

## «blab!» – comics, illustrationen und grafik aus den usa

"Blab!" est l'histoire d'un directeur artistique renommé de Chicago qui émet des doutes sur sa profession de publicitaire. Il éprouve un sentiment de frustration face à la liberté réduite consentie par les clients et il s'ennuie. Son épouse lui conseille de se défouler dans un projet personnel, et ainsi Monte Beauchamp décide en 1987 de céder à sa passion en publiant un magazine BD. La première édition de "Blab!" se présente sous la forme d'un fanzine petit format publié à compte d'auteur. Le magazine reflète la prédilection de Monte pour la BD d'épouvante des années 50 et l'underground des années 60. "En fait, je ne voulais sortir qu'un seul numéro," se souvient-il, "mais les réactions positives m'ont encouragé à continuer."

Dès les numéros suivants, il délaisse le passé pour s'intéresser au présent: il ouvre "Blab!" à des talents prometteurs tels que Daniel Clowes, Chris Ware et bien d'autres. Le grand changement se produit avec le numéro 8 il y a une dizaine d'années: le fanzine noir et blanc au petit format se transforme en un véritable ouvrage carré de 120 pages imprimé en couleurs sur du papier de qualité. "Un magazine ressemble à une relation", pense Beauchamp. "Il faut sans cesse la raviver pour qu'elle ne s'affadisse pas."

Une fois par an, Monte Beauchamp réunit les dessinateurs et graphistes qui naviguent entre la BD, l'illustration, le folk art, le design et le graphisme, des personnalités originales de premier plan. Pour ne citer que quelques noms: des Américains comme Gary Baseman, Mark Ryden, David Sandlin, Gary Panter, Chris Ware, Joe Coleman, Peter Kuper, Sue Coe, The Clayton Brothers, Christian Northeast, Jonathon Rosen, Don Colley, le Finlandais Matti Hagelberg, le Français Stéphane Blanquet et depuis le numéro 15 les Suisses Helge Reumann et Xavier Robel (la plupart sont bien connus des lecteurs du magazine suisse Strapazin).

Malgré ses aspirations avant-gardistes, "Blab!" est agréablement libre de toute mode et conscient de la tradition. "Tout ce qui est nouveau a ses racines dans le passé", affirme Monte Beauchamp. "Blab!" n'est pas un produit à consommation rapide, n'est pas tendance, mais plutôt intemporel, peut-être même classiquement moderne, une nourriture optique dynamitant les limites de la BD, du graphisme, de l'illustration et du design. Par son savoir immense, Monte réussit à créer des ponts et à rendre visible des liens insoupçonnés. Il parvient aussi toujours à glisser dans le magazine des perles de sa collection de pochettes d'allumettes, de cartes postales autrichiennes "Krampus", de designs anciens, d'illustrateurs tombés dans l'oubli et autres trésors.

"Blab!" est une aire de jeux. J'invite ces talents à s'amuser, à se défouler et se sentir bien." Ils doivent éprouver un sentiment de liberté, continue Monte Beauchamp, mais il reste le chef d'orchestre commandant les différentes oeuvres après discussion intense avec l'artiste et les rassemblant, ou plutôt les "harmonisant", en une anthologie lors d'un long processus. En conséquence, la mise en page influence considérablement le caractère de "Blab!". Avec une note d'immodestie – mais à juste titre, Monte Beauchamp considère que le design revêt une signification artistique égale à celle des œuvres présentées.

## 2

Le format est également insolite. Contre l'avis initial de son éditeur, Monte impose le grand carré de 10 x 10 pouces pour contourner la planche BD traditionnelle. "Depuis les débuts de la bande dessinée, la majorité des planches consiste en 3 ou 4 strips comprenant chacun 3 cases. Pourquoi personne n'a jamais pensé à la réorganiser ?" D'une part, il veut forcer les dessinateurs à repenser la conception et le découpage de leurs planches exclusives pour "Blab!" – et à adapter leur récit à ce nouveau format. D'autre part, il souhaite créer un espace de travail pour les illustrateurs, graphistes, designers et artistes. Dans un troisième temps, le format atypique marque la césure entre "Blab!" et l'illustré traditionnel. "Ce dernier traverse une grave crise aux Etats-Unis, c'est indiscutable. C'est pourquoi il me semble important de dépasser les limites de la scène BD avec 'Blab!'" Ainsi, le magazine n'ouvre pas seulement les yeux de fans consentant à se laisser séduire. Il parle également aux professionnels du graphisme friands d'images spectaculaires.

Depuis longtemps, "Blab!" est devenu pour Monte plus qu'une simple compensation à son métier frustrant. Son (à présent ex-)épouse trouvait même qu'il y consacrait un temps excessif. Il a abandonné son poste de directeur artistique. S'il travaille parfois en freelance pour des agences de publicité, c'est uniquement par souci financier. Dans chaque numéro de "Blab!", il investit entre 300 à 400 heures de travail, "à peine payées", insiste-t-il. "Mais n'y a-t-il pas autre chose que l'argent dans la vie ? Ne s'agit-il pas plutôt de donner un peu de soi à ce monde?"

Evidemment, c'est imparable. Mieux vaut se plonger dans un "Blab!" ou vagabonder les yeux ouverts dans le "Blabworld" et se laisser charmer par des images extraordinairement excitantes.

Christian Gasser

### **BIBLIOGRAPHIE**

- Monte Beauchamp (éd.): "Blab!" (Fantagraphics Books; les numéros 9 à 15 sont encore disponibles)
- "Old and New Blab!" (Chronicle Books)