

Le message de l'artiste

*La transmission du récit dans
la pratique de la BD contemporaine •*



Joana Barreiro —
Septembre 2021 • Master DGCE

Sous la direction de Mme Ling / M. Subra

Le message de l'artiste

*La transmission du récit dans
la pratique de la BD contemporaine*



Remerciements

Je remercie Mme Ling de m'avoir accompagnée dans ma recherche pendant ces deux années de Master ainsi que mes professeurs à l'ISCID qui m'ont apporté les ressources nécessaires tout au long du cursus.

Merci infiniment à mes amies et ma famille qui m'ont soutenue, aidée, écoutée et sans qui ce mémoire ne serait pas ce qu'il est.

Sommaire



Introduction	8
Chapitre I	12
Porter le message	
1. Messenger	14
-Le message	
-Figure de l'artiste	
2. Intime	24
-Fanzinat	
-BD autobiographique	
-Blogs BD	
Chapitre II	40
Construire le message	
1. Inspiration	42
-Dessiner comme ça	
-Cartographie	
-Dessiner sur ça	
2. Pratique	68
-Dessin automatique	
-Carnet	
-Recherche narrative	
Chapitre III	88
Diffuser le message	
1. Communauté	90
-Pédagogie créative	
-Crée ensemble	
-Tendances	
2. Influenceur	106
-Visibilité	
-Vivre de son art	
Conclusion	114
Et après...	116
Bibliographie	118

Introduction

Depuis le début des années 2000, internet a fait émerger de nouvelles formes de communication (mail, chat, forum...) rendant les échanges plus instantanés et rapides tout en permettant aux utilisateurs, devenus « internautes », de se rapprocher. En parallèle, ce réseau informatique mondial a également accéléré et facilité l'accès au partage d'informations. Des images de références sont accessibles en une simple recherche Google, et une quantité astronomique de contenu graphique est partagée via des plateformes telles qu'Instagram ou Twitter.

Les domaines touchant aux activités artistiques ont été impactés par ces évolutions techniques, notamment à travers la manière de travailler des artistes. Bédéistes et illustrateurs ont dorénavant la possibilité de concevoir depuis leur atelier personnel et ce de manière plus efficace grâce aux nouveaux outils numériques mis à leur disposition. Nous faisons face à une démocratisation des connaissances artistiques qui crée une croissance exponentielle de nouveaux artistes autodidactes trouvant eux-mêmes leurs connaissances sur internet. En parallèle à ce flux croissant de savoir-faire, les réseaux sociaux permettent la diffusion de nouvelles narrations dûe à une libération de voix marginalisées et souvent réduites au silence dans les médias traditionnels.

La BD est un secteur prolifique avec plus de 5000 sorties par an en France, et au sein duquel auteurs et autrices se doivent de maîtriser de multiples aspects techniques et graphiques (scénarisation, colorisation, composition) au sein d'un même projet. Pourtant, malgré ces compétences et un marché prometteur, nous constatons qu'il s'agit d'un métier mal rémunéré. « Nous, les autrices et auteurs, touchons 8 à 10 % de droits sur un livre. Pour vous donner une idée, quand vous achetez une bande dessinée à 15 euros, nous en récupérons 1€20» rapporte Lisa Mandel, autrice de BD depuis 20 ans. De nos jours, les ventes de BD ont également grandement diminué, et cela est dû en partie au nombre de nouveautés par années qui a décuplé tandis que le nombre d'acheteurs reste le même. Résultat, 36 % des auteurs et autrices vivent en dessous du seuil de pauvreté.

Cette analyse se focalise sur l'illustration et la bande dessinée ainsi que sur ma pratique personnelle et professionnelle qui s'inscrit dans ces domaines. La recherche autour de l'histoire de la bande dessinée a un grand intérêt pour les jeunes bédéistes, car elle permet de mieux comprendre le monde éditorial d'aujourd'hui et la manière dont s'est construit un art de la contre-culture, avec un passé prenant sa source dans les réseaux alternatifs et les discours en marge. En tant que créatrice très présente sur les réseaux sociaux, il m'est primordial de distinguer et de questionner les différentes méthodologies et les processus d'usage (voire d'instrumentalisation) derrière ces nouveaux supports utilisés par les artistes.

Intime vient du latin *intimus*¹, « qui est le plus en dedans, le fond de ». *Intimus* est lui-même le superlatif de *interior*, qui veut dire « dedans, intérieurement ». En effet, l'intime représente l'essence profonde en nous, il s'agit de notre espace privé qui nous appartient et qu'on peut décider de partager avec autrui. Mais en quoi l'intime, qui est d'ordre personnel, peut devenir message ? Le mot message par définition est une information que l'on transmet à quelqu'un. Quand une personne, ou plus précisément un artiste, porte un message, cela sous-entend qu'elle défend une posture personnelle à travers ce qu'elle dit et fait. Il transmet sa vision en lui donnant forme à travers des symboles et des signes qui renvoient certaines données au spectateur. Ainsi, l'auteur de BD matérialise le message par son trait. Support combinant texte et image, la BD est un médium qui raconte, c'est un vecteur de parole puissant qui permet de divertir, de vulgariser et d'informer. Scott McCloud qualifie la BD « d'art séquentiel », définition riche qui englobe un large spectre d'expression visuelle. Cette approche admet qu'un pan important de la BD contemporaine se développe massivement sur internet. Le terme « réseau » provient de *retiolus*² qui signifie petit filet. Dans différents domaines, le réseau peut être représenté par un ensemble de nœuds entremêlés qui vont transmettre des informations via des canaux. Sociologiquement, le terme « réseau social » se rapporte à des entités sociales qui sont reliées par des interactions. Son utilisation courante qualifie plutôt les plateformes d'échanges utilisées par les internautes pour communiquer entre eux, plateformes qui représentent un intérêt pour la diffusion de données et donc du message.

Dans ce mémoire, nous chercherons à déterminer quelles formes peuvent prendre le message de l'artiste de nos jours, et la manière dont celui-ci est influencé par les réseaux sociaux.

1. TLFi définition intime

2. TLFi définition réseau

Afin de traiter le sujet, j'ai réalisé des recherches sur divers artistes avant de les confronter à ma propre pratique pour analyser ces modèles et d'édifier des constats. J'ai également étudié les réseaux sociaux et leurs modes de fonctionnement, ainsi que les tendances au sein de ces plateformes.

Dans un premier temps, nous définirons ce que signifie « porter le message » en analysant le rapport que l'artiste entretient avec son œuvre et comment il devient messenger. Nous nous appuyerons pour cela sur l'étude de cas de l'émergence de la bande dessinée autobiographique au début des années 1990. Dans un second temps, nous allons retracer les étapes de construction du message; ce chapitre sera focalisé sur ma propre pratique, avec tout d'abord une approche autour des inspirations qui caractérisent l'univers intérieur de l'artiste et son vocabulaire graphique, puis les méthodes qu'il peut employer afin de matérialiser ce message personnel. La dernière partie sera dédiée à la diffusion du message par le biais des réseaux sociaux; quelle place entretient l'artiste avec les communautés de ces plateformes dynamiques, et comment ces dernières influencent-elles son art et son statut ? ●

CHAPITRE I

Porter le message

On a souvent entendu parler de « la voix de l'artiste », une expression qui est à l'image du rôle qu'on lui associe. Mais qu'est ce qui lui donne la capacité à porter un message ? À quand ce rôle remonte-il ? Et comment à travers une vision personnelle il peut impacter le monde qui l'entoure ? Nous allons placer l'artiste en tant que messenger à travers cette première partie afin de répondre à ces interrogations.

1. Messenger

Afin de comprendre comment se présente le message de l'artiste, il faut établir le rôle qu'il a aux yeux de la société. La posture de l'artiste a évolué au fil des siècles, et il incarne différentes figures en fonction de la place qu'il occupe dans un contexte d'époque.

Le mot message¹ provient du bas latin (1050) *missus* qui est le participe passé de *mittere*, signifiant envoyer. Ce verbe sous-entend une action ou un mouvement; en effet, d'après le *Gaffiot*, nous notons que *missus* peut faire référence au jet, au lancer. À travers ce geste se définit ainsi une spontanéité et une certaine puissance. Ces caractéristiques reflètent un des usages du mot, car le message peut être important, communiqué de façon brève, et même imposé par l'autorité de la personne qui l'émet. Le terme « *envoyé* » remplit les divers paramètres qui font la complexité du message : on imagine aisément un projectile lancé avec un certain élan, qui emprunte une trajectoire, et qui vise une cible. L'étymologie atteste donc déjà son sens actuel, celui-ci étant « *Contenu d'une communication faite à quelqu'un?* ». Cette première approche nous permet de mettre en avant quatre éléments qui entrent en jeu dans la transmission du message : une information ou un contenu, un émetteur, un vecteur, et un récepteur.

1.REY A., *Dictionnaire historique de la langue française*, Editions Le Robert, 2019, p.2085.

2.*Le Robert de poche*, Éditions Le Robert, 2014, p.454.

Le message

A partir des composants vus précédemment, c'est-à-dire le contenu, l'émetteur, le vecteur et le récepteur, on va établir le cheminement du message en plaçant l'artiste comme porteur de ce message.

Contenu : Le contenu du message n'a pas de forme au départ, il est le fond, la matière informée. On cherche à la fois à contenir ce magma débordant afin de pouvoir le communiquer efficacement, mais également à révéler son origine la plus pure. On souhaite lui rendre justice, telle une vérité énigmatique qu'on n'oserait dénaturer et que l'on désire saisir habilement. Une notion aussi abstraite peut être incarnée à travers le rôle du « porteur ». Chez l'artiste on pourrait catégoriser ce contenu par l'inspiration, une vision qui l'anime et qu'il veut exprimer.

Émetteur : Le messenger est *“Celui qui porte le message”* Ce dernier possède une certaine part de responsabilité puisqu'il est chargé de quelque chose, et que transmettre le message est sa mission. Dans plusieurs définitions du message, on retrouve ce rôle de messenger qui se doit de transmettre. Tout d'abord, on l'observe du côté de l'artiste et du rapport qu'il entretient avec sa propre démarche et ce qu'il diffuse au travers d'elle : *“Pensée, leçon originale d'un écrivain; vision personnelle du monde transmise à travers ses œuvres ou ses hauts faits par un artiste, un personnage historique”*.¹ Mais on le retrouve aussi dans la figure du messie éclairé qui répand une parole divine : *« Communication, nouvelle importante, révélation ou enseignement transmis à l'humanité par un messenger*

1. REY A., *Dictionnaire historique de la langue Française*, op. cit., p.2085.

2. TLFi définition message

*considéré comme prophète de Dieu, par un personnage d'exception.*³ » Ces deux sens du terme se rejoignent, on a là l'expression d'une énergie soudaine inexplicable et instable. L'inspiration, d'une manière similaire à la foi religieuse, apparaît comme un phénomène insaisissable. Ainsi, l'artiste incarne le prophète élu responsable d'interprétation à travers sa pratique, avec une intention qui lui est propre et un processus créatif passionné et libérateur; il va donner forme à sa parole.

Vecteur : L'essayiste canadien Mac Luhan a écrit en 1968 *« Pour comprendre les médias »*, dans lequel il défend que *« medium is message »*⁴. De par cette affirmation, il considère que la nature du support technique influence la manière dont on reçoit le message. Par exemple, l'activiste suédoise Liv Stromquist utilise la bédé afin d'aborder des thématiques féministes et développer certains sujets lourds et forts avec un trait simple, qui rend la lecture plus ludique tout en apportant de la légèreté et du dynamisme. De plus, on peut considérer que l'objet même de la bd est plus accessible et moins intimidant qu'un roman. Ainsi, ce type de message engagé ne serait pas relayé et accueilli de la même façon qu'à travers une publicité sur Instagram, ou dans un article de presse féminine. La forme que prend ce message est tout aussi importante que le contenu, et influe sur la perception et la cible.

Récepteur : On en arrive ainsi à plusieurs conclusions : premièrement, le message n'existe pas s'il n'y a pas quelqu'un pour le réceptionner. Deuxièmement, la notion de message varie d'un domaine à un autre. En informatique ou en linguistique, le message fait référence à un langage codé, qui renvoie à des signes qu'il faut décrypter. En informatique, on définit le message comme une *« suite ordonnée de caractères et de signes, codés ou non, représentant des données, un lot d'informations et transmise en une seule fois de ou vers un ordinateur »*⁵. En linguistique cela renvoie à une *« Séquence de signaux, correspondant à des règles de combinaisons précises, envoyée par un émetteur vers un récepteur par l'intermédiaire d'un canal »*⁶. Les termes *« codes »* et *« signes »* présentent un lien direct avec la sémiologie, et les analyses de lectures d'images. En fonction des références culturelles que nous avons, les représentations auxquelles nous sommes exposés, les visuels vont stimuler et éveiller des aspects différents en nous. De cette manière, un artiste peut jouer sur des symboles de façon consciente ou non pour que son message atteigne le destinataire. En effet, un récepteur qui reçoit l'information de façon efficace peut par la suite en faire quelque chose, en la stockant ou encore l'analysant pour réagir et agir en fonction.

3. *Ibid.*

4. LUHAN M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, Mentor, 1964

5. TLFi définition message

6. *Ibid.*

18 Le message, bien qu'il soit au singulier, subit une telle transformation via toutes ces étapes qu'il peut devenir pluriel : à travers une seule œuvre, une seule parole, il renvoie à une multiplicité de points de vue possibles. Une personne qui observe une œuvre ne va pas toujours en retirer ce qui était l'idée d'origine, ou en comprendre les mêmes éléments que son voisin, qui pourtant assiste à la même représentation artistique. Roland Barthes définit ce phénomène dans «*La Mort de l'Auteur*». Il avance qu'à partir du moment où l'œuvre est entre les mains du lecteur, l'interprétation qu'il s'en fait est détachée de ce que l'auteur cherche à dire à travers son récit, car l'utilisateur se l'approprie. Ainsi, il est difficile de parler de message comme un échange parfait entre l'émetteur et le récepteur, quand bien même c'est cette libre interprétation qui fait aussi la richesse de l'art. Par ailleurs, la «*mort*» de l'auteur ne l'empêche pas d'avoir un contrôle sur son œuvre et sur ce qu'elle dit, puisque la posture que prend l'artiste définit elle-même sa voix, la vision qu'il défend et le message qu'il veut porter. ●

7. BARTHES R., « The Death of the Author » in *Aspen Magazine*, n° 5/6, 1967

Figure de l'artiste

Cette analyse dans le temps va permettre de répondre ou d'interroger qui est l'artiste, la place qu'il prend, le contrôle qu'il a sur ce qu'il crée... À travers mon analyse, je ne chercherai pas à couvrir la totalité des courants artistiques de l'histoire, mais plutôt à souligner des passages clés qui permettent de situer le rapport à l'artiste et son œuvre et ce qu'il fait passer à travers son travail.

Renaissance : artiste synonyme de puissance

La notion d'artiste n'a pas toujours existé, car les tâches semblables à des réalisations plastiques étaient autrefois réservées aux artisans. Le statut d'artiste fait son apparition au XIII^e siècle et se développe tout particulièrement pendant la Renaissance¹. Des ateliers se développent, peintres et sculpteurs sont formés dans des lieux où se croisent et s'influencent connaissances scientifiques et artistiques; ainsi, le courant humaniste se rapporte à des textes et des valeurs de l'Antiquité. L'homme y est au centre du discours, dans les sciences, l'éducation et l'art. Les sculpteurs en particulier sont en avance sur les autres domaines et notamment dans la construction du corps, de l'espace, en relief. Un exemple type serait « *Le Festin d'Hérode* » de Donatello. Taillée dans du marbre, la mise en scène présente pour la première fois les principes des règles de perspective. Grâce à ces recherches du réel, les sculptures sont des outils de référence en termes de profondeur et proportions et permettent aux peintres de retranscrire ces techniques de volumes de représentations dans leur œuvres en deux dimensions. Dès lors, des commanditaires font appel à des artisans et financent des projets importants afin de se démarquer. En Italie, la célèbre famille des Médicis est un précurseur de ce rapport de commande. Peintures, fresques murales... tous les moyens sont mis en œuvre pour redorer l'image des villes. En misant leur fortune sur l'art, ils font de Florence une capitale dynamique représentative de l'époque. On peut également souligner que le clergé était l'un des commanditaires principaux durant cette période, et les artistes produisaient ainsi en grande partie des images vectrices du discours religieux. L'art devient véritablement synonyme de pouvoir², un enjeu

1. Propos de Stéphane Laurent, cité par Ratouis A., «*Quand*

les artistes n'existaient pas » in *Le Point*, 18 février 2019

2. Molin J.L., *Quelle peut être la place de l'artiste dans une société « du savoir » ?* In *Grand Lyon Vision Culture*, 26 juin 2009

politique à part entière. Cette demande accrue en œuvres fait ainsi évoluer la vision de la profession. On ne paye plus seulement un artisan qui exécute, mais un créateur qui conceptualise.³ En effet les artistes sont davantage embauchés pour une vision qu'un produit fini, laissant parfois la réalisation des projets entre d'autres mains. Certains penseurs de l'époque associent même le talent d'artiste au divin. « Vasari nous dit que l'artiste est le médiateur d'une grâce qu'il a reçue du ciel avec la vie et qu'il transmet aux œuvres qu'il conçoit et exécute⁴. » L'artiste est un génie (terme défini d'après le Larousse comme une «*aptitude naturelle de l'esprit de quelqu'un qui le rend capable de concevoir, de créer des choses, des concepts d'une qualité exceptionnelle*») qui se doit d'atteindre une perfection à travers le dessin.

Ainsi les artistes étaient des figures de pouvoir car ils étaient utilisés pour valoriser les commanditaires puissants, de la noblesse et du clergé. Considérés comme des chercheurs du réel (perspective, anatomie), ils représentent le savoir et la technique. Ils conserveront ce statut jusqu'au XVIIIe siècle.

Romantisme : l'artiste expressif

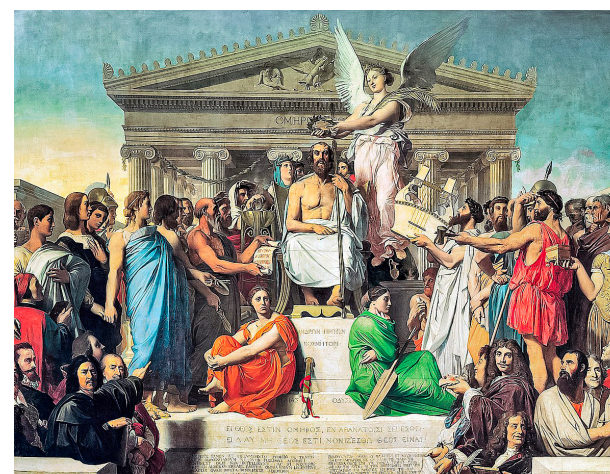
Le romantisme apparaît à la fin du XVIIIe siècle et se développe au XIXe siècle, prenant place au cœur d'un contexte de développement industriel. Face à une société aux inégalités marquées, le développement de la pensée rationaliste et une accélération du monde due aux méthodes de production entraînant également la transformation du paysage, les romantiques se révoltent en produisant des œuvres qui mettent en valeur leurs ressentis. Les toiles deviennent des vecteurs de messages subliminaux symbolisant la mélancolie, l'angoisse, la fougue... Les représentations sont souvent irrationnelles et l'on fait face à des espaces flottants, des anatomies animées ou encore des lumières diffuses. Lors du Salon de 1846, Charles Baudelaire met en avant la portée affective du mouvement « *Le romantisme n'est précisément ni dans les choix de sujets ni dans la vérité exacte mais dans la manière de sentir [...] Qui dit romantisme dit art moderne, c'est-à-dire intimité, spiritualité, couleur, aspiration vers l'infini, exprimées par tous les moyens que contiennent les arts* »⁵. À l'opposé du néoclassicisme qui efface l'artiste derrière des sujets aux représentations réalistes et justes, les romantiques assoient leur rôle d'artiste en laissant place à une touche personnelle expressive. Un exemple édifiant de l'opposition entre ces deux courants serait les tableaux « *L'apothéose d'Homère* » de Jean Auguste Dominique Ingres et « *La mort de Sardanapale* » d'Eugène Delacroix. Le premier présente une structure impeccable et use des règles de perspective en mettant en place une logique de composition calculée et des personnages aux proportions et aux couleurs très proches du réel. Le second, quant à lui,

3. RATOUIS A., *Quand les artistes n'existaient pas*, op.cit.

4. POMMIER É., « *L'artiste figure de la grâce à la Renaissance* » in *Littératures classiques*, n° 60, 2006

5. FRIDE R. CARRASSAT P., MARCADÉ I., *Comprendre et Reconnaître les Mouvements dans la Peinture*, Paris, Editions Bordas, 1993, p.92.

1.



2.



3.

1. Le Festin d'Hérode, Donatello, 1423-1427

2. L'Apothéose d'Homère, Jean Auguste Dominique Ingres, 1827

3. La mort de Sardanapale, Eugène Delacroix, 1827



1.



2.

1. **Sans titre**, Aloïse Corbaz, 1946-1947, cette artiste auto-didacte est un figure importante de l'Art brut, mouvement fondé par Jean Dubuffet

2. **Minus Objects**, Michelangelo Pistoletto, 1965-1968, oeuvres du mouvement Arte povera (art pauvre), en créant une variété d'objets divers sans «marque de fabrique», Pistoletto a cherché à empêcher de rendre l'artiste reconnaissable à travers son oeuvre. Ce mouvement est un exemple de dénonciation de l'élitisme artistique durant le XX^e siècle, période historique avec de nombreuses interrogations autour de qui est l'artiste et la place qu'on lui accorde.

travaille par la masse et la topologie des éléments qui n'apparaissent pas comme linéaires. Cette impulsion apporte au chaos de la scène du tableau, et nous transmet directement la vision de l'artiste qui, à travers la matière appliquée par touches visibles, communique son geste.

C'est la première fois que les artistes se détachent de la commande et se permettent d'explorer des nouvelles formes d'expression et de nouveaux sujets. Un rapport direct entre l'œuvre et l'artiste se tisse, faisant part des émotions avec authenticité et laissant sa trace à travers la « *patte artistique* » visible sur les tableaux.

La disparition de l'artiste ?

La vision de l'artiste romantique qui communique ses émotions par l'art est devenue une représentation clichée symbolisant la figure de l'artiste en général. Allégorie que l'on retrouve encore aujourd'hui, avec la représentation de l'artiste tourmenté dans son atelier qui ne vit que pour son œuvre. Pourtant, après le romantisme, les artistes ne se cantonnent pas à cette posture là; ils créent de plus en plus en réaction au monde qui les entourent et ne se basent pas que sur la demande d'un commanditaire ou leur propre affect. Dans cette optique et à partir de 1850, les artistes se détachent des lois académiciennes en développant des lieux de diffusion annexes. Montrant leurs œuvres dans des ateliers, des galeries... Ils exposent aussi dans des nouveaux salons tels que le Salon des Refusés, le Salon des Indépendants ou durant les Expositions Universelles, et cette approche permet à des artistes jugés trop hors-normes de promouvoir leur vision artistique. On observe une accélération dans les mouvements et courants artistiques, les échanges étant plus aisés et nombreux.

Le rôle de l'artiste au XX^e siècle fait face à de nombreuses transformations, notamment à travers des mouvements qui essaient de démystifier la figure de l'artiste quitte à la faire disparaître complètement. La mise en place de collectifs tels que Fluxus prenaient pour principe que «tout est art et n'importe qui peut le faire⁶». Des personnalités comme Jean Dubuffet ont également démocratisé l'art en valorisant des créations de personnes marginalisées. La succession de mouvements dans les années 70 dépeignait l'artiste comme un explorateur de matériaux, un créateur de techniques, un utilisateur de nouveaux outils. Il fait réfléchir, il interroge, il raconte. Le néologisme « *artiviste* » apparu en 1999 est à l'image de cette posture du créateur qui agit et évolue avec son temps, il caractérise une personne qui cherche à dénoncer ou mettre en avant des faits sociaux à travers son art. Ainsi l'artiste aujourd'hui serait-il un témoin qui réagit face à ce qu'il voit en nous transmettant une version du réel ? Est ce que le regard personnel de cette figure plurielle peut être représentatif du monde qui l'entoure ? ●

6. BERTOLINO G., *Comment identifier les mouvements artistiques*, Éditions Hazan, 2008, p.224.

2. Intime

Pourquoi ce qui ne regarde que nous en principe peut être un miroir pour les autres ? Dans les années 1960, le slogan militant « *the private is political* » traduit par « *le privé est politique* » était utilisé dans le cadre de mouvements féministes. D'après l'activiste Bonnie J. Dow le slogan a mis en lumière le fait que « *les problèmes individuels des femmes n'étaient que l'excroissance de leur statut politique de classe opprimée.* »¹. Cet exemple prend sa source dans les mouvements de libération des femmes, mais l'intime politique se retrouve partout. A partir du moment l'on catégorise un type de personnes, elles subissent et témoignent d'expériences communes représentatives des schémas sociologiques. En se figurant l'artiste comme quelqu'un qui nous livre une partie de lui-même à travers son travail, il est à la fois porteur de son propre message et aussi de celui de nombreuses autres personnes qui se reconnaissent dans sa posture et dans ce qu'il défend. Mon analyse se tourne en particulier vers le domaine de la bande dessinée : cette expression répandue dès 1949-1950 est une traduction de « *comic strip* »² (1910) et qui signifie littéralement comique et bande, familièrement abrégé en BD ou Bédé depuis 1966. La définition du dictionnaire nous dit que la bande dessinée est une « *suite de dessins qui racontent une histoire et auxquels sont intégrés les paroles et les pensées des personnages* ».³ En effet, si la bédé raconte, les auteurs et autrices sont alors maîtres d'une narration qui communique leur vision personnelle à travers leurs personnages et leur ton. Mais qu'en est-il quand l'auteur se raconte directement ? Quand il incarne son personnage à travers une « *narration de soi* » ? Nous verrons dans la suite de cette analyse l'évolution de l'autobiographie et son impact sur l'intime qui fait message.

1. DOW BJ. « *Feminism, miss america and media mythology* » in *Rhetoric & Public Affairs* Vol. 6, No. 1, 2003, pp. 127-160

2. REY A. *Dictionnaire historique de la langue Française*, op. cit., p.202.

3. *Le Robert de poche*, 2014 op. cit. p.63

Egozine

Le fanzine représente un moyen matériel pour les bédéistes de communiquer leur vision à travers un réseau underground à l'opposé des autres médias, et ce dès son apparition. C'est à partir des années 90 que le fanzine autobiographique émerge dans la sphère de la bédé francophone. Cette catégorie représente un genre à lui seul appelé egozine.

Afin de développer l'egozine, il faut d'abord expliquer ce qu'est un fanzine. D'origine anglophone (contraction de « *fanatic magazine* »), il s'agit d'une publication indépendante et la plupart du temps imprimée. Ce qui définit en particulier le fanzine est sa distribution : « *C'est une définition qui a ses limites, mais qui a le mérite de baliser clairement les choses : s'il n'y a pas de distribution professionnelle permettant de répondre aux commandes du circuit officiel, alors c'est un fanzine*¹. »

Les fanzines ont pu se développer plus concrètement au milieu du XXe siècle grâce aux progrès des techniques d'impressions. A partir des années soixantes, on observe la naissance d'un vrai mouvement aux Etats Unis et l'apparition d'auteurs de bande dessinée dites « *underground* » qui passent par ce support là. Les propositions diffèrent des éditeurs qui monopolisent le marché du livre, avec des narrations à base de thématiques plus crues ou abordant des sujets sociaux. En France, le fanzine s'affirme surtout lors de mai 1968 dans l'objectif de diffuser des propos militants. Au début des années 70, on assiste à l'apparition d'ouvrages de bédéistes français à travers ce format, et cette approche a un tel impact sur l'histoire de la bande dessinée qu'un prix du festival d'Angoulême récompense la meilleure bande dessinée alternative depuis 1981.

On parle d'egozine à partir du moment où les auteurs se racontent de manière intime dans leur narration², que ce soit pour dépeindre leur quotidien, leurs pensées, leur vécu. Aux États-Unis, on reconnaît les

1. RANNOU M., « *L'Égozine, l'intime ultime* » in *Pas vu, pas pris*, 2017 p.1.

2. *Ibid.*, p.1.

pionniers du genre dans les années 1970 avec certains auteurs tels que Robert Crumb, Joe Matt ou Chester Brown qui pratiquaient l'autobiographie auto-éditée. Dans les milieux francophones, on commence à voir ce type de publication à partir des années 1980 mais c'est particulièrement dans les années 1990 qu'émerge l'egozine.

Le caractère alternatif du fanzine apporte déjà un nouveau regard à travers de nouveaux sujets et libère des voix qui ne sont pas mises en avant dans les canaux de communication principaux. L'aspect autobiographique en est un facteur, la voix de l'auteur étant directement transmise, il assume une posture en exprimant son intimité.

Propulseur de discours marginalisés

Le milieu de la bande dessinée a, comme beaucoup d'autres, toujours reflété un déséquilibre en termes de parité. Les femmes n'étant pas poussées à faire de la bédé; quand bien même elles en faisaient, la reconnaissance de leurs œuvres n'était pas au rendez-vous. Les héros aussi étaient en majorité masculins, et si une femme avait la chance de participer à l'aventure, elle était vecteur de clichés peu flatteurs. Les femmes avaient donc peu d'histoires à leur nom et quasiment aucune représentation qui leur était propre. Dans les années 1980, on comptait 1 autrice pour 25 auteurs³. Ainsi, l'egozine était un moyen de pallier à ce manque et de faire briller des narrations peu valorisées. Un des premiers egozine francophone était réalisé par une autrice québécoise, Julie Doucet. Sa publication titrée « *Dirty Plotte* » (*vagin sale*), mettait en lumière ses rêves et ses fantasmes racontés sur un ton décalé en se mettant en scène dans des situations hors du commun. Par exemple, on peut la voir prendre le rôle d'une géante qui fait couler son sang menstruel sur une ville. Ces images très crues tiennent évidemment d'un propos féministe qu'elle ne cache pas, avec une réappropriation du corps et du désir féminin. On retrouve cette posture à la fois dans le contenu même du récit, mais aussi dans la forme qu'elle choisit d'employer pour raconter son histoire.

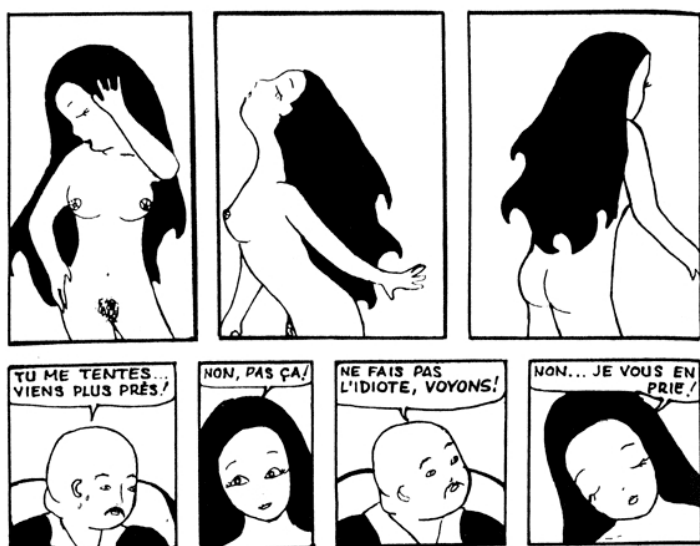
Démocratisation de la bande dessinée

Le développement du fanzine a rendu l'expression créative plus accessible. Il rentre dans le mouvement punk du « *Do it yourself* » (*faites le vous même*), qui prône le détachement à une société de consommation et de contrôle notamment en se réappropriant l'art. Il n'est donc pas surprenant que la fabrication des zines soit peu coûteuse, puisqu'ils sont souvent imprimés en noir et blanc sur du papier standard puis pliés en format A5 ou A6 et ne demandent pas une connaissance professionnelle au niveau de la reliure et du façonnage. Cette facilité invite de nouvelles personnes à se lancer dans la narration, et l'on voit alors apparaître des auteurs et autrices auto-didactes. Dans un fanzine qu'elle débute en 1985, Sylvie Rancourt, une dessinatrice autodidacte, raconte son travail

3. Chiffres donnés lors d'une conférence, GROENSTEN T., *Femmes et bande dessinée*, Médiathèque de Suresnes, 8 mars 2014



1.



2.



3.

au bar où elle passe ses soirées payée pour danser toute nue. Elle distribuait sa publication sur place pour que les clients lisent ses aventures, et cette pratique de la BD amateur ancrée dans son quotidien rendait le récit atypique. Chez d'autres auteurs, on fait face à la narration de la banalité du quotidien. Laurent Lolmède, également autodidacte, lance «ENDC (Extraits Naturels de Carnets)» dans les années 90, où il y raconte les discussions qu'il a avec des gens dans la rue, quand il va faire ses courses... Ces deux auteures nous mettent face à deux extrêmes, entre le pendant monotone des collections anecdotiques de Laurent Lolmède et les situations osées, parfois dérangementes, vécues par Sylvie Rancourt. Cette accessibilité à la narration allait à l'encontre de la méritocratie ou des codes de l'édition plus classique, car si le quotidien quel qu'il soit avait le potentiel pour être sujet, on pouvait alors s'autoriser à devenir protagoniste de nos propres histoires.

1. Dirty Plotte, Julie Doucet, 1989

2. Melody, Sylvie Rancourt, 1985

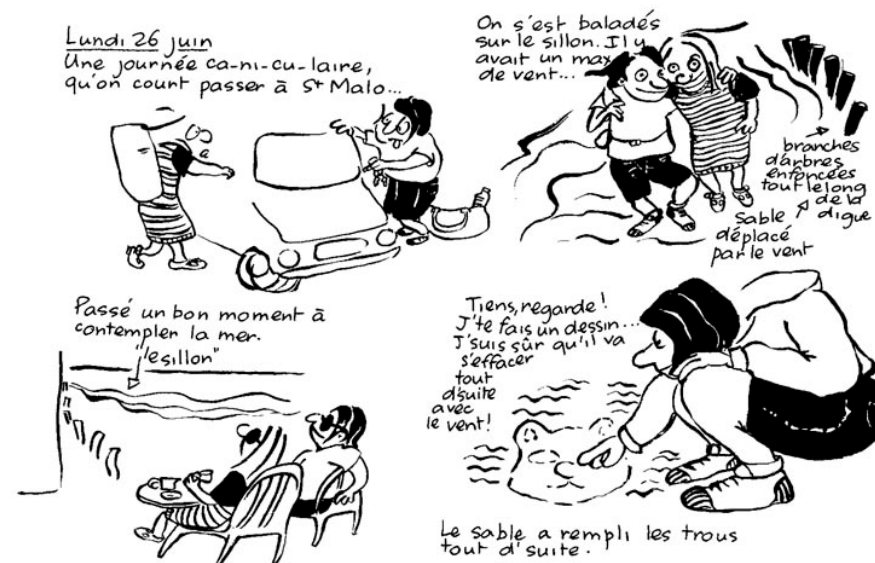
3. Extraits Naturels de Carnet (Tome 7-8), Laurent Lolmède, 1999

Alternatif et professionnel

Jo Manix, de son vrai nom Joëlle Guilleric, a créé en 1993 avec son compagnon Nylso O. et son frère la revue *Simo*. L'origine du nom s'explique par un exercice de contrainte, qui consistait à construire une histoire à partir de 6 mots piochés aléatoirement dans le dictionnaire. Ce fanzine est vite devenu une publication qui présentait des jeunes auteurs. Une sélection d'artistes figurait dans ces publications, aux côtés de « *Mimi et Josette* », les histoires de deux petites filles aux aventures loufoques dessinées et scénarisées par Jo Manix. En parallèle, SIMO éditait les « *Jo Manix Sketch Book* », ses journaux autobiographiques. Ses carnets entre le croquis, la prise de note et la bande dessinée reflètent sa personnalité mais en particulier son quotidien singulier d'artiste *underground*. On y voit les rencontres durant des festivals de bandes dessinées, des rendez-vous avec des directeurs artistiques, des questionnements en tant que jeune bédésiste... Ce témoignage démontre d'une certaine professionnalisation⁴ de ce milieu alternatif, qui permet à des personnes compétentes de construire leur propre voie artistique.

Bien qu'il s'agisse d'un mouvement alternatif, le fanzinat a ainsi joué une partie importante dans l'émergence de la bande dessinée et dans le genre autobiographique ●

4. GUILLEVIC J., *Le journal de Jo Manix*, Poitiers, éditions FLBLB, 2015, p.8.



Jo Manix Sketchbook's (Tome 1), Jo manix, Mars 1994-Juillet 1995

Bande dessinée indépendante

En parallèle des fanzines, on assiste pendant les années 90 à un développement des maisons d'édition de bande dessinée indépendante, qui engendrent de nouvelles narrations. Au cours de ce renouvellement de la bande dessinée, le récit autobiographique va peu à peu s'imposer comme un genre caractéristique.

En France, la bande dessinée connaît un réel essor à partir des années 90¹. Le genre du Fantasy gagne en popularité et l'importation des mangas en France connaît une croissance considérable, dû à un succès exponentiel auprès des plus jeunes. L'apparition de nouveaux auteurs qui cherchent à explorer cet art autrement est également révolutionnaire. Ceux-ci agissent au sein de maisons d'éditions indépendantes en plein développement : l'une d'entre elles, à l'influence majeure, est l'Association, qui prend le parti d'un catalogue d'ouvrages entièrement en noir et blanc, et édite un panel d'auteurs aux propositions graphiques et narratives contemporaines. L'émergence de ces organismes contribue à faire évoluer la bande dessinée vers un art intellectuel. Au niveau du format, l'appellation « roman graphique » prend de l'ampleur, caractérisant une bande dessinée avec un nombre de pages plus conséquent, qui donne une part importante au texte et se détachant des codes classiques de mise en forme. Le contenu va de pair avec ce format, et l'on voit apparaître des récits plus affirmés et construits qui s'ouvrent à un public adulte.

L'un des genres qui se fait largement remarquer à partir de cette période est l'autobiographie². Pendant les années 90, une vague s'installe avec l'Association qui édite les récits de David ou Matt Konture. On retrouve également ce genre de la "narration de soi" chez les éditions Cornélius ou encore Ego comme X, mais c'est à partir des années 2000 qu'explose

1. PAQUOT M., *La bande dessinée, évolution et surproduction in Université de Liège*, avril 2009

2. RANNOU M., « *L'Égozine, l'intime ultime* », p.1.

ce genre grâce à « *Persépolis* » de Marjane Satrapi qui connaît un succès fulgurant. Son oeuvre a été vendue à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde, et a été adaptée en un long métrage d'animation en 2007. Le film a reçu des prix notoires à Cannes et aux Césars.

Cette auteure présente en quatre tomes un témoignage de la guerre Iran-Irak qu'elle a vécu plus jeune et comment cette période a eu un impact sur sa vie. Cette narration raconte son enfance lors de la révolution islamique iranienne de 1980 à 1988, son installation en Autriche puis sa vie de jeune adulte en France, où elle tentera de se construire malgré son exil. À travers un récit ponctué d'humour et de légèreté, Marjane Satrapi fait preuve d'une authenticité touchante qui permet de s'attacher à la protagoniste et de se laisser porter par sa narration. Elle met en scène sa propre version d'un événement historique, en abordant à la fois les faits politiques et sociaux. Son trait vulgarise le propos et nous guide à travers ce qu'elle a dû affronter.

Thierry Groensteen lors d'une conférence sur les femmes dans la bande dessinée, parle du « *phénomène d'autorisation* »³, expliquant que les auteurs débutants ont souvent découvert une œuvre qui leur a ouvert les yeux et donné la motivation de se lancer. En voyant ce qu'un autre artiste s'est autorisé à faire, ils se sentent alors légitimes de créer. Le conférencier parle notamment de Marjane Satrapi et évoque les deux œuvres qui l'ont inspirée : « *Maus* » d'Art Spiegelman et « *L'Ascension de Haut Mal* » de David B. Dans la première, l'auteur scénarise ses entretiens avec son père rescapé des camps d'exterminations de la Shoah, et dans la seconde David B. raconte de son point de vue la vie de son frère atteint d'épilepsie et comment sa famille affronte la maladie. Marjane Satrapi, en devenant une référence, a « *autorisé* » d'autres femmes à écrire sur elles-mêmes, prouvant qu'il était possible de faire de leur récit intime un témoignage riche. En effet, certaines autrices telles que Parsua Bash, Zeina Abirache et Amruta Patil ont avoué que sans *Persépolis*, elles ne se seraient pas lancées dans la bande dessinée autobiographique.

Ce qu'on retient de l'exemple de *Persépolis* est que l'autobiographie permet de révéler des histoires différentes, voire différentes versions d'une même histoire. Ce genre est également souvent source d'influence et d'inspiration pour les personnes qui les lisent. Depuis cette réussite, le genre s'est normalisé et répandu et de nombreux récits autobiographiques remplissent les rayons BD des librairies. On peut, par exemple, citer des succès tel que *Fun Home* (2006) de Allison Bechdel, « *L'Arabe du futur* (2014) » de Riad Satouf ou encore *Spinning* de Tillie Walden (2018) qui à leur tour marquent les esprits des futures générations de lecteurs et d'auteurs ●

3. GROENSTEN T., *Femmes et bande dessinée*, op. cit.



1.

Le «phénomène d'autorisation» se déduit déjà à travers le style, on remarque que David B. a inspiré Marjane Satrapi qui elle même a inspiré Zeina Abirache.

2.



3.



1. Pèrsepolis, Marjane Satrapi, 2000-2003
2. L'Ascension du Haut Mal, David B., 1996-2003
3. Je Me Souviens (Beyrouth), Zeina Abirache, 2008

Blogs BD

Avec l'arrivée d'internet dans la sphère domestique, les artistes ont commencé à pouvoir diffuser directement leurs travaux. Une quantité importante de sites en ligne fonctionnaient comme un journal personnel, les auteurs se sont appropriés ce format pour faire leur propre « blogs BD ».

Le terme blog est le diminutif de weblog¹, contraction de Web qui se traduit par « *la toile* » un mot pouvant désigner internet dans son ensemble, et de « *log* » un terme anglais désignant les journaux de bords. Ainsi, le blog désigne une entrée de « journal intime » sur le web et plus particulièrement un site personnel. Il existe un spectre large de ces journaux virtuels passant du billet d'humeur, aux recettes de cuisine, ou aux actualités politiques... Ces blogs se sont petit à petit développés à travers le monde. Aux États-Unis, pendant les années 90, on pouvait rapprocher du blog BD le Webcomix², une bande dessinée en ligne que l'auteur mettait à jour régulièrement sur un site personnel. Dans les pays francophones, les premiers blogs BD font leur apparition en 2004. Ils sont alors en grande partie consacrés à l'exploration de la sensibilité de l'auteur.

Ce dernier y partage son quotidien, son intimité avec une communauté de lecteurs. Raconter son quotidien est un moyen efficace de trouver un sujet accessible et inspirant. C'est d'ailleurs pour cette raison que les blogueurs se tournent naturellement vers une narration de l'intime. Prenons l'exemple de Lewis Trondheim, un auteur de l'Association qui créa son blog « *Les Petits Riens* » en 2006. Ce support numérique lui permet alors d'explorer un autre pan de son travail autobiographique, qu'il avait déjà développé dans des ouvrages papier. Le titre de son blog

1. REY A., *Dictionnaire historique de la langue Française*, op. cit., p.278

2. ROUQUETTE S., « *Les blogs BD, entre blog et bande dessinée* » in *Hermès, La Revue*, n° 54, 2009

est en accord avec la facette qu'il choisit de partager et qui se définit par une volonté de simplicité, matérialisée par des anecdotes courtes et de photos de ses carnets. A l'image des journaux intimes papiers, l'interface des blogs autorise aux auteurs davantage de liberté de création en comparaison des circuits de diffusion traditionnels. Cette absence de contrainte va alors favoriser l'apparition de visuels plus audacieux qui vont de l'illustration narrative aboutie au croquis.

Les nouveaux outils numériques rendant la diffusion instantanée, le dessin peut être réalisé et partagé le jour même et daté, ce qui renforce l'aspect journalistique. La facilité d'usage permet de créer et de partager facilement et rapidement. C'est cette efficacité qui est une des clés principales pour fidéliser le lecteur, la promesse d'un apport fréquent de nouvelles publications.

Un autre point primordial pour générer une audience fidèle est évidemment la qualité du travail.³ Mais qu'est-ce qui permet d'évaluer la pertinence d'un blog ? Dans ce milieu, ce sont souvent les maisons d'éditions qui ont le monopole de décision sur ce qui est publiable ou non et par conséquent sur la légitimité des œuvres. Internet permet de se soustraire à cela en créant un réseau de diffusion parallèle où la personne qui crée a un contrôle total sur son œuvre. Elle peut alors diffuser des points de vues narratifs qui ne répondent pas aux conventions généralement attendues et trouver du soutien auprès d'internautes sensibles à son travail.

La construction de ce réseau alternatif rappelle la dimension *underground* du fanzine. Mais à l'instar du fanzine, qui possède une sphère de créateurs et de lecteurs plus confirmés qui échangent en majorité lors de festivals dédiés, le phénomène blog fonctionne avec un réseau plus large. La démocratisation des créations est donc maximale, les outils pour mettre en œuvre la diffusion des œuvres étant relativement accessibles et chaque personne ayant accès à un ordinateur connecté pouvant tomber dessus. Cette dynamique offre des opportunités pour de petits auteurs et déclenche l'arrivée de nouveaux lecteurs.

Pénélope Bagieu est une auteure/illustratrice qui s'est révélée grâce à l'écriture de son blog intime. Sortie d'une école de design et d'animation, elle crée en 2007 son blog « *Ma vie est tout à fait fascinante* », un titre plein d'autodérision à l'image du ton qu'elle emploie pour raconter ses rendez-vous galants, ses séances shopping ou ses habitudes alimentaires. Avec 10.000 visiteurs⁴ quotidiens, elle devient une des blogueuses les plus reconnues, ce qui lui permettra de faire éditer ses BD en format papier et de se faire un nom dans le monde de l'édition. D'autres blogs de femmes bédéistes avec des tons autobiographiques similaires telles que Margaux Motin suivent son exemple. Malheureu-

3. *Ibid.*

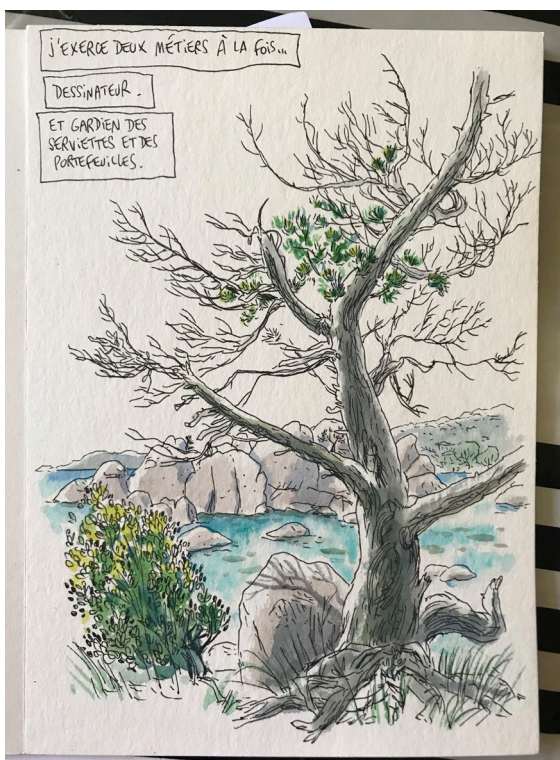
4. Chiffres donnés lors d'une conférence, GROENSTEN T., *Femmes et bande dessinée*, op. cit.

Alooooo... Que j'oublie rien
pour le week end, il me faut des
fringues pour :...

- un enterrement
- un mariage où
je suis
témoin
- un anniversaire
déguisée en Jésus
- une nuit de
camping dans une grotte
- un RDV de
boulot
hyper
sérieux
lundi
matin.



1.



2.

1. Ma vie est tout à fait fascinante, Pénélope Bagieu, 2007
2. Les Petits Riens, Lewis Trondheim, 2006

sement, ces témoignages intimes vont bien vite commencer à être la cible d'une même critique : on commence à les qualifier de BD « girly », avec en cause leur trait considéré comme féminin ainsi que les thématiques abordés, considérées comme superficielles; toutes ces critiques cristallisent le machisme ambiant, toujours bien présent dans l'univers de l'édition. Pénélope Bagieu, précurseuse de la BD Girly qui lui aura valu son succès reviendra quelques années plus tard sur cette étiquette controversée qu'on lui a collée pendant des années : « *La BD girly, qu'est-ce que c'est, sinon un terme ultra-condescendant pour parler de l'autobiographie féminine? Des hommes ont dit «ça reste très girly, c'est des histoires de boulot, de maternité...» Désolée d'avoir une vie de femme! C'est marrant comme on n'a jamais trouvé un terme condescendant et insultant pour parler de l'autobiographie masculine.* »⁵ Aujourd'hui elle est perçue comme une autrice féministe qui défend sa propre posture en tant que bédéiste dans un milieu encore très masculin. Que ce soit dans « *Culottes* », où elle présente des portraits historiques de femmes peu reconnues, ou dans son adaptation récente des « *Sorcières* » de Roald Dahl avec ces figures puissantes qui ont marquées son enfance, elle met les femmes à l'honneur dans ses ouvrages. Bien qu'elle n'ait plus la même veine autobiographique, l'essence même de son travail n'a pas changé et elle se raconte à travers ses héroïnes. Il n'est pas ici question du cliché de la femme sensible qui présente un récit édulcoré, en opposition à la narration masculine, plus brute et virulente. Au contraire, il s'agit de déconstruire cette vision binaire de la société et de démontrer que l'intérêt du récit repose souvent sur l'expérience personnelle et la manière de la mettre en scène, créant une légitimité pour raconter un récit, indépendamment du genre. C'est le cas des femmes auteurs comme Pénélope Bagieu qui se servent de leur expérience de femme pour alimenter leur art et créer de nouvelles représentations, plus réalistes et authentiques ainsi que de nouvelles formes de narrations, plus sincères et davantage ancrées dans le réel.

Les plateformes de blogs BD avec leur diffusion large à des publics très variés a permis de créer un lien direct entre l'auteur et le lecteur et de faire paraître des sujets qui n'étaient pas couramment mis en avant. Des nouveaux auteurs ont ainsi été valorisés grâce à un soutien qu'ils n'obtenaient pas de la part des grandes maisons d'éditions plus classiques.

À travers cette première partie nous avons conclu que l'artiste est capable de proposer une vision qui lui est propre tout en restant ancré dans un contexte social. Ce rôle de témoin du réel lui donne le pouvoir de porter un message qui parle aux autres et qui peut faire du bruit. Ce message bien que personnel n'est pas inné, comme nous avons pu le voir avec le phénomène d'autorisation qui montre que les artistes sont influencés par d'autres auteurs pour créer leur œuvre. Ainsi on vient à se demander comment la patte artistique se développe et quels facteurs rentrent en jeu dans la forme que prend le message final. ●

5. Propos de Pénélope Bagieu, cités par Amandine Schmitt, *La bd girly et la bd féministe c'est la même chose* in *Bibliobs*, 21 septembre, 2016

CHAPITRE II

Construire le message

L'artiste se repose sur ce qui lui plaît, ce qui l'anime, car il va aborder des sujets qui lui parlent personnellement et s'exprimer d'une façon qui lui convienne esthétiquement. Il a un univers intérieur avec un message personnel et le dessin est le vecteur de ce message. Afin de comprendre comment se construit ce message de l'artiste, je me base sur mon propre travail, en analysant d'abord les inspirations qui me poussent à créer, puis ma pratique du dessin.

1. Inspiration

« Inspiration » est un emprunt au dérivé bas latin *inspiratio* « souffle haleine » et « souffle créateur » les emplois du nom sont parallèle à ceux du verbe, il est introduit dans un contexte religieux et signifie ensuite « *idée qui vient brusquement et spontanément à quelqu'un* » et s'emploie depuis le XVI pour « *souffle créateur qui anime les artistes* », ce souffle ayant été d'abord considéré comme un don de dieu.¹ »

Comme de nombreux phénomènes perçus comme inexplicables auparavant, l'inspiration était associée à Dieu. L'idée qui « *vient brusquement* » était la conséquence d'un souffle créateur, qui plaçait alors l'artiste en tant que messenger de Dieu. Il est vrai qu'on conserve encore aujourd'hui une image de l'artiste qui agit de manière irréfléchie, avec le stéréotype de l'artiste animé d'une force inconnue et mystérieuse qu'il extériorise par le geste. Cette représentation, bien qu'exagérée, reflète des aspects intrigants de la création, et je suis moi-même souvent amenée à me demander « *Qu'est ce qui me pousse à dessiner comme ça ? D'où ça vient ? Qu'est ce qui m'anime ?* ».

Le trait qui se pose sur ma feuille semble impulsif, voire automatique par moment. Les personnages et formes qui apparaissent sur la feuille ont des facteurs prédéfinis. C'est un trait qui a du vécu, que je construis en continu et que j'utilise pour m'exprimer : c'est mon langage.

Je me permet de faire une simple analogie sémiologique en affirmant que l'artiste crée son propre langage, son style graphique. Il puise des bases de mots et de signes dans d'autres dialectes, donc des références visuelles chez d'autres artistes, et forme un vocabulaire graphique qui lui est propre. Grâce à ce langage qu'il s'est construit avec le temps, il peut s'exprimer, faire des phrases et communiquer ce qu'il souhaite. Donc si je dessine d'une certaine façon, c'est parce que mon langage a des origines précises. Et si je dessine c'est parce que je souhaite dire quelque chose.

Ainsi les questions que je me pose sont les suivantes : quelles sont les références qui composent mon langage ? Et qu'est ce que je veux communiquer à l'aide de celui-ci ?

Pour y répondre, je vais me focaliser sur deux aspects de l'inspiration : ce que j'appelle le « j'ai envie de dessiner comme ça », c'est-à-dire explorer des styles graphiques qui me plaisent, et dans un second temps le « j'ai envie de dessiner sur ça », des œuvres avec des éléments spécifiques des thématiques que je souhaite raconter à travers le dessin.

1. REY A. ,*Dictionnaire historique de la langue Française*, op. cit., p.1739.

Envie de dessiner comme ça

La forme que prend le dessin communique déjà une partie de mon message, car « medium is message » : le vecteur est lui-même lié à la réception que va avoir notre message, et le style que l'on a donne le ton. Si le style est une partie phare du message, il est bien de savoir de quoi il est constitué et d'où il vient.

Afin de mieux le comprendre, j'ai fouillé le passé pour déterminer ce qui a influencé mon trait. Pour chaque période, j'associe les médias et les références qui m'entouraient aux types de dessins que je réalisais. Cette recherche me permet de retracer les directions prises dans mon langage graphique et d'en extraire des composants fondateurs.

Animation japonaises et mangas 13-16 ans

Mes premiers dessins les plus poussés reflétaient le type de média que je consommait majoritairement à l'époque, c'est-à-dire les mangas et les animes. Dire qu'il existe un « style manga » serait réducteur sachant que ceux-ci comportent une grande diversité graphique, même si certains codes visuels leur sont communs et facilement reconnaissables. Les mangas sont souvent dessinés à la plume et le fait que les animes soient des adaptations de mangas font que l'on y retrouve souvent une animation qui fonctionne par le trait. L'utilisation du trait noir à l'encre et les techniques apparentées aux manga étaient déjà une preuve de cette influence sur ma pratique, mais c'est en particulier le choix de représentation des personnages qui en témoignait le plus. Grand yeux brillants, petites bouches, des visages aux proportions simplifiées pour nommer quelques caractéristiques du genre. Les personnages que je dessinais étaient des archétypes représentatifs. Je passais de la maid en tenue de « *soubrette* » et aux airs innocents, à la chanteuse rock avec des oreilles de chat ou encore la magicienne gothique au regard dramatique. Les univers qui m'étaient ouverts à travers ce que je consommait apparaissent de façon flagrante dans les rôles (vêtements, attitudes...) que j'attribuais aux personnages.

Cette première étape d'inspiration permet de placer des premiers éléments en termes de construction de personnage et de travail du trait.



1.

1. Illustrations types qui m'influaient visuellement

2. Illustration promarkers (2012)



Tumblr 17-20 ans

Auparavant, je cherchais à « dessiner manga », donc dans un but précis, mais c'est à partir de la période du lycée qu'il est plus difficile de tracer mes inspirations. Mes intérêts évoluaient énormément et j'utilisais plus régulièrement des réseaux sociaux pour partager autour de ces intérêts-là. Ma présence sur Deviantart et Tumblr, qui sont des banques d'images considérables, m'exposait à du contenu qui influençait de façon consciente ou non la direction que prenait mon style de dessin. Non seulement les médias que je consommais m'inspiraient, mais aussi les artistes que je suivais et les images (photos et dessins) que les personnes repartageaient. En effet, Tumblr fonctionne avec un fil appelé le *dash* où l'on voit les médias repartagés ou publiés par les comptes que l'on suit (semblable à un fil Facebook en terme de fonctionnement). Les utilisateur/utilisatrices sont considéré.e.s comme des blogueurs car leur compte représente leurs esthétiques, leurs goûts, et ils peuvent y faire des entrées écrites comme dans un journal personnel. Ces vitrines à base de memes, de photos, de dessins ou encore de gifs utilisent un système de tags qui permet de s'exprimer ou de catégoriser. Lorsque je publiais des images, cela me permettait de classer ma publication à un niveau algorithmique pour que des personnes puissent le trouver en une simple recherche (par exemple, un dessin sur un jeu vidéo pouvait être marqué du hashtag #videogame). Je pouvais également utiliser les tags par intérêt individuel, ainsi en rebloguant un dessin qui me plaisait, ceux-ci devenaient un outil pour donner son avis à la manière d'un commentaire « #j'adore ce dessin il est très beau » ou également le placer en tant qu'inspiration personnelle avec #insp, ce qui me permettait de le retrouver dans mes archives plus facilement.

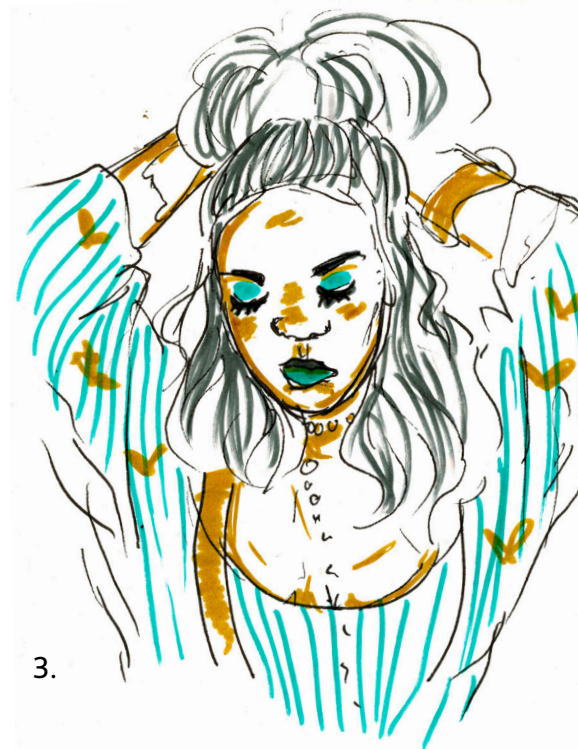
Ce réseau que je fréquentais quasi au quotidien avait un lien direct avec ma vision du dessin et ce que je voulais représenter, surtout comment je le représentais. Après réflexion, je pense pouvoir dire que trois angles ont alimenté mon langage graphique :

Tout d'abord, le réalisme occupe une place importante. Sur mon *dash* et parmi les images, on trouve beaucoup de photos de type portrait. Je pouvais découvrir des personnes aux tenues originales, des selfies avec des maquillages colorés, des célébrités sur des tapis rouges ou des acteurs de séries. La notion de modèle que j'avais jusqu'ici était basée en priorité sur des figures fictives, donc ce réalisme apportait une nouvelle dimension et mon imaginaire était nourri par la photo. C'est ainsi que j'ai de plus en plus exploré les proportions et considéré le corps autrement, ce qui changeait des morphologies aperçues dans les animes.

Réalisme



1.



3.



2.

1. Références photos retrouvées dans mes likes Tumblr
2. Illustration avec des proportions plus réalistes (2015)
3. Copie d'une photo dans mon carnet (2018)



1.

Je m'intéresse également à la plasticité poétique. Il y avait beaucoup de diversité dans le type d'art partagé sur la plateforme, et notamment une partie qui laissait place à de la poésie visuelle; de nombreuses photos de carnets et esquisses étaient diffusées, comme si Tumblr était une galerie d'expression artistique de l'intime. Cette idéalisation de la simplicité du trait ou de la recherche graphique jetée changeait ma vision de ce qui était esthétiquement acceptable. Différentes techniques s'ouvraient à moi : aquarelle, dessin numérique, collages... je développais d'autres façons d'aborder mes carnets et ma pratique en général. La poésie visuelle allait de pair avec la poésie écrite, car les dessins qui défilaient sur mon fil étaient accompagnés parfois d'une phrase ou d'une expression. On avait tant droit au message militant (cf : «*we all bleed the same color* » à visée anti-raciste.), qu'à des citations vaguement mélancoliques. Je pense pouvoir dire que c'est à force de voir cet équilibre dessin/écriture que j'ai changé progressivement mon écriture encore très scolaire en une version plus stylisée qui fonctionnait alors avec mon trait. Ainsi, la poésie présente sur Tumblr m'a permis d'explorer d'autres moyens créatifs et de faire évoluer mon regard sur la diversité esthétique existante.

Enfin, les Cartoons ont été une grande source d'inspiration. Enfant, je suivais de nombreux artistes à une échelle globale et je pouvais piocher dans une variété d'influences culturelles de dessinateurs professionnels ou amateurs. Les deux exemples notoires que je souhaite souligner sont les dessins animés *Steven Universe* ou *Adventure Time*, qui étaient fortement appréciés est à l'origine de nombreux fanarts. Rebecca Sugar était chargée du chara-design de *Steven Universe* et son travail est devenu une véritable référence dans ce que je faisais. J'ai récupéré des facteurs de ses personnages, la rondeur, les expressions communicatives, la dynamique du trait...

En parallèle avec ces trois grands pôles, l'effet communautaire avec des réseaux d'utilisateurs qui partageaient des intérêts en commun nous poussait à nous influencer mutuellement avec nos styles, en se copiant entre nous inconsciemment et par admiration mutuelle.



2.

1. Inspiration retrouvées dans les publications que je repartageais sur Tumblr
2. Photo de mon carnet durant l'été 2017, montrant l'esthétique diverse des processus (maskin tape, feutres, encres, collages...)

Cartoon



1.



2.

1. Fanarts de dessin animés qui me parlaient visuellement sur Tumblr
2. Petit personnage expressif représentatif de mon style de l'époque (2016)
3. Croquis au trait dynamique tirés d'un de mes carnets (2018)



3.

Narration et bande dessinée 20 ans

C'est à l'entrée à l'ISCID en Licence 3 que j'ai été poussée à développer l'aspect narratif de mon travail. J'avais tendance à faire des illustrations ou du dessin avec des personnages, mais ils prenaient rarement vie via des projets concrets. La bande dessinée est le support qui m'a permis de développer une dimension supérieure à la base que j'avais construite depuis des années. Mais que pouvais-je raconter ? Mes thèmes de prédilection sont devenus le quotidien et le récit intime que j'illustrais de façon poétique. Cependant, cette pratique était encore timide et avait du mal à s'assumer.

A l'été 2019, j'ai réalisé un stage de deux mois aux éditions FLBLB. Il s'agit d'une maison d'édition de bande dessinée indépendante, à l'époque constituée de 7 salariés. Durant cette période, j'ai scanné et nettoyé des planches de bande dessinée tout en étant initiée au fonctionnement de la chaîne du livre. L'organisation était telle que je me suis trouvée directement en contact avec des auteurs et autrices. En parallèle des tâches techniques développées lors du stage, cet environnement de travail m'a apporté aussi de nouvelles pratiques. Par exemple, un des auteurs, Thomas Dupuis (Otto T.), m'a expliqué comment faire un fanzine en 8 pages à partir d'une feuille A4 recto verso en m'encourageant vivement à en réaliser un moi-même. Afin de me guider, il m'a fait lire ses zines « *Ménage à 3* » qu'il écrit avec deux autres autrices, ainsi que des exemplaires de « *hop* », un zine de Lucie Castel où elle y dessinait des anecdotes au crayon à papier. Dans ces deux exemples, j'avais affaire à leur mise en scène sous forme d'avatar qui prenait la parole pour raconter leur expériences personnelles sur un thème, un moment de vie, une pensée etc.... On pourrait dire que tous deux entraient dans la catégorie de « *l'egozine* » que l'on a introduite plus tôt. C'est ainsi qu'est apparu « *La Bidouille* », « *Le Prochain Qui Me Parle, Je Lui Donne Une Bonne Leçon* » ou encore « *T'as fait quoi à Bruxelles ?* » qui sont mes premiers zine. J'y raconte des anecdotes ou opinions personnelles avec un ton humoristique, à la manière des exemples qui m'avaient été donnés précédemment.

A partir du moment où j'ai commencé à chercher à raconter, mon répertoire de références prenait en compte de nouveaux éléments. Je m'intéressais déjà à ce que pouvait offrir les romans graphiques visuellement,

mais cet intérêt a évolué dès que j'ai produit mes premières BD. En effet, depuis, j'approche ce média avec un autre regard. Car si je me concentrais auparavant en particulier sur le style de dessin, je suis à présent plus active dans ma lecture et emprunte chez d'autres bédéistes des solutions graphiques (compositions, langage corporel...) et scénaristiques (ton, dialogues, rythme..).

Ce qui m'a poussée à faire de la bédé était d'autres femmes qui racontent des histoires en se mettant en scène. Je me suis inspirée d'œuvres autobiographiques telles que les bandes dessinées d'Emilie Plateau, de Julia Wertz et Kabi Nagata. Elles prenaient vie avec des avatars au trait noir, une pratique qui m'était accessible, et se racontaient de façon authentique, émouvante, et une pointe d'humour agréable. Si elles peuvent communiquer de cette façon sur leur vécu, alors pourquoi pas moi aussi ? Cela m'a confortée dans l'idée de raconter mes propres histoires. J'utilisais de plus en plus Instagram et y rencontrais des comptes avec des profils similaires au mien; les voir publier des petit strip intimes m'a aussi motivée à en faire de même. L'autobiographie n'était pas mon seul centre d'intérêt, et je m'orientais aussi vers des histoires fictives avec des recherches de personnages et de scénarios. ●

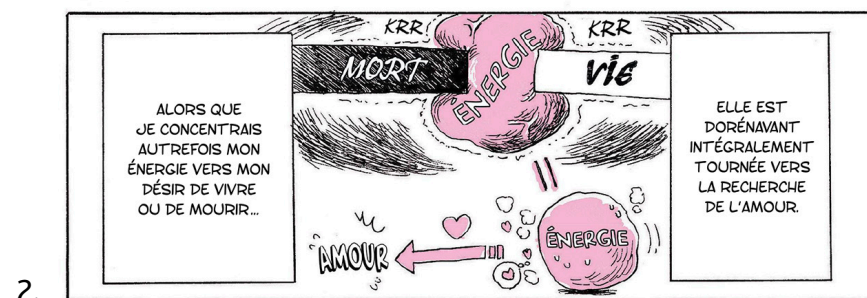
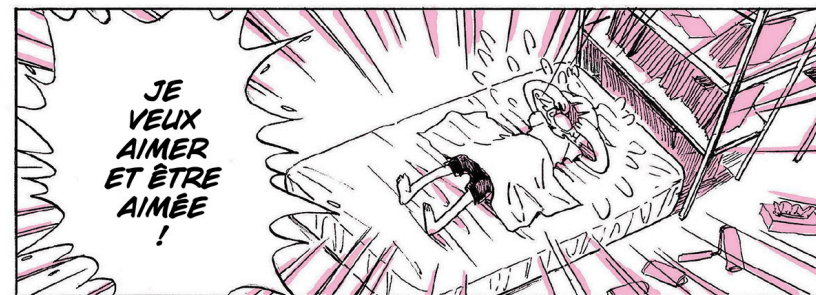
Tu me diras si c'est vraiment très grand là-bas ?



Tu ne prendras pas l'accent. Tu me promets. J'ai résisté à l'accent belge. Ça devrait aller.



1.

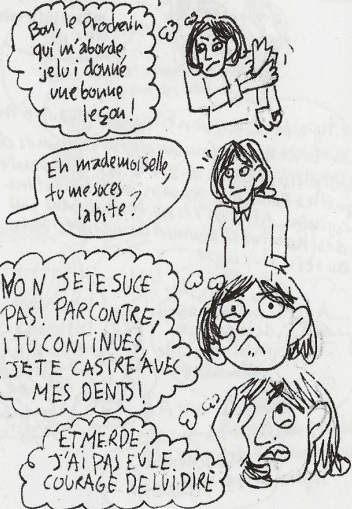


2.

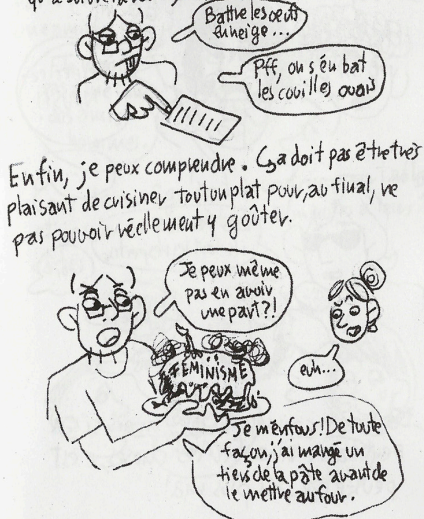
1. De l'autre côté, Emilie Plateau, 2014

2. Journal de ma Solitude, Kabi Nagata, 2020

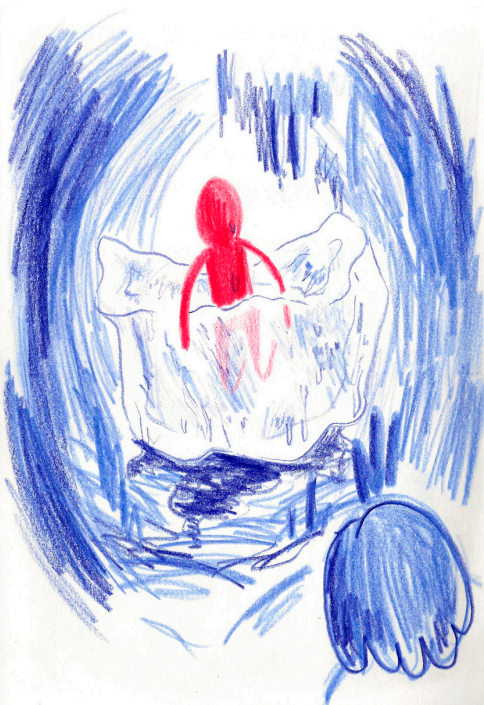
On se sent aussi responsable des agissements de nos agresseurs/harceleurs/violents, en faisant en sorte qu'ils ne répètent pas leurs actes sur de nouvelles victimes.



Alors que de leur côté, on remarque un grand manque d'effort. Peu d'hommes se prennent en main seuls, malgré tous les ingrédients qu'on apporte (témoignages explicatifs...). Il leur manque plus qu'à suivre la recette et pourtant...



1.



2.

Sometimes I wish that I could use a potion to forget my crush.

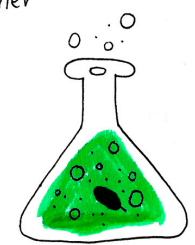


3.

Instead of a love potion that would force her to have feelings towards me



I would be the one drinking something to stop me from liking her



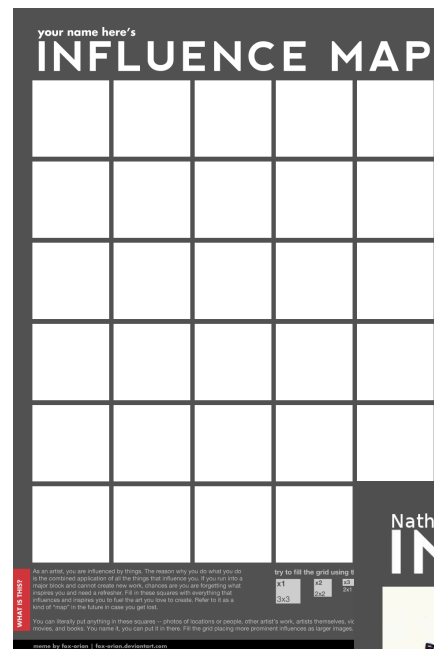
- 1. Le Prochain qui M'Aborde Je lui Donne une Bonne Leçon(2019), pages extraites d'un de mes premiers fanzines
- 2. La Grotte du Géant(2019), bande dessinée réalisée à partir de 5 mots tirés au hasard
- 3. Crush Potion(2019), poème illustré et pensé pour la diffusion sur mon compte Instagram

Cartographie des inspirations

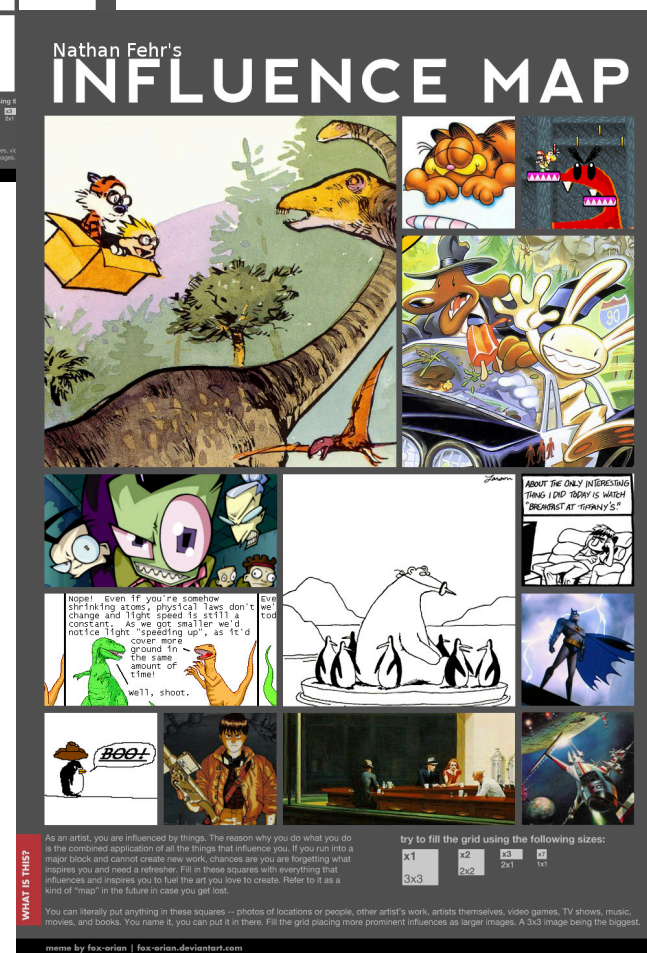
Après avoir remis dans son contexte la construction de ma pratique avec l'évolution de mes influences et donc l'évolution de mon dessin, j'ai voulu cartographier mes inspirations afin de comprendre ce qui m'intéresse graphiquement aujourd'hui, et les objectifs que je cherche à atteindre visuellement. À travers ce document, je cherche à capturer l'énergie que je souhaite communiquer aux autres avec mon art et donc une partie du message que je voudrais renvoyer.

Pour cela, je suis partie de « l'Influence Map », traduit par « cartographie des influences », créé en 2010 par l'artiste Matthew M.Lakowski. À l'origine, il a présenté cette grille en tant que mème et l'a partagée sur DeviantArt, une plateforme utilisée par divers artistes partageant leurs travaux. Cette tendance a pris beaucoup d'ampleur et des personnalités reconnues dans les domaines artistiques se sont laissées prendre au jeu. Ce template est un outil qui regroupe nos inspirations et nous permet de retrouver une trajectoire si jamais l'on se sent perdu artistiquement. Toute personne peut constituer son influence map en remplissant la grille avec des images d'œuvre, artistes, d'ambiance.

Je suis donc partie de ce principe de regroupement de visuels qui m'inspirent mais à la place d'une grille stricte, j'ai mis mes compétences de graphiste à profit et ai pris la liberté de réaliser une mise en page dynamique. Cette cartographie, que l'on pourrait plutôt qualifier de collage, aide à se plonger dans les ambiances que je cherche à développer dans mon travail. Dans un premier temps, j'ai sélectionné divers artistes et œuvres que j'admire et qui me parlent graphiquement, puis j'ai cherché à définir ce qui me plaisait formellement afin d'associer des adjectifs aux éléments visuels.



1.



2.

1. Influence map vierge
2. Exemple d'Influence Map rempli par un artiste

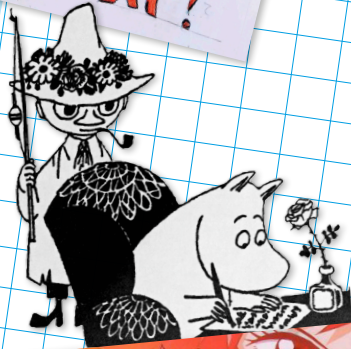
dynamique



fun

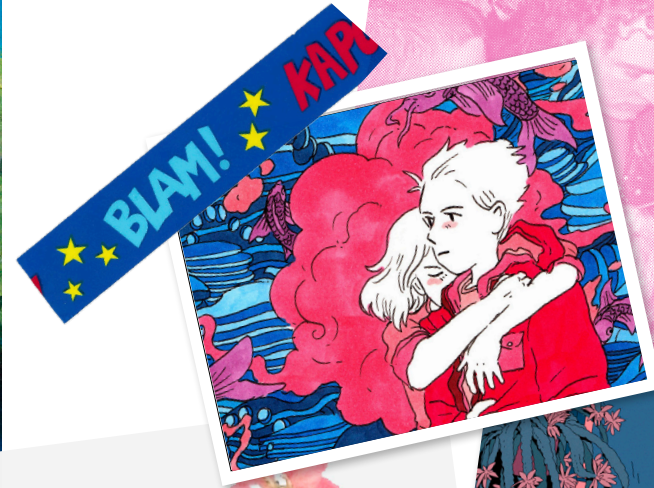


NO WAY!



Sensuel

stylisé



BLAM! KAP!



coloré



naratif

expressif



En analysant individuellement chacun de ces indicateurs, on peut cerner le ton et le message que je cherche à communiquer :

Fun : Chaque dessin n'a pas forcément à être positif bien évidemment, cependant lorsque le dessin est amusant, joyeux ou espiègle, cela apporte une touche de bonne humeur que je souhaiterais véhiculer dans ce que je fais.

Stylisé : La simplification et l'exagération du réel apportent des caractéristiques esthétiques. Je cherche toujours des manières de schématiser des attributs, de transformer les proportions afin d'obtenir des designs pertinents.

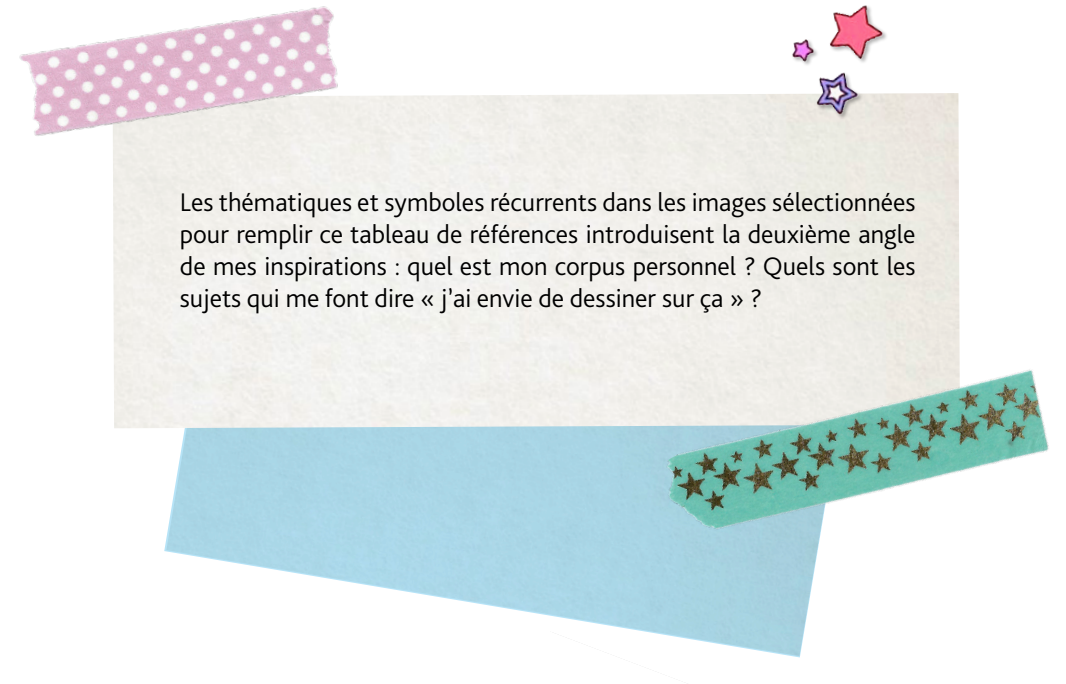
Expressif : J'aime quand la spontanéité du trait laisse transparaître une fluidité du geste qui, en fonction de son utilisation, permet de transmettre les émotions des personnages, et de construire une ambiance.

Dynamique : J'apprécie des aspects très structurés avec un trait géométrique et angulaire, mais aussi des tracés souples et élastiques. Je cherche des façons de les mélanger car ils transmettent tous deux le mouvement et donnent une force au visuel.

Narratif : Quand il y a de l'action, que l'image raconte quelque chose, cela apporte de l'intérêt car le spectateur va chercher à s'imaginer une histoire en lien et être attirée par ce à quoi il assiste. J'aime particulièrement les mises en scène avec beaucoup d'éléments qui ajoutent du contexte (objets, décors) et des personnages en situation.

Coloré : Ce terme peut sembler un peu vague, mais par son usage je cherche à dire que j'apprécie les couleurs contrastées, les nuances variées qui participent à l'énergie et la vibration du dessin et qui amènent un ton fictif en rehaussant les palettes du réel.

Chaque dessin que je réalise ne doit pas forcément remplir toutes ces caractéristiques à la fois, puisqu'il s'agit seulement d'une base pour mieux comprendre ce que je cherche à dire avec la forme que prend mon style. Dans la bande dessinée, on tend à créer des ambiances différentes et même au sein d'une même bédé on ne retrouve pas forcément les mêmes tons en fonction de la narration; c'est pourquoi il est alors important de diversifier ses références. Ainsi, on voit que ce collage dans sa globalité m'a permis de définir des axes d'entrée différents, que je peux exploiter pour emprunter des constituants précis aux langages graphiques d'autres artistes ●



Envie de dessiner sur ça

La forme que prend le langage, comme nous avons pu le voir, est porteuse elle-même d'une partie du message car elle donne un ton. Elle est donc un facteur majeur, mais ce qui est représenté par la forme est aussi d'une importance capitale. Les sujets qui me parlent sont au cœur de mon univers, et transparissent à travers les symboles que j'utilise et les thématiques que j'explore.

L'évolution de mes dessins au fil du temps montre que je ne dessinais pas les mêmes éléments ou les mêmes ambiances. En effet, ce qui nous parle et alors ce dont on parle évolue au fil de la vie. Je vais toutefois chercher à dresser un squelette d'inspirations qui reflèterait mes intérêts, pour parvenir à mieux naviguer les tendances dans mon travail.

Féminisme positif

À travers mon travail, je porte un certain message en lien avec mon statut et avec ma voix de femme, j'aborde des sujets représentatifs de mon expérience. Comme on mène des combats difficiles, les thématiques propres au féminisme sont elles aussi dures et devoir en parler peut alourdir le poids qui pèse déjà sur nos épaules. Je cherche à contrebalancer cette énergie là en apportant une vision positive, car je suis très sensible à ce qui touche à la relation entre les femmes, la sororité, l'amitié, l'amour. Afin de mieux situer cette thématique, je vais présenter trois inspirations qui me guident dans cette vision là. :

Les Riot Grrrls¹ : dans les années 90 et aux États-Unis est apparu un mouvement féministe dans la musique punk rock : des femmes et jeunes filles en colère luttant contre les violences misogynes, le racisme, l'homophobie... Elles utilisaient la musique pour s'exprimer, les concerts pour revendiquer l'espace et imposer leur place dans un monde d'hommes et communiquaient avec des fanzines autour de questions féministes avec des collages humoristiques et des textes militants. Leurs paroles transmettaient ces idées-là, elles les criaient presque en performant avec une énergie très intense, suant face à un public en phase avec l'ambiance. Je ne me base pas que sur le mouvement en lui-même mais plus sur ce qu'il représente à mes yeux : l'image « de la fille rebelle »,

1. Documentaire : GONZALEZ S., *Riot Grrrls, Quand les filles ont pris le pouvoir*, ARTE -POINT DU JOUR, 2014

1.



2.



3.

1. Concert des Bikini Kill
2. L'une chante l'autre pas, Agnes Varda, 1977
3. Portrait de jeunes filles, Marie Laurencin

qui montre que face au patriarcat, aux injustices, on s'énerve ensemble, mais on s'amuse ensemble aussi.

L'une chante, l'autre pas : Agnès Varda est une cinéaste française, reconnue pour son cinéma du mouvement de la Nouvelle Vague. Dans son film « L'une chante, l'autre pas » elle raconte la rencontre et l'amitié entre deux femmes pendant les années de revendication au droit à l'avortement. Malgré les sujets difficiles, elle arrive à nous accompagner avec tendresse, en défendant le droit des femmes à contrôler leur corps que ce soit en avortant ou en choisissant d'être mère. Sa façon de raconter présente une vision utopiste, dans sa manière de narrer avec légèreté et en donnant l'impression à la fin du film que le patriarcat n'a plus autant d'impact. On a besoin de cet idéalisme qui laisse place à une rêverie, grâce à laquelle on échappe partiellement à ce que l'on vit pour voir aussi le bon côté des choses.

Marie Laurencin : Peintre du XX^{ème} siècle, Marie Laurencin était une artiste femme au sein d'un domaine majoritairement constitué d'hommes. À l'opposé de la masculinité qui l'entourait, elle représentait des jeunes filles dans des environnements très féminins. Des fleurs, des

robes, des nuances pastels, des animaux, un trait fin ... Son travail était le vecteur d'une douceur flagrante. Ces scènes pleines de tendresse ne réduisaient pas les femmes à des objets puisqu'elles n'étaient pas là en tant que modèles pour les hommes. Elles vivaient leur propre vie, souriaient, s'échangeaient des regards, comme si nous spectateurs passions dans un jardin ou un couloir et que l'on les surprénait en pleine conversation. Raconter le quotidien des femmes tout en ne dénigrant pas la féminité sont des qualités que j'admire dans ces tableaux. Marie Laurencin étant une femme lesbienne, cette identité se ressent dans le message qu'elle a construit et cette volonté de décentrer le regard des hommes fait vraiment sens à mes yeux.

Lesbianisme

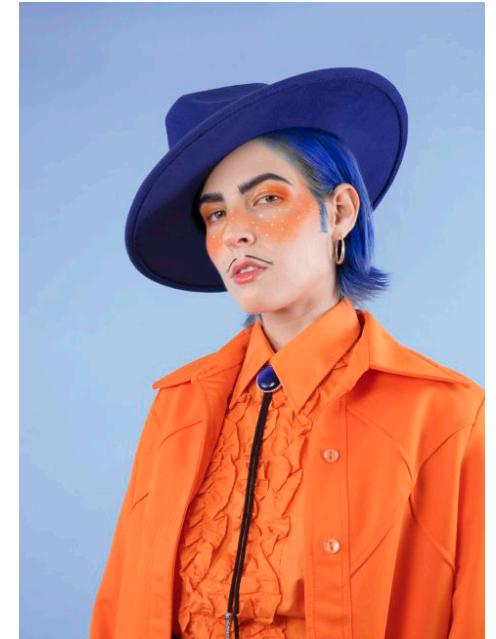
L'utilisation du terme « lesbianisme » pour désigner une thématique peut être considéré comme radical aux premiers abords, et pourtant je pense que c'est cette notion qui englobe le mieux tous les sujets que je vais décrire par la suite. Le saphisme est un rapport précis au monde qui fait que l'on rencontre des obstacles singuliers et vivons des histoires collectives. Le besoin de raconter nos propres vécus se manifeste par des concepts caractéristiques.

Genre : Wittig, théoricienne féministe de la fin du XXème siècle, tient les propos suivants dans son essai « la Pensée Straight » : « *Il serait impropre de dire que les lesbiennes vivent, s'associent, font l'amour avec des femmes, car la femme n'a de sens que dans les systèmes de pensée et les systèmes économiques hétérosexuels. Les lesbiennes ne sont pas des femmes!* » Sans entrer dans de grandes analyses militantes, nous pouvons retenir de cette affirmation que la question du genre tient une place importante dans la vie des femmes lesbiennes et dans nos expériences, car notre existence à elle seule nous sort des codes établis. C'est suite à cette réflexion que j'ai décidé de m'intéresser à la masculinité et la féminité et à la manière dont ces deux polarités s'expriment physiquement, que ce soit à travers les vêtements ou les symboles. Lorsque je représente des personnes, j'ai tendance à dessiner des corps qui ne répondent pas aux normes de la société, comme par exemple une femme aux cheveux rasés ou au corps poilu ainsi que des hommes portant des jupes. Mes sources d'inspiration sont en partie liées à la mode. Je peux notamment citer deux exemples qui sont fréquemment source d'inspiration pour moi : tout d'abord, la culture du drag, emblématique de la communauté LGBT. Cette pratique consiste à changer d'apparences avec des tenues et des maquillages exubérants, dramatiques et colorés pour incarner un personnage qui vient souvent matérialiser une autre facette de notre identité. Une des personnalités reconnues dans ce milieu est Dorian Electra; iel se met en scène dans ses clips à travers des rôles variés, peut incarner un chevalier, un cowboy ou un businessman, le tout dans des accoutrements souvent révélateurs. Cette diversité dans l'expression est une source de référence riche à mes yeux.

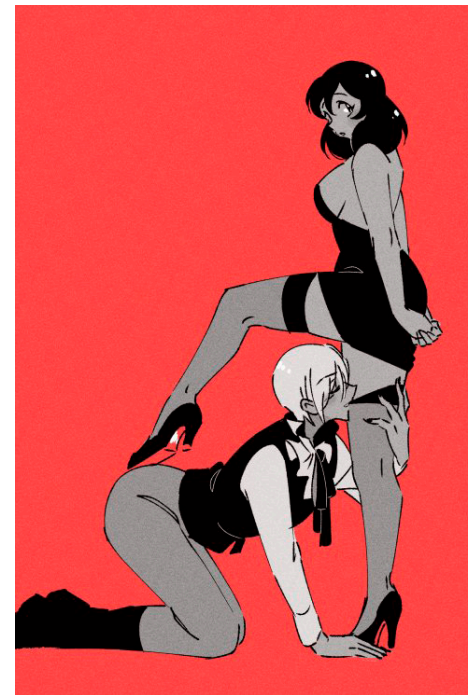
1. WITTIG M., *La pensée straight*, Paris, Éditions Balland, 2001



1.



2.



3.



4.

1. Angelic Pretty, Imai Kira
2. Dorian Electra
3. Vampire Blood Drive, Mira Ong Chua
4. Badge double symbole vénus

Le style vestimentaire Sweet Lolita est une autre de mes inspirations personnelles. Originaires du Japon, ces tenues aux motifs d'animaux et bonbons aux couleurs pastels et affublés de nombreux accessoires tels que perles et rubans s'inspirent des robes à la française du XVIIIe siècle. Cet univers accentue la féminité à l'extrême au point d'en devenir hors-norme, mais d'une manière encore différente des drag queens qui se servent pourtant aussi de l'exagération des codes dit féminins pour créer leur personnage.

Sexualité : Les lesbiennes sont souvent dépossédées de leur propre sexualité. Elles sont très souvent confrontées au paradoxe de l'hypersexualisation par le biais du porno et du regard masculin en général tout en étant considérées comme « non sexuelles », les relations entre femmes étant perçues comme chastes et platoniques. C'est en réponse à ce problème qu'il est important d'avoir des œuvres qui montrent cette sexualité en illustrant une sensualité et de l'érotisme afin de nous permettre de nous réapproprier nos corps. Le désir ainsi que l'intimité lesbienne sont ainsi devenu des thèmes prédominants au sein de mon travail. Je m'attache donc à représenter des personnages aux tenues révélatrices, aux attitudes sexy mais aussi des imageries plus subtiles et intimistes. Cette volonté découle de la difficulté à trouver ce genre de représentation dans les médias mainstream tels que les films ou les séries et qui m'ont donc poussé à aller puiser de l'inspiration chez d'autres bédésistes et illustratrices actives sur les réseaux sociaux avant de créer mes propres représentations de la sexualité lesbienne.

Identité : En faisant partie d'une communauté, on partage une histoire et une culture commune avec nos symboles et références avec d'autres individus. Dans mon art, je puise souvent dans cette identité commune pour évoquer nos identités de façon explicite grâce à des symboles et des codes qui nous sont propres. A titre d'illustration, on peut citer le double symbole de Vénus, avec les deux signes qui s'entrecroisent et qui représente les relations lesbiennes. Il est utilisé dans le cadre de nos luttes, souvent sur des pancartes lors de manifestations ou sur des affiches. Il est aussi arboré en bijou ou en tatouage afin d'exprimer notre fierté et d'indiquer notre orientation aux gens qui nous entourent mais qui ne l'identifient que s'ils appartiennent eux-mêmes à la communauté. Le style vestimentaire peut également se mettre au service de notre identité grâce à certains archétypes qui peuvent servir à nous identifier et qui sont parfois à tort considérés comme des clichés; les cheveux courts et colorés, rasés sur le côté, des Dr Martens aux pieds, les bagues de pouces... Enfin, un vocabulaire propre à notre communauté, tel que gouine, dyke, butch, fem, nous permet de mieux nous exprimer et de nous caractériser. Moi-même, il m'arrive de les utiliser sur les t-shirts de personnages ou sur des posters dans les décors d'un dessin.



1.



2.

1. Captain Yajima, Ian Worthikids
2. The Walking Dead

Fictions

Ma consommation de médias très divers m'a amenée à être inspirée par une variété d'univers et me pousse à dessiner des éléments issus de ce que j'ai vu ou lu. En s'appuyant sur les codes pré-existants d'univers fictifs, il est possible d'avoir accès à des registres visuels déjà définis et sur lesquels on peut venir construire nos propres personnages et nos ambiances en étoffant un univers déjà existant. On peut par exemple citer le court métrage "Captain Yajima" issu du genre space opera et qui explore des tenues futuristes avec des aliens qui naviguent à bord de vaisseaux spatiaux et nous ouvre l'accès à des représentations de personnes aux styles alternatifs. Tous les médias, peu importe leur genre ou leur origine, font ainsi usage de référence. Un jeu vidéo d'apocalypse zombie fait figurer des lieux abandonnés, des corps en décomposition, des armes jusque-là inconnues pour une personne peu familière avec ce genre de contenu. Les divers genres fictifs apportent de nouvelles idées et des bases pour toujours se renouveler ●

2. Pratique

Cette analyse autour des inspirations définit la visée du message, celui-ci n'étant pas toujours résumable, car c'est l'univers de l'artiste dans son entièreté qui communique sa vision. Certains qualifieraient mes projets d' engagés, d'autres y verraient une approche naïve, ou peut-être expérimentale, l'artiste ne cherche pas à dire une seule chose, il crée puis laisse les autres y trouver ce qui les intéressent. Comme nous l'avons déterminé la forme occupe une partie majeure dans la construction du propos du créateur donc la pratique dessinée représente une phase clé. Les processus créatifs avec des particularités techniques ainsi que les supports et outils définis, vont participer à la construction du message.

Après avoir maîtrisé ce « *magma intérieur* » des intérêts et obsessions, nous sommes amenés à nous demander comment il se manifeste sur le papier. Comme nous l'avons établi, le dessin permet de transmettre son message et si celui-ci nécessite un émetteur et un récepteur, alors pour qui je dessine ? Dans mon cas, je suis animée par des objectifs propres et une volonté d'auto-satisfaction, tout en cherchant à communiquer une narration visuelle qui raconte et accompagne les autres dans mon univers. Ces deux raisons influencent la forme que prend mon travail. Afin de définir un processus de création, analysons mon langage graphique et les moyens employés pour le construire.



Dessin automatique

Le dessin est d'abord pour moi une activité personnelle, je dessine pour me relaxer, m'évader, m'exprimer. De la même manière que je gribouillais dans les marges de mes cahiers pendant mes cours du lycée, aujourd'hui je me surprends parfois à tracer sur des post-it, des bouts de feuilles qui traînent sur mon bureau sans « réfléchir ».

L'utilisation quotidienne de ce type de supports désorganisés prouve que mon objectif premier n'est pas d'arriver à un dessin abouti. Ma main est davantage animée par l'acte de dessiner en lui-même, par le geste, la dimension opératoire qui m'est nécessaire et bénéfique. Ces visuels me viennent de manière automatique et ne sont pas basés sur des représentations ancrées dans le réel. Venant directement de ma personne et de mon univers intérieur, on y retrouve cependant des schémas récurrents:

Une constante, qui date déjà de ma petite enfance, est la prédominance de représentation de personnages divers et variés. Dans ces esquisses jetées, ils sont rarement actifs, ont le regard sur le côté et parfois esquissent un sourire. Les expressions et les poses sont neutres, comme si ces individus étaient des modèles qui ne posaient que pour moi. Les visages sont tournés de 3/4, de face ou de profil, il n'y a pas d'angles atypiques ou de déformations notables. Bien que les sujets de base en eux-mêmes puissent sembler figés, un des éléments qui vient apporter du dynamisme est le geste qui change en fonction de mes outils. Ces derniers varient car j'utilise ce que j'ai sous la main; feutres, marqueurs, stylos ou crayons qui se révèlent souvent être mes choix de prédilection. Ces outils vont venir influencer mon geste grâce aux particularités qui leur sont propres et qui peuvent amener à un tracé fluide ou tremblant. Malgré ces changements d'outils, une continuité à travers les différents

visuels est marquée par la présence du trait. Je ne travaille pas à partir de la masse ou de la tâche mais fonctionne par contours qui viennent former les personnages, et par tracés pour leur apporter leurs caractéristiques.

Mon style de dessin génère également des compositions de pages très spécifiques. Ces gribouillages automatiques sont la conséquence de mon exercice de « vide mental » : les personnages flottent sur le fond uni du papier sans être rattachés à une structure spatiale, de la même manière qu'ils flottent dans ma tête. Les rencontres entre les divers éléments sont alors dénuées de logique, des parties du corps ne sont pas complètes, les échelles entre les visages varient, la transparence des corps crée un jeu de superposition.

Enfin, le traitement de la couleur à une place prépondérante au sein de ma pratique. De la même manière que les outils, les couleurs que j'utilise changent en fonction de ce qui se trouve autour de moi lorsque je réalise ces évasions dessinées. Les palettes sont réduites, je ne cherche pas à utiliser des teintes proches du réel. Les cheveux peuvent être de la même couleur que les joues, le col d'une chemise de la même teinte que le reflet des lunettes... que ce soit au niveau des traits ou des zones de remplissage, il n'y a pas d'ordre ou de protocole distinct. Les touches de couleurs sont amenées sous forme d'ombres, mais aussi de motifs striés, de dégradés... Ce jonglage de la couleur apporte une certaine énergie et de la profondeur.

Ces composants (imaginaire, personnages, superpositions...) se retrouvent dans ma pratique et fondent une base vers laquelle je me tourne. L'impulsivité de ces dessins automatiques nourrit mon univers créatif car le trait est guidé par la spontanéité du moment et laisse place à la surprise, ce qui amène au fur et à mesure de nouvelles façons d'aborder mes personnages. C'est un processus libérateur, car le but n'est pas de produire un visuel "réussi".

Néanmoins il est important de noter qu'à force de s'obstiner dans ce schémas, le risque est de finir par s'enfermer dans une zone de confort. Même si le travail sur des supports dits de « brouillon » m'est bénéfique en termes de pratique de ma technique et qu'il me permet de m'exprimer rapidement, il me faut aussi apprendre à en sortir afin d'approfondir un style plus poussé. Le fait d'avoir des supports dédiés à la recherche graphique est un moyen de pouvoir travailler sa patte artistique, comme beaucoup de dessinateurs mon outil de recherche favori est le carnet ●

Carnet

Lors d'une conférence¹ à la National Gallery de Washington, Charles Ritchie cite un poème d'Emily Dickson : «in this short life, that only lasts hours, how much, how little is within our power. » [dans cette vie si brève, qui ne dure que quelques heures, qu'est ce qui est réellement en notre pouvoir]. Cette phrase illustre sa pratique du carnet grâce auquel il parvient à déterminer ce qui est en son pouvoir.

L'expression « *en notre pouvoir* » possède deux sens de lecture. Tout d'abord, elle évoque l'autorité car l'artiste possède le plein contrôle sur ce qu'il crée à travers son art en affirmant son approche personnelle : il prend le pouvoir. Cette formulation est aussi représentative du champ des possibles puisque l'artiste développe des solutions graphiques par des moyens singuliers : il en a le pouvoir. Le carnet incarne de ce fait un objet qui lui appartient pleinement et dans lequel il contrôle son expression artistique tout en explorant.

Il m'est impossible d'attribuer des fonctions précises à chacune de mes utilisations du carnet. C'est pourquoi cette définition autour du pouvoir permet de le présenter sous la forme qui fait sens selon moi : en tant que vecteur de possibilités dont je suis maître. Ce support représente une grande place dans mon travail de recherche graphique, c'est un outil qui m'est nécessaire car il me permet d'explorer, noter, gribouiller. Il est transportable facilement, il me suit partout où je vais, restant à portée de main si je désire faire des esquisses d'observations ou coucher des idées sur le papier.

1. RITCHIE C., *The artist's Sketchbook : A personal View*, National Gallery of Art Washington, 27 Octobre 2019

Plus jeune, je privilégiais des blocs formats A4 avec des feuilles détachables; c'est à partir du lycée qu'un nouveau support m'a été imposé. En cours d'arts appliqués puis d'arts plastiques, les rendus se faisaient sous forme de carnet d'observation souvent de format A5. Ce qui était à l'origine une contrainte est devenu une habitude et j'ai commencé à m'en procurer en les remplissant régulièrement dans le cadre de ma pratique personnelle, et ce jusqu'à ce jour. Afin de caractériser l'utilisation de mes carnets, mon analyse va reposer sur une approche temporelle de la pratique, avec dans un premier plan les types de dessins réalisés sur le moment, puis dans un second temps, la manière dont ils seront réinvestis.

Prendre le présent en note

Les éléments transposés sur les pages dépendent d'où je me situe physiquement et mentalement au moment du dessin. La dimension que prend le carnet est plurielle, il est qualifié à la fois de journal intime, de cahier d'étude du réel et de répertoire de concepts.

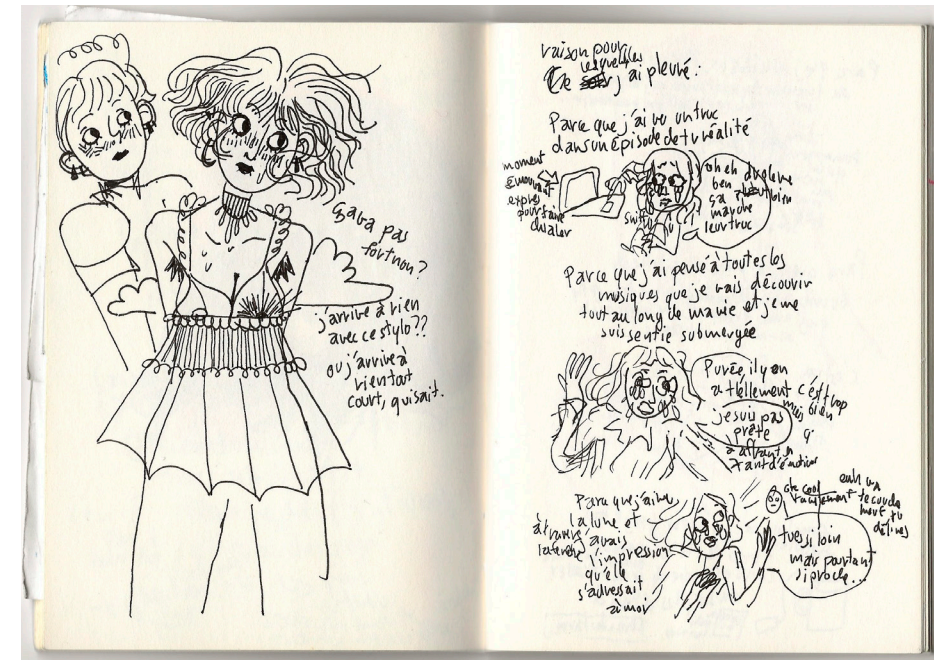
Le journal intime est un objet qui fait partie de notre quotidien et avec lequel on entretient un rapport très personnel. Il peut être utilisé comme un carnet dans lequel on extériorise nos ressentis du moment en notant des instants de vie. Sur certaines pages, je transmets mes émotions à travers des phrases, des mots et des personnages qui reflètent mon état actuel, telle une poésie illustrée. Il m'arrive de me représenter moi-même sous forme d'avatar en me mettant en scène. A travers ces autoportraits narratifs, je raconte des faits qui se sont produits, que ce soit des anecdotes ou des pensées abstraites, et c'est également un témoignage de ma vie que je grave à travers ces pages par le biais de mes dessins.

Outre la dimension intime, mes carnets me servent également de répertoire de concepts. En termes de recherche, le support est idéal pour noter les idées qui me viennent et je considère mes carnets comme des répertoires remplis d'idées que je choisirai ensuite de développer ou non. La narration étant au cœur de mon travail, je génère des situations ou des ambiances qui pourraient se raconter graphiquement, que ce soit une simple illustration ou une bande dessinée plus développée. Il n'y a pas de solution préméditée, ce qui permet d'explorer librement de nouveaux charadesign ou des façons d'utiliser la couleur ou créer des compositions, notamment en me reposant sur l'aspect prolifère de mon dessin automatique. L'invention sur le papier mène parfois à des scénarios avec des personnages et autres éléments exploitables dans le cadre d'une bande dessinée.

Enfin, ces carnets sont également le support de mon étude du réel. Dans le dessin d'observation, le principe de la recherche n'est pas tant le résultat mais bien le processus, puisque l'on va chercher à comprendre le sujet dessiné en étudiant les formes, les distances, les proportions et le mouvement pour pouvoir par la suite se les réapproprier dans nos

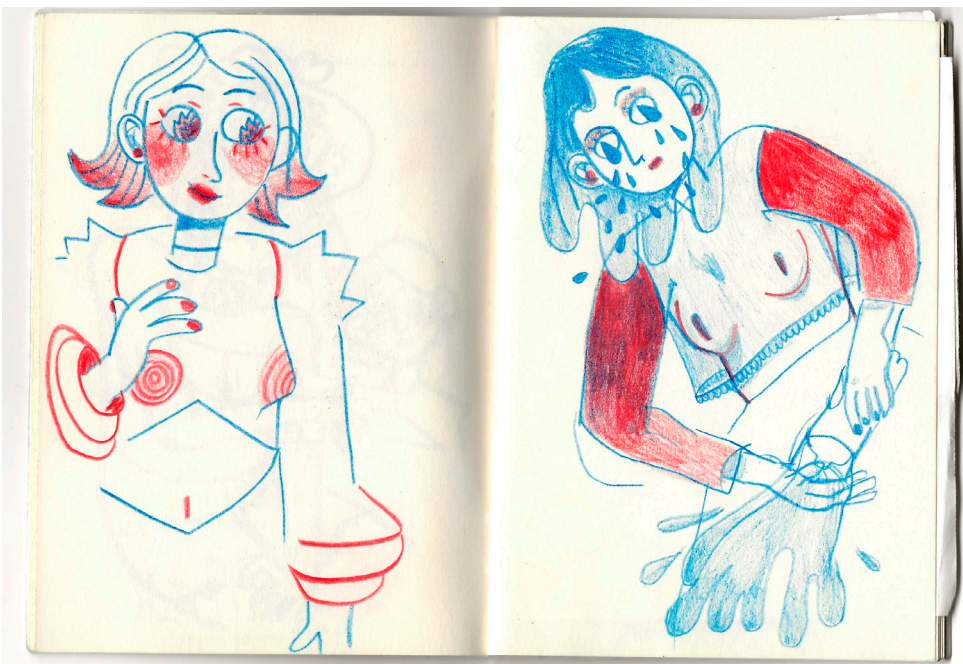


1.

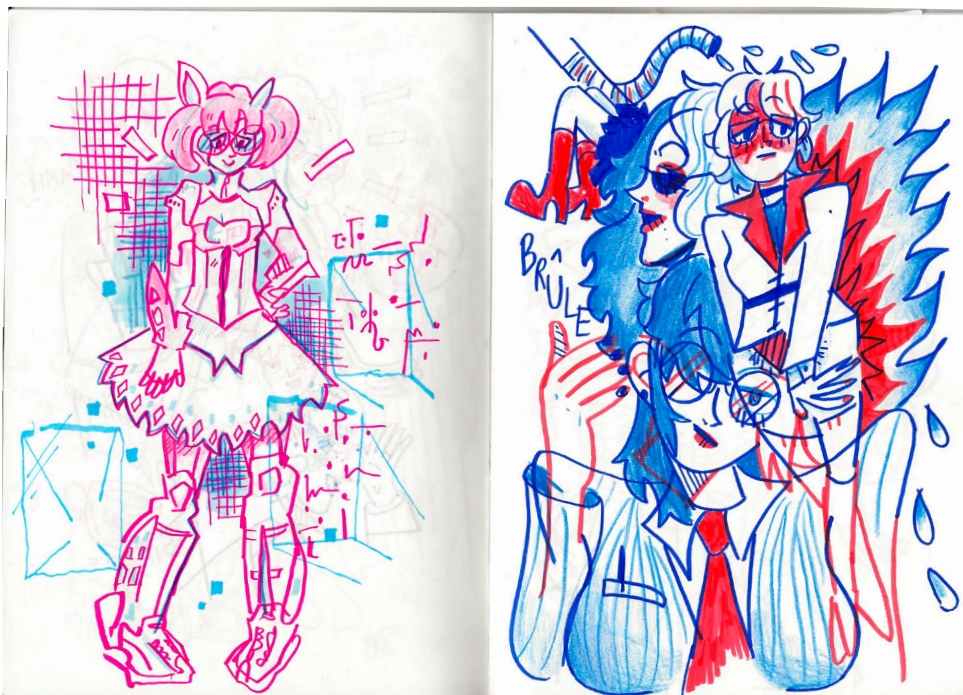


2.

1. Croquis réalisé pendant une soirée entre amies qui rentre dans la catégorie de «cahier d'étude du réel»
2. Pages de mon carnet avec des écrits personnels à la manière d'un journal intime



1.



2.

1. Croquis de concepts que j'ai réutilisé par la suite dans d'autres dessins.
2. Pages de mon carnet avec des designs que je souhaite développer plus tard via des projets.

illustrations. L'un des intérêts du carnet est de pouvoir être transporté et utilisé en prenant sa source dans le réel, au sortir de l'atelier et confronté directement à des espaces et des groupes d'individus que l'on peut analyser et chercher à explorer techniquement. Sur mes pages figurent des esquisses d'amies, de paysages ou encore d'objets qui m'entourent. Une partie de mon entourage dessine également, donc certains actes ne sont pas problématiques, qu'il s'agisse de poser entre nous pour réaliser un portrait ou de s'arrêter dans des zones en pleine balade uniquement pour faire des croquis dans nos carnets respectifs. Cette dynamique artistique facilite la création et m'encourage à être productive.

Réutiliser le passé

Le carnet est investi dans le temps car il est possible de se replonger dedans quelques mois ou quelques années plus tard pour bénéficier des aspects que notre « nous » du passé a gravé sur le papier.

Le carnet a un intérêt pragmatique pour archiver nos dessins dans le temps; il est plus simple de retracer les époques à partir d'une organisation chronologique, que de conserver des dessins sur des feuilles volantes. Il a aussi une valeur sentimentale: dans une interview, l'artiste Karla Ortiz parle de sa pratique personnelle du carnet comme d'un « *un livre sur ma propre vie, et comment ça s'est passé, mais à travers des symboles et des dessins. Je me remémore mieux les événements de cette façon que si ça avait été réellement écrit à travers un récit. Parce que je me rappelle des émotions que je ressentais pendant que je dessinais, ça fait comme un flash-back* ». De cette manière, le carnet me permet de me replonger dans des ambiances et des souvenirs partagés. Cette valeur « journal intime » me motive à dessiner de façon abondante, car en remplissant plus de pages à un moment donné de ma vie, je possède de nombreuses traces du passé qui me rendent nostalgique lorsque je retombe dessus en ouvrant mes carnets.

Ce que je qualifiais plus tôt de « *répertoire de concepts* » est utile dans ce contexte de recherche. En regardant mes anciens designs et croquis, je peux m'en inspirer et trouver dans mes carnets des propositions esthétiques pour des travaux actuels. Reprendre un projet laissé en suspens ou développer une technique abandonnée auparavant sont des exemples d'utilisation possibles grâce à cette pratique du carnet.

Il m'arrive souvent de partager les dessins que je fais dans mes carnets sur les réseaux sociaux. La spontanéité de certains de ces visuels jetés apporte une qualité esthétique qui m'intéresse. La dichotomie entre le croquis vif et l'illustration judicieusement préparée en amont est un point qui me poursuit depuis longtemps et qui se complique depuis que je cherche à raconter à travers ma pratique; comment faire un dessin au trait expressif, qui soit également réfléchi narrativement ? ●

1. Interview sur la chaîne Youtube Trojan Horse was a Unicorn, *The sketchbook series* : Sara Ortiz , 28 août 2020

Recherche narrative

La narration occupe une place importante dans mon travail. Je cherche à optimiser mes moyens d'expressions afin de créer des œuvres qui fassent sens pour les personnes qui les regardent ou les lisent.

Il faut imaginer que ce que je réalise est rarement similaire à ce que j'ai en tête. Comme nous l'avons déterminé au départ, le message évolue au fur et à mesure entre le contenu et la réception. Mon idée, que l'on assimile ici au contenu, évolue par le prisme du vecteur, qui est la forme que le dessin donne au contenu. L'idée ne peut être représentée de façon pure et se transforme à travers la matérialité. Cette différence entre la vision de base et ce que l'on voit sur le papier est liée à deux facteurs : premièrement, la contrainte de mes capacités techniques, pas toujours à la hauteur de ce que je visualise. Ensuite l'idée d'origine, qui n'est pas toujours précise et ne peut prendre forme que par le dessin.

Brainstorming

Une partie de mes dessins ayant l'air aboutis ne sont en fait que le fruit du hasard. Je construis le dessin au fur et à mesure en ajoutant des détails pour former un visuel avec un contexte narratif, sans avoir d'idée exacte de départ de ce que j'allais mettre en place ni de préparation en amont. Dans ce cas là, le « brouillon » est aussi le dessin fini. Mais qu'en est t'il des cas où je cherche à réaliser une illustration avec une idée définie, ou une bande dessinée avec un histoire à développer ?

Lorsque je dessine une illustration ou une bande dessinée, mes brouillons et mes croquis me permettent de développer l'idée et d'y associer des éléments plus concrets. Je réalise souvent un brainstorming de recherche de scénario. Le fait de tisser cette carte mentale et de la matérialiser par le trait, se retrouve dans le travail de Cy Twombly. Ses tableaux réalisés au stylo sur toile expriment une force opératoire, la topologie des éléments est perturbée et l'on se demande ce qui s'y est passé, ce qui y est écrit. Ses à-coups créent des motifs entrecroisés, et si l'on décide de se concentrer sur les éléments séparément, on y décèle des mots ou encore des signes. C'est une partition visuelle, vibrante et bruyante, à l'image de l'exercice d'automatisation et de réflexion par le geste. Dans les croquis que j'effectue, les personnages, les visages et les objets s'accumulent, ils sont à la fois en train de trébucher les uns sur les autres et sur un pied d'égalité. Cette recherche matérialise mon exercice mental car je suis la seule qui possède toutes les clés pour comprendre ce qui s'y passe quand le trait sur ma feuille agit comme ligne de pensée. Cette analyse nous ramène à la dichotomie entre les



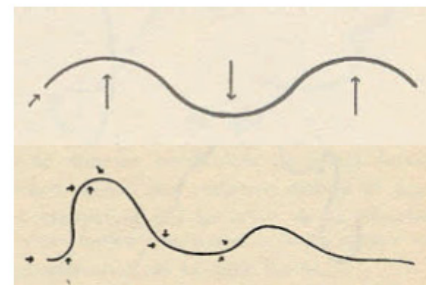
1.



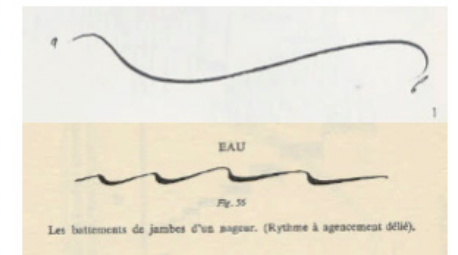
2.

1. Brainstorming préparatif pour un dessin
2. Second voyage to Italy, Cy Twombly, 1962

lignes respectives de Klee et Kandinsky¹. Celles de Klee relèvent de la force et du dynamisme et sont ainsi caractérisées par le terme « ligne d'inflexion ». En revanche, Kandinsky présente une ligne ondulée, qui se plie à des paramètres formels et répond à une logique de composition. Aux premiers abords, la ligne dans mon esquisse peut sembler spontanée et exprimer une gestuelle. On peut lui attribuer des verbes « gribouiller », « amasser », « superposer », « accumuler », cette dimension opératoire nous place dans le schème de Klee. A travers cette ligne, je cherche en réalité à former des éléments structurants afin de me projeter vers la page aboutie de la bande dessinée, celle que je mettrai ensuite « au propre ». La volonté de composer et ordonner cette intention dès le départ afin que la page finale soit compréhensible résulte d'un fonctionnement qu'on pourrait assimiler à Kandinsky.



Ligne ondulée de Kandinsky



Ligne d'inflexion de Klee

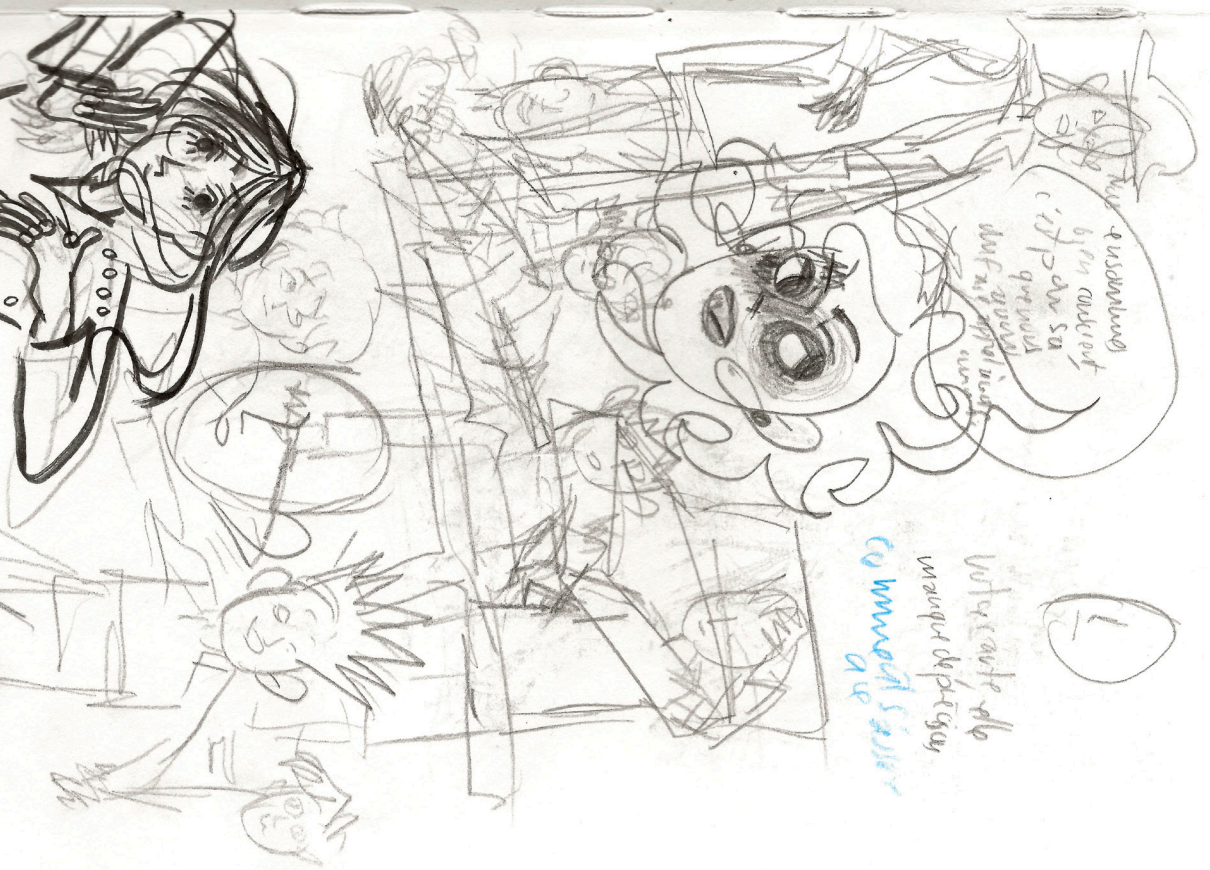
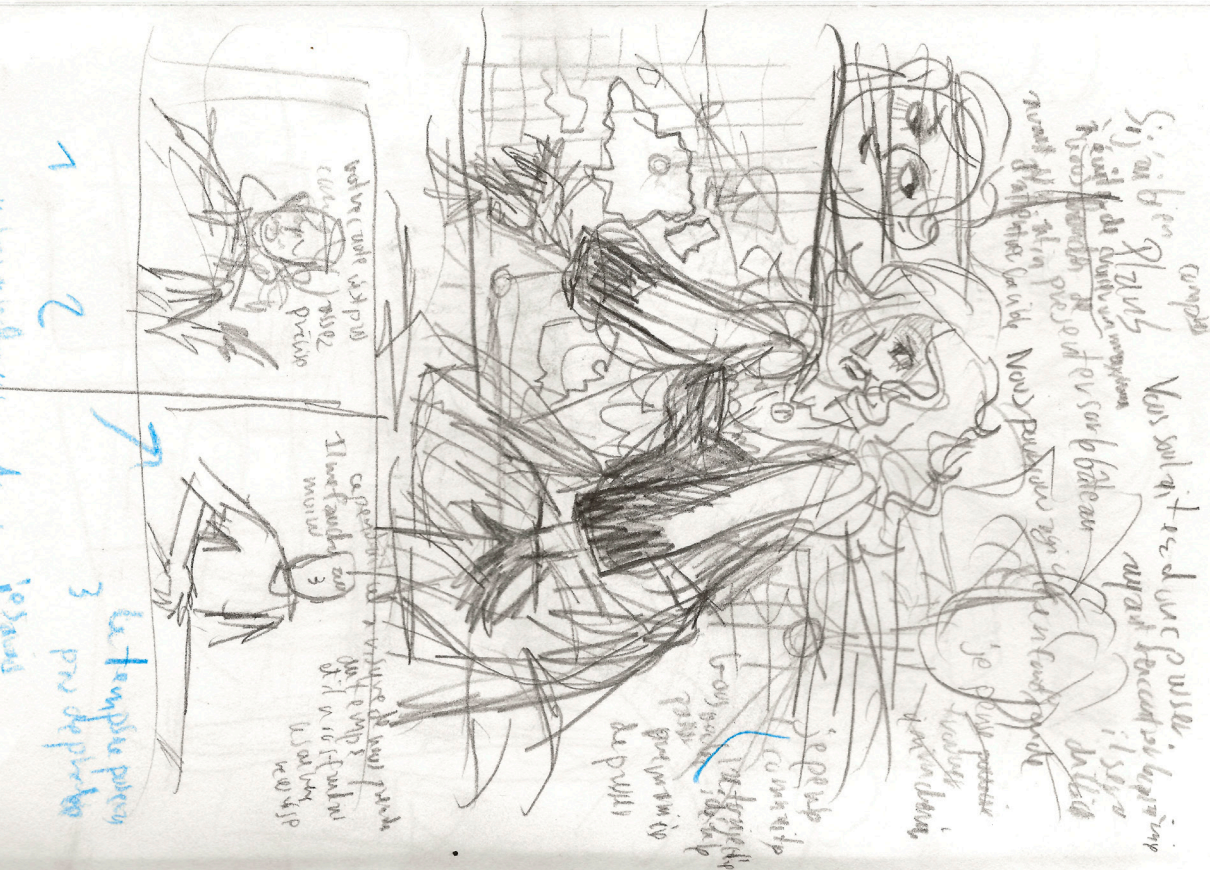
En gardant le terme de la ligne, je propose une nouvelle version afin de définir cet outil de recherche qui m'est propre : La ligne réflexe-réflexion.

Pour ce qui est de la notion de réflexe, mon intention est de jeter automatiquement sur la page; comme s'il s'agissait d'un réflexe, mon trait va alors faire jaillir des représentations qui me ressemblent. Par exemple, j'ai tendance à gribouiller des visages expressifs, des signes (cœurs, étoiles etc...) instinctivement, tout simplement car cela me plaît personnellement.

Le terme de réflexion se rapporte à mon esquisse qui est un outil pour trouver des solutions graphiques et qui me permet d'exercer une fouille visuelle. C'est pourquoi les propositions, les idées se superposent (dialogues, positions des personnages, expressions du visage etc)

Le doute m'habite en tant qu'auteur dans mes projets car beaucoup de possibilités s'ouvrent à moi à ce stade là de la création. La ligne réflexe-réflexion dans son encombrement est représentative de la diversité des chemins que l'on peut emprunter narrativement. A partir de cette carte mentale, je peux choisir la direction à prendre et organiser ma pensée.

1. BARRÈS P., «Des pratiques du trait dans le cinéma d'animation» in *Débordements*, 22 mai 2012



Le dessin final

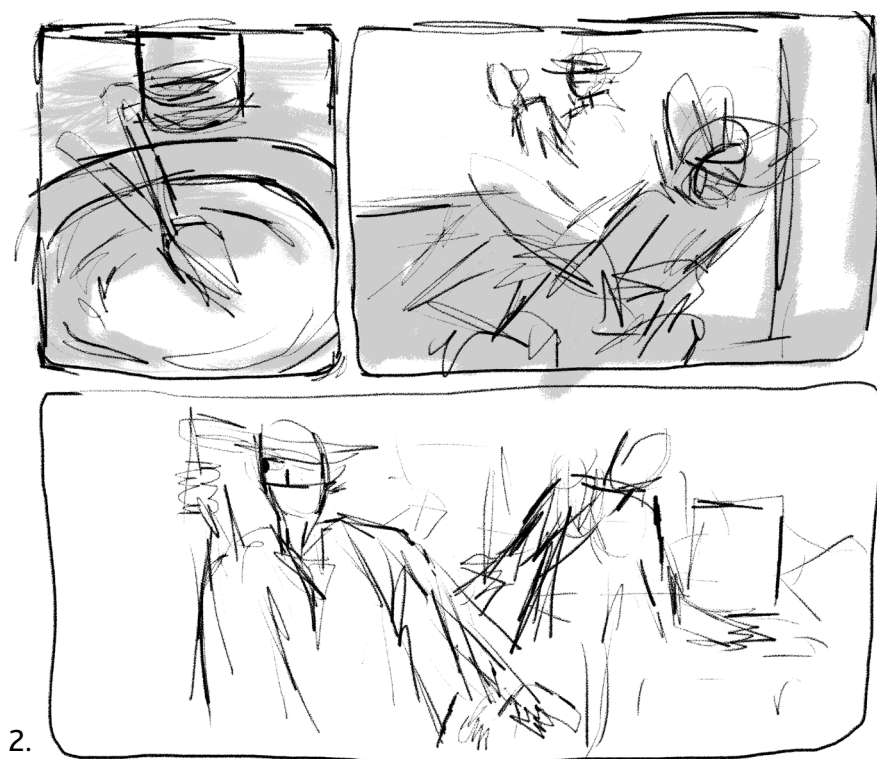
Pour la réalisation finale des planches de bédés et d'illustrations, j'ai des étapes clés. Elles ne sont pas figées car mon activité artistique est éclectique et peut être amenée à changer en fonction du projet, cependant on cerne certaines habitudes qui s'installent.

La première est la recherche de références. Pour les aspects les plus techniques je m'appuie sur des photos glanées sur internet comme par exemple des animaux ou certains objets. C'est également le cas lorsque la pose d'un personnage ou l'angle de vue est trop complexe. Il m'arrive dans ces cas-là de ne pas trouver ce que j'ai en tête en faisant mes recherches et de finir par me prendre moi-même en photo ou de me filmer avec mon portable pour capturer des actions spécifiques ou des positions de mains particulières. Au niveau de la composition, je cherche à rythmer mes pages afin que le ton soit humoristique ou plutôt dramatique quand il le faut. N'étant pas encore à l'aise avec tous les registres, je prends souvent exemple sur d'autres bédéistes. Pour obtenir des solutions graphiques lors de la mise en place d'atmosphères de couleurs ou de styles utilisés, je m'aide parfois des palettes de couleurs ou des atmosphères que je trouve sur Pinterest ou Instagram. Néanmoins, la plupart du temps, je pioche directement dans les bandes dessinées en ma possession, ce qui s'avère plus pratique pour comprendre le fil narratif et l'évolution visuelle à travers les pages.

La seconde étape est la composition. À l'opposé du dessin automatique qui se fait directement au feutre ou au crayon sans schéma construit, je réalise mes illustrations en partant d'une base aux crayons de couleur à même la feuille en plaçant les éléments. Ces traits aux crayons ne sont pas dérangeants dans la suite du processus car ils se révèlent imperceptibles après être passés au scanner et se fondent alors dans les couleurs du visuel. Je possède également une table lumineuse qui me permet de soustraire ce crayonné au support final. Je peux alors faire des croquis plus poussés sur une autre feuille, la placer en dessous de l'autre et repasser sur les traits par le biais de la transparence. J'utilise aussi ces techniques de composition pour mes bandes dessinées. La plupart du temps, je définis des *storyboards* à partir des cartes de brainstorming que l'on a décrites plus tôt. Pour des bandes dessinées simples comme mes fanzines, je dessine le brouillon à même la feuille, mais pour des projets plus ambitieux je passe par des outils numériques. La tablette graphique me permet de mieux trier, de placer, déplacer et effacer à ma guise pour modifier les cadrages et les positions des personnages jusqu'à ce que l'équilibre convienne. Le texte est aussi un facteur important qui se travaille tout autant que la partie graphique. Ils fonctionnent tous deux de manière complémentaire et se construisent en parallèle. L'écriture n'étant pas mon point fort, la bédé est un exercice qui me fait jouer avec les mots et m'oblige à trouver des moyens d'être drôle ou poétique. Mes priorités sont de donner un contexte clair, de guider le lecteur en complétant le sens du dessin et de faire en sorte de le plonger



1.



2.

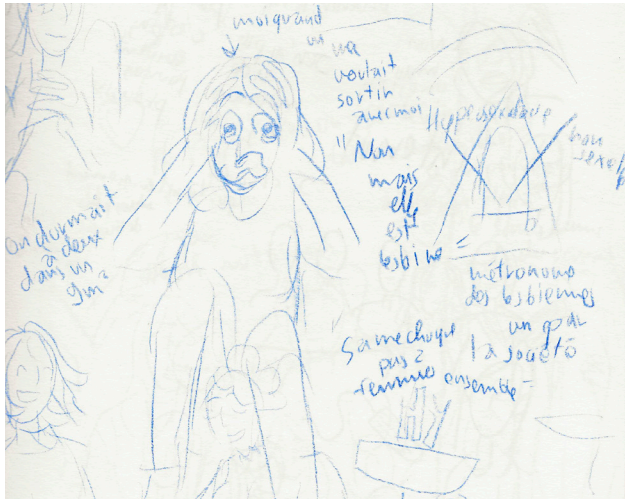
1. Référence photo prise avec mon portable et planche de BD faite à partir de cette photo
2. Storyboard réalisé à la tablette graphique sur Photoshop

dans la lecture et de l'y maintenir.

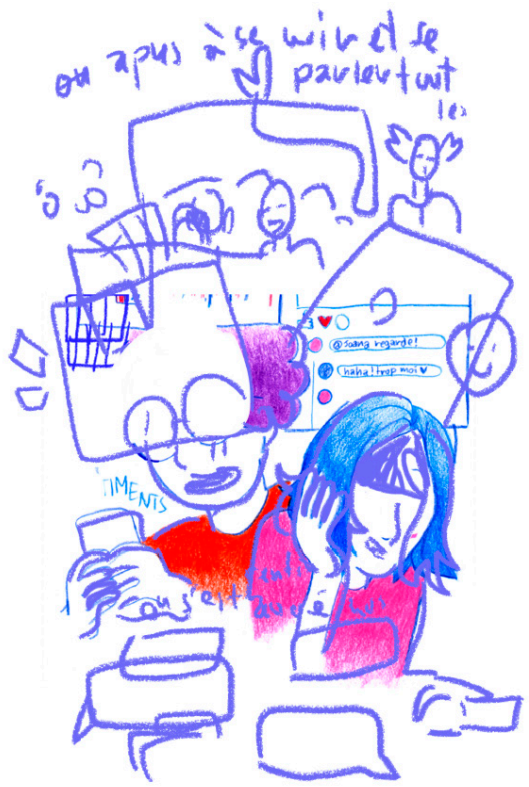
L'étape finale est la réalisation. Etant donné que je ne me limite pas à une seule technique, il m'est difficile de décrire une réalisation étape par étape.

Ainsi avant d'arriver à un résultat abouti, j'utilise des brouillons, puis je recherche des références et lorsque que mon idée mentale et mon plan papier se sont précisés, je commence la réalisation à l'aide des outils de mon choix. Même si le résultat est éloigné du magma originel de mon esprit, il garde des particularités de ma vision d'origine. Les méthodes de travail étant diverses, je n'ai pas un seul vecteur précis de mon message. C'est l'intérêt de la recherche, et il faut accepter qu'il n'y ait pas qu'une seule solution pour représenter l'idée.

Ces recherches autour de la construction du message représentent un vrai travail d'introspection qui me permet de mieux comprendre à la fois d'où je viens et où je vais. Au fil des années, j'ai défini mon propre langage avec mes inspirations et ma pratique, et il ne cesse d'évoluer. On remarque à travers ce chapitre que les réseaux sociaux occupent une partie importante de ma vie, que ce soit pour trouver des références ou partager mon travail. Comment les artistes les utilisent-ils aujourd'hui, comment diffusent-ils ce qu'ils font et ce qu'ils sont sur ces plateformes et quels intérêts ils peuvent y trouver ? Ce sont ces questions qui accompagnent depuis le début l'analyse de ma pratique et que je vais tenter d'éclaircir dans la partie qui suit. ●



1.



2.

Exemple des étapes de réalisation d'une page de bande dessinée avec la ligne réflexe -réflexion(1), le passage numérique pour peaufiner le storyboard(2), puis la planche finale(3).



3.

CHAPITRE III

Diffuser le message

Afin que quelqu'un reçoive son message l'artiste partage son travail. Aujourd'hui nombreux sont les illustrateurs et bédéistes qui publient leurs créations sur les réseaux sociaux, dans l'espoir d'atteindre les personnes à une échelle globale. Quels rapports entretient-il avec sa communauté ? Et comment les supports de diffusion qu'il utilise agissent sur son art et son statut ?

1. Communauté

Dans l'art, le réseau est primordial pour la diffusion, la consommation et la valorisation de l'art. Sociologiquement, le terme « réseau social » se rapporte à des entités sociales qui sont reliées par des interactions, son utilisation courante qualifie plutôt les plateformes d'échanges utilisées par les internautes pour communiquer entre eux. Ces outils du web changent des anciens moyens de communication, car ils agissent à une échelle globale et permettent des interactions instantanées. Une plateforme comme Instagram compte plus d'un milliard¹ d'utilisateurs dont 500 millions actifs quotidiennement, qui passent 53 minutes en moyenne par jour sur l'application. Ces chiffres montrent que ce type de plateformes est fortement utilisé par la population, et représente alors un intérêt pour les artistes et la diffusion de leur travail. Est ce que l'apparition de ces réseaux sociaux a influencé la création et par conséquent les réseaux artistiques ? Henry Jenkins étudie ce qu'il appelle la « culture participative² », des groupes de personnes avec des intérêts communs qui vont collaborer et créer ensemble. Ce phénomène était déjà présent avant les années 2000; au lieu de rester passives et réceptives, des individus se rejoignent et produisent leurs propres médias alternatifs autour d'un intérêt commun comme nous avons pu le voir avec le fanzinat. Cependant, Henry Jenkins affirme que la culture participative a connu un essor majeur grâce au web. Pour lui, les nouveaux outils d'échanges numériques représentent un point positif car ils sont composés de communautés de personnes qui s'entraident et partagent des connaissances et des compétences. Mais dans ce cas, où se place l'artiste au sein de ces communautés florissantes, et comment son travail est-il influencé par une culture qui ne réside pas que dans la réception et laisse place à l'échange ?

1. LIBERGE A., «10 statistiques Instagram», in Oberlo, 3 mars 2021

2. LE CROSNIER H., «Partage, remix culture participative» in L'Observatoire, n°55,2020

Pédagogie créative

Il arrive que l'artiste, en diffusant son travail sur internet, apporte des solutions techniques à d'autres créateurs de tous niveaux et rende les connaissances et les compétences artistiques plus accessibles.

L'artiste peut choisir de révéler ses méthodes de travail à travers des « timelapses » qui montrent l'évolution du dessin, permettant de comprendre les techniques mises en œuvre pour arriver au résultat. En plus de cette transparence vis-à-vis de sa pratique, il peut aussi proposer des tutoriels explicatifs en lien avec les éléments qu'il dessine. Les tutos sont sous forme de vidéos ou d'images décrivant le processus étape par étape et sont des astuces conçues pour aider les dessinateurs. Cette réappropriation du savoir technique met en lumière des caractéristiques physiques omises par les guides de dessin classiques. On trouve des propositions de cartographies avec des couleurs de peaux afin que les personnages aux teints plus foncés soient mieux dessinés, ou encore des dessins de recherche anatomique autour de proportions de personnes corpulentes. Ces cas précis reflètent le manque de place donnée à certaines communautés mises de côté. Les tutos sont également accompagnés par des avis sur les outils employés dans la section commentaires. À travers le web sont propulsés des outils alternatifs pour pallier à un manque de représentation dans la société. Ainsi, par le biais de recommandations, on peut se faire une idée de la qualité ou des caractéristiques de produits spécifiques, que ce soit des logiciels ou du matériel à dessin. Ils partagent également leurs références personnelles, comme les livres qui leur ont permis de s'améliorer dans un domaine particulier.

Quel que soit le domaine, être un artiste demande des connaissances spécifiques en termes de professionnalisation, les règles ne sont pas fixes et peuvent entraîner un manque de repères. Des créateurs racontent leurs expériences avec des foires aux questions ou des vidéos à thèmes dans lesquelles ils expliquent directement les tenants et abou-

1.



2.

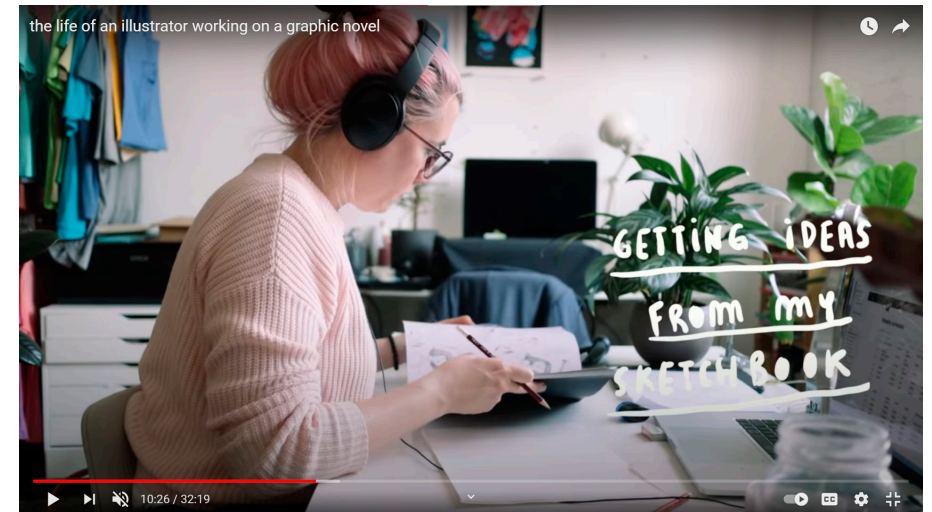
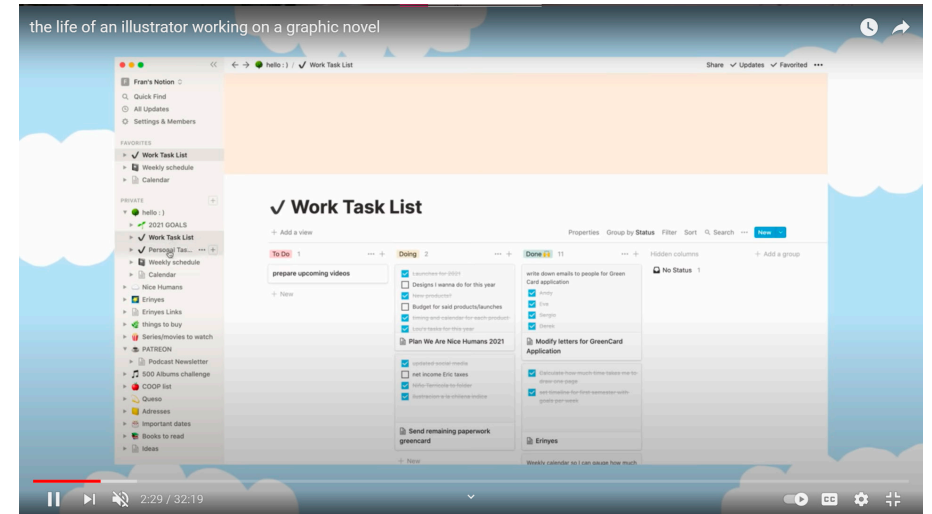


1. Capture vidéo d'un tiktok de @joyius_art qui réalise un dessin étape par étape

2. Cartographie de teintes de peau par @kitanya

tissants de leur travail. Via ce type de média, ils apportent des conseils comme des détails sur les tarifs ou les contrats d'édition afin de donner des pistes et éviter aux moins expérimentés de se retrouver dans des situations délicates. En guise d'exemple, Fran Meneses est une illustratrice qui partage cette partie de sa vie avec ses *viewers*; elle illustre des bandes dessinées et gère une boutique en ligne. En parallèle de ces activités, Fran anime une chaîne Youtube depuis des années où elle partage des vlogs (journal vidéo) et des vidéos en lien avec sa profession. Elle se filme pour donner des solutions spécifiques à des interrogations professionnelles, mais aussi pour capturer son quotidien d'illustratrice en se montrant dans son atelier et en partageant ses humeurs et activités journalières. Cette transparence nous donne une idée du rythme de travail de ce genre de métier et de la manière d'organiser ses journées afin de concilier vie professionnelle et privée. En effet, une majorité d'artistes dans ce domaine sont en freelance et doivent travailler de chez eux; il est donc intéressant de pouvoir se baser sur des expériences concrètes afin de trouver les moyens de gérer son emploi du temps lorsque l'on a un métier autogéré. Avec sa chaîne, Fran nous offre une vision plus sensible ponctuée de remises en question ou de points qu'elle souhaite améliorer dans son art et qui nous montrent que malgré son niveau avancé, elle est aussi en pleine évolution. Ainsi, elle nous transmet une vision plus saine de l'artiste, à travers une figure imparfaite qui traverse des périodes de doutes ou de blocages qui sont normalisées et qui peuvent nous rassurer quant à notre propre niveau ainsi que notre évolution potentielle dans ce milieu.

Les artistes, en partageant leur processus créatif et leurs expériences personnelles, transmettent du savoir, des stratégies et du soutien. Mais si l'artiste fait partie d'un réseau, n'est-il pas aussi influencé par les autres en retour, en donnant à sa communauté mais en recevant également ? ●

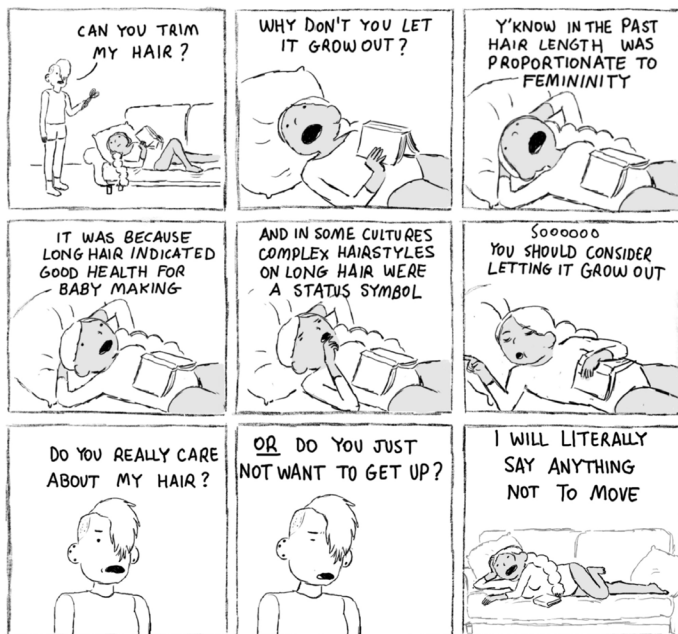


Captures d'écran d'une vidéo de Fran Meneses «*the life of an illustrator working on a graphic novel*»



1. Capture d'écran d'une story de Marie Spénale
2. Woman World de Aminder Dhaliwal, on remarque le format carré des cases, chacune correspond à une vignette d'une publication sur Instagram

1.



2.

Créer ensemble

L'artiste est influencé par les personnes dans son réseau avec lesquels il crée des œuvres communes qui enrichissent son univers et permettent de développer ses projets.

Les abonnés influencent le travail de l'artiste. Marie Spénale, comme de nombreux autres illustrateurs présents sur Instagram, demande souvent à ses *followers* de lui donner des thèmes à dessiner afin de pouvoir remplir son carnet. Elle prend ensuite en photo le dessin final et le poste dans sa story afin que les personnes lui ayant fait les propositions puissent voir le résultat matérialisé. L'audience peut donc aider les artistes à trouver de l'inspiration en étant force de proposition, mais également en donnant des avis décisifs sur des projets plus ambitieux.

On peut citer la bédéiste et animatrice Aminder Dhaliwal qui eut recours à sa communauté pour créer sa bande dessinée « Woman World », qu'elle diffusait sur son compte Instagram. Elle a ensuite pu la faire imprimer et éditer et son livre reçut des critiques positives et fut traduit en plusieurs langues. L'autrice raconte que le fait de passer dans un premier temps par l'application lui a permis de recevoir des retours instantanés des lecteurs et lectrices via les commentaires. Ces opinions lui ont permis de retravailler la narration afin de la rendre cohérente et fluide. Aujourd'hui, il n'est pas rare que les auteurs s'appuient sur l'avis de leurs audiences pour forger un rendu. Patreon est une plateforme qui alimente cette dynamique, puisqu'elle permet à ses utilisateurs de verser une somme mensuelle à un artiste contre des services privilégiés, leur donnant accès à des visuels en avant première ou à l'achat de dessins originaux. Pour les artistes indépendants, cette source annexe de revenus est devenue un réseau social à petite échelle avec une communauté propre qui peut échanger directement avec la personne qu'elle soutient financièrement. Il est fréquent que les créateurs utilisent leur Patreon pour demander des retours sur les travaux, en laissant leur abonnés choisir le design d'un personnage, ou en leur demandant quelles compositions fonctionnent le mieux entre plusieurs propositions.

L'effet de communauté permet de créer des œuvres, mais aussi d'en transformer d'autres. Henry Jenkins, dont on parle plus haut, base une grande partie de son analyse de la culture participative autour de la fan culture. Des groupes qui apprécient une même œuvre vont faire perdurer l'univers grâce à des créations alternatives telles que des fanfictions ou des fanarts. Le fanart, comme son nom l'indique, est un processus créatif par le biais duquel un artiste amateur ou professionnel redessine des éléments (personnages, décors) d'une œuvre qu'il apprécie. Cette pratique permet de partir d'un contenu existant et d'avoir à disposition un public cible prédéfini, donc des gens qui connaissent le même univers que nous. Les fanarts permettent de réaliser des dessins très contextuels car ils nous donnent l'assurance que l'audience connaît le média dont il est issu, que ce soit une série, un animé ou autre. Par conséquent, ils pourront comprendre certains choix de narration ou des blagues spécifiques; mais les groupes de fans se réapproprient également l'histoire. Ils ajoutent à ce qui est « canon », soit les éléments qui apparaissent clairement dans le scénario ou qui ont été validés par les créateurs du média d'origine, leur propre « headcanons », des faits qui correspondent au scénario sans pour autant être clairement apparus dans l'œuvre de base. Cette liberté créative permet à des minorités dont la présence est censurée ou très codifiée dans les médias *mainstream*, de se raconter de façon authentique. Ainsi, les fanarts donnent la possibilité de faire vivre tous ces personnages qui étaient sous-exploités dans leur œuvre d'origine, de les faire perdurer ou même de les développer en leur redonnant de l'attention.

La bande dessinée, qui utilise à la fois le texte et l'image, est un moyen très exploité pour donner vie aux personnages de nos séries, livres, films préférés, à travers de bref échanges ou des histoires plus construites. Les bédéistes qui diffusent des fanarts sur internet profitent de l'instantanéité pour partager des dessins spontanés qui se suffisent à eux-mêmes et permettent aux autres fans de se projeter. Afin d'étayer mon propos, j'ai sélectionné des publications de deux artistes trouvées sur Twitter. Dans la première, l'artiste a inventé un univers alternatif qui inclut deux personnages des livres *Gideon The Ninth*. L'aspect croquis, les traces noires présentes autour des figures ainsi que le cadrage peuvent faire penser à une capture d'écran que la dessinatrice aurait prise directement de son logiciel de travail. Narrativement, il se passe quelque chose, le fil conducteur n'est pas étoffé mais on observe un concept narratif avec des situations plausibles. La superposition des dessins donne vie aux protagonistes et les dialogues transmettent de façon authentique le caractère des personnages.

La deuxième publication est un fanart de Naruto et Sasuke dans leur enfance, deux personnages du manga *Naruto*. L'artiste s'est imaginé une scène attendrissante où ils s'amusent ensemble dans la nature. Le trait léger et la couleur qui déborde des contours créent de la spontanéité, à l'image d'un artiste qui aurait soudainement eu cette idée et aurait



1.



2.

1. Fanart de *Gideon the ninth* par @siranababy
2. Fanart de *Naruto* par @yuugioh

voulu la partager avec sa communauté. L'arrière-plan blanc centre les personnages et le dialogue les dynamise, ce qui nous replonge dans le scénario du manga. Ce dessin nous permet d'imaginer le moment qu'ils auraient passé ensemble et la bulle de dialogue que l'on peut traduire par « Itachi m'a appris comment attraper des grenouilles » nous amène à visualiser cette scène d'apprentissage qui s'est produite précédemment.

Parfois, lorsqu'une œuvre audiovisuelle gagne rapidement en popularité, une quantité importante de fanarts dérivés de cette dernière sont partagés sur les réseaux sociaux. Cette tendance peut durer plusieurs jours voire même des semaines; de nombreux éléments sur les réseaux sociaux engendrent des modes ou des tendances de ce genre auxquelles l'artiste peut choisir de participer ou non ●

Tendances

Les tendances sur internet sont des sortes d'événements en ligne qui peuvent permettre de faire de nouvelles rencontres ainsi que de faire croître sa notoriété.

Les artistes ont des moyens de se retrouver à travers des événements en ligne conçus spécialement pour les dessinateurs comme par exemple les 23h de la BD, qui réunit divers bédéistes professionnels et amateurs. Le concept est de réaliser une bande dessinée de 24 planches en 23h à partir d'un thème imposé. Ce challenge au rythme soutenu engendre un engouement massif dû à une motivation partagée et simultanée de tous les artistes qui donnent des nouvelles de leur avancée au fil des heures sur Twitter ou leur story Instagram. Ils utilisent pour cela des hashtag spécialement créés pour la journée, qui leur permettent de se reconnaître entre eux sur les plateformes de partage en plus du site de l'événement qui héberge les participations. Les 23h de la BD sont un moyen d'échanger autour d'une expérience avec d'autres artistes et des difficultés communes dans la pratique.

Un autre challenge annuel assez répandu est l'Inktober, contraction d'« encre » et « octobre », qui a pour principe la réalisation quotidienne d'un dessin à l'encre et ce sur une durée d'un mois, le tout créé à partir d'une liste officielle de 30 thèmes. Depuis sa création, les artistes se sont réapproprié l'événement et s'autorisent à présent tous types de

médiums ainsi que l'instauration de listes personnalisées sur lesquelles leurs abonnés peuvent se baser. Grâce à des hashtags, les dessinateurs peuvent trouver les autres artistes qui participent à ce défi. L'exemple des listes personnalisées d'Inktober qui se détachent du format original nous montre encore une fois que sur internet, les contenus se renouvellent en permanence. Ce phénomène de transformation et de repartage est au cœur de nombreuses tendances web, il s'agit du « mème ». Le mot mème vient du mot français « même » et décrit une image, une vidéo, un son etc.. partagé et repartagé massivement sur internet et qui, au travers des différentes étapes de diffusion, va subir des modifications. Si l'on se concentre sur la bande dessinée, nous pouvons distinguer globalement deux cas de figure : une bande dessinée qui devient un mème ou un mème qui peut devenir une bande dessinée.

Afin d'introduire le cas du mème qui devient bande dessinée, nous allons nous pencher sur des captures d'écran d'une scène de Star Wars qui ont fait le tour des réseaux sociaux en juin 2021. Tiré du second film de la saga, ces images ont été publiées par un compte parodique Twitter, auxquelles ont été ajoutés les sous-titres suivants : « Je vais changer le monde » « Pour le meilleur n'est-ce pas ? » « ... » « Pour le meilleur, n'est-ce pas ? », dialogue ne figurant pas dans le film original. L'image a été rapidement soumise à diverses transformations telles que des ajouts de texte ou des montages, toujours en adéquation avec les éléments présents sur le visuel original. Ce mème constitue un potentiel narratif sur lequel l'internaute peut se baser pour produire une image comique, mais il présente également un intérêt pour l'artiste qui peut y associer des personnages. C'est ce qu'a fait @greatsenpai sur Twitter : à partir de ce template, elle a dessiné un fanart mettant en scène le protagoniste du jeu vidéo « Hades », obtenant ainsi une BD qui correspond au lore du jeu.

Un second cas de figure serait le « mème-BD », lorsqu'une bande dessinée est déclinée et devient donc un mème. Afin d'illustrer cette dynamique, nous allons prendre l'exemple de l'évolution du dessin de @obtuse_engel en 2015, publiée sur son compte Instagram. Des internautes jugeant que cette publication était drôle ont « volé » ce comic-strip et ont commencé à le propager sur d'autres réseaux tels que Reddit et Twitter. Exposé à un plus grand nombre d'internautes, il a petit à petit subi des changements. En effet, son format permet de modifier facilement le texte tout en conservant l'absurdité de la scène. Les internautes l'utilisent pour évoquer la sensation que l'on peut éprouver en trouvant une personne avec laquelle on partage des intérêts similaires. Le dialogue est remplacé par des paroles de chansons ou des références de niche. Celles-ci, alors associées au baiser soudain de la dernière case, provoquent un décalage comique, car il s'agit d'une réaction extrême pour deux inconnus qui viennent de découvrir qu'ils partagent des choses en commun.



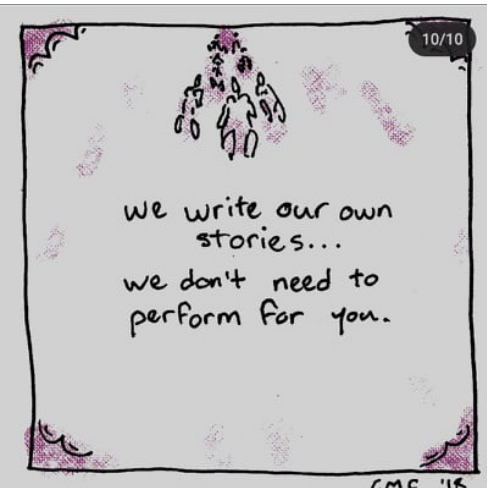
1. À gauche le mème original Star Wars et à droite la bande dessinée réalisée à partir du format du mème par @greatsenpai
2. À gauche la bande dessinée originale de @obtuse_engel et à droite mème modifié par les internautes



« quand je pense à mes soeurs trans, je pense à leur bonheur »



« des femmes incroyables, immenses et magnifiques, leur existence est un présent »



« nous écrivons nos propres histoires, nous n'avons pas à nous plier à vos exigences »

Bande dessinée de Carta Momir sur la figure de martyr que la société impose aux femmes trans.

Il y a une part de chance, de facteurs aléatoires qui font qu'une bande dessinée comme celle-ci devient un vecteur à elles-mêmes. Cependant, il n'est pas surprenant de voir des tendances se créer et se propager massivement sur les réseaux sociaux. Nous voyons clairement un schéma; les publications en anglais fonctionnent mieux car il s'agit du langage universel par défaut sur internet. Les visuels concis sont les plus efficaces, et donc les plus partagés. La narration, le rythme, le sujet compte aussi, la capacité à être « relatable » va jouer sur le taux d'engagement (likes et partages). « Relatable » est un terme anglais qui signifie qu'on arrive à s'identifier à quelque chose. Dans notre cas, si un utilisateur « relate » à une publication sur laquelle il tombe, cela signifie qu'elle lui évoque quelque chose de personnel et qu'il est donc plus enclin à vouloir la partager avec ses abonnés. Ce type de contenu varie et peut être fictif ou dérivé de faits réels, drôles ou touchants. De cette manière, la diffusion de ces BD courtes ouvre le champ des possibles en termes de narration et libère des paroles marginalisées, notamment avec des comptes féministes qui vont raconter leurs agressions sur un ton sarcastique, des auteurs LGBT qui partagent leur vécu à travers leur propres personnages...

Mais nous pourrions aussi nous interroger sur cette quasi obligation à rester sur un format très cadré; le bédéiste se doit-il alors de « rentrer dans les cases », en suivant les tendances du moment avec des propositions graphiques dites « diffusables » ? Malgré cette communauté qui lui apporte inspiration et soutien, ne serait-il pas aussi soumis à des dynamiques incontrôlables ? ●

2. Influenceur

Comme nous l'avons vu, ces nouvelles plateformes offrent de nouvelles opportunités en termes de création aux artistes. Elles prennent la forme de développement de réseau ou d'accroissement de la visibilité, puisque ces nouveaux réseaux sociaux ont considérablement changé le métier d'artiste qui se doit désormais de porter plusieurs casquettes. Il n'est plus uniquement créateur mais également influenceur, diffuseur et modérateur de son propre art. Le terme "influenceur", apparu dans notre vocabulaire il y a quelques années, est utilisé pour qualifier les créateurs de contenu sur les différentes plateformes (youtube, instagram, twitter, ...). Si on ne définissait au départ comme tel que de grandes «stars» du net à l'image de youtubeurs à succès comme Squeezie ou des personnalités issues de la télé-réalité, il est indéniable que de nos jours, de nombreux artistes peuvent également être qualifiés comme tels. D'après Dominique Cardon, « Internet n'est plus une alternative, il est partout. Internet n'est plus une anomalie sauvage, il est mainstream. Internet était une avant-garde innovante, il est devenu conformiste et commercial.¹ » L'artiste est au sein de communautés, mais doit aussi tenir une approche commerciale, il cherche à vivre de ce qu'il crée. De nombreuses prérogatives vont alors commencer à peser sur les épaules de l'artiste désormais influenceur qui peuvent à terme venir impacter son art et surtout son message.

1. CARDON D., CASILLI A., «Qu'est ce que le digital labor ?» in *La revue des médias*, 7 septembre 2015

Visibilité

Comment partager son message efficacement dans une plateforme déjà saturée de contenu ?

Mais comment trouver sa place sur une plateforme sur laquelle sont déjà présentes des centaines de milliers de créatifs, sur laquelle on dénombre près de 95 millions de nouveaux posts par jour et où la multiplicité des profils donne constamment la sensation que « tout a déjà été fait ? » Beaucoup de jeunes artistes sont souvent confrontés au même problème lorsqu'ils commencent à partager leurs œuvres en ligne : le manque de visibilité et de critique, qu'elle soit positive ou non. Depuis la popularisation des réseaux sociaux, les moyens de partager son art sont devenus si divers et faciles d'accès qu'il est devenu difficile de se démarquer.

La réponse qu'ont trouvée les artistes se fait en plusieurs étapes; tout d'abord, une productivité accrue. En effet, les algorithmes des réseaux sociaux mettent souvent en avant les artistes les plus prolifiques et le rythme de création des artistes en est donc impacté. Afin de rester présent dans l'esprit de leur communauté mais également pour continuer à survivre à la temporalité des réseaux, il est par exemple impossible pour une œuvre postée sur Instagram de refaire surface après un certain temps. Ainsi, les influenceurs sont souvent poussés à privilégier la quantité (parfois en dépit de la qualité) du message, de leur valeurs ou de l'exécution.

Cette consommation d'images peut-être questionnée par le prisme de recherches sociologiques. En effet le philosophe Hartmut Rosa évoque une accélération du temps ; il défend que les progrès techniques ont rendu les échanges instantanés et le rythme humain fait face à une transformation; la vitesse est devenue si insaisissable qu'elle en fige le temps et empêche d'agir consciemment. « *L'accélération produit une fantastique augmentation des options (services, loisirs, modes de communication), comme le prouvent les exemples d'Internet, des tablettes et téléphones portables. Pour ne rien perdre de ces options, nous « surfons »*

sans cesse, au risque de nous perdre. Nous avons la sensation de ne rien entreprendre d'essentiel! » Ainsi l'utilisateur ne prend pas réellement le temps de se concentrer sur une œuvre qui apparaît sur son fil, il consomme passivement et il est difficile d'attirer son attention.

Une réponse des artistes influenceurs à cette nécessité de se démarquer est l'interaction et l'engagement. Il apparaît alors comme plus aisé pour un artiste cherchant à développer son audience de quitter l'anonymat et de mettre en avant sa propre personnalité pour créer du lien. Les stories Instagram en sont un parfait exemple, nombres d'artistes présents sur ce réseau, à l'image de Pénélope Bagieu ou de Cy, qui se servent de cet outil pour partager des tranches de vie avec leur communauté sous la forme de petites vidéos commentées et souvent prises sur le vif, directement dans leur intimité. Les artistes sont encouragés à s'ouvrir à leurs fans afin de maintenir leur intérêt pour leur personnalité et par association pour leur art; ils agissent comme des présentateurs. Cette propension à vouloir s'immiscer dans l'intimité des personnes que l'on admire explique d'ailleurs un nouveau moyen de diffusion de l'art: les lives. En partageant pas ou peu d'informations sur sa vie personnelle (et à moins que cet anonymat ne soit exagéré, mis en scène et vienne se placer au centre du "persona" du créateur), on peut craindre de ne pas parvenir à véritablement se connecter avec son audience.

Il arrive également que le réseau social agisse comme un portfolio; on prendra à nouveau pour exemple Instagram, qui devient assez rapidement la vitrine commerciale d'un illustrateur. Combien d'artistes ont été "découverts" par ce biais, ou contactés par des marques qui souhaitent utiliser une œuvre déjà postée à des fins mercantiles (quand elles ne se permettent pas de le faire sans même demander l'autorisation de son concepteur) ? Les réseaux sociaux sont une vaste mine d'or pour les marques, et notamment les start-up à la recherche d'une communauté et pour lesquels l'illustration contemporaine représente un moyen plus ludique de transmettre un message. La marque s'assure en plus de cela de bénéficier d'une audience à laquelle s'adresser, celle de l'artiste qui sera supposément en accord avec leur propre message/valeur. Mais leurs intentions ne sont pas toujours aussi louables et dans le contexte de partage à grande échelle de contenu volé, la législation ne cherche pas réellement à protéger le créateur, qui se retrouve souvent livré à lui-même quand il s'agit de faire valoir ses droits.

Ainsi le travail que l'artiste partage lui permet aussi de se projeter professionnellement. Plus il est diffusé plus il a de chance de tomber sur des personnes intéressées. Quels sont les outils et les stratégies mises en œuvre afin de lui assurer des revenus ? ●

1. DREVON, B. « Accélération. Une critique sociale du temps. Hartmut Rosa Traduction Didier Renault Paris, *La Découverte*, 2013

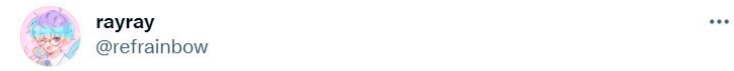
Vivre de son art

Par conséquent, en plus de permettre à une communauté de se former et à des amitiés de se créer, la création de contenu artistique sur les réseaux sociaux peut aussi être au fondement d'une carrière.

Les compétences marketing du créateur apparaissent ainsi très rapidement comme un facteur essentiel de ce processus de partage, dès lors que le rôle de l'artiste s'apparente à celui d'une marque. En établissant une véritable stratégie dans la fréquence et le type de contenu posté, le créateur peut espérer faire grandir sa communauté et, à terme, se professionnaliser.

Le « *digital labor*² » est quand l'utilisateur, pensant accéder à des services gratuits en utilisant les outils numériques, produit de la valeur. En faisant des recherches Google, ou en utilisant une application, il apporte des données personnelles qui alimentent les bases de données des géants du web, leur garantissant un pouvoir économique. En partageant son art sur les réseaux sociaux, l'artiste exerce lui aussi un *digital labor*. Le problème qui s'opère est que lui n'est pas directement payé en retour et les personnes sur les réseaux sociaux ont pris cette habitude là de ne pas avoir à soutenir financièrement les producteurs des contenus qu'ils consomment. Il est alors difficile de demander une rémunération à travers le web, cependant cela n'empêche pas au créateur de chercher à rediriger son audience vers des plateformes payantes, telles que Twitch ou Patreon sur lesquelles le don est encouragé, ou encore Etsy, qui permet d'acheter en direct des produits dérivés à leur créateur avec des frais de mise en vente moindres. La plateforme Webtoon a d'ailleurs capitalisé sur ce phénomène : beaucoup d'artistes bédéistes y redirigent l'audience rassemblée sur les autres réseaux sociaux grâce à leurs interactions quotidiennes et à leurs bribes de contenu. Ce public fidélisé et pleinement investi dans l'univers de l'artiste peut venir y découvrir une œuvre plus complète qui, autrement aurait pu passer inaperçue dans la masse de contenu. Cette absence d'intermédiaire entre l'artiste et le

2. CARDON D., CASILLI A., «Qu'est ce que le digital labor ?», op. cit.,



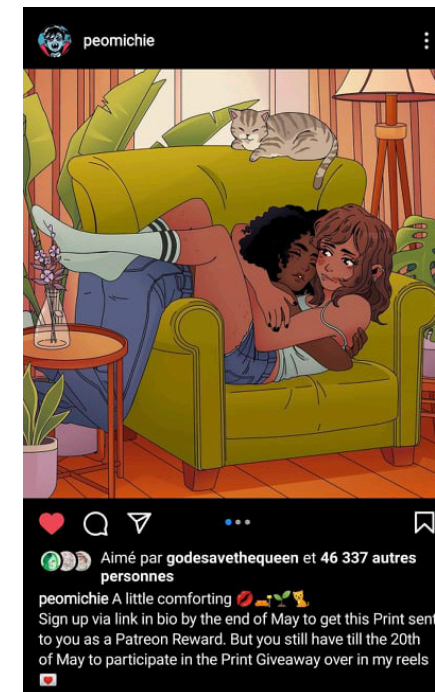
EP 51 and 52 are out! :: TWICE CONCERT ARC!! 🔍 ✨

[webtoons.com/en/slice-of-li...](https://www.webtoons.com/en/slice-of-li...)

Traduire le Tweet

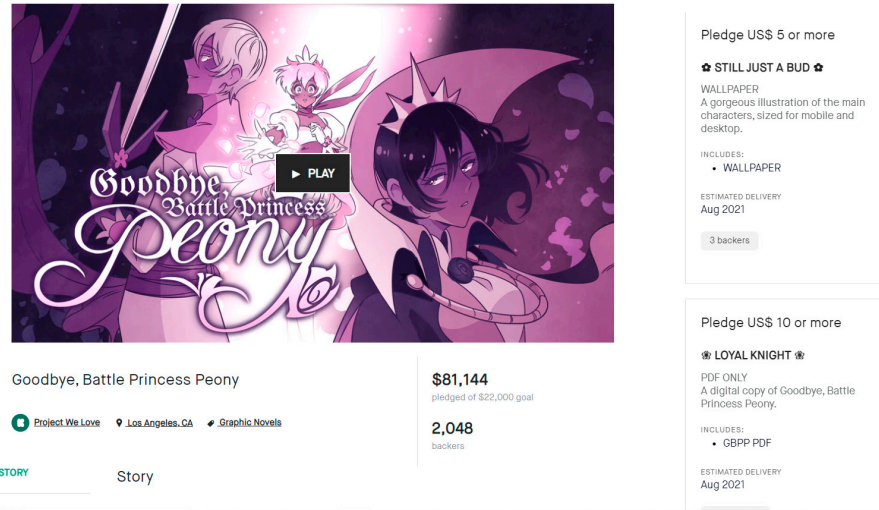


1.



2.

Deux exemples de redirection vers une autre plateforme à partir du compte de l'artiste, le premier donne un lien vers sa BD Webtoon via Twitter et la deuxième évoque son Patreon dans la description d'une publication Instagram.



1.



2.

1. Crowdfunding de la BD «Goodbye, battle princess Peony» avec une vidéo de présentation du projet et à droite les récompenses en fonction du palier de don.
2. Live Twitch de l'illustratrice Marie Boiseau durant lequel elle teste du matériel à dessin en échangeant avec le chat d'abonnés.

«consommateur» est vécue comme l'établissement d'un rapport plus authentique, une sorte de mécénat à petite échelle en marge des canaux de vente traditionnels.

Les followers devenus clients ont également leur mot à dire sur les produits mis en vente : la possibilité de leur demander directement par le biais de sondages en stories permet de mieux comprendre ce qui fonctionne auprès de l'audience, en plus de lui donner la sensation de s'investir dans l'entreprise créative.

Pour les prints notamment, on peut ainsi connaître plus ou moins précisément la quantité qui pourrait se vendre, et donc jauger du nombre d'exemplaires à produire pour optimiser le rendement. Il arrive aussi que dans des projets plus conséquents tels que des livres ou des bandes dessinées, le créateur ait besoin d'un apport financier conséquent pour mener le projet à bien. En faisant appel à du crowdfunding avec des plateformes qui établissent un budget précis et des paliers de récompenses, il est plus aisé de créer de l'engagement avec une audience pourtant habituée à du contenu gratuit sur internet.

D'une manière paradoxale, on remarque depuis quelques années le développement massif de la vidéo sur les réseaux sociaux, visant à détrôner l'image fixe et à raconter une facette plus instantanée de la création. Face à la concurrence de TikTok et de Youtube, Instagram cherche depuis quelques temps à rattraper ses lacunes en matière d'image animée : «nous ne sommes plus une application de partage de photos, ou de partage de photos carrées³», a déclaré en juin de cette année Adam Mosseri, directeur général de ce réseau social, provoquant une vague de panique au sein des communautés artistiques du réseau. Sur des plateformes à l'utilisation très codifiée, il peut devenir difficile de s'exprimer librement de par les contraintes posées par le format; au fur et à mesure des années, on a alors vu l'émergence des Réels et autres vidéos de coulisses de création, qui apportent beaucoup plus d'audience que la production finie en elle-même. La finalité n'est vraisemblablement plus dans le contenu, mais dans le processus créatif. Nombre d'artistes réalisent désormais des vidéos dans lesquelles le déroulement de la création est mis en scène ainsi que des lives Twitch en partageant l'évolution du dessin en direct. Ces échanges vidéos ont amené avec eux un nouvel impératif; les artistes sont jugés également sur leur propre personne, puisque afin d'être attractifs, ils ne peuvent se filmer dans le silence. Ils doivent aussi savoir s'adapter avec des compétences de montage, gestion du son tout en se procurant le matériel adapté à ce type de diffusion audiovisuelle ●

3. Propos tenus dans une vidéo publiée sur son compte twitter

Conclusion

Afin d'analyser le concept de Message, nous avons commencé par appréhender le rôle de l'artiste en tant que messenger ayant le pouvoir de communiquer à travers son œuvre. Le rapport qu'il entretient avec son travail a évolué au fil des périodes et alors qu'il représentait une figure de pouvoir à partir de la Renaissance et jusqu'au XVIIIe siècle, il devient avec le mouvement romantique une source d'opposition à la création sur commande. Pouvant de plus en plus exprimer son identité artistique, il laissera finalement place à un statut de témoin du monde qui l'entoure pendant le XXe siècle. A partir des années 90, la bande dessinée deviendra le reflet de ce phénomène social et le genre autobiographique se développera massivement au sein de réseaux alternatifs (fanzinat, maison d'édition indépendantes, blogs). De nouvelles narrations apparaîtront alors par le biais de l'intime, mettant en lumière des sujets jusque-là peu développés.

Nous avons ensuite vu que le message est un langage que l'artiste construit avec le temps : il est influencé par des inspirations qui le guident dans ses choix graphiques, et des thématiques qui le touchent personnellement. Dans la BD, cet univers prend forme par une pratique du dessin. Dans mon cas, le dessin automatique est le moyen de relever les éléments symboliques et des thèmes vers lesquels je me tourne spontanément. L'utilisation du carnet et ses fonctions multiples me permettent d'approfondir la recherche technique ainsi que mes idées. Afin de réaliser une BD au visuel impactant, je réalise en amont une carte mentale à l'aide de ma ligne réflexe-réflexion, entre dessin automatique et recherche de composition. Des éléments clés sont sélectionnés dans ce but afin de construire la planche finale, bout par bout.

Enfin, nous avons interrogé la phase de communication du message, en particulier à travers les réseaux sociaux. Ces plateformes sont des environnements propices à l'échange, l'artiste ne diffuse pas seulement ses

créations, il appartient à une communauté qui lui apporte inspiration et soutien, et il participe en échange à l'enrichissement culturel et technique. Cette dynamique aide au développement de narration provenant de minorités, qui vont narrer leur expérience ou vision par le biais de fanarts ou de projets BD. L'artiste est vivement encouragé à suivre les tendances du moment pour la visibilité, qui peut engendrer des opportunités. Devenu influenceur, il est obligé de se plier aux exigences des algorithmes, en publiant régulièrement et en usant de sa personnalité et de son charme pour rediriger ses abonnés vers des plateformes payantes, ce qui peut s'avérer délicat étant donné que les utilisateurs sont maintenant habitués à la gratuité du contenu. Les réseaux sociaux entretiennent ainsi cette idée que l'artiste doit vivre pour son art, mais sans vivre de son art.

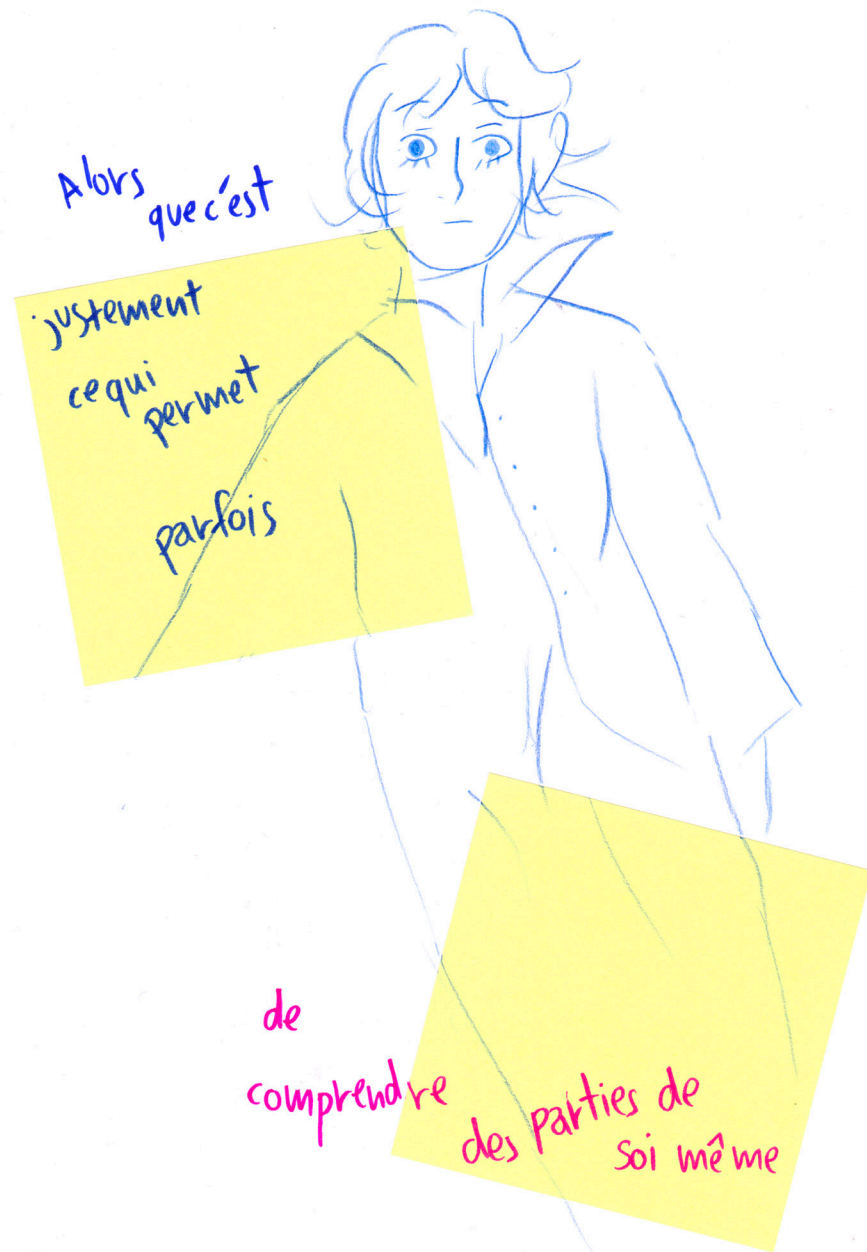
Lors d'une émission France Culture dédiée à la bande dessinée de vulgarisation¹, l'autrice Héloïse Chochois souligne que le problème des bédéistes ne réside pas tant dans la reconnaissance, mais dans l'absence de contrats régulés générant des revenus stables. Le message de l'artiste le plus urgent aujourd'hui ne serait-il pas finalement un message d'appel à l'aide, qui ne cesse de dénoncer la précarisation de ce travail ?

Certain.e.s autrices et auteurs ont proposé des solutions pour pallier ce manque. En 2020, la bédéiste Lisa Mandel a entrepris la création de la maison d'édition « Exemple », à cheval entre l'édition et auto-édition, avec la mise en place d'un fonctionnement qui accompagne les auteurs dans leur projet en leur promettant des pourcentages plus élevés et ainsi assurer un revenu plus juste. La campagne de lancement a reçu énormément de retours positifs, et 100000 euros de dons ont été collectés au total afin de couvrir les dépenses des premiers livres. Les initiatives comme celle-ci, représentatives des revendications des auteurs et autrices, pourraient bien promettre l'émergence d'un statut plus stable pour les bédéistes. ●

1. SALTIEL F., *La BD, une arme de vulgarisation massive ?*, Le temps du débat d'été, France culture, 10 août 2021



Quelques dessins réalisés récemment qui permettent de représenter une partie de mes capacités graphiques actuelles.



Et après...

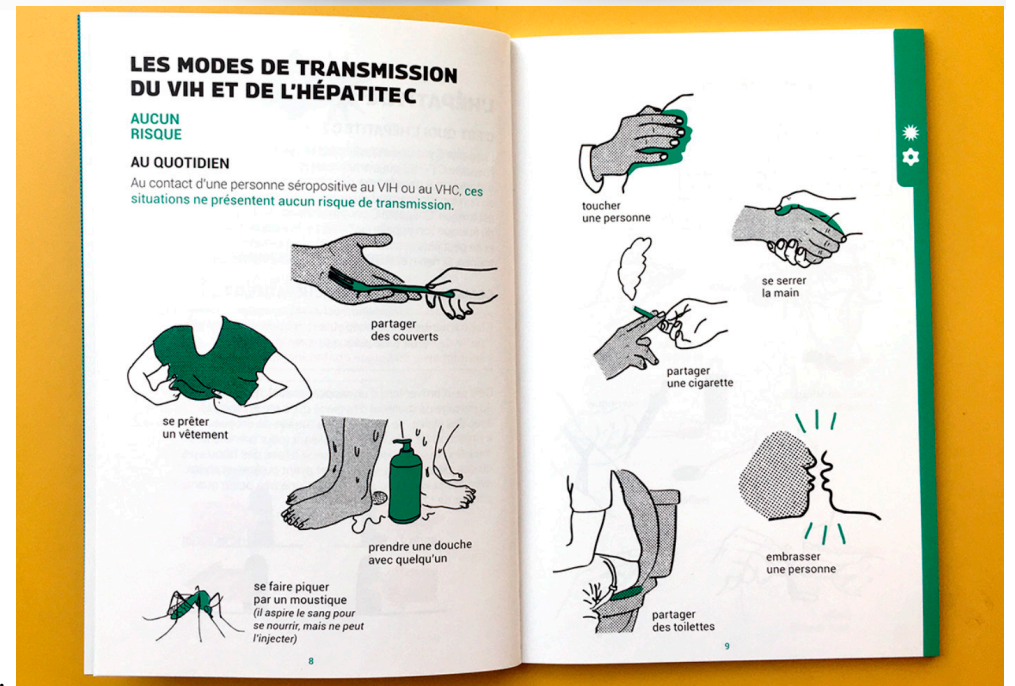
D'un point de vue technique, quand on regarde mes dessins, ce qui saute au yeux est le côté très aéré, avec de nombreux fonds blancs; les rares fois où je représente des décors, ce ne sont que des coins de pièce où l'on devine quelques murs ou deux trois meubles. Ce n'est pas un choix délibéré car j'ai des lacunes techniques dans ce domaine là. Notamment en terme de perspective, il m'est encore difficile d'imaginer des pièces dans leur globalité et d'intégrer des personnages à la bonne échelle. En réalisant ma carte des inspirations, j'ai remarqué que mes références se concentrent en majorité sur des personnages et peu de paysages ou de décors. Afin de faire des compositions plus riches, il faut absolument que je travaille d'après le réel en intégrant cette recherche dans mes dessins tout en prenant exemple sur d'autres artistes. En lien aussi avec la composition, une solution que j'aimerais développer est l'utilisation de la tablette graphique. Je retouche déjà la majorité de mes dessins traditionnels après les avoir scannés quand ils comportent de légères bavures ou des erreurs de proportions, mais il y a une limite à ce que l'on peut changer. Dessiner directement à la tablette présente une diversité de possibilités que je trouve avantageuses : pas de limites de couleurs, annuler à l'infini, agrandir, déplacer... J'en possède une mais la perte de la sensation du papier et de la pression sur la feuille me pose problème, rendant mon trait plus mou et moins dynamique. Les tablettes numériques plus récentes type Ipad sont plus intéressantes en termes de résultat mais très coûteuses. Je ne souhaite pas non plus abandonner le dessin papier qui pour moi est plus expressif et texturé, cependant explorer le numérique pour trouver des méthodes de travail efficaces mêlant dessin traditionnel et outil digital est un procédé que je souhaite développer de manière plus approfondie.

Pour ce qui est de la narration, bien que je ne sois pas scénariste, je construis mes propres histoires et j'élabore des scénarios. Malgré le fait que, comme le dessin, l'écriture soit une compétence qui se gagne avec le temps au fil des projets, je souhaiterais me documenter en parallèle à travers des guides ou des livres d'apprentissages pour éviter des erreurs flagrantes. Par facilité, je me tourne vers de l'autobiographie car le matériel narratif est déjà existant. J'aime me mettre en scène au travers d'anecdotes ou de récits de vie et je continuerai probablement à réaliser des egozines et des histoires centrées sur mes expériences. Au sein de quelques projets, j'ai pu déjà créer des univers fictifs; ils m'ont offert une grande liberté et m'ont permis de raconter sans avoir le sentiment de trop m'exposer, ce qui peut rapidement devenir une limite dans l'autobiographie. C'est pourquoi je vais chercher à faire évoluer ma narration et me diriger aussi vers de la fiction.

La question de recherche d'une méthode de travail se trouve aussi dans le cadre professionnel, pour optimiser l'efficacité et la productivité. À travers les différents stages en graphisme, j'ai pu constater mes capacités d'adaptation, mais en ce qui concerne l'illustration et la bande dessinée, il est plus difficile d'exercer sa pratique en stage. Ce sont les exercices réalisés au sein de l'ISCID qui m'ont prouvé que je suis capable de réaliser des visuels d'un niveau professionnel, comme ce fut le cas de la réalisation du magazine en M1, qui m'a permis de créer des dessins plus léchés avec des styles et des formats différents et répondant de façon pertinente aux thématiques des articles. La bande dessinée que j'ai réalisée pour le projet de fin de master témoigne de mes compétences en termes de dessin, de composition, de direction artistique et de scénarisation. Tous ces constats m'ont amené à la conclusion que je suis en mesure de me fondre dans le rôle d'une artiste-auteur et bédéiste. ●



1.



2.

1. Illustrations créées pour le projet magazine en M1

2. Illustrations réalisées en octobre 2020 lors de mon stage à l'atelier YUPI

Dictionnaires

REY, Alain, *Dictionnaire historique de la langue Française*, Paris, Éditions Le Robert, 2019

Le petit Robert, Paris, Éditions Le Robert, 2014

Art

ASSIA, Khalid (réalisateur), *Pierre et Gilles en avant les couleurs [Émission radio]*, *A voix nue, France culture*, 11 février 2021, 5x 28 min <https://www.franceculture.fr/emissions/series/pierre-et-gilles-en-avant-les-couleurs>

BARRÈS, Patrick, « *Des pratiques du trait dans le cinéma d'animation* » *Débordements*, 22 mai 2012, consulté le 14 avril 2021 <https://www.debordements.fr/Des-pratiques-du-trait-dans-le-cinema-d-animation> https://www.lepoint.fr/societe/quand-les-artistes-n-existaient-pas-18-02-2019-2294309_23.php

BERTOLINO, Giorgina, *Comment identifier les mouvements artistiques*, Éditions Hazan, 2008

CLAEYS, Jérémie, *Trouver son style, ou comment incarner ses spécificités [Podcast]*, *Sens créatif*, juin 2020, 46 min

DESCHAMP, Marion, « *L'artiste* », *Revue de l'IFHA* [En ligne], 3 | 2011, 01 octobre 2012, consulté le 19 août 2021. URL : <http://journals.openedition.org/ifha/130> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ifha.130>

FRIDE R. CARRASSAT, Patricia, MARCADÉ, Isabelle., *Comprendre et Reconnaître les Mouvements dans la Peinture*, Paris, Editions Bordas, 1993

POMMIER, Édouard., « *L'artiste figure de la grâce à la Renaissance* » *Littératures classiques*, n° 60, 2006 consulté le 8 juillet 2021 <https://www.cairn.info/revue-litteratures-classiques1-2006-2-page-229.htm>

RATOUIS, Alix, *Stéphane Laurent*, « *Quand les artistes n'existaient pas* », *Le Point*, 18 février 2019, consulté le 6 juillet 2021 https://www.lepoint.fr/societe/quand-les-artistes-n-existaient-pas-18-02-2019-2294309_23.php

RITCHIE, Charles, *The artist's Sketchbook : A personal View [Conférence]*, National Gallery of Art Washington, 27 Octobre 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=6hCDbA4TGh4>

THWAU (Chaîne Youtube), *The sketchbook series : Sara Ortiz [Vidéo]*, Trojan Horse was a Unicorn, 28 août 2020, 21 min <https://www.youtube.com/watch?v=RTbziGSDMn4>

Quelle peut être la place de l'artiste dans une société « du savoir » ? In *Grand Lyon Vision Culture*, 26 juin 2009

Bande dessinée

DELPORTE, Julie, *Moi aussi je voulais l'emporter*, Saint-Laurent : POWPOW, 2018

GROENSTEN, Thierry, *Femmes et bande dessinée [Conférence]*, Médiathèque de Suresnes, 8 mars 2014 https://www.youtube.com/watch?v=w1oZrb3_klk

GUILLEVIC, Joëlle, *Le journal de Jo Manix*, Poitiers : éditions FL-BLB, 2015

LABARRE, Nicolas, *La Bande Dessinée Contemporaine*, Clermont-Ferrand : éditions université blaise Pascal, 20 mars 2018

MACÉ, Victor, *Pénélope Bagieu : « J'ai toujours eu l'excitation de la page blanche » [Émission radio]*, Les masterclasses, France Culture, 22 août 2020, 59 min

PAQUOT, Michel, *La bande dessinée, évolution et surproduction*, Université de Liège, avril 2009, consulté le 20 juillet 2021 https://culture.uliege.be/jcms/c_40189/la-bande-dessinee-evolution-et-surproduction

RANOUE, Mael, *Egozine, l'intime ultime [Communiqué de colloque]*, Pas vu pas pris, Strasbourg, 2017

ROUQUETTE, Sébastien, « *Les blogs BD, entre blog et bande dessinée* » Hermès, *La Revue*, n° 54, 2009, consulté le 20 juillet 2021 <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-119.htm>

SATRAPI, Marjane, *Persépolis I, II, III et IV*, Paris : L'Association, 2000-2003

SCHMITT, Amandine, *La bd girly et la bd féministe c'est la même chose*, Bibliobs, 21 septembre, 2016, consulté le 15 mai 2021 <https://bibliobs.nouvelobs.com/bd/20160921.OBS8471/pene-lope-bagieu-la-bd-girly-et-la-bd-feministe-c-est-la-meme-chose.html>

Féminisme —————

GONZALEZ, Sonia (réalisatrice), *Riot Grrls, quand les filles ont pris le pouvoir* [Documentaire], ARTE -POINT DU JOUR, 2014, 52 min

HEINZEL, Myriam, *Quelle place pour les femmes qui dessinent* [VAE, ISCID Montauban], septembre 2019

LE GALL, Pauline, *À la rencontre de Mathilde Forget, Women who do stuff*, 9 mai 2021 <https://www.womenwhodostuff.com/rencontres/mathildeforget>

Réseaux sociaux —————

CARDON, Dominique., CASILLI Antonio A., «*Qu'est ce que le digital labor ?*» in *La revue des médias*, 7 septembre 2015 <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-le-digital-labor>

DREVON, Bernard., «*Accélération. Une critique sociale du temps*». Hartmut Rosa Traduction Didier Renault Paris, *La Découverte*, 2013 <https://www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2014-3-page-78.htm>

FISHER, Tabitha, *What's most fun, a framework to protect creativity in the ages of instagram* [Mémoire, Ocad University de Toronto], 12 mai 2020

HAZAM, Martine, *Analyse de l'art et analyse des réseaux sociaux*, Sociologie de l'art, pages 13 à 36, 2016

HENRY, Jenkins (réalisateur), *Henry Jenkins on participatory culture* [Vidéo], Edutopia, 2013, 7 min <https://www.youtube.com/watch?v=1gPm-c1wRsQ>

LE CROSNIER, Hervé, *Partage remix et culture participative*, L'Observatoire, N° 55, pages 87 à 90, 2020 <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-l-observatoire-2020-1-page-87.htm>

Les artistes véhiculent un message à travers leur travail, qu'il soit intentionnel ou non. Grâce à Internet, la façon dont nous produisons et consommons de l'art au cours des deux dernières décennies a évolué. Le but de ce mémoire est de comprendre ce qui définit le message de l'artiste aujourd'hui, et comment les voix créatives sont impactées par les médias sociaux. La première partie de la recherche est basée sur l'artiste porteur de message, avec une analyse de la figure de l'artiste en général et puis plus précisément comment les récits autobiographiques sont à la fois intime et politiques, en particulier ceux des autrices des années 90 et années 2000. Ensuite, pour comprendre comment un artiste « construit son message », j'ai analysé mon propre processus de création. Après avoir cerné mes inspirations, j'ai souligné les thèmes récurrents dans mes projets, et essayé de comprendre comment je matérialise ces idées. Enfin, je me suis concentrée sur différentes plateformes de médias sociaux pour montrer sous quelles formes s'expriment les minorités, comment leur travail touche d'autres personnes, crée des communautés ou, même parfois, génère des opportunités financières. Cette analyse suggère que beaucoup de nouvelles voix émergent grâce à la façon dont le monde fonctionne aujourd'hui, cependant, les créateurs de contenu sont toujours confrontés à des difficultés (censure, faible revenu..), car les plateformes sociales et leurs algorithmes ne sont pas à l'abri des problèmes systémiques ●

Artists are known to carry a message through their work, whether it is intentional or not. Due to the internet, the way we produce, and consume art for the past two decades, has been evolving. The purpose of this thesis is to understand what defines the message of the artist today, and how creative voices are impacted by social media. This research embodies a personal and professional tool, the aim was to give myself context on the fields I would ideally like to work in (illustration and comics) and help me develop my own career and self expression. I based the first part of my research around autobiographical stories by women cartoonists of the early 2000's, and how their intimate narratives can also be seen as political. Then, to understand how an artist "builds their message", I analysed my own creative process. I started by pinning down my inspirations, I pointed out the recurrent themes in my projects, and tried to figure out how I materialise those ideas with the style I've developed throughout the years. Finally, I focused on different social media platforms to showcase in which forms feminist, queer, and artists from minorities express themselves, how their work reaches other people, creates communities or, even sometimes, generates financial opportunities. This analysis suggests that a lot of new voices are emerging thanks to the way the world works today, however, content creators still face hardships (censorship, low income..), because social platforms and their algorithms are not immune to systemic issues. ●