

Lettres québécoises
La revue de l'actualité littéraire



Bande dessinée et beau livre

François Cloutier and Emmanuel Simard

Number 167, Fall 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86249ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Lettres québécoises inc.

ISSN

0382-084X (print)

1923-239X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Cloutier, F. & Simard, E. (2017). Review of [Bande dessinée et beau livre].
Lettres québécoises, (167), 51–61.

Plus qu'un jeu

François Cloutier

Box Brown fait partie de ces dessinateurs américains *underground* qui mènent leur barque à leur façon : parutions à compte d'auteur, association avec des maisons d'édition indépendantes, publications en ligne. Sa carrière se bâtit comme il l'entend.

Que celui qui n'a jamais joué et, surtout, procrastiné devant Tetris lance le premier bloc ! Ce jeu est considéré par plusieurs comme parfait, tant par sa simplicité que par son côté addictif, le joueur cherchant toujours à obtenir plus de points. Combien d'heures passées à empiler les pièces du casse-tête, à voir les lignes complétées disparaître ? Box Brown réussit l'impossible avec *Tetris*, soit raconter la création du jeu lui-même et, par le fait même, le développement exponentiel de l'industrie du jeu vidéo dans les années 1980 et 1990, tout en abordant les effets de la mondialisation sur la notion juridique de propriété intellectuelle.

Avant tout, le jeu

Même si les jeux vidéo ne sont pas une passion pour tous, moi le premier, les soixante-cinq premières planches de l'album devraient être lues par les lecteurs curieux de comprendre le phénomène. Brown y explique les vertus du « jeu », de la préhistoire à la fondation de Nintendo en 1989. Ainsi, on apprendra que le terme *Nintendo* se traduit en français par « travaillez fort, le reste appartient à la providence » et que l'entreprise, dans les premières années de son existence, fabriquait des jeux de cartes. Le travail de vulgarisation de l'auteur est parfait, son dessin exprime clairement des concepts abstraits et la narration n'est jamais lourde. Le rythme de l'album est fluide, Box Brown use de différentes trouvailles graphiques pour animer son récit, ne plaçant pas plus de six cases par planche et même, très souvent, une planche complète faisant office d'une seule case.

L'idée du jeu Tetris naît en 1985 dans la tête d'Alekseï Pajitnov, informaticien à l'emploi de l'Académie des sciences de Russie, qui travaillait alors dans le domaine de l'intelligence artificielle tout en développant un logiciel de reconnaissance vocale. Alekseï adorait les casse-têtes et s'intéressait aux aspects psychologiques du jeu, cherchant à comprendre ce qui peut pousser un être humain à en adopter un particulièrement. Brown plonge ainsi le lecteur dans les pensées et réflexions de l'informaticien et le processus de création s'avère aussi captivant que le résultat. Alekseï se met donc au travail pour adapter en jeu vidéo son casse-tête préféré, pentamino, qui consiste à faire entrer dans une boîte rectangulaire des morceaux de bois de différentes formes (qui deviendront plus tard les blocs que nous connaissons tous). Avec l'aide de son collègue et ami Vladimir Pokilko, il met au point une version qu'ils distribuent ensuite gratuitement sur disquette 5,25 pouces.

Et vint la folie

Alekseï Pajitnov accepte l'offre d'un autre collègue d'éditer et de présenter le jeu à une foire de développement de logiciels en Hongrie. Tetris trouve preneur en la personne de Robert

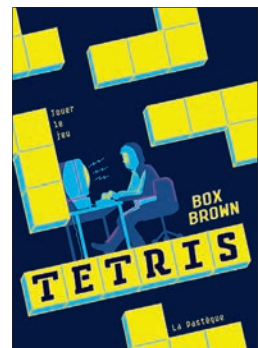
Stein, propriétaire britannique d'une compagnie de logiciels. Seul problème : en Russie, avant la chute du rideau de fer, c'est le gouvernement qui gère les échanges commerciaux. D'ailleurs, les Russes ont créé une société responsable des importations et exportations de logiciels. Stein n'étant pas le seul intéressé par le jeu, plusieurs entreprises se lancent dans la course aux droits d'exploitation internationaux de Tetris.

La suite est digne d'un film hollywoodien : les requins du milieu des affaires tentent de s'appropriier la création d'un pauvre ingénieur détaché de la réalité. Heureusement, Henk Rogers, créateur de jeux vidéo devenu président d'une importante compagnie de logiciels, parvient à sécuriser les droits et s'assurera qu'Alekseï récupère ce qui lui revient, tant financièrement qu'au plan de la propriété intellectuelle. Le dessinateur réussit à raconter avec clarté ces événements complexes pour le néophyte. Il présente les nouveaux personnages avant de les montrer en action, situant ainsi toujours son lecteur dans le contexte.

Le plus fascinant dans l'histoire de Brown ne réside pas seulement dans l'immense popularité du jeu à l'échelle mondiale, mais surtout dans la façon de penser d'Alekseï. À une époque où le succès se calcule en dollars, les visées de l'inventeur de Tetris ne pouvaient être plus simples : créer un jeu que les gens aiment. Box Brown prend d'ailleurs le pari de ne pas faire une biographie dessinée « classique » d'Alekseï Pajitnov.

L'album a pour titre *Tetris* et c'est sur cette pierre angulaire qu'est construit brillamment cet album. L'histoire du jeu telle que Brown la raconte est beaucoup plus qu'une métaphore de la mondialisation. Sa bande dessinée se veut aussi une réflexion sur la création et redonne ses lettres de noblesse au jeu vidéo. La dernière planche de l'album rappelle au lecteur que Tetris fait d'ailleurs partie de la collection permanente du Museum of Modern Art de New York. ♦

☆☆☆☆
Box Brown
Tetris. Jouer le jeu
Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Mathieu Leroux
Montréal, La Pastèque
2017, 248 p., 24,95 \$



Futur trop simple

François Cloutier

La bande dessinée de science-fiction est un genre en soi, avec ses sujets de prédilection et ses codes graphiques. Certains auteurs influents s'en sont emparé, qu'on pense à Bilal, Mœbius ou Christin. Le Montréalais François Vigneault s'y essaie à son tour dans *Titan*.

Les planches de François Vigneault ont été publiées au préalable en anglais chez Study Group Comics, maison d'édition spécialisée dans la diffusion web de bandes dessinées. L'auteur, originaire des États-Unis, vit à Montréal depuis 2015. Les éditions Pow Pow ont eu l'excellente idée d'en confier la traduction à Alexandre Fontaine Rousseau, auteur de BD lui-même. Travail réussi de Rousseau qui ne trahit point l'œuvre originale. Malheureusement, la meilleure des traductions ne peut pallier les carences narratives de ce récit ponctué de longueurs.

Lutte des classes

L'album s'ouvre dans une lointaine galaxie, au rythme des paroles d'une chanson de Jeff Tweedy du groupe Wilco. L'ADMN (ainsi que se nomment les administrateurs) João Da Silva doit inspecter la colonie minière de Homestead, exploitée par les Terrans et située sur une planète éloignée. Comme plusieurs territoires, celle-ci est peuplée de Titans, qui sont en fait des ouvriers (des OUVR, comme on les appelle). Le nom des Titans fait référence à leur taille imposante, ce qui crée un paradoxe traité un peu trop conventionnellement entre les « petits » patrons et les « immenses » ouvriers. Le physique presque menaçant de ces derniers ne parvient pas à ébranler le nouvel inspecteur de la colonie, qui est, bien sûr, déterminé à faire régner la justice et la paix.

Dès son arrivée, Da Silva est confronté à un président de syndicat très peu coopératif. Les clichés prouvent ainsi qu'ils peuvent traverser l'univers. Le face à face entre le patron et le simple employé s'intensifie, dans le déjà vu, soit, mais le dessinateur mène ailleurs son récit. Les installations sur Homestead sont vétustes et João doit convaincre les Titans de coopérer afin qu'ils sauvent leur travail. Mais les ouvriers doutent de la sincérité et des bonnes intentions de l'inspecteur. Pourquoi ce Terran serait-il différent de ceux qui les exploitent depuis si longtemps ? Tout dégénère lorsque Da Silva propose de fixer des capteurs sur certains ouvriers, afin de pouvoir analyser leur production quotidienne. Encore ici, la référence peu subtile à Big Brother sent le réchauffé.

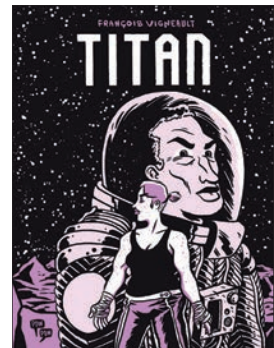
Et l'amour ?

L'ADMN Da Silva ne connaît pas que des heures difficiles sur Homestead. Ses rapports avec Phoebe Makintosh, qui doit l'accompagner en tant que représentante du syndicat lors de ses visites de chantier, se transforment en liaison amoureuse au cours des pages. La relation intime entre le « terrien » et « l'extra-terrestre » a été exploitée mille fois, autant dans des séries télé comme *Star Trek* que dans les bandes dessinées de Bilal. Ce qui sauve la mise chez Vigneault, c'est la force du personnage

Alfred Hitchcock disait qu'il valait mieux partir d'un cliché que d'y finir. L'album de François Vigneault ne réussit qu'à demi ce pari.

féminin qu'il a créé. Phoebe est une grande amatrice de musique, elle a d'ailleurs réussi à récupérer la collection de disques vinyles qui faisait partie des archives culturelles terrestres. On sent son émotion quand elle partage sa trouvaille avec Da Silva lors de leur premier rendez-vous. La discussion qui suit les classiques (et trop nombreuses) planches les montrant faire l'amour rend l'OUVR encore plus attachante. Le destin étant ce qu'il est, c'est à ce moment précis que les Titans se mettent en grève. Phoebe se trouve déchirée entre son engagement envers les Titans et les sentiments qu'elle voue à sa nouvelle flamme.

Alfred Hitchcock disait qu'il valait mieux partir d'un cliché que d'y finir. L'album de François Vigneault ne réussit qu'à demi ce pari. Son trait assumé, le découpage de ses planches apportent au récit un rythme qui ne connaît pas vraiment de ralentissement. Le propos qu'il tient sur les inégalités sociales, même s'il n'est pas très original, dénonce une triste réalité. Les références musicales qui ponctuent l'album sont sympathiques, mais elles sont si nombreuses qu'on en vient à se demander si elles sont toutes bien nécessaires. Bref, un livre un peu long qui aurait eu intérêt à sortir des sentiers battus. ♦



☆☆

François Vigneault

Titan

Traduit de l'anglais (États-Unis) par

Alexandre Fontaine Rousseau

Montréal, Pow Pow

2017, 204 p., 27,95 \$

Permission

Emmanuel Simard

Céline Huyghebaert joue le jeu épuisant de la mémoire et fabrique un livre d'une grande beauté dont chaque bribe, construite à même la figure du père, compose une parole qui libère.

Il existe des œuvres contribuant à réaffuter le tranchant des mots émoussés par la grande lassitude que leur familiarité dépose en nous. Confrontés au laborieux « travail du deuil » de l'éternelle « figure du père », nous ne pouvons que faire face, stoïques ou impuissants. Et ce livre, le drap blanc, mu par des forces incantatoires, quasiment mystiques, nous tombe dessus, aiguissant le sens que ces formules produisent et opèrent chez le lecteur ; ainsi la langue de Céline Huyghebaert, les témoignages qu'elle a recueillis de ses proches parviennent à toucher notre intimité, l'œuvre s'installant pour y former alors un nouveau cœur et des poumons, un nouveau corps ; un livre qui respire avec nous.

Ce drap blanc est également l'espace vierge où projeter ses propres manques, ses deuils et ses errances pour en faire émerger une parole, une langue qui forge l'identité, celle des défunts et des endeuillés.

Signés par l'artiste et par l'agence D'ébène et de blanc, la conception éditoriale et le design proposent un travail sans trucage ni ficelle apparente, sans effets de style qui pourraient nous faire regretter l'achat de ce livre dans cinq ou dix ans. Constitué de nouvelles, d'une analyse graphologique, de dialogues formant deux courtes pièces de théâtre, de questionnaires, de photos trouvées dans les brocantes ou dans les archives de l'auteure, *Le drap blanc*, tiré à cent exemplaires dont trente de tête, est un livre hors du temps qui procède d'une richesse de mouvements, de formes et de vitesses variables, multipliant les points de vue, s'efforçant de saisir via ces divers procédés narratifs ce père disparu à peine après avoir traversé l'Atlantique.

Mémoire de fille

Les années passent et les souvenirs n'arrivent plus qu'à tracer les contours d'un visage, d'une vie. « Avec le temps, un souvenir se recouvre de couches de récits superposés jusqu'à ce que l'événement originel soit totalement hors d'atteinte », écrit l'artiste qui parvient pourtant à reconstituer l'image nuancée d'un père offert dans sa totalité, « [d']un homme qui ne savait pas comment vivre, ou aimer, et qui est mort sans [lui] adresser la parole qu'[elle] attendait ».

Ce livre agirait comme le tissu recouvrant le corps des défunts — on ne peut s'empêcher de penser à un suaire sous lequel le père, dans ses imperfections et ses flous se révèle. Rappelons

ce bloc noir ponctuant les récits et les dialogues entre la mère et les sœurs de Céline, bloc noir qui, tandis que le livre s'achève, s'éclaircit et laisse apparaître le visage de Mario Huyghebaert, le père. Ce drap blanc est également l'espace vierge où projeter ses propres manques, ses deuils et ses errances pour en faire émerger une parole, une langue qui forge l'identité, celle des défunts et des endeuillés. Les couches de textes et de récits, qui traversent habilement et frontalement ce livre, permettent de mieux ouvrir les blocs erratiques de la mémoire. Huyghebaert ne s'attache pas à représenter l'origine, mais cette origine, malgré son injonction, œuvre à extraire du sens, et déterre une férocité qui jamais n'oubliera. Le nerf de l'ouvrage est là, à vif. De la franchise et de la générosité de l'artiste naît un livre dont les récits invitent à l'empathie la plus sincère.

Écaillé par le temps

Bien sûr, « la mémoire est ingrate. C'est une liste de gestes, de paroles et de rendez-vous manqués », mais il serait malhonnête de réduire ce livre à la simple mise en pratique d'une thèse qui aurait pour toute réponse à la question « qu'est-ce que le père ? » : « Ce que nous gardons en mémoire après avoir cessé de regarder ! » Ces pages violentes, déchirantes, tendres et belles, plus elles s'abreuvant aux signes et aux photos qui émergent des racoins capricieux des souvenirs, plus elles parviennent à construire une permission, permission donnée à un proche — à contrecœur ou avec soulagement — de nous quitter, de retisser avec les fils de l'absence une présence nouvelle. On accepte alors les apparitions dans les rêves, sur les photos délavées trouvées dans les tiroirs d'un meuble dont le vernis est écaillé par le temps. Le livre fini, on en ouvre un autre qui, par hasard, parle encore de celui que l'on vient de quitter et l'on découvre que « beaucoup de ce qu'on fait en faveur du souvenir se révèle en dernier lieu comme une écoute de la mort et beaucoup de ce qui veut être consacré à la mort n'est qu'un souvenir, un souvenir inquiet et nostalgique qu'on garde soigneusement, pour qu'il ne se perde jamais. » ♦

1. Gilles Clément, leçon inaugurale prononcée au Collège de France (2011) citée dans *Le drap blanc*, p. 36.

☆☆☆☆

Céline Huyghebaert

Le drap blanc

Montréal

D'ébène et de blanc (design graphique)

2017, 270 p., 60 \$



L'œil des siècles

Emmanuel Simard

Ce projet offre une méditation prenante sur la notion et la signification du lieu, du monument et de ses devenirs.

Les Éditions du renard fabriquent depuis cinq années de petites machines désirantes capables de démonter l'arsenal de la sinistrose actuelle en laissant des artistes faire le pas de côté nécessaire afin de livrer une partie du réel qui résiste, se cache ou se dérobe à nous. En compagnie d'artistes tels que Bertrand Carrière, Jessica Auer, Anne-Marie Proulx, Guillaume Simoneau et de Louis Perreault — fondateur des éditions —, elles n'ont eu de cesse d'explorer les « potentiels narratifs, poétiques et conceptuels du livre photographique », lit-on sur leur site. Jean-François Hamelin s'est depuis peu joint à l'équipe et y codirige les activités d'édition. Il signe *Trilogie des monuments*, un premier ouvrage décliné en trois livres à couverture souple, chacun relié par trois broches italiennes les distinguant des parfois tristes reliures allemandes collées à la sauce chinoise que l'on retrouve trop souvent en guise de monographies ou de catalogues d'expositions. Chaque livre présente un lieu du Sud-Ouest de Montréal, soit le Bâtiment sept, la rue Notre-Dame et l'église Notre-Dame-du-Perpétuel-Secours. Le texte, réduit au minimum, nous présente en quelques phrases le projet initié par la maison de la culture Marie-Uguay. Le tout donne un objet soigné, épuré et délicat. La couverture, faite d'un carton gris cendré et légèrement texturé, est sobre; le livre s'ouvre et nous accueille d'une page de garde au papier qui emprunte à l'apparence d'une gaze, étoffe légère recouvrant les blessures d'un quartier assailli par les lames du temps.

L'état du silence

Le projet de Jean-François Hamelin est en apparence simple : « les images qui composent *Trilogie des monuments* jouent le rôle de marqueurs temporels dans la transformation des trois lieux du Sud-Ouest de l'île de Montréal ». C'est au moment où leur « symbolisme s'effrite et s'effondre » que le photographe décide d'immortaliser ces derniers. Comme avec le joueur de flûte de la ville du même nom, il est intrigant de suivre Hamelin, lieu après lieu; ses photos ont la grande force d'habiter le lecteur tout au long de sa pérégrination. Évitant toute surenchère esthétique, sans fétichiser son sujet, Hamelin, en témoin discret et habile, évoque avec ses photos en noir et blanc, peu contrastées, un quartier fantôme qu'il tenterait de ressusciter à notre mémoire. Son parti pris de ne pas s'immiscer à outrance dans le processus est aisément deviné. Sa retenue est probante, et bien que le minimalisme de sa proposition hypnotise, on se réjouirait d'un peu plus de substance, ne serait-ce que dans la durée sur laquelle ces photos ont été prises.

Cela peut paraître anecdotique mais puisque « la forme d'une ville change plus vite, on le sait, que le cœur d'un mortel¹ », l'engagement du lecteur envers l'ouvrage aurait sans doute été plus fort si l'artiste avait pensé à un stratagème afin de mettre en contexte la transformation des lieux. Si sa proposition pourrait paraître aux yeux de certains comme une manière de premier degré, Hamelin offre un espace de réflexion qui ne paralyse pas la lecture de sa trilogie. Que tenterait-il donc de nous dire ? Qu'inéluctablement la mémoire de

ces « monuments » va s'ensabler, qu'il suffirait d'aiguiser notre regard et de percer les quartiers afin de faire vivre — survivre, revivre — sans relâche ces éléments de l'environnement urbain.

Le lecteur prend la place du voyant; immergé, à hauteur d'homme, il devient témoin à son tour.

Monumentum

Son constat, s'il n'est pas dénué d'une certaine poésie méditative, est dur et fataliste. Et si l'acte de se souvenir n'advenait que lorsqu'on est sur le point de tout perdre (le sens en étant alors décuplé)? Puisant à la source latine du mot *monument*, Hamelin tire pleine partie de sa signification : il souhaite faire se souvenir. En dépit du processus souffrant d'un manque de contexte, le choix de sa focale, en revanche, inocule un sens plus puissant aux photos. Hamelin guide l'œil, mais plus encore, il nous fait œil. Le lecteur prend la place du voyant; immergé, à hauteur d'homme, il devient témoin à son tour. Sans parler des pages blanches qui ponctuent le parcours auquel nous invite l'artiste; pauses nécessaires pour prendre le temps d'enregistrer chaque parcelle de ce lieu, de laisser agir notre œil fantôme et, une fois le livre sur les rayons de sa bibliothèque, se souvenir. Jean-François Hamelin transmet le désir de faire exister ces lieux comme lieux propres, malgré leur vétusté. Il bâtirait dans notre imaginaire, à l'instar de Victor Hugo, le grand mur des siècles sur lequel les monuments peuvent compter. ♦

1. Julien Gracq, *La forme d'une ville*, (José Corti, 1985), tiré d'un vers d'un poème de Charles Baudelaire, « Le Cygne ».

☆☆☆

Jean-François Hamelin

Trilogie des monuments

Montréal, Éditions du renard, 2017, 48 p., 52 p. et 36 p., 36 \$

