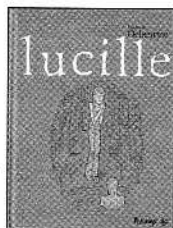


L'art de la fugue



Après deux récits oniriques et surréalistes (*Céphalus, Mes ailes d'homme*) et des tranches de vie à l'humour glacé (*Ludologie*), Ludovic Debeurme, par ailleurs illustrateur et musicien de jazz, s'essaie à un autre genre : la romance.

Les histoires fragmentées de deux adolescents dialoguent en parallèle avant de se rejoindre, variations sur le thème de l'enfermement, de l'incommunicabilité. *Lucille* est une adolescente vivant avec une mère absente, dégoûtée



se rencontrer et commencer à exister l'un pour l'autre. L'auteur prend le temps, se donne l'espace nécessaire pour développer l'histoire par petites touches. On sort des albums

préformatés : le livre compte plus de 500 pages. Le récit est découpé en séquences presque indépendantes, anecdotes banales ou tragiques. Les dialogues et situations plus vrais que nature créent une réelle intimité avec les personnages. Ici, pas de cases, du moins pas de contours délimitant les vignettes. L'auteur invente à chaque page des dispositifs simples et sans cesse renouvelés. Cette absence de cadres et de bulles cernées permet même une insertion plus harmonieuse du texte dans le dessin, gommant visuellement la dichotomie texte image. Debeurme se tourne vers la narration la plus épurée, utilisant un dessin-écriture maîtrisé mais changeant (les proportions, les visages et le degré de finition du dessin varient suivant les pages). Les décors sont tout juste suggérés, rarement répétés de case en case. Rien n'est de trop, mais la lisibilité est optimale. Debeurme semble se référer aux temps héroïques

de la bande dessinée : on songe à Hergé première manière, Caran d'Ache et son roman dessiné (*Maestro*) ou à Töpffer. Comme eux, il utilise le « trait graphique » défini dans l'*Essai de physiognomonie* :

« Cette facilité qu'offre le trait graphique de supprimer certains traits d'imitation qui ne vont pas à l'objet, pour ne faire usage que de ceux qui y sont essentiels, le fait ressembler par là au langage écrit ou parlé, qui a pour propriété de pouvoir avec bien plus de facilité encore, dans une description ou dans un récit, supprimer des parties entières des tableaux décrits ou des événements narrés, pour n'en donner seulement que les traits qui concourent à l'objet¹. »

Mais ce dépouillement n'exclut pas l'expressivité des poses, un réalisme troublant et une vaste variété de formes. Le trait de l'auteur est d'une grande sensibilité, fragile, et en même temps d'une grande force expressive. Par ses choix narratifs et graphiques rigoureux et impeccablement maîtrisés qui évacuent tout effet sensationnel au profit d'une histoire touchante, Ludovic Debeurme convainc et force l'admiration. Et touche du doigt l'essence de l'Art. ■

| Frédéric Paques |

par son corps au point de vouloir le faire disparaître « et s'envoler ». Arthur, le fils d'un immigré polonais alcoolique, ne veut pas devenir marin pêcheur comme son père, dont il devra même hériter du prénom à sa mort. Pour oublier ce destin pénible, il s'évade dans des jeux lugubres ou se met à compter compulsivement. Les protagonistes tentent de fuir des vies qui les étouffent. Leurs évasions, d'abord imaginaires, mentales, prennent un tour plus concret au fil du récit. Ces deux fuyards vont

1 | Dans le même type de démarche, on pourrait pointer par exemple les travaux de Chester Brown (*Lucille* dans les premières pages lui ressemble d'ailleurs étonnamment), lui aussi travaillant à l'économie et forgeant un langage de bande dessinée dépouillé, rappelant certains pionniers de la bande dessinée.

Ludovic Debeurme

Lucille

Futuropolis

512 pages, n & b, 27,90 €