

La mystérieuse alchimie de l'Atelier Nawak

par

■ **Émile Bravo** ■

Auteur de bande dessinée

En bref

Que s'est-il passé à l'Atelier Nawak? Alors que les regroupements et les collectifs jouent un rôle important dans l'histoire des arts, ceux qui ont vécu l'aventure de l'Atelier Nawak n'ont pas eu conscience de quelque chose de particulier. Ce n'est que dix ans après qu'ils ont réalisé que, chose incroyable, ils s'étaient tous retrouvés là. Tous, ce sont les auteurs de bande dessinée qui ont bénéficié par la suite d'une forte reconnaissance, celle d'auteurs d'une bande dessinée "adulte": Joann Sfar, Christophe Blain, David B., Emmanuel Guibert, Émile Bravo et d'autres. Sur le moment, ils partageaient un atelier comme un autre. Mais en replaçant cette aventure dans l'histoire récente de la bande dessinée, cette mystérieuse alchimie s'éclaire. S'il y avait certes une émulation fertile, il y avait aussi le rassemblement plus ou moins spontané d'auteurs qui portaient des valeurs différentes, qui ont fini par s'imposer.

Compte rendu rédigé par Sophie Jacolin

L'Association des Amis de l'École de Paris du management organise des débats et en diffuse des comptes rendus, les idées restant de la seule responsabilité de leurs auteurs. Elle peut également diffuser les commentaires que suscitent ces documents.

Séminaire organisé grâce aux parrains de l'École de Paris (liste au 1^{er} avril 2016):

• Airbus Group • Algoé¹ • ANRT • Be Angels • Cap Digital • Carewan² • CEA • Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris Île-de-France • CNES • Conseil Supérieur de l'Ordre des Experts Comptables • Crédit Agricole S.A. • Danone • EDF • ESCP Europe • FABERNOVEL • Fondation Charles Léopold Mayer pour le Progrès de l'Homme • Fondation Crédit Coopératif • Fondation Roger Godino • Groupe BPCE • HRA Pharma² • IdVectoR³ • La Fabrique de l'Industrie • La Poste • Mairie de Paris • MINES ParisTech • Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique, DGE • NEOMA Business School • Orange • PSA Peugeot Citroën • Renault • SNCF • Thales • Total • UIMM • Ylios

1. pour le séminaire Ressources technologiques et innovation
2. pour le séminaire Vie des affaires

L'histoire de l'Atelier Nawak est celle d'une alchimie fortuite entre des auteurs qui, sans édicter de manifeste, réunis presque par hasard et animés par la seule volonté de pratiquer leur art comme ils l'entendaient, ont contribué à donner un nouveau visage à la bande dessinée. C'est dans cette pépinière qu'ont éclos des grands noms comme Christophe Blain (*Quai d'Orsay*), Joann Sfar (*Le Chat du rabbin*) ou encore un ouvrage qui a fait le tour du monde, *Persepolis* de Marjane Satrapi.

Les sentiers battus de la bande dessinée

Pour comprendre la dynamique qui s'est instaurée spontanément dans l'Atelier Nawak, et dont nous n'avons pris conscience que bien plus tard, il faut rappeler ce qu'était le monde de la bande dessinée en ce début des années 1990, et briser quelques idées reçues sur le mythe du dessinateur artiste.

Quand Lewis Trondheim a ouvert cet atelier en 1992, l'édition de BD était sclérosée, se contentant d'exploiter quelques séries à succès sans portée narrative. En dehors de ces produits stéréotypés, les auteurs qui entendaient s'exprimer par le dessin sans adopter les normes établies n'avaient aucune place. Nos manuscrits étaient refusés sans même avoir été lus, à la seule vue de leur apparence graphique singulière. Ce qui ne se pliait pas aux codes était jugé "mal dessiné". Il suffisait de démontrer une habileté graphique pour être considéré comme un auteur, peu importe ce que l'on avait à dire. La maîtrise du dessin subjuguait, au point qu'elle était assimilée en soi à un art.

Pourtant, savoir dessiner n'a rien d'un talent rare. C'est parce que le dessin a été relégué arbitrairement au monde de l'enfance que son apprentissage a été négligé et qu'une vérité fondamentale a été oubliée : le dessin est notre première écriture à tous. Il est très facile de réaliser une bande dessinée, pour peu d'en avoir assimilé les codes. C'est autre chose, en revanche, que de savoir fusionner un style graphique et une histoire forte pour susciter chez le lecteur des évocations qu'aucun autre art ne pourrait atteindre, ni la littérature, ni le cinéma. Voilà ce qui fait de la bande dessinée un média à part. Prenons l'œuvre majeure qu'est *Maus*, publiée dans trente langues, dans laquelle Art Spiegelman retrace la vie de sa famille pendant l'holocauste. Pour dire l'indicible, l'auteur recourt à un principe graphique simple et génial : le zoomorphisme des personnages. Reprenant les clichés de la propagande nazie, les Juifs sont représentés en souris. Leurs persécuteurs sont, très logiquement, des chats. Cette convention permet d'évoquer les pires images, qui pourraient devenir obscènes dans un roman ou un film. Elle opère un détournement qui oblige le lecteur à reconstituer le sens d'une scène – une fosse où brûlent des cadavres, par exemple –, à se l'approprier tout en s'en distanciant. Grâce à ce détournement, cette œuvre est accessible même aux enfants. En cela, le dessin de bande dessinée est un outil magnifique pour parler de réalités poignantes. Mais ce n'est qu'un outil : sans un propos, il est vain.

Une émulation spontanée entre auteurs singuliers

Les cinq auteurs qui avaient rejoint Lewis Trondheim dans l'atelier qu'il venait de louer, rue Quincampoix à Paris, n'avaient d'autre ambition que de raconter des histoires qui leur tenaient à cœur avec un langage graphique personnel, sans épouser les stéréotypes imposés par les éditeurs. Ils se sont trouvés réunis autant par contingence que par affinité artistique. Certains ont été publiés par la maison d'édition que Lewis Trondheim avait contribué à fonder au début des années 1990, L'Association, mais qui menait une vie indépendante de celle de l'atelier.

Une émulation a joué entre nous, même si nos expressions étaient différentes. Nous nous sommes soutenus dans nos recherches et dans nos doutes. Nos interrogations trouvaient toujours une réponse de la part des uns ou des autres. Il ne s'agissait pas de faire école ni d'adopter un style commun, mais de trouver chacun le nôtre. Le cas d'Emmanuel Guibert en est exemplaire. Ce dessinateur virtuose avait consacré sept ans de sa vie à sa première œuvre, *Brune*, relatant la montée du nazisme à Berlin. Il s'était appliqué à faire de chaque case un tableau saisissant

de réalisme et de précision. Ce travail de titan ne lui avait guère valu de reconnaissance : son récit avait peu d'originalité, et son dessin était quelque peu maniéré. Au final, ces sept ans d'enfermement le laissaient insatisfait. À l'atelier Nawak, il a notamment rencontré Joann Sfar dont le dessin est au contraire très libre, presque relâché et tremblotant – voire “sale” aux dires de certains. Mais Joann Sfar exprime avec brio l'univers singulier qui l'habite. Pour Emmanuel Guibert, ce fut une libération, l'incitant à déstructurer son dessin pour en faire un outil fluide au service d'une narration. Sept nouvelles années lui ont été nécessaires pour s'abstraire de sa virtuosité graphique et créer, avec bonheur, des ouvrages aussi aboutis que *La guerre d'Alan* ou *Le Photographe*.

C'est la preuve qu'en bande dessinée, il faut être virtuose dans le récit sans s'attarder sur le dessin, qui doit aller à l'essentiel et rester lisible. Vouloir faire de la BD parce que l'on sait bien dessiner serait aussi absurde que de solliciter un éditeur parce que l'on réalise de parfaites lignes d'écriture. Sans histoire, il n'y a pas de bande dessinée. L'aura entretenue autour du dessin par les premiers intéressés, soucieux de préserver le pouvoir que sa maîtrise leur confère, nous éblouit. Nous y voyons à tort un talent inaccessible.

Lorsque j'ai intégré l'Atelier Nawak, au hasard d'une place laissée vacante par le départ d'un auteur, j'avais une écriture assez classique – j'utilise le code de la ligne claire, dont Hergé est emblématique. Je partageais néanmoins le souci de L'Association de libérer et diversifier les formes d'expression dans la bande dessinée. Ma particularité était de m'adresser à la jeunesse, public auquel s'intéressaient très peu les éditeurs de BD. Au même moment nous ont rejoints Christophe Blain, qui composait alors le récit de son service militaire en conjuguant croquis et textes, ainsi que Joann Sfar. Lewis Trondheim est parti quelques mois plus tard pour s'installer dans le sud, mais l'atelier a continué sa vie.

Le réveil des éditeurs

Grâce à L'Association qui a édité nombre d'entre nous, un tournant s'est produit dans le monde de la bande dessinée. Déjà, la parution de *Maus* en 1986 avait fait bouger les lignes. Tous les éditeurs de BD français avaient d'abord rejeté cette œuvre, sans même la lire, rebutés par ses partis pris graphiques charbonneux. La maison d'édition Futuropolis s'était certes montrée intéressée, mais avait dû renoncer à le publier en raison de difficultés financières. C'est finalement Flammarion, maison d'édition littéraire, qui l'a fait paraître. *Maus* s'est très bien vendu, auprès d'un public qui ne lisait habituellement pas de bandes dessinées – et qui, en l'occurrence, ne se rendait pas compte qu'il avait une BD entre les mains. Ce phénomène a commencé à intriguer les éditeurs. Quelques années plus tard, un nouveau succès retentissant, pur produit de l'Atelier Nawak, les a convaincus qu'il était temps de changer de cap.

Nous avons fait la rencontre d'une jeune femme fraîchement diplômée de l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg, qui ne cessait de parler de son enfance en Iran et la vie erratique qu'elle avait connue depuis son arrivée en Europe. C'était Marjane Satrapi. Nous lui avons conseillé de raconter son parcours en bande dessinée. Le fait qu'elle n'en connaisse pas les codes et ne soit pas une virtuose du dessin ne nous paraissait en rien un obstacle – c'est un langage simple qui s'apprend vite. Justement, Marjane Satrapi avait une prédisposition pour les langues, qu'elle est capable d'apprendre à grande vitesse ; elle en parle couramment sept. Elle en comprend intimement la structure et le fonctionnement. Il nous a suffi de la convaincre que la bande dessinée n'était qu'un langage supplémentaire à assimiler. Elle s'en est approprié très rapidement les principes et a puisé dans l'univers graphique qu'elle connaissait, la miniature persane, pour narrer sa vie de petite fille à Téhéran puis son exil d'adolescente dans *Persepolis*. Cette histoire poignante est servie par des “mots” graphiquement simples. Là encore, le dessin n'est qu'un outil mettant en valeur un propos. Naturellement, c'est L'Association qui se chargea de la publier.

Persepolis s'est vendu dans le monde entier, y compris dans des pays étrangers à la bande dessinée. Son sujet et son accessibilité ont touché un public auquel les éditeurs traditionnels de BD ne s'adressaient pas. L'Association a connu d'autres succès, notamment avec les albums de Guy Delisle. Dans ce contexte favorable, de nombreuses petites maisons d'édition ont vu le jour, ouvertes à une diversité de style. Quant aux grandes, qui voyaient leur échapper un marché, elles ont toutes créé des collections destinées à accueillir les auteurs de cette nouvelle vague. La collection Poisson pilote de Dargaud a, par exemple, amplement puisé dans le vivier de L'Association.

L'adolescence attardée de la bande dessinée

L'édition traditionnelle de bande dessinée reste malgré tout assez pauvre, pour une raison simple : ce monde compte une foule de dessinateurs mais très peu d'auteurs, capables de transfigurer une narration par leur graphisme. Pour assurer une production régulière, les éditeurs préfèrent associer un dessinateur – qui connaît les codes de la bande dessinée mais n'a souvent rien à dire – à un scénariste – généralement un écrivain frustré. Dans la grande majorité des cas, cela aboutit à des œuvres sans intérêt. On m'objectera que le tandem formé par Goscinny et Uderzo a produit des merveilles. Or Goscinny, sans être un très bon dessinateur, maîtrisait le langage graphique de la bande dessinée. Il a d'ailleurs commencé par dessiner ses scénarios, et a pu ensuite s'en passer parce qu'Uderzo comprenait parfaitement son propos. Après la mort de Goscinny, Uderzo s'est efforcé, bon an mal an, de reproduire l'esprit de son scénariste, mais, n'étant pas conteur, a conçu des albums de plus en plus décevants. C'est d'autant plus regrettable que les jeunes lecteurs qui découvrent *Astérix et Obélix* par les derniers opus ont toutes les chances d'être rebutés. Pour le reste, la production destinée aux enfants est commerciale et médiocre, voire graveleuse et repoussante comme *Le Petit Spirou*. C'est la raison pour laquelle je crée essentiellement pour la jeunesse, lectorat trop délaissé par la bande dessinée. Je m'efforce de lancer des passerelles vers le monde de l'illustration, qui manifeste une grande diversité de style. J'ai d'ailleurs fondé un atelier avec un merveilleux illustrateur, Marc Boutavant.

Si nous sommes si rares à parler aux jeunes lecteurs, c'est, là encore, un héritage de l'histoire. La bande dessinée a longtemps été cloîtrée dans l'enfance, cantonnée à des sujets édifiants. Les auteurs ont fait leur "crise d'adolescence" dans les années 1960 en lançant *Pilote*, libéré des anciens carcans. Ils sont allés jusqu'à mettre à bas la figure du père qu'était Goscinny, aussi ouvert et compréhensif fût-il. Enfin, la bande dessinée pouvait s'adresser aux adultes – c'est-à-dire, schématiquement, parler de sexe et de violence. Ainsi émancipés, les auteurs ont renié leur enfance et par là même le jeune public. Je ne suis toutefois pas certain que la bande dessinée ait vraiment quitté le stade adolescent. Elle serait véritablement adulte si elle se montrait capable de renouer avec son enfance, sans plus avoir rien à prouver. *Maus* et *Persepolis* sont à mes yeux des œuvres adultes justement parce qu'elles sont lisibles par les plus jeunes. Elles participent de leur développement et de leur compréhension du monde.

Débat



La BD, une affaire de codes

Un intervenant : *Le peu de cas que vous faites du dessin est surprenant. Le dessin n'est-il pas en soi un acte artistique ? Tous les grands peintres ont été de grands dessinateurs !*

Émile Bravo : Vous évoquez ici le dessin artistique, bien différent de celui que nous employons en bande dessinée, et qui n'est qu'un code. Les vrais dessinateurs savent capter sur le vif l'âme des individus ou des situations qu'ils observent. Ils ont une nécessité vitale de croquer tout ce qui les entoure. La bande dessinée n'a pas besoin de cette virtuosité, qui pourrait même la desservir. Rechercher "l'âme" de chaque vignette, ce serait gaspiller de l'énergie au détriment de la lisibilité du récit. Quand le dessin est trop fouillé et complexe, quand il n'est plus un code, il devient incompréhensible pour quiconque n'a pas appris à le lire. C'est pourquoi même les "vrais" dessinateurs en reviennent aux codes quand ils font de la bande dessinée. Je ne vois pas en Hugo Pratt un grand dessinateur mais un romancier et calligraphe génial, qui a inventé un code simple pour narrer des récits passionnants. C'est un artiste immense et complet.

Prenons les trois grandes écoles de bande dessinée dans le monde, la ligne claire franco-belge, les comics américains et les mangas japonais : chacune est réductible à quelques codes extrêmement simples. Dans la première, un personnage est figuré par un visage et un nez assez ronds ponctués par deux points pour les yeux. Ajoutez une houppette et ce sera Tintin, une coiffe et ce sera Bécassine, une toque et ce sera Spirou... Écarquillez un œil ou déplacez-le de quelques millimètres, et différentes émotions apparaîtront. Le décor n'est figuré que lorsque c'est justifié, pour ne pas nuire à la compréhension et à la fluidité du récit. Je me suis affilié à cette école car son épure me permet d'aller à l'essentiel et de parler au plus grand nombre.

Les codes du manga sont tout aussi simples : un visage ovale avec un menton pointu, un petit nez droit et de très grands yeux pleins de reflets. Ajoutez des cheveux en pétard et vous aurez Sangoku, un bandeau sur le front et vous aurez Naruto. Le héros-type des comics américains est, quant à lui, un homme fort doté d'un visage carré et d'un torse musclé – avec une cape pour Superman et un masque pour Spiderman.

Ces codes sont une base d'écriture que l'on peut apprendre tout comme on s'entraîne à former des lettres à l'école primaire. D'ailleurs, beaucoup d'enfants dessinent aujourd'hui à la manière manga, école qu'ils aiment et dont ils ont assimilé les bases. Malheureusement, le système scolaire cantonne le dessin à une activité puérile, alors que l'écriture est considérée avec le plus grand sérieux, comme une clé permettant d'accéder au monde adulte. Au XIX^e siècle, l'on s'est plu à considérer que l'Histoire commençait avec l'invention de l'écriture codifiée. C'est grâce à elle, pensait-on, que l'homme était devenu "adulte" après le stade infantile du dessin. C'est oublier que l'écriture vient du dessin, et que celui-ci a été notre première écriture à tous. Les enfants feuilletent d'ailleurs des bandes dessinées avant même de savoir lire. Les dessins tracés sur les parois des cavernes étaient les prémises d'une écriture codifiée. Lorsqu'on comprend le langage graphique, il est évident que ces dessins racontent quelque chose, qu'ils ont un sens.

Dès qu'un enfant sait tenir un crayon, il cherche à s'exprimer par le dessin. Ce langage est un vrai trésor. Il est criminel de ne pas lui réserver une place dans l'enseignement et de laisser les jeunes désapprendre ce mode d'expression naturel et primitif. Nous nous privons ce faisant d'une écriture universelle qui nous permettrait de communiquer avec tout un chacun, partout dans le monde.

Int. : *Pourquoi avoir eu besoin de remettre en cause les codes existants, alors qu'ils sont facilement maîtrisables et susceptibles de parler à un large public ?*

É. B. : Notre ambition n'était pas d'abolir les codes ni de faire la révolution dans le monde de la bande dessinée. Nous voulions simplement utiliser notre propre langage graphique. Il nous paraissait inadmissible que les éditeurs refusent des manuscrits d'auteurs talentueux au seul motif qu'ils ne se conformaient pas aux standards.

J'ai moi-même adopté délibérément un code établi, la ligne claire, parce qu'il me permettait de transmettre efficacement des expressions et des émotions, et qu'il était propice à parler aux enfants. Je suis parti du principe que tous avaient déjà feuilleté un *Tintin* et pourraient donc me comprendre. Le risque, à inventer un nouveau code, est que les lecteurs n'y soient pas préparés. Ils peuvent se détourner d'un album parce que le code graphique les désoriente, comme nous le ferions d'un livre imprimé en caractères gothiques.

Cela étant, les auteurs de l'Atelier Nawak m'ont appris à libérer ma ligne claire. J'espère que les codes de la bande dessinée continueront de se croiser et de se transformer, de sorte que la BD devienne véritablement un langage universel.

Int. : *Pour des adultes ayant grandi avec la ligne claire, le manga paraît presque inabordable : les œuvres semblent toutes identiques.*

É. B. : Je ne dispose pas non plus des codes qui me permettraient de distinguer les auteurs de mangas. Les Japonais, eux, y parviennent très bien. En revanche, ils ne sauraient faire la différence entre *Tintin* et *Spirou*. Cela a peu d'importance si l'on reconnaît avoir affaire à des codes : il suffit de les adopter et de s'intéresser à l'histoire. Au Japon, un auteur de manga consacré, assisté d'une cinquantaine de personnes, publie des ouvrages de 500 pages toutes les semaines : ils sont lus dans le métro et jetés après usage. Dans ce pays où la calligraphie est un art, le dessin n'est pas aussi sacralisé, aujourd'hui, qu'en Europe. Il est considéré comme un vecteur narratif.

À l'inverse, les codes de la ligne claire ne parlent pas au reste du monde. Nos éditeurs traditionnels n'ont

d'ailleurs de public qu'en France et en Belgique, et marginalement en Suisse et au Canada. Les Américains restent étrangers à Hergé. Seuls quelques lecteurs ayant une culture occidentale lisent *Tintin* en Chine ou en Inde. Les Anglais n'ont guère de culture de la bande dessinée, et les Allemands seulement depuis peu, avec l'apparition d'un courant alternatif. La BD est réservée aux enfants en Italie et l'a longtemps été en Espagne, hormis durant l'interlude de la *movida*. Aujourd'hui, apparaît toutefois une nouvelle vague de bande dessinée espagnole, portée par des auteurs qui suivent l'exemple de L'Association et d'une certaine BD américaine underground.

Un lieu fermé pour cultiver l'ouverture

Int. : *Quel rôle jouait L'Association dans la dynamique de Nawak ? Était-elle au seul service de l'atelier, ou publiait-elle aussi des auteurs extérieurs ? Le succès de Marjane Satrapi a-t-il ébranlé l'équilibre entre vous tous ?*

É. B. : Il faut bien distinguer l'Atelier Nawak, c'est-à-dire le local de travail, et la maison d'édition L'Association. Il se trouve que quelques auteurs de l'atelier ont été publiés par L'Association, et que des fondateurs de celle-ci ont séjourné à l'atelier. La relation n'allait pas au-delà.

Marjane Satrapi est restée fidèle à L'Association mais n'a fait qu'un bref passage à l'atelier, le temps d'apprendre les bases de la bande dessinée. Son succès n'a pas provoqué de tension dans l'atelier puisqu'elle l'a vite quitté, ni au sein de L'Association qui y trouve au contraire un trésor de guerre. Grâce à *Persepolis*, cette maison d'édition a pris de l'ampleur. Cependant, elle a toujours gardé un statut associatif, estimant que toute perspective de profit lui ferait encourir le risque d'une dérive commerciale.

Int. : *Comment s'organisait l'atelier Nawak ? Aviez-vous une méthode commune, des principes partagés ou des rites ?*

É. B. : Nous y avons une liberté totale, sans hiérarchie. Lewis Trondheim faisait néanmoins office de gardien du temple et veillait au respect d'une certaine déontologie, bannissant toute tentation commerciale. Nous n'avions d'autre rite que des fêtes épisodiques. Cet atelier n'était pas une société organisée, mais un lieu de travail où nous exerçons notre artisanat sous le regard bienveillant de nos pairs. Nous pouvions prendre conseil auprès des uns et des autres dès que nous avons un doute sur notre dessin ou l'orientation de nos histoires. Qu'importe si leur style n'avait rien à voir avec le nôtre : ils avaient une vision du lecteur capable de nous éclairer. Le soutien et l'émulation étaient constants. Nous n'avions pas de maître et respections notre travail mutuel. Le monde dans lequel nous évoluions était tellement fermé que nous avions besoin de nous ouvrir les uns aux autres.

Pourtant, l'atelier était très fermé. Il fallait y avoir ses entrées. Quand une place se libérait, notre entourage nous suggérait des candidats auxquels nous faisons passer des tests et des entretiens, pour cerner leur démarche. Nous n'aurions pas pu accepter des dessinateurs de BD commerciale. Nous avions besoin de nouvelles recrues qui nous nourrissent, qu'elles pratiquent ou non la bande dessinée. Nous voulions accéder à une vision large du milieu, mais l'atelier en lui-même était clos.

Sur le moment, face à l'adversité des maisons d'édition qui s'obstinaient à publier des produits formatés, nous nous entraînions sans autre but que de libérer notre expression graphique. Ce n'est que rétrospectivement que des observateurs ont identifié l'influence qu'avait eue l'atelier Nawak, adossé à une maison d'édition, sur l'évolution de la bande dessinée.

■ Présentation de l'orateur ■

Émile Bravo : se lance dans l'aventure de la bande dessinée en se rappelant tout le plaisir qu'il avait, enfant, à gribouiller et à raconter des histoires avec des dessins ; cofondateur de l'atelier des Vosges avec entre autres, Joann Sfar, Christoph Blain et Emmanuel Guibert ; il se spécialise dans la bande dessinée jeunesse et est révélé au grand public avec *Les épatantes aventures de Jules* ; il est l'auteur des *Sept ours-nains* et de *Ma maman est en Amérique, elle a rencontré Buffalo Bill*, contes pour enfants cherchant à rapprocher la bande dessinée de l'édition jeunesse, puis du *Journal d'un ingénu*, où il met en évidence la primauté du récit tout en se réappropriant les codes graphiques classiques de narration.

Diffusion avril 2016
