'ensemble, le passage des traits. Au terme de cette longue série d'ajustements, qui s'accompagne d'une réduction progressive des traits superflus, Yokoyama parvient enfin à une esquisse très aboutie. Il l'emporte au supermarché voisin afin de la photocopier à une dizaine d'exemplaires. Sur ces copies il lui reste à tester au marqueur, à l'encre de Chine, à la mine de plomb et au Tipp-Ex, la répartition des masses noires et blanches, ainsi que des zones de trame. Tout au long du processus, la planche est traitée comme une unité mouvante — les idées et les formes qui ont présidé à chaque case ayant fait l'objet d'une recherche préalable consignée dans des carnets distincts. Lorsqu'il juge ce travail préparatoire abouti, Yokoyama, le moine Yokoyama, place l'esquisse sur sa table lumineuse, la recouvre d'une feuille de bristol blanc, et décide du tracé définitif à l'encre, à l'aide de règles par endroits, évacuant tout indice de ses recherches et de son labeur. ^[6]

Yuichi Yokoyama part de ses carnets de croquis, dans lesquels il consigne et réserve des séries de têtes, de costumes et de décors qui sont tout un répertoire de formes possibles. Cette matière première suit le processus jusqu'au décalquage à la table lumineuse d'une planche parfaitement désignée et épurée de tout ce qui aura été jugé inutile. Dans un tel travail, la partie sauvage et mouvementée de la main se situe plutôt dans le stade de recherche, du croquis et des tentatives de découpage, que dans le résultat final. Comme le dit Laurent Bruel, il s'agit d'un travail monacal d'ajustement et de cooptation des formes, qui semble être détaché de passion tumultueuse et d'improvisation, au profit d'un rythme mesuré, équilibré, clinique ^[7].



79

Figure 9. *La Salle de la mappemonde*, p.79. ^[8]

Le dessin de ses planches est parfaitement cisaillé, des personnages qui semblent avoir été étudiés en soufflerie tant leur allure est aérodynamique. Dans cet extrait de « La salle de la mappemonde », les éléments interagissent et s'équilibrent. Cette scène intense est prise dans une composition en maillage où personnages et décors disparaissent entre les lignes de vitesse et les onomatopées. La sensation produite par les planches de Yokoyama semble relever de l'aliasing ^[9] visuel, cette sensation de regarder des grilles, superposées disparaître dans un clignotement où les lignes se perdent. Les planches de la fig.10 donnent l'impression d'une image sur un métier à tisser, prise dans une trame horizontale.

Ce dessin est à la fois celui de la vitesse pure et de son immobilité la plus totale. C'est un déploiement d'énergie thermodynamique énorme, en même temps qu'une stabilisation de ses formes par la régulation du maillage de la composition. Cela correspond à un effort de transparence énergétique, pour que ce qui transmet l'énergie ne soit pas marqué par elle, ne soit pas marqué par la présence d'un corps à l'effort, celui du dessinateur.

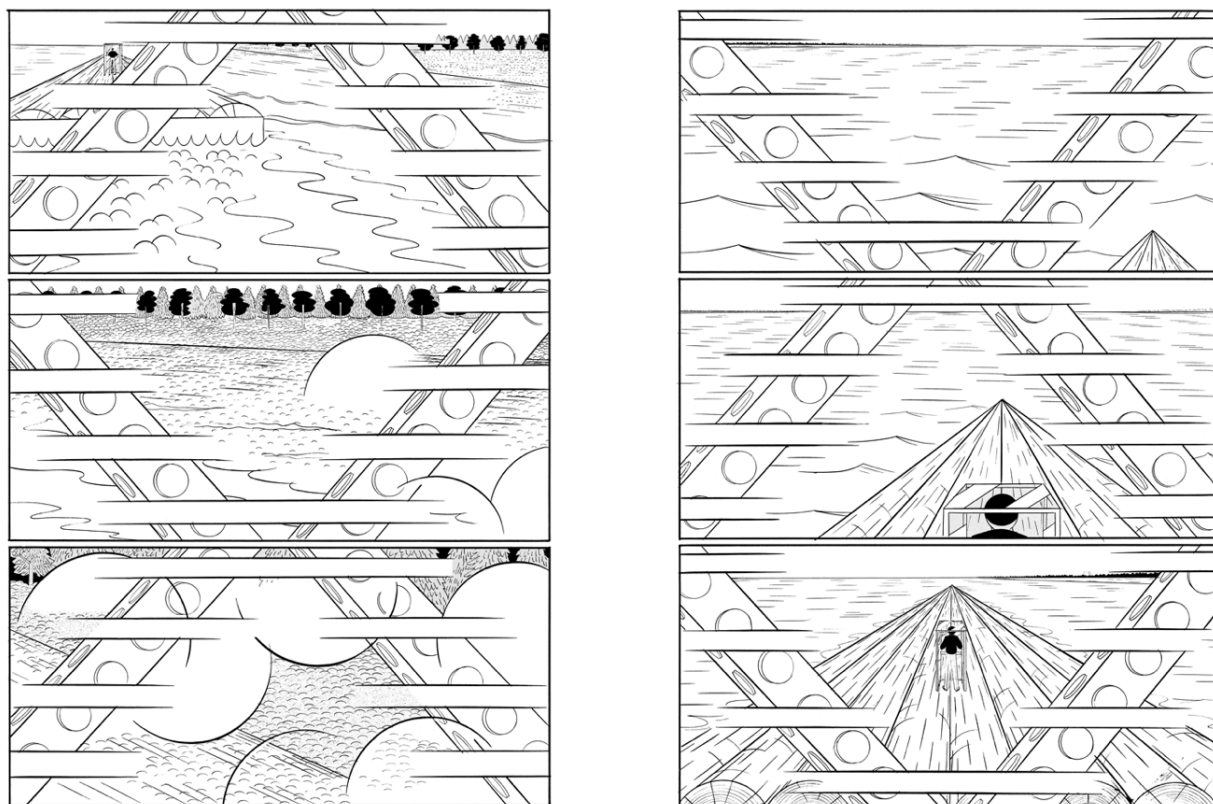


Figure 10. *Voyage*^[10], p 60-61.

Éviter la sueur (« human body smell »)

Si Yūichi Yokoyama en arrive à cette trame, cela tient sans doute à sa façon de dessiner, d'aplatir les strates de sa recherche en un tapis au maillage éclatant. L'exercice de la patience en est une composante essentielle. Yokoyama dit lui-même que dessiner est ennuyeux. Il semble dessiner avec mesure, d'abord par ses outils (il dit posséder plus d'une centaine de règles à dessin), mais aussi par le rythme, un rythme qui semble régulier, calme, et effectivement plus monotone que les traversées haletantes qu'il décrit.

Pour lui, le travail se fait assidument, par l'évacuation progressive de la présence du corps, pourtant parfaitement visible dans ses croquis préparatoires. C'est un choix délibéré, qu'il explicite dans cet entretien :

« I read in an interview that you draw most of your lines with a ruler.

Yūichi Yokoyama: Not recently, but in general, yes. I don't trust freehand drawing, or rather, for better or for worse, in the world of fine arts, there's a tendency to emphasize the warmth and touch of the human hand, and it feels a bit gross to me. **I like that feeling of trying to get rid of the 'human body smell,'** as people in Ukiyo-e and ink wash painting. At first, I started drawing using templates and rulers for technical reasons since I couldn't draw a straight line at all, but then I noticed how the 'human body smell' would disappear, and I thought it looked cool; bonsais are the same: the

branches are supposed to grow straight, but we fix them with strings and threads to create a distorted shape. **It feels like the artificially created boundary between nature-made and human-made becomes blurry.** Instead of extending, it's expressing itself within its limits. » ^[11]

L'utilisation de la règle est une mise à distance des tremblements de la main, de sa capacité à défaillir, à être imprévisible. Sa réflexion sur la frontière entre *nature-made* et *human-made*, donne un autre éclairage à son travail. Lorsqu'on l'étudie de près, il apparaît que ses planches ne sont pas du tout déshumanisées, presque chaque ligne est fine, ventrue, puis fine à nouveau avant de s'éteindre, il ne s'agit pas de tracés calibrés semblables à ceux d'un ordinateur. Il y a des pleins et des déliés, le tracé n'est pas vectoriel, froid et numérique, et une partie de sa dynamique vient de là. De cette touche humaine, appuyée sur la règle, dirigée par elle, une parfaite équation entre vitesse et direction, entre dépense d'énergie et qualité de sa diffusion. On ne voit plus seulement la main, ni seulement la règle, ce n'est ni froid ni chaud, c'est précis, concis, vif; net, mais pas sec.

Pour éviter la sueur, le « human body smell », l'acte de dessiner devient alors une pratique qui engage tout le corps, mais agit dans la mesure et la répétition, dans une façon de glisser sur les formes répétées (« avoir la forme dans la main »). C'est une recherche du *rythme*, un rythme régulier, mesuré, celui d'une course de fond. Il y a une forme d'hypnose, un lâcher-prise face à cette tâche fastidieuse que peut être l'encrage, le dessin des planches, et qui permet de la traverser.

Rythmes du dessin et pratique sportive : « Tirer une ligne »



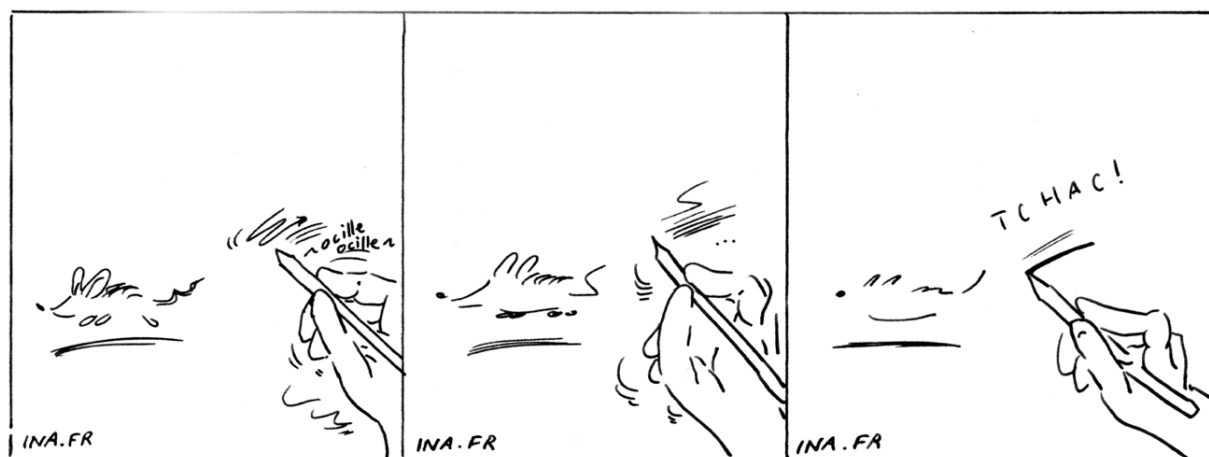
Figure 11. Droit au cœur.

La ligne est résultat d'un lâcher : lâcher le trait et lâcher prise sur l'idée de maîtrise pour s'en remettre à celle, plus large, de l'expression. Dans le dessin, il y a une forme d'abandon. J'aime l'exemple du peintre Fujita (1886-1968) : avant de passer sur la toile, il dessinait un premier croquis, puis il posait une feuille très fine de papier Japon par-dessus, et il reprenait la forme. Et puis encore, et encore, en superposant les couches jusqu'à connaître par cœur, jusqu'à avoir le dessin dans la main. Il peut alors oublier la forme et reproduire sur la toile définitive l'épure du geste. C'est dans cette abstraction que naît la justesse de ses formes.

Il me semble que ce travail régulier se rapproche de la pratique d'un sport de haut niveau, une pratique de répétition, de musculation en vue d'un sprint final. C'est-à-dire que la connaissance et la décantation des formes, le travail dans les cahiers, les copies, les versions d'une même forme,

l'entraînement de la main, tout cela sert l'assurance du tracé et la régularité du rythme lorsque l'artiste passe à l'action « au propre ». Parce qu'il est suffisamment éprouvé, le geste devient une attitude intime qui imprime au résultat son architecture temporelle et musculaire.

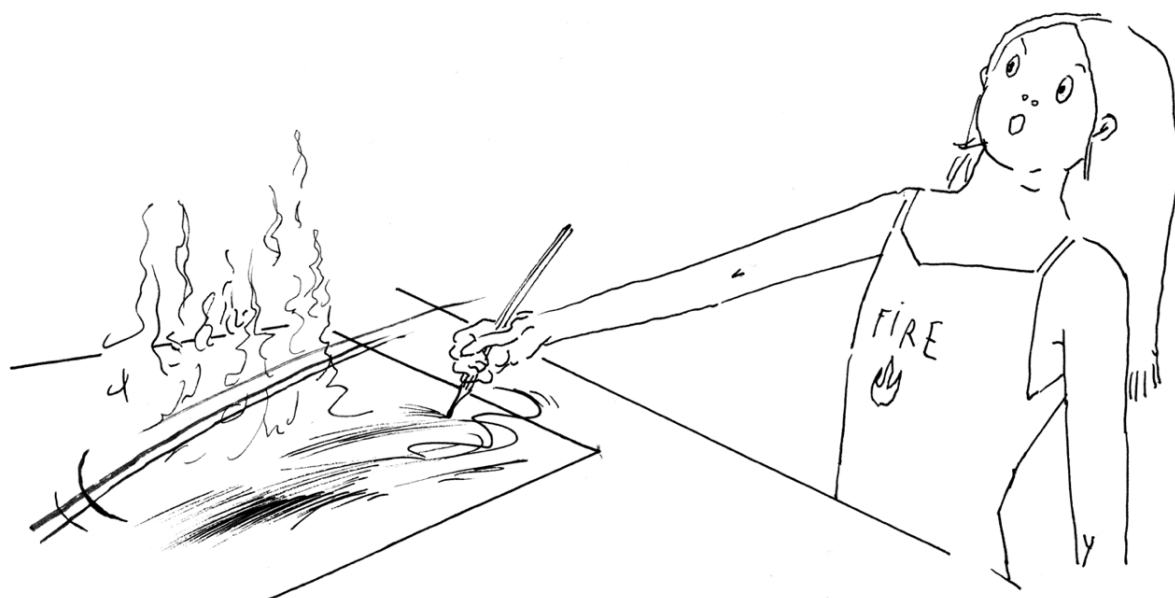
Les traits de vitesse correspondent à ce lâcher-prise, à cette *réalisation* du geste. Dans une émission de télévision *Tac au tac* (ORTF 1969-1975), on voit Franquin se préparer, tracer quelques fois dans le vide au-dessus de la feuille, avant de faire son trait. Il rythme sa manière de dessiner pour se donner l'élan de faire le trait.



EN REGARDANT L'ÉMISSION TV *TAC au TAC* du 13 décembre 1971
où l'on voit Franquin, Morris, Peyo et Roba dessiner en direct et se lancer dans
des cadavres exquis et autres joutes dessinées.

Figure 12. D'après un extrait de « Tac au Tac » du 13 décembre 1971

À ce moment-là, Franquin chauffe quelque chose. Il prépare quelque chose. On ne fait pas cela à froid. Les traits de vitesse sont là pour chauffer l'air, pour chauffer l'espace du dessin afin qu'il soit plus souple, plus flexible, plus facile à percer.



Que donne-t-on à montrer de sa pratique du dessin ? L'entraînement, la répétition, l'échauffement ? Le lancer final ? Le résultat de ce lancer ? Dans l'émission *Tac au Tac*, l'objet est justement de montrer ce que peuvent les dessinatrices et dessinateurs invités hors de la pratique léchée de l'album. On ne dévoile pas l'atelier, c'est-à-dire la génétique de l'œuvre. C'est plutôt une mise à l'épreuve des gestes constitutifs de cette œuvre, à travers la forme de la joute dessinée.

Il s'agit d'éprouver la vitalité du dessin, démontrer la maîtrise bien rôdée, inventive. Lorsqu'elles dessinent, les invitées font appel à un pool de formes qu'elles connaissent bien, dans leur pratique quotidienne de bande dessinée, et sur lesquelles elles s'appuient. Tout le jeu est d'équilibrer ce que l'on *re-produit* et ce que l'on invente. Lorsqu'un artiste s'est créé sa propre grammaire de forme, on peut penser qu'il dessine peu à peu *depuis* ce vocabulaire, créé parfois pour un univers précis (celui de *Gaston* par exemple). Il constitue toute une chair de traits, de courbures personnelles et de façons de gribouiller. Le dessin d'auteur se situe alors en « observation » ou en « invention » *vis-à-vis de son propre univers*. Inventer, c'est renouveler le dialogue avec la vitalité de son style, avancer dans ses propres cordes, tenter, prendre un risque. Cela se construit *depuis* une pratique, à la manière d'un jazz qui s'improvise en jouant avec des structures très précises et parfaitement maîtrisées. C'est la pratique qui fait aboutir à une planche extrêmement travaillée, sans « sentir la sueur » comme celle de Yokoyama, mais c'est la pratique aussi qui garantit à Franquin de ne pas se vautrer quand il improvise.

Conclusion

La vitesse n'est pas seulement une expression plastique, elle existe chez l'artiste pendant sa pratique du dessin. Considérer le dessin autant comme pratique que comme forme résultante est essentiel pour saisir à quel point les enjeux de la représentation, ses codes, ses moments disruptifs, se situent dans le faire, dans la main, dans le corps, et qu'ils ne sauraient être compris hors de cette réalité physique. L'outil, fût-il numérique, ne dématérialise jamais le *temps* dédié à la création. Le temps est celui de l'expérience, d'une façon de vivre, d'un lieu de création : ce temps est constitué de *choix*, du plus mince au plus conscient, et ce temps est une pratique, un *faire*; au sens où l'entend Tim Ingold ^[12], c'est-à-dire comme un moment où les mains, la pratique, cherchent à tâtons, en s'adossant aux murs de son expérience, un chemin vers une idée et une réalisation. Pour Tim Ingold, le faire doit être réévalué, et nous devons reconsidérer notre vision téléologique de l'histoire de la fabrication des objets ou des événements. Il faut concevoir le faiseur autrement que comme un ouvrier qui suit à la ligne un plan préétabli, et le voir comme un chercheur définissant les contours de l'objet en jouant avec la mobilité de la matière qu'il façonne.

Dessiner, c'est une façon de se dresser depuis l'invisible, le fugace, le mouvement, pour se pencher dans le lisible, dans ce qui est donné à voir, à décrypter, à contempler, lorsque la forme se fixe en une image bruissant du travail accompli.

Notes

.....

[1] Marie-José Mondzain, interview à *La grande table*, France Culture (A. Mercier, Intervieweur), 8 janvier 2014.

[2] *Répertoire*. Pascal Krajewski utilise ce mot dans son texte « La quadrature de la bande dessinée » : « Tout se passe comme si le dessinateur de BD avait plus ou moins sous la main un pool d'images ou d'effets graphiques déjà préconçus (par d'autres ou par lui) ou en cours de précision (par son travail même) dans lequel il peut piocher à l'envie. La peinture n'a pas ignoré l'avantage de posséder un pool de gestes stéréotypés (c'est le sens des « études » et aussi celui d'une certaine tradition iconologique qui recycle certains gestes symboliques très codifiés), mais le résultat avait vocation à être unique, et non intégré dans une séquence. »

Pascal Krajewski, « La quadrature de la bande dessinée », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 04 septembre 2017, consulté le 29 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2328>

[3] Yokoyama Yūichi, *Voyage*, Éditions Matière, 2005, p 169.

[4] Laurent Bruel, Vanessa Dziuba et Sammy Stein, « Entretien avec Yūichi Yokoyama », *Collection revue n° 2*, 2011, p 39-58, p 43.

[5] *ibid.*, p 46.

[6] Laurent Bruel, « Yūichi Yokoyama. L'atelier de Sayama », *Back Cover n°6 spécial Japon - Design Graphique, Typographie etc.*, 2014, p29.

[7] *Ibid.*

[8] Yūichi Yokoyama, *La salle de la mappemonde*, traduit par Céline Bruel, Éditions Matière, 2016, p 79

[9] « Aliasing » et « effet de moiré », « crénelage », « effet d'escalier » sont des termes techniques utilisés en audiovisuel pour décrire un phénomène dû à l'échantillonnage. Cela arrive lorsque deux grilles, ou deux vitesses se superposent (si ses stries d'une chemise rayée font la même taille que les stries du capteur de la caméra) et créent des vagues ou des motifs inexistant à l'œil nu. La vision entre en vibration, et attaque nos repères visuels.

[10] *Voyage, op. cit.*

[11] Interview de Jun Ashizawa, « Yūichi Yokoyama's "Neo Manga" And His Relationship With Contemporary Art and Manga », *Tokion.jp*, 11 mars 2021. <https://tokion.jp/en/2021/03/11/yuichi-yokoyama-contemporary-art-manga/>.

« J'ai lu dans une interview que vous dessiniez la plupart de vos lignes à la règle.

Yūichi Yokoyama : pas récemment mais en général oui. Je ne fais pas confiance au dessin à main levée, ou plutôt, pour le meilleur ou pour le pire, dans le monde des beaux-arts, il y a une tendance à souligner la chaleur et le toucher de la main humaine, et cela me semble un peu grossier. J'aime ce sentiment d'essayer de se débarrasser de « l'odeur du corps humain », comme dans l'Ukiyo-e et la peinture à l'encre. Au début, j'ai commencé à dessiner à l'aide de gabarits et de règles pour des raisons techniques car je ne pouvais pas du tout tracer de lignes droites, mais j'ai ensuite remarqué à quel point « l'odeur du corps humain » disparaissait, et j'ai trouvé ça cool ; les bonsaïs sont pareils : les

branches sont censées pousser droites, mais nous les fixons avec des ficelles et des fils de fer pour créer une allure tordue. Cela donne l'impression que la frontière artificiellement créée entre la nature et l'homme devient floue. Au lieu de s'étendre, il s'exprime au travers de ses limites. » (traduction Sabine Teyssonneyre)

[12] Tim Ingold, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture* [2013], Editions Dehors, 2017.

Pour citer ce document

Par Sabine Teyssonneyre, «The Drawers. Pratiquer la vitesse en Bande Dessinée», *Cahiers FoReLLIS - Formes et Représentations en Linguistique, Littérature et dans les arts de l'Image et de la Scène* [En ligne], La vitesse dans l'image fixe, Revue électronique, mis à jour le : 22/11/2022, URL : <https://cahiersforell.edel.univ-poitiers.fr:443/cahiersforell/index.php?id=1300>.

Quelques mots à propos de : Sabine Teyssonneyre

Doctorante Recherche et Création en Bande Dessinée au FoReLLIS (Université de Poitiers), Sabine Teyssonneyre travaille sur la construction de monde de dessin, à travers une étude de la scène actuelle microédition alternative. Membre de La Brèche et du collectif Première Frappe, elle a récemment publié dans *Formules* n°22, *Du9.org*, et organisé le colloque international Crack (2019, Angoulême), et le terrain de recherche *Future Ruins, Seeds in the Wind* à Oakland (Californie) avec Kelsey Westphal

...

Droits d'auteur



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License CC BY-NC 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>) / Article distribué selon les termes de la licence Creative Commons CC BY-NC.3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>)