

Un livre illustré « augmenté »

Silvain Monney, illustrateur, est connu pour ses papiers découpés. Formé à l'animation à Lucerne, il propose aux éditions Fleurs bleues une histoire en images sans texte et sans couleur : « Matières noires ».

Trois personnages composent cette fiction : Jean-Jacques, homme d'affaires *aspiré* par sa passion ; Marie, ne vivant que pour et par son téléphone ; et Michel, chasseur hanté par la figure paternelle. Leur solitude semble prendre racine dans la noirceur de leur intériorité. Chacun renvoie à sa manière à ces anti-héros, ces « ordinaires » que Zola affectionnait tant et que les séries actuelles reprennent avec succès. Entre manies envahissantes et traumatismes passés, la lecture tout en images est ici un puissant outil de construction de l'altérité et donc, du questionnement de soi.

La narration débute par la vie cloisonnée de chaque personnage. Trois lieux vus de l'extérieur se superposent : une maison individuelle en ville, le balcon d'un appartement, une maison isolée dans un décor montagnoux. Trois doubles-pages suivent, trois réveils se succèdent, trois séquences narratives cloisonnées dans l'espace fermé du livre ouvert. Trois vies que l'on voit mal se croiser, et pourtant !

La technique des papiers découpés de Silvain Monney rappelle la linogravure et imposent la bichromie, ici le noir et blanc. Conséquence, les traits sont durs tant le contraste est fort, l'hésitation impossible, comme les caractères des personnages.

L'iconicité des personnages s'en trouve renforcée : le complet chapeau de Jean-Jacques traduit toute sa rigidité ; la banale tenue noire de Marie chez elle se greffe d'un tablier blanc à l'extérieur comme une lumière qu'elle doit refléter en qualité de serveuse mais qui s'éteint sitôt la journée terminée ; et Michel, dont la moustache et la barbe blanches et fournie sur une chemise quadrillée renvoient à l'isolement, physique et moral, des ruraux alpins d'aujourd'hui.

Aucun texte, une succession de vignettes, plus ou moins régulières, plus ou moins fermées, permettant à la narration de dérouler son fil horizontal tout en laissant des pauses pour établir des connexions verticales. Les gouttières, noires, se confondent avec le noir des scènes, faisant de la planche un espace narratif homogène où les vignettes deviennent floues. De très rares phylactères contiennent des signes de ponctuation ou des onomatopées.

L'absence de texte place le lecteur dans une posture réflexive et critique, l'engage dans l'analyse des choix de l'auteur tout en lui dévoilant la puissance narrative des images, l'esthétique du support et les liens littéraires multiples que la forme offre.

La tentation ? écrire... puisque l'absence de texte laisse beaucoup de place à la créativité personnelle. Les possibilités sont multiples : celle quasi strictement dialoguée du théâtre, reprenant ainsi la bande dessinée ? celle plus classique de la nouvelle ? de la fable ? Les formes également : les différentes perspectives narratives permises par les personnages, le schéma quinaire devant respecter la convergence des trois vies, les différentes temporalités

sous-tendues par le caractère et le quotidien de chaque personnage. Les possibilités sont multiples.

Un livre au format modeste, 18 x 24 cm, de 63 pages, dont la reliure intrigue. La couverture est uniquement collée au quatrième de couverture, le dos de celle-ci ne recouvrant pas la tranche du bloc de pages cousues. Détail qui permet une articulation maximale des pages et une double page parfaitement plane. C'est que l'objet possède une dimension supplémentaire, virtuelle, via une application. Un bandeau nous annonce en effet « Une bande dessinée avec réalité augmentée ».

La réalité du livre... est augmentée d'images virtuelles qui se déclenchent lorsqu'on balaie les pages avec un support multimédia une fois l'application lancée. Le titre résonne : que les matières soient noires, certes, vu la technique et le caractère des personnages, mais le terme 'matières' laisse songeur. Sauf si l'on adopte le point de vue astronomique, la matière noire désignant une catégorie de matière hypothétique, virtuelle ?

Une narration augmentée !

De taille variable, parfois si petits qu'on peut les manquer à la première lecture, parfois imposants, des éléments graphiques reprenant la technique et la bichromie animent la page ou en surgissent.

(CAPSULE)

Techniquement, ils sont de plusieurs types. Ils animent les blancs à l'intérieur des vignettes, ici un écran de téléphone présentant une alarme qui retentit ; ils s'ajoutent aux vignettes voire les recouvrent, là un personnage menaçant ou une explosion.

(IMAGES 1 + 2 + 3 + 4)

Ni futiles, ni gratuits, ils augmentent la narration de différentes manières. Les uns développent l'intériorité des personnages, semblable au discours indirect libre ; les autres déploient l'histoire de détails graphiques rendant l'image fixe tout-à-coup mobile ; les autres encore sont des éléments textuels faisant avancer l'intrigue.

Toutes ces augmentations sont accompagnées de musique digne d'un film policier, contribuant au suspens de ces trois vies parallèles qu'on juxtapose sans raison apparente et dont la convergence paraît impossible.

Finalement, on a envie de relire l'histoire sans la réalité augmentée...et bien, non... impossible... alors qu'une première lecture « sans » nous avait paru tout-à-fait satisfaisante. Une narration augmentée, non, une narration tout court !

Silvain Monney, auteur :

1. Quelles différences comparé à un projet « classique » ?

Les différences par rapport à un projet classique sont importantes. Il s'agit à mon sens vraiment d'un autre médium qu'une BD classique ; et donc une autre manière de raconter et d'utiliser l'image. Dès la conception, je devais penser à la réalité augmentée en tant que

nouvelle couche narrative et essayer, dans la mesure du possible, de faire en sorte qu'elle apporte quelque chose de nouveau ou différent sur chaque planche.

Une des différences qui me plaît est la suivante : on peut, à partir du même objet, avoir des expériences de lectures complètement différentes : avec ou sans l'application, avec ou sans le son, etc. Cela lui donne un bon potentiel de relecture.

2. Qu'est-ce qui vous a incité à « sortir » de la page ?

Une des raisons est assez simple : « Matières Noires » est mon projet de Bachelor en dessin animé à Lucerne. Je me sentais un peu obligé d'y intégrer des éléments animés, même si dans l'absolu j'aurais pu faire une BD sans réalité augmentée. Mais, surtout, j'avais depuis longtemps envie de traiter le fait que notre monde intérieur influence la vision que nous avons de la réalité. Chacun interprète les signes de manière différente selon son vécu, ses passions, ses peurs, et son caractère. La réalité augmentée me semblait le meilleur moyen de jouer avec cette idée de manière graphique.

3. Le résultat « multimédia » reflète votre manière de concevoir vos livres ? comme des films d'animation ?

Le résultat "multimédia" ne reflète pas ma manière de concevoir mes livres en général. Cela se prêtait bien à ce projet, pour lequel j'avais vraiment envie d'explorer ce nouveau médium qui me semblait tout à fait adapté à ce que je voulais raconter. Pour chaque projet, je me pose la question de la forme et de l'angle d'attaque suivant ce dont j'ai envie de parler. J'aime bien varier les plaisirs et suis tout à fait intéressé par le jeu vidéo et les projets interactifs où il y a, à mon avis, encore beaucoup à explorer.

4. Techniquement, les éléments graphiques « augmentés » sont en papiers découpés ou imités ?

Les éléments augmentés ont été dessinés et animés sur l'ordinateur afin de gagner du temps et d'être plus flexible, mais effectivement le style est inspiré du découpage.

5. La conception du projet est-elle multimodale (textuelle, graphique, audio) au départ ?

La conception de ce projet était principalement graphique et textuelle. J'avais des idées assez vagues quant aux thématiques, quelques images en têtes, sur lesquelles j'ai travaillées de manière assez organique jusqu'à ce que le projet prenne forme. Je suis parti des personnages, dont chacun devait avoir une manie ou une sorte de psychose qui serait intéressante à traiter graphiquement. J'en ai créé environ 6, puis ai décidé de me limiter à 3 personnages, ce qui était déjà bien assez. L'histoire s'est construite peu à peu, en essayant de chercher des solutions afin de les faire se croiser. J'ai beaucoup travaillé avec le storyboard ; comme j'avais décidé assez tôt que la BD serait muette, il fallait que la narration fonctionne de manière purement graphique. Dans le storyboard, j'ai pensé par planches. Cela me semble essentiel pour une bonne BD : ce ne sont pas juste des images juxtaposées. L'organisation en

planches nécessite une vraie réflexion en amont, afin d'utiliser au mieux ses possibilités, notamment la surprise en tournant la page.

6. Si vous deviez présenter votre livre à des enseignants ?

C'est une question assez difficile. Disons que si je devais la présenter en quelques mots, voici ce que cela donnerait :

« Matières Noires » est une bande dessinée augmentée traitant de 3 personnages singuliers, dont les destins vont se croiser de manière tragi-comique et dont le monde intérieur est rendu visible par la réalité augmentée.

7. Et le prochain ? Pourrez-vous revenir à un format non augmenté ?

Bien entendu ! Je reste un grand amateur de BD "classiques" et ne voudrais en aucun cas mettre de la réalité augmentée là où elle n'est pas nécessaire. Je pourrais envisager d'en refaire une avec RA car, à présent, je saurais mieux m'y prendre dès le début avec le bagage que j'ai acquis avec ce premier projet augmenté. Mais dans l'immédiat je ne pense pas partir dans ce genre de projets.

Maud Lebreton-Reinhard, Hep-Vaud, maud.lebreton-reinhard@hepl.ch

Matières noires, Silvain Monney, Éditions Fleurs bleues, 2018.

www.fleurs-bleues.ch

L'auteure remercie chaleureusement Silvain Monney pour sa disponibilité