

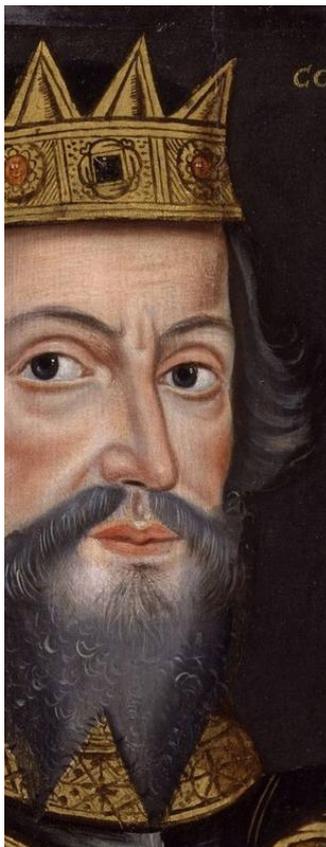
LA



APISSERIE DE
BAYEUX



a bande dessinée est un art à part entière basé sur une succession d'images et de textes qui raconte une histoire. Elle est immédiatement reconnaissable grâce à la forme particulière que prennent ses textes de dialogue : bulles de dialogue et onomatopées. La bande dessinée a des liens étroits avec 3 continents différents : l'Europe, l'Amérique du Nord et l'Asie. Elle appartient, avec le cinéma et les dessins animés à une forme d'art précise : l'art séquentiel.



La célèbre tapisserie de Bayeux, également appelée tapisserie de la reine Mathilde, relate la conquête normande de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant. Cette tapisserie est un témoignage de l'époque médiévale en Normandie et en Angleterre, qu'on ne retrouve nulle part ailleurs. Elle donne des informations sur l'architecture civile et militaire telle la motte castrale, l'armement constitué de casque nasal, haubert, bouclier oblong, la navigation empreint d'un héritage viking et tout ce qui concerne la vie quotidienne du XI^{ème} siècle. La bande centrale est encadrée par des frises mesurant chacune environ 7 cm. Ces bordures présentent des animaux, réels (oiseaux, lions, chiens, cervidés) ou imaginaires (griffons, centaures). On y aperçoit aussi la fable d'Esop, Le Corbeau et Le Renard. De même, la bordure inférieure sert à représenter les morts du champ de bataille dans les dernières scènes.

Publié en 1967, *The Penguin Book of Comics* de George Perry et Alan Aldridge s'ouvre sur des clichés de peintures préhistoriques, d'œuvres d'art sumériennes et égyptiennes,

Cette énumération des antécédents supposés des comics se poursuit par un examen rapide de la Tapisserie de Bayeux, considérée comme l'un des ancêtres les plus remarquables de la bande dessinée. Pour les auteurs, le récit qui figure dans la bande centrale de la tapisserie ressemble à une bande dessinée, avec des légendes en latin qui décrivent les événements. Elle reprend en effet les principales batailles de cette conquête sous forme de séquences graphiques qui se succèdent les unes après les autres.

Abandonnant le cliché photographique pour illustrer cette œuvre précise, ils soulignent leur propos avec trois scènes redessinées de la Tapisserie de Bayeux en surlignant des détails importants, c'est-à-dire en accentuant la ressemblance avec le style graphique caractéristique d'une bande dessinée.

Il n'y a pas encore de bulles ou phylactères, éléments indissociables du monde de la bande dessinée tel que nous le connaissons aujourd'hui, mais les différentes scènes sont accompagnées d'inscriptions latines qui précisent le nom d'un personnage ou, le plus souvent, d'un lieu.



Scène 36 de la Tapisserie de Bayeux redessinée par George Perry & Alan Aldridge, *The Penguin Book of Comics*, 1967, p. 25.

« Hic trahunt(ur) naves ad mare » [Ici, ils tirent des bateaux à la mer]



En France, Gérard Blanchard publie en 1969 *La Bande dessinée : histoire des histoires en images*, de la Préhistoire à nos jours, un ouvrage de vulgarisation largement illustré où il soutient que la BD doit être interprétée historiquement dans un vaste ensemble d'œuvres graphiques éclectiques.

Il reprend des exemples cités auparavant en rajoutant aussi des éléments architecturaux historiques et bien entendu la Tapisserie de Bayeux. Pour l'auteur, toutes ces œuvres remarquables peuvent être regroupées en une généalogie de la narration en images dont la bande dessinée mais aussi le cinéma et la télévision constituent les formes modernes.

Sa conception extensive s'appuie sur la thèse selon laquelle « *les variantes graphiques que l'on voit à travers les siècles, sont conditionnées par le système de communication prépondérant, c'est-à-dire, en fait, par les habitudes d'écoute (pour les siècles à dominante orale), de lecture (pour les siècles du livre), ou des perceptions synchronisées (pour notre temps envahi par les moyens audio-visuels.* ».

De ce fait il a formulé des hypothèses intéressantes, comme par exemple le fait que les peintures présentes sur les vases grecs auraient des ressemblances avec une petite télévision portable ou que la Tapisserie de Bayeux serait un grand reportage brodé.





Ainsi, Scott McCloud dans *L'Art invisible* estime en 1993 que la Tapisserie de Bayeux doit être considérée comme une œuvre étrangement comparable à la bande dessinée tandis qu'en 2012 l'ouvrage *L'Art de la bande dessinée* précise que la tapisserie serait une proto-bande dessinée.

En conclusion je reviens sur la citation de Gérard Blanchard cité plus haut pour évoquer l'intérêt de cette pièce historique avec mon travail : elle raconte un moment historique, digne d'une épopée lyrique à travers le média de l'époque. Elle était unique à son époque, d'aucun n'avait jamais vu un tel travail avec autant de détails. De ce fait elle est devenue une pièce unique et incontournable à notre époque aussi, ayant par la suite influencé d'autres travaux médiévaux.

Par exemple les premiers phylactères qui permettent d'attribuer des paroles à des personnages sont apparus sur des tapisseries créées au Moyen-âge mais plus tardivement. Il est donc essentiel que je m'en inspire pour mes travaux graphiques, mon but étant d'explorer la trame narrative à travers une combinaison des médias papiers et numériques.



