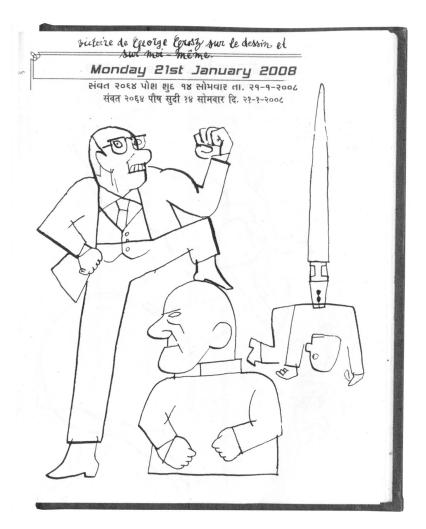
FOOTING ILLUSTRATION D'UN PROCESSUS ou la pratique de l'intelligence qui lui est propre. Guillaume Chauchat. «Pas vu Pas Pris» ed. Zeug + HEAR.

Quand Olivier m'a demandé d'intervenir dans le cadre d'un colloque sur l'irreprésentable, j'étais embêté: je ne suis pas un théoricien et je ne suis pas un amoureux de la prise de parole en public. Il m'a tout de même rassuré en me précisant qu'il n'attendait pas forcément une conférence au sens traditionnel et que ma participation pouvait être plastique ou illustrée. C'est donc ce que j'ai essayé de faire; prendre le sujet de ce colloque («comment l'illustration peut dire ce que les autres moyens (écriture, parole) ne peuvent pas») au pied de la lettre et proposer une réponse dessinée, à défaut de pouvoir répondre autrement.

Le lendemain j'ai donc amorcé mes recherches et, comme pour une commande d'illustration, mon premier réflexe a été de me replonger dans mon footing. Pour ceux qui sont passés par l'atelier d'illustration de l'école (HEAR), la notion de footing est familière, pour les autres voici la définition du Larousse: « Course à pied, entrecoupée de marche, faite sur un rythme régulier et sans forcer, pour entretenir sa forme physique». Le footing pour moi, c'est ça: un travail de fond, régulier pour entretenir ma forme. Ce sont les heures de dessin qui sortent du cadre de la commande, le dessin pour le dessin, pour le jeu, pour la recherche sans autre but identifié que celui de jouer et de se surprendre. J'ai fini par sélectionner une série de dessins qui pourrait illustrer le sujet. Avant de vous montrer cette séquence, je vais quand même vous raconter brièvement mon expérience de footing.

Elle a trouvé sa motivation première dans ma volonté de recherche d'un style. J'étais étudiant, période pendant laquelle la notion de style prend une importance énorme. On cherche absolument à se définir, pour soi et par rapport aux autres; c'est presque une priorité. J'en discutais encore avec un ami il n'y a pas longtemps, il me disait que pour lui aussi cela avait été une question cruciale pendant ses études: comment on va dessiner une voiture; un immeuble et plus particulièrement nos personnages? Est-ce qu'on dessine un visage réaliste ou non, un nez pointu ou un nez rond? Est-ce qu'on dessine des lèvres et des dents ou est-ce qu'on se contente de signifier une bouche par un trait? Il me semble que si la question du style prend une telle ampleur à ce moment de notre parcours, c'est que pour la première fois on essaie véritablement de se positionner, non seulement par rapport à nos pairs, mais aussi par rapport à nos influences artistiques. On ne veut plus que notre dessin «fasse» untel ou untel, ou soit du sous-machin. Pour la première fois, je voulais qu'on regarde un de mes dessins, et qu'on dise: «Ça c'est du Chauchat».

À cette époque, j'étais fou de George Grosz. La rencontre est même plus précise que ça: j'étais très séduit par un dessin de Grosz en particulier: Der Striifling: Monsieur John Heartfield, réalisé en 1920. Peut-être que son dessin rappelait une stylisation de bande dessinée. Quoiqu'il en soit, après avoir vu ce dessin, il est resté imprimé sur ma rétine et je ne voulais pas dessiner autrement. J'avais même fait ce dessin intitulé: La victoire de George Grosz sur le dessin et sur moi-même, où l'on voit un Grosz imaginaire triomphant, un pied sur son œuvre et moi agonisant à l'arrière-plan.



Bref, il fallait réagir! C'est à ce moment-là que j'ai commencé mes dessins d'idées. Profitant du cadre des cours où l'on devait montrer nos recherches hebdomadaires et pour tenter de «fatiguer» mon influence groszienne, j'ai commencé un footing. Au début de cette série de dessins, que j'ai appelée Dessins d'idées, l'influence était flagrante, puis, lentement, la part de Grosz a légèrement diminué pour me laisser un peu de place ainsi qu'à d'autres: Saul Steinberg et ses ancêtres maîtres d'écrivains du XVIe siècle; plus tard Calder et Klee parmi les plus influents.

Ce qui avait commencé comme un exercice de cours ne s'est pas arrêté et n'a cessé de prendre une place de plus en plus importante dans ma pratique du dessin.

Après la série Dessins d'idées, j'ai entamé la série

Bonhommes: une année de dessins quotidiens, prétexte à fatiguer le profil stylisé de bonhomme issu de la série précédente. Je ne dessinais plus mes personnages que d'une seule façon et je voulais les mettre à l'épreuve du temps et du nombre. Soit ça me lasserait, soit ça donnerait quelque chose qui mériterait d'être continué. Steinberg parlait de pouvoir se déresponsabiliser par rapport à son dessin. C'est ce que j'ai essayé de faire en me créant des cadres ou des terrains de jeu. Après m'être reposé de l'entité «bonhomme», j'ai entamé des dialogues de dessins: la série Lichen avec Baptiste Virat, la série TocToc avec Mathieu Lefèvre.

Puis il y a la série Enchaîner où je suis parti timidement à la recherche de la couleur. Cette fois-ci je réagissais à des remarques de commanditaires. Les deux demandes qui revenaient le plus souvent étaient: « On aime bien votre travail, mais est-ce que vous pouvez nous faire une proposition avec des couleurs chatoyantes et plus fourmillantes?» N'ayant pas le réflexe de la couleur, j'ai essayé d'en chercher une utilité dans mes recherches mais je reviens souvent au noir et blanc. Une, deux est une série d'animations de deux images en boucle, sur le principe du thaumatrope. Voilà pour la partie footing.

Le côté très rapide du dessin permet de multiplier les allersretours entre fond et forme, entre style et propos. Cela construit, par
accumulation, une sorte de langage en dehors, indépendant des
autres moyens d'expression. En allant puiser dans cette réflexion
dessinée, on se retrouve tout de suite au cœur de sa pratique, sans
avoir à tout recommencer à chaque commande, puisqu'elle s'inscrit
dans le processus de travail, comme un sprint pendant le footing.
Inscrire la commande dans une réflexion de fond, un travail d'auteur,
voilà l'intérêt de ce fonctionnement «footing-compétition». On est
immédiatement dans le dessin, et c'est par un langage dessiné
que se construit une réponse. C'est pourquoi, quand Olivier m'a
demandé d'intervenir sur l'irreprésentable, je me suis plongé dans
mon footing, pour justement illustrer cette pratique dessinée.

C'est alors qu'en regardant l'ensemble de mes dessins, je suis parti du constat que pour mes bonshommes, je pouvais faire la typologie suivante:

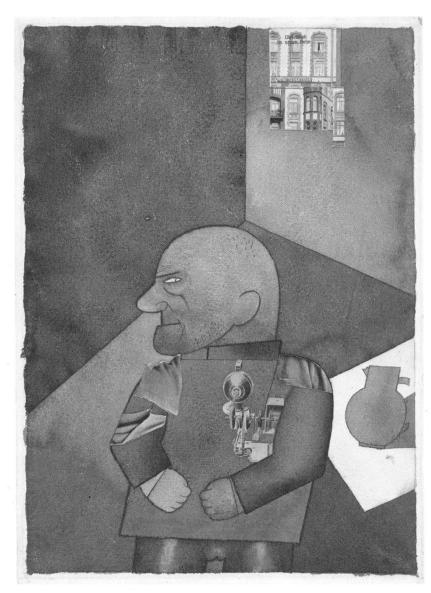
- Recroquevillé
- Assis
- Debout
- En mouvement
- En vol

Si on admet que la position recroquevillée est la panne d'inspiration et l'envol, l'efficacité dans la commande, on peut imaginer qu'un bon footing permet au dessinateur à tout moment de se mettre facilement à courir et à voler. Le risque d'un manque de footing au contraire, c'est le claquage si on démarre à froid et à long terme, l'essoufflement.

Maintenant je vais vous parler de compétition (c'est-à-dire de

commande), parce que ce travail ne fait sens que s'il y a compétition, que s'il est diffusé d'une façon ou d'une autre. Cette pratique de fond, qui n'est pas du tout une évidence dans le milieu de l'illustration, est une matière dans laquelle on peut puiser pour réagir à la commande, c'est un OUTIL. Le footing est un outil, c'est à dire une pratique hors commande alimentée par le pur désir de faire, de pratiquer. Une fois qu'on a une commande, on puise dans ce qui a été fait avant lors des entraînements. Idéalement, c'est un outil qui permet de se distancer du côté aliénant de la commande, pour ne garder que l'aspect ludique de la contrainte. Quand je me sens écrasé par les contraintes d'une commande, je me dis souvent que ce n'est pas la commande qui est fautive, c'est moi qui n'arrive pas à bien l'instrumentaliser pour me la réapproprier.

Mais revenons à notre propos, voici donc le footing, illustré par une séquence de vingt-cinq dessins, ou « comment affronter l'angoisse de la page blanche».



GROSZ: Der Striitling: Monsieur John Hearttield