



## dossier de presse

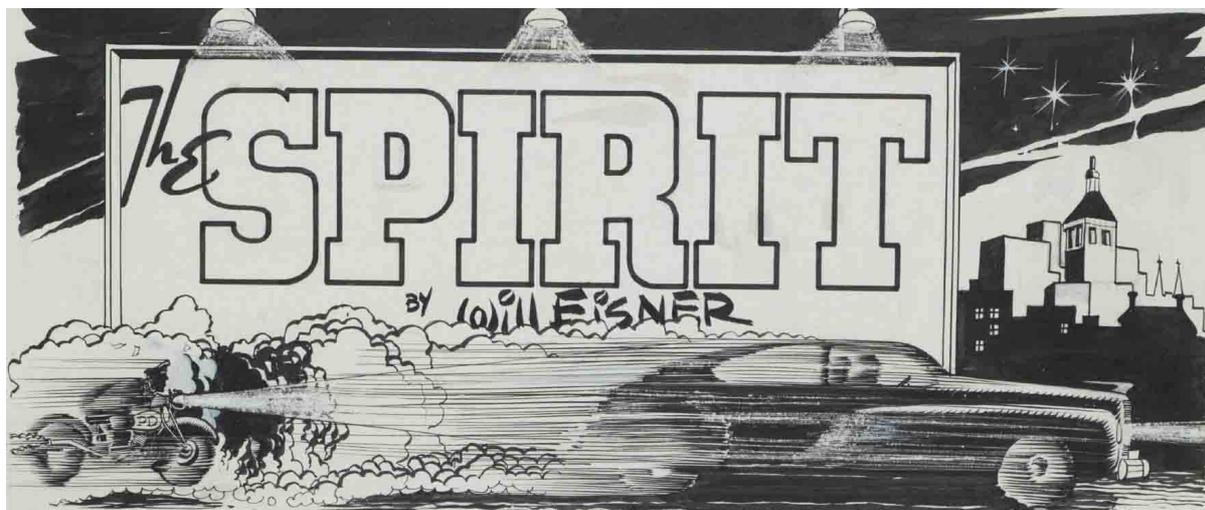
à la maison rouge du 28 mai au 27 septembre 2009

vernissage presse le 27 mai de 15h à 18h

vernissage le 27 mai de 18h à 21h

# VRAOUM !

**Trésors de la bande dessinée et art contemporain**



Will Eisner, *The Spirit*, (détail) ca. 1940, planche originale, collection particulière © Will Eisner Studios, Inc. All rights reserved

### contact presse

Claudine Colin Communication

Julie Martinez

28 rue de Sévigné – 75004 Paris

julie@claudinecolin.com

t : +33 (0)1 42 72 60 01

f : +33 (0)1 42 72 50 23

### la maison rouge

fondation antoine de galbert

10 bd de la bastille – 75012 Paris

www.lamaisonrouge.org

info@lamaisonrouge.org

t : +33 (0)1 40 01 08 81

f : +33 (0)1 40 01 08 83

# **sommaire**

## **la maison rouge**

### **p.3** présentation

la maison rouge, son fondateur, le bâtiment,  
la librairie, le restaurant, les amis de la maison rouge

### **p.4** les activités

le vestibule, la suite, pour les enfants, les visites commentées

## ***VRAOUM !***

*Trésors de la bande dessinée & Art contemporain*

### **p.6** communiqué de presse

les commissaires de l'exposition  
le catalogue

### **p.9** le parcours de l'exposition

### **p.21** les artistes (liste indicative)

### **p.23** informations pratiques

# présentation

**la maison rouge**, fondation privée reconnue d'utilité publique, a ouvert ses portes en juin 2004 à Paris. Elle a été créée pour promouvoir la création contemporaine en organisant, au rythme de trois par an, des expositions temporaires, monographiques ou thématiques, confiées pour certaines à des commissaires indépendants.

Si la maison rouge ne conserve pas la collection de son fondateur, Antoine de Galbert, amateur d'art engagé sur la scène artistique française, elle est imprégnée par sa personnalité et sa démarche de collectionneur. Ainsi depuis l'exposition inaugurale, « L'intime, le collectionneur derrière la porte », la maison rouge poursuit une programmation d'expositions sur la collection privée et les problématiques qu'elle soulève.

Aussi à l'occasion de l'exposition **VRAOUM !** la maison rouge a choisi de présenter les trésors de la bande dessinée issus des plus prestigieuses collections particulières du 9<sup>e</sup> art.

**son fondateur**, Antoine de Galbert (né en 1955), travaille dans la gestion des entreprises avant d'ouvrir pendant une dizaine d'années une galerie d'art contemporain à Grenoble. Passionné de bande dessinée il commence par collectionner les éditions originales des albums de son enfance. Si sa passion pour la BD est toujours la même, c'est aujourd'hui l'art contemporain qu'il collectionne et pour lequel il a décidé de créer en 2000 une fondation, donnant aussi à son engagement dans la création contemporaine une dimension pérenne et publique.

**le bâtiment** est une ancienne usine réhabilitée, situé dans le quartier de la Bastille, face au port de l'Arsenal. Il occupe un site de 2500 m<sup>2</sup> dont 1300 m<sup>2</sup> de surface d'exposition qui s'étend autour d'un pavillon baptisé « la maison rouge ».

Ce nom, « la maison rouge », témoigne de la volonté de faire du lieu un espace convivial, agréable, où le visiteur peut voir une exposition, assister à une conférence, explorer la librairie, boire un verre... L'aménagement des espaces d'accueil a été confié à l'artiste Jean-Michel Alberola (1953, Paris).

**la librairie** de la maison rouge, située au 10 bis, bd de la Bastille, a été confiée à Bookstorming, librairie spécialisée en art contemporain. Disposant de publications réactualisées en fonction des expositions en cours à la maison rouge, de DVD et vidéos d'artistes et d'un ensemble important de livres épuisés et d'éditions d'artistes, elle propose aussi des ouvrages traitant de l'actualité de l'art contemporain.

**le restaurant** tenu par Pascal Owczarek, propose une cuisine créative qui mêle les classiques aux saveurs du monde. Il est ouvert le mardi de 12h à 15h et du mercredi au dimanche aux horaires habituels de la fondation. Brunch le dimanche et nouvelle carte à chaque exposition.

**les amis de la maison rouge** accompagnent le projet d'Antoine de Galbert et lui apportent son soutien. L'association participe à la réflexion et aux débats engagés sur le thème de la collection privée, propose des activités autour des expositions et participe au rayonnement de la maison rouge auprès des publics en France et à l'étranger.

# les activités de la maison rouge

## autour de l'exposition

jeudi 25 juin à 19h

conférence par Pierre Sterckx et David Rosenberg, commissaires de l'exposition *VRAOUM!*

jeudi 2 juillet à 19h

*Sur les chemins du manga*, une conférence par Fabien Tillon

jeudi 17 septembre à 19h

*B.D. versus Elites*, une conférence par Alain Berland sur les rapports entre bande dessinée et art contemporain

## le vestibule

Le souhait de rester attentif et curieux à la jeune création a conduit Antoine de Galbert à créer Le vestibule. Ce lieu, en accès libre, accueille des expositions à un rythme de trois à six semaines, proposées par les membres de l'équipe de la maison rouge.

du 28 mai au 14 juin 2009

### Sardon, Usages de Faux

Avec l'installation *Usages de Faux*, l'artiste Sardon révèle toutes les potentialités d'un médium peu fréquent en art contemporain : le tampon. Outil un peu démodé, qu'on rattache plus facilement à l'univers des postes et douanes qu'à celui de la création artistique, le tampon est pourtant un médium complexe, à la fois objet et image, au croisement du dessin, de la gravure, de l'estampe, de la sculpture et de l'installation.

## la suite

Depuis novembre 2006, à l'initiative de Gérard Wajcman, la maison rouge développe ses activités, en parallèle à ses expositions et construit dans ses espaces, une grande chambre d'hôtel, La Suite, pour y accueillir des invités issus de tous les domaines de la pensée et de la création actuelle.

Après « la suite, le son et l'écrit » série de séances d'écoute mettant en scène le livre, l'écriture et la lecture proposée par la critique littéraire Aurélie Djian, c'est au tour de **Sophie Delpeux\*** de proposer une nouvelle série de rencontres : **Les racontars de performance**.

Un jeudi par mois dans l'intimité de La Suite deux invités font le récit d'une même performance. Chacun s'approprie l'événement et le relate à la lumière de son parcours et de ses préoccupations.

Artistes, chorégraphes, écrivains, historiens, philosophes se succèdent et leurs propos construisent pour le public une histoire vivante de la performance, restituant à celle-ci son pouvoir de mettre en marche les imaginaires.

\*Sophie Delpeux est historienne de l'art, maître de conférence à Paris 1. Elle s'intéresse particulièrement à la performance et à la construction de son histoire. Elle a publié des articles sur Valie Export, Otto Mühl, Dennis Oppenheim, Gina Pane entre autres, et prépare un article sur Chris Burden, ainsi qu'une monographie d'Allan Kaprow.

La programmation de la Suite reçoit le soutien de l'Association des amis de la maison rouge.

### **les prochains rendez-vous :**

jeudi 30 avril à 19h00

Rendez-vous #23 : Catherine Millet et Jean-Luc Moulène autour de « Messe pour un corps » de Michel Journiac

jeudi 11 juin à 19h00

Rendez-vous #24 : Françoise Janicot et Janig Bégoc

### **pour les enfants**

le mercredi, on goûte aux contes

Un mercredi par mois, un conteur accueille les enfants de 4 à 11 ans dans les espaces de la maison rouge pour un voyage imaginaire dans l'univers des contes.

formule "conte-goûter" : 7 € pour les enfants et les accompagnateurs.

Durée : 1h30 environ

Prochaines séances : de contes, les mercredis :

mercredi 10 juin à 15h : séance de contes, avec la conteuse Laetitia Bloud

mercredi 16 septembre à 15h : séance de contes avec la conteuse Florence Desnouveau

Renseignements et réservations: [stephaniemolinard@lamaisonrouge.org](mailto:stephaniemolinard@lamaisonrouge.org)

### **les visites commentées**

pour les individuels

Tous les samedis et dimanches à 16h, la maison rouge propose une visite commentée gratuite des expositions en cours.

pour les groupes

Visite commentée sur demande (75 € + droits d'entrée)

Les visites sont assurées par des étudiants en histoire de l'art, spécialisés en art contemporain.

Renseignements et réservations : Stéphanie Molinard, 01.40.01.92.79 ou [stephaniemolinard@lamaisonrouge.org](mailto:stephaniemolinard@lamaisonrouge.org)

**➤ Programme et dates de toutes les activités disponibles sur le site Internet : [www.lamaisonrouge.org](http://www.lamaisonrouge.org)**

# VRAOUM !

## Bande dessinée & Art contemporain



Err , Thunderbunny, détail © Galerie Louis Carré, Paris

**VRAOUM !** est une onomatopée qui fait image. C'est une trajectoire avec une bagnole à un bout et un concept à l'autre. Un bruit qui fait sens. Nous aimons bien les choses composites comme la bande dessinée, mi-populaires, mi-savantes. Ce qui ne veut pas dire que nous avons coupé cette exposition à la maison rouge en deux parties : l'art d'un côté, la bédé de l'autre. Pour nous, il y a de l'art de tous côtés, surtout là où on ne l'attendait pas. **VRAOUM !** célèbre des rencontres entre des tableaux, des sculptures et des dessins. Jamais de hiérarchie, pas plus de clivages. La bande dessinée y apparaît en tant qu'art et l'art contemporain comme nourrie de celle-ci ; bref, une intense jubilation. Nous avons imaginé des rencontres entre ces deux univers souvent proches d'une manière très flexible. Parfois la bande dessinée donne à voir des ensembles ou genres autonomes comme le western, la science-fiction, l'érotisme, l'humour, les microcosmes, etc. Dans d'autres cas, les thèmes comme celui des « super-héros » ou des mangas ont provoqué les noces éclatantes des arts plastiques et des images d'albums.

Que la bande dessinée soit de l'art, cela se savait depuis des décennies et le mot de Warhol : « Le plus grand peintre du XXe siècle, c'est Walt Disney » n'était pas ironique. Mais le phénomène n'apparaissait pas avec évidence dans notre culture. Combien d'années avant que le Centre Pompidou ne fasse honneur à Tintin ? Cependant des amateurs éclairés, collectionneurs discrets et modestes agissaient dans l'ombre. Ce sont eux que nous avons contactés. Ils nous ont ouvert les portes de leurs cavernes d'Ali Baba : des planches originales par centaines, depuis l'aube du 9<sup>e</sup> art (**Richard Felton Outcault, Winsor McCay, Alain Saint Ogan, George Herriman, George McManus...**) jusqu'à nos jours (**Moebius, Philippe Druillet, Lewis Trondheim, Robert Crumb, Marcel Gotlib**) en passant par les classiques européens (**Hergé, Edgar. P Jacobs, André Franquin, Peyo, Jijé**) et américains (**Alex Raymond, Will Eisner, Milton Cannif**). Parallèlement, les artistes, les collectionneurs d'art contemporain, les institutions et les galeries nous firent un accueil tout aussi généreux et enthousiaste. **VRAOUM !** donnera donc à voir une série de peintres et sculpteurs, directement concernés par la bande dessinée : **Jean-Michel Basquiat, Errò, Gilles Barbier, Wim Delvoye, Alain Séchas, Hervé Di Rosa** et tant d'autres... L'apport de tous ces artistes est fort révélateur, non seulement sur le plan des images mais aussi sur celui, plus réflexif, des sémiotiques propres à la bande dessinée. Par exemple : qu'est-ce qu'une bulle (ou phylactère) ? Une parole écrite ! Un trou dans l'image ? Et une case, ses blancs d'inter-cases ?

On a cru très longtemps que l'œuvre, en bande dessinée, c'était l'album. Et par conséquent, les dessins originaux des plus grands créateurs furent occultés, voire totalement mésestimés ou perdus... Franquin déclarant « On marchait dessus chez l'imprimeur ! ». Les récentes ventes publiques de planches de bandes dessinées ont prouvé que la situation a totalement changé : les 800 000 euros pour la couverture gouachée de *Tintin en Amérique* par Hergé (1931) virent surgir un sommet à présent bien entouré. La cotation d'une œuvre n'est certes pas la ou une vérité, mais à coup sûr l'indice de l'état d'esprit d'une époque et de son désir collectif. Nos critères de sélection ne furent pas ceux des cotations et des effets médiatiques qu'elles déclenchent. Nous avons constamment privilégié la qualité artistique des œuvres. Ainsi, à côté des chefs-d'œuvre de **Hergé, de Edgar. P Jacobs, de Winsor McCay, de André Franquin, de Bilal et de Moebius**, on pourra admirer des planches originales exceptionnelles d'auteurs moins célèbres, voire tombés dans l'oubli : **Benito Jacovitti, Edmond François Calvo, Alberto Breccia...** **VRAOUM !** aura dans ce cas un rôle de révélateur et de découvreur.

Et l'Histoire du 9<sup>e</sup> art ? Nous ne l'avons nullement négligée. **VRAOUM !** expose les premières planches de **Winsor McCay**, un original de **Richard F. Outcault** de 1916 comme des œuvres actuelles de **Lewis Trondheim** ou **Charles Burns**, par exemple. L'histoire est présente tout au long de ce parcours vraoumesque, mais pas d'une façon linéaire. Une nouvelle conception des données historiques a été ici mise à l'épreuve. Il s'agit d'une sorte de cartographie, de pliage et dépliage faisant apparaître les phases historiques du 9<sup>e</sup> art comme des contrées, des îles, des continents. Par exemple, l'école franco-belge de « La Ligne claire » est un territoire s'esquissant avec **Alain de Saint Ogan** avant 1930, atteignant son classicisme avec Hergé, mais poursuivant son esthétique avec Tardi et au-delà, après 1980. Le visiteur n'aura aucun mal à aligner tous ces fragments éclatants s'il le désire. Ou bien, il se réjouira de parcourir **VRAOUM !** comme un archipel et selon des trajectoires variables, avec accélérations et extases.

David Rosenberg et Pierre Sterckx, commissaires de l'exposition



Hergé, dessin original pour la couverture du journal *Le Petit Vingtième* pour *Le Sceptre d'Ottokar*, 1938 , collection particulière © Hergé/Moulinsart 2009

## les commissaires de l'exposition

**David Rosenberg** est commissaire d'exposition et auteur. Il a publié diverses monographies et ouvrages consacrés à l'art moderne et contemporain. Il enseigne l'histoire et les théories de l'art à l'université de Vincennes — Saint-Denis, Paris 8.

En 2006, pour la maison rouge, il a été commissaire de l'exposition "Busy Going Crazy, collection Sylvio Perlstein".

**Pierre Sterckx** est critique d'art et auteur. Il travaille pour diverses revues d'art, dont *Beaux-Arts magazine*. Outre des publications sur l'art moderne et contemporain, il a consacré plusieurs ouvrages à la bande dessinée et en particulier à Hergé qu'il a bien connu. Il est aussi l'un des chroniqueurs de l'émission de Guillaume Durand : *l'Objet du Scandale* sur France 2.

## catalogue d'exposition

A l'occasion de l'exposition, Fage éditions et la maison rouge coéditent un catalogue (textes : David Rosenberg et Pierre Sterckx, mise en image : Sylvain Paris), 192 pages couleur, 23x30 cm, 300 illustrations, 35€

# VRAOUM !

**Bande dessinée & Art contemporain**



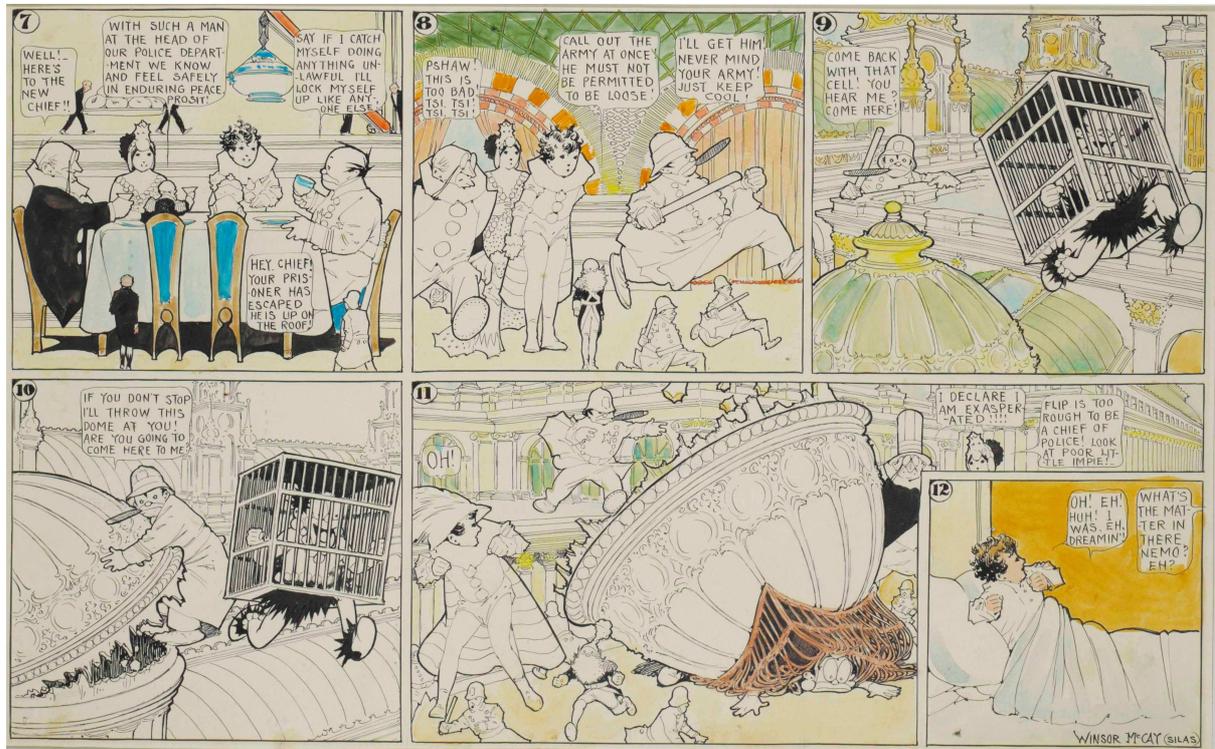
Hsia-Fei Chang, *Hi*, 2008, Polystyrène, fleurs synthétiques, Courtesy Galerie Laurent Godin, Paris

## **le parcours de l'exposition**

*Le parcours de l'exposition s'organise selon de multiples espaces, thèmes et concepts à travers lesquels les visiteurs exploreront l'univers de la bande dessinée, son histoire, ses héros, ses auteurs. A chaque étape de ce parcours les commissaires ont sélectionné des œuvres d'artistes contemporains qui ont puisé dans l'imaginaire de la bande dessinée, faisant même appel à certains de ces créateurs pour réaliser des œuvres in situ. Le public découvrira ainsi comment l'art contemporain s'est nourri de la BD pour créer ses propres œuvres.*

*Dans le hall d'entrée, les œuvres de **Guillaume Paris** et de l'artiste taïwanaise **Hsia Fei Chang** nous accueillent : d'un côté, une colonne de moniteurs vidéos ou des personnages de cartoons semblent chuter sans fin dans le vide, de l'autre un phylactère géant (ou bulle) composé à l'aide de fleurs artificielles.*

*Un peu plus loin, une œuvre de **Vuk Vidor** — l'ombre inquiétante d'une silhouette de super-héros — et un imposant montage-collage de fragments de bande-dessinée par **Sylvain Paris** ornent les murs de la maison rouge. Dans le patio se dresse un Mickey géant de **Fabien Verschaere**. Face à lui, une œuvre de **Rivane Neuenschwander** invite le public à venir dessiner sa propre bande-dessinée dans de grandes cases vides et colorées. Posée à même le sol, une page de couverture froissée du célèbre magazine "Fluide Glacial" agrandie à des proportions monumentales par l'artiste **Wang Du** côtoie des exemplaires originaux des couvertures les plus mémorables du même magazine.*



Winsor McCay *In the Land of Wonderful Dreams* (detail), collection particulière

De-ci, de-là, des interventions murales de Pierre la Police, un artiste singulier œuvrant tantôt du côté de l'art contemporain, tantôt du côté du monde de l'édition.

Dans la première salle, les œuvres sont regroupées par thèmes ou affinités et dessinent un parcours multiple et ramifié.

L'espace dévolu aux "**Pionniers**" La bande dessinée – comme la photographie, son exacte contemporaine –, apparaît dans plusieurs pays à la fois en quelques décennies. En Europe, on en attribue la paternité au Suisse Rodolphe Töpffer qui en 1840 pratique ce qu'il appelle une « littérature en estampes »: un récit fait d'une succession d'images encadrées, auxquelles il ajoute des cadres pour le texte. Les bulles font leur apparition avec Christophe dès les années 1890, et sont systématisées plusieurs décennies plus tard par **Alain Saint-Ogan**, le créateur de Zig et Puce (1925)<sup>1</sup>.

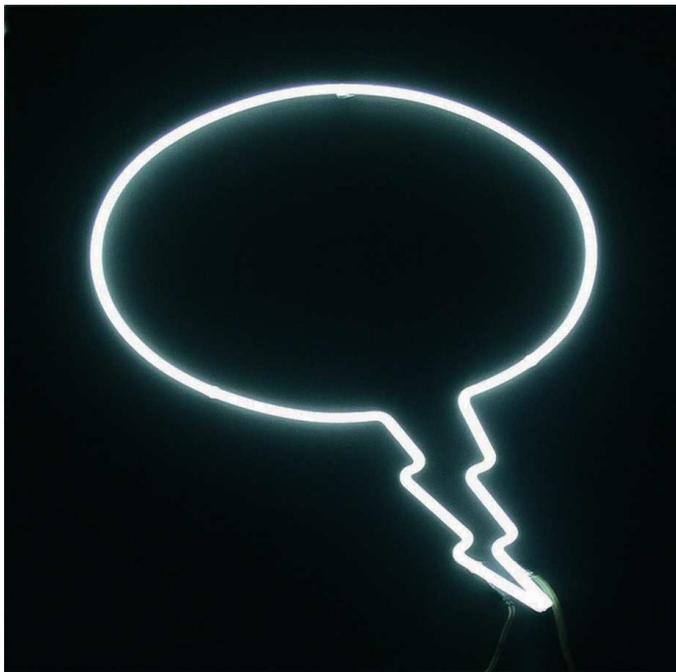
Pour les Américains, la bande dessinée a été inventée en 1896, quand **Richard Outcault** crée The Yellow Kid, la première bande dessinée publiée dans la presse. Les strips (cases s'étalant horizontalement sur une ligne) permettent de fidéliser les lecteurs, qui attendent les nouvelles péripéties de leurs héros préférés (Blondie, Jiggs de Bringing Up Father), publiées en noir et blanc chaque jour et en couleurs dans l'édition dominicale.

<sup>1</sup> La date entre parenthèse renvoie à la date de première parution du personnage

**Outcault** est aussi le créateur de Buster Brown, petit garçon de la haute bourgeoisie. Dans une série comme dans l'autre, il déploie un style proliférant, débordant d'actions, de personnages et de bulles.

Parmi tous ces pionniers du 9<sup>e</sup> art, l'un est devenu un véritable classique : **Winsor McCay**, dont un ensemble rare de planches originales est présenté plus loin dans *Vraoum !* Le père de Little Nemo (première parution dans le *New York Herald* le 5 octobre 1905) est également l'inventeur du dessin animé avec son film *Gertie the dinosaure* en 1914. Little Nemo s'envole chaque nuit dans Slumberland, le monde des rêves : il y traverse une suite d'expérimentations corporelles renversantes auxquelles l'immanquable chute hors du lit met un terme, jusqu'au rêve suivant. Dessinateur virtuose, McCay plante ses histoires dans des somptueux décors art déco, recherche les angles de vue originaux et les effets inédits, avec plongée et contre plongée, zooms, changements d'échelle et travelings panoramiques. Le *Man in Bed* de **Peter Land** semble matérialiser ces sensations corporelles oniriques du héros en chemise de nuit, vécues par un homme qui a quitté l'enfance.

**George Herriman**, avec sa série *Krazy Kat* (1913) fait aussi figure de pionnier en introduisant le nonsense en B.D., son apport influencera de nombreux auteurs, comme Will Eisner et Charles M. Schulz, le père de Snoopy.



Sammy Engramer, *Sans parole*, 2005, Néon, plexiglas, acrylique, Courtesy Galerie Claudine Papillon

### « Far West »

L'épopée de la conquête de l'ouest américain, à son apogée dans la seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle, alimente l'imaginaire de tous les arts: littérature, peinture, photographie, chanson, théâtre et bien sûr du cinéma. En Europe, l'intérêt pour le far west se développe en bande dessinée dans les années 40 et 50. Le genre permet de représenter une nature grandiose, les grands espaces de l'Ouest, des chevaux, de l'action, des cow-boys et des indiens. Les héros de western dessinés sont comme ceux des films hollywoodiens dont ils s'inspirent: virils, courageux, indépendants... C'est le cas par exemple de Jerry Spring (1954), cow-boy empreint d'humanisme,

défenseur indiens, créé par le grand maître belge **Jijé** (Joseph Gillain). Même Lucky Luke, le « cow-boy qui tire plus vite que son ombre » de **Morris**, dans une version humoristique, n'est pas dénué de ces qualités. Passionné par les westerns de cinéma, Morris imagine en 1946 pour *Spirou* ce cow-boy solitaire et flegmatique, flanqué de personnages savoureux (Jolly Jumper, son cheval intelligent, Rantanplan le chien le plus idiot de l'Ouest, les Dalton, famille de bandits ratés...) presque aussi importants que le héros. Avec le scénariste Goscinny, ils réécrivent la conquête de l'ouest avec dérision et humour, mais non sans réalisme. Le Far West de Lucky Luke est extrêmement bien documenté, même s'il n'est pas décrit de manière aussi précise que celui de **Jean Giraud**. Au début des années 1960, Giraud et Jean-Michel Charlier créent la figure de Blueberry. Le mythe originel du Far West y est revisité sous une forme qui doit beaucoup aux westerns spaghetti de Sergio Leone. Rarement d'ailleurs, un genre donna à la bande dessinée l'occasion de devenir à ce point cinématographique, comme le montre la grande aquarelle exposée dans *Vraoum !* que Giraud gardait affichée devant sa table de travail et dont il s'inspirait pour construire ses histoires. La figure du héros a évolué : le lieutenant Blueberry n'est pas un enfant de chœur ! Hirsute et débraillé, il tue, joue double jeu, s'égaré et doute, et surtout (fait rarissime pour un personnage de B.D.), il vieillit. Malgré ce climat de dérision et d'auto-analyse, l'œuvre de Giraud témoigne admirablement, comme celle de Jijé, des grands espaces de l'Ouest américain, théâtres démesurés de leur western dessiné.

Ponctuant le parcours de l'exposition, des couples se forment, entre les personnages de B.D. et leur réinterprétation dans des œuvres contemporaines : la lime cachée dans le pain des Dalton par **Olivier Babin**, Little Nemo dans son lit par **Peter Land**, le tempérament bagarreur de Popeye par **Jean-Michel Basquiat**, la famille Flinstones par **Paul McCarthy**, la silhouette universelle de Tintin par **Henrik Samuelsson**. Ce dernier apparaît également dans la peinture murale de **Fabien Verschaere**, parmi d'autres personnages qui peuplent un univers grouillant dominé par la figure hybride de l'artiste en super-héros.

### « Ann Lee »

Un clin d'œil au premier héros de manga (avec une toile –fait rare– du pionnier Osamu Tezuka), annonce une salle consacrée à un dialogue inédit entre artistes contemporains et héros fictifs. C'est auprès d'une agence japonaise fournissant des personnages aux mangas et *anime* que **Pierre Huygue** et **Philippe Parreno** ont acheté les droits d'usage d'Ann Lee, un personnage fictif qu'ils mettent en scène dans des films d'animation avant d'en confier le destin à d'autres artistes (**Dominique Gonzalez-Foster**, **Melik Ohanian**, **Liam Gillick**, parmi d'autres). Nous sommes là dans un cas étonnant où les artistes ne s'inspirent pas de la B.D. mais sont les seuls à pouvoir faire vivre un personnage qui n'existe pas en dehors de leurs œuvres.

### « Bestioles et créatures »

Les B.D. sont peuplées d'animaux et de créatures. Parfois partenaires et faire-valoir des héros (comme Milou, Jolly Jumper), ils sont aussi héros eux-mêmes, notamment dans l'univers de Walt Disney.

Dans les Fables de la Fontaine, comme dans la littérature enfantine, les animaux sont souvent utilisés pour mettre en avant les travers des hommes ou transposer les événements de leur histoire passée ou récente. Décrits

de manière anthropomorphique, les animaux sont des masques désignant des types psychologiques ou sociaux, comme dans *Chlorophylle* de **Raymond Macherot** (1954). Leur société ressemble en tous points à la nôtre, s'inspirant parfois d'événements historiques précis. Les exemples sont pléthore : les histoires de l'opossum Pogo (1943) de **Walt Kelly**, font souvent référence à la vie politique américaine dans les années 50, quand Fritz the Cat de **Robert Crumb** fait écho aux mœurs et inquiétudes des étudiants américains des années 60 et 70.

Si Felix le Chat (1923) d'**Otto Messmer** est un compagnon innocent, comme les petits animaux-jouets des sérigraphies d'Andy Warhol, certaines bandes dessinées animalières ont plusieurs clés de lecture et s'adressent donc à un double public, enfantin et adulte. C'est le cas des personnages maniant l'humour absurde, comme Garfield le chat égocentrique et fainéant de **Jim Davis** (1978), Charlie Brown et Snoopy le chien névrosé et rêveur des *Peanuts* (1950) série de **Charles M. Schulz**, le Chat philosophe et ventripotent de **Philippe Geluck** (1983).

Les dessinateurs ont aussi la capacité démiurgique de créer de toutes pièces des espèces qui n'existent pas, comme le Marsupilami de **Franquin** (1952) découvert par Spirou et Fantasio dans la forêt vierge de Palombie ou les Schtroumpfs, petites créatures bleues de son ami Peyo (1958) qui connaissent un succès planétaire. Les créatures pour adultes se multiplient dans les années 70, notamment dans les pages de *L'Echo des Savanes* créé en 1972 par **Gotlib, Claire Brétecher et Nikita Mandryka** (l'auteur du Concombre masqué).

#### « Walt Disney Productions »

Mais les bestioles les plus connues sont certainement celles de Walt Disney, qui a bâti un véritable empire de l'imaginaire. Ses activités aussi diverses que l'édition, la production de films, la télévision, les jouets et produits dérivés, les parcs à thèmes ont pour point commun de mettre en scène des personnages au graphisme épuré, reconnaissables au premier coup d'œil. Mickey, le premier personnage de Disney, apparaît pour la première fois dans *Steamboat Willie*, un petit film d'animation sonore datant de 1928. Autour de lui naissent bientôt d'autres créatures qui connaîtront la même renommée : Minnie, Pluto, Dingo, mais aussi Donald le canard grincheux et ses neveux facétieux, Oncle Picsou l'avare milliardaire...

Dès les années 1930, ces personnages – Mickey en tête – passent du grand écran au monde de la presse imprimée. Le travail de dessin est confié à différents dessinateurs, comme **Floyd Gottfredson, Al Taliaferro et Carl Barks**, « l'homme aux canards », qui, dit-on, dessina environ 6000 pages de bandes dessinées, dont il ne reste aujourd'hui que quelques rarissimes exemplaires.

Les personnages de Walt Disney ne se contenteront pas de passer du grand écran au journal imprimé... Warhol affirmait sans ironie que le plus grand peintre du XX<sup>e</sup> siècle était Walt Disney. La puissance graphique associée à l'impact médiatique de cet univers a en effet exercé et continue d'exercer aujourd'hui son pouvoir de fascination sur de nombreux artistes. La citation se fait souvent sur le mode du décalage. Les personnages au graphisme épuré de Disney sont passés au crible d'autres styles, antithétiques comme avec la parodie d'expressionnisme abstrait dans les coups de pinceaux **Joyce Pensato**. Les artistes déconstruisent le monde innocent des personnages de leur enfance en imaginant pour eux des scénarios décalés où ils se frottent à l'univers culturel des adultes : ainsi pour **Peter Saul**, Donald (et ses clones) devient un personnage de la fameuse *Mort de Sardanapale* de Delacroix, dans une version qui fait plus penser à Robert Crumb et à l'esthétique des comics

underground qu'à Disney. Beaucoup d'artistes semblent trouver un plaisir sadique à torturer les innocentes créatures : Donald connaît le sort du Christ, dans l'un des tatouages de **Wim Delvoye**, tandis que Mickey est littéralement croqué par une sculpture de David Mach ou soumis à divers types de tortures (prétendument attribuées à Donald...). D'autres enfin, font tomber les frontières entre le réel et l'imaginaire : **Hyungkoo Lee** exhume le squelette de Dingo, avec une précision scientifique.

### « Hergé et la ligne claire »

L'école franco-belge de la « ligne claire » est un territoire s'esquissant avec Saint Ogan avant 1930, atteignant son classicisme avec Hergé (qui crée Tintin en 1929), et poursuivant son esthétique avec Edgar P. Jacobs, Jacques Martin et Bob De Moor, des collaborateurs d'Hergé, puis Ted Benoit et d'autres, au-delà des années 1980. Le terme de « ligne claire », s'il désigne un processus arrivé à maturité au fil des aventures de Tintin, au milieu des années 30, a été inventé dans les années 70 par Joost Swarte, un illustrateur et graphiste hollandais, fervent admirateur d'Hergé. En néerlandais « Klaare lijn » veut dire « ligne de jardinier, tirée au cordeau ». La ligne claire, c'est une écriture graphique, basée sur le cerne, l'épure, la lisibilité, qui tente d'effacer toute marque expressive de la main. Son tracé est donc sans ombres ni changements d'épaisseur, et enserre souvent des couleurs posées en aplats.

Reconnu par Hergé comme l'un de ses maîtres, **Saint Ogan** invente la ligne claire, en s'inspirant du dessin des architectes, ingénieurs, peintres et décorateurs des années 20. Chez **Hergé** (pseudonyme de Georges Rémi), l'élaboration de la ligne claire, qui paraît si évidente, est en fait le résultat d'un énorme travail de recherche, dont seuls les crayonnés originaux permettent de rendre compte. En partant de ces esquisses turbulentes, Hergé utilise des papiers calques pour dégager au trait noir la ligne la plus juste, la plus fluide et expressive.

**Jacobs**, qui collabore avec Hergé à la refonte en polychromie des Aventures de Tintin de 1944 à 1947, se démarque du style de son ami Hergé par l'abondance des décors et des phylactères, et par un réalisme détaillé, tout en parvenant à imposer l'impact d'un trait net et fort. La série des Blake et Mortimer (personnages qui apparaissent en 1946 dans le *Journal de Tintin*) réunit précision documentaire et ambiance fantastique. Dans les aventures d'Alix, un jeune homme évoluant dans le monde romain antique du 1<sup>er</sup> siècle avant JC, **Martin** se démarque également par la précision des références historiques et architecturales, extrêmement documentées.

### « Mangas ! »

*Derrière la section consacrée à la ligne claire, quelques œuvres permettent d'évoquer une autre tradition graphique.*

« Manga » aujourd'hui veut tout simplement dire bande dessinée en japonais. Ce mot qui signifiait à l'origine « esquisses rapides » a été utilisé pour la première fois dans le champ de l'art par le peintre Hokusai (1760-1849). Né de la rencontre entre les traditions orientales et occidentales, le Manga est « codifié » par **Osamu Tezuka**, le père du célèbre Astro Boy, au sortir de la Seconde Guerre mondiale. Par rapport à la bande dessinée européenne, l'une de ses principales caractéristiques est la priorité qu'elle donne à l'image sur le texte, mais aussi l'importance accordée au mouvement, et l'alternance des plans et cadrages, souvent très cinématographiques.

Aujourd'hui, le manga est devenu un monde en soi. À la fois mode, langage, art, culture et industrie, ses histoires et ses personnages se déclinent en publications, films, jeux vidéo, produits dérivés...qui connaissent un succès planétaire. .

On trouve dans les œuvres des mangakas tous les ingrédients qui plaisent aux adolescents : féodalité, cyborg, pulsion bestiale et sentimentalité. Les personnages du manga ont aussi gagné les écrans d'Hollywood. On sait par exemple que Quentin Tarantino s'est inspiré pour *Kill Bill* de la belle et dangereuse veuve Yuki de Lady Snowblood, récit de vengeance illustré par **Kazuo Kamimura** dont deux couvertures sont exposées.

Après Philippe Mayaux et Fabien Verschaere, une troisième peinture murale a été confiée à **Pierre La Police**, qui se situe à la lisière entre B.D. et art contemporain. Il nous livre un « baiser au monstre », qui n'a pas besoin de narration, ni de bulle : nous sommes face à une œuvre hybride où le changement de medium et d'échelle nous donne l'impression de rentrer dans une case de B.D.

### « S.F »

Le genre de la science-fiction, né à l'origine dans le monde du livre, imprègne rapidement l'imaginaire des auteurs de B.D. C'est aux Etats-Unis que les premières bandes dessinées SF apparaissent dans les années 30, avec des héros comme Brick Bradford de **Clarence Gay** (1933) ou Flash Gordon d'**Alex Raymond** (1934), aventuriers de l'espace, explorant les planètes à bord de leurs astronefs et se confrontant à des extra-terrestres malveillants qui veulent dominer la terre. Flash Gordon en particulier, chef d'œuvre de la B.D. d'anticipation, inspire les européens, notamment **Raymond Poïvet** dans *Les Pionniers de l'espérance*. Mais l'époque la plus inspirée de la SF en France intervient dans les années 60 et 70, avec l'apparition de personnalités qui renouvellent et modernisent les codes du « space opera » ou de l' « heroic fantasy » des années 30. **Philippe Druillet et Moebius** (nom sous lequel Giraud signe ses B.D. de SF) créent le journal *Métal Hurlant* et les éditions *Les Humanoïdes Associés* en 1975. Avec **Enki Bilal**, ils incarnent le renouvellement du genre de la B.D. SF, à la fois par leur expérimentations graphiques, et leurs recherches narratives. Les pages-tableaux explosives et hallucinées de **Druillet** par exemple, affranchies de la linéarité, montrent que la B.D. est un médium particulièrement apte à incarner les temporalités aberrantes de la SF. Les qualités graphiques du dessinateur, la richesse de son imagination sont les seules limites à l'incarnation de ses visions intérieures : création de mondes improbables, de villes futuristes, d'êtres en métamorphose, etc. vont fournir au cinéma des pistes d'inspiration. Ainsi le personnage de Barbarella (1962) de **Jean-Claude Forest**, héroïne sulfureuse voyageant dans l'espace intergalactique de planète en planète, est adapté au cinéma en 1968 par Roger Vadim, tandis que Moebius dessine les costumes d'*Alien* et qu'Enki Bilal porte à l'écran sa Femme piège dans *Immortel*.

### « Gags à gogo »

Liées dès son origine au dessin d'humour et à la caricature, la B.D. est née comique, comme le cinéma d'ailleurs. Dès ses premiers pas elle s'est donnée pour vocation de faire sourire ou rire (comme l'attestent les mots « comics » ou « funnies » qui la désignent outre-Atlantique), et ne se prend pas au sérieux, acceptant volontiers sa pseudo-nature d'art mineur diffusé par voie de presse.

L'humour peut adopter divers registres : cocasserie de Blondie par **Chic Young** (1930), truculence de Popeye par **Elzie Crisler Segar** (1919). Les formes brèves (strips, demi-pages, une page) se prêtent particulièrement bien au comique de situation, avec le « gag à chute » qui clôt la séquence. C'est le format préféré de Gaston, employé gaffeur créé par **Franquin** en 1957, traînant ses espadrilles dans les bureaux des éditions Dupuis.

Mais il y a mille manières de faire rire en B.D. : comique des personnages outranciers au comportement prévisible et irrésistiblement drôle (Obélix et son appétit pour les sangliers et les légionnaires romains), comique de situation, comique de répétition, jeux de mots, plaisanteries, onomatopées, et délires visuels (**Benito Jacovitti**).

### « Gredins et chenapans »

Les enfants turbulents font de meilleurs sujets que les enfants sages, en littérature comme en bande dessinée – surtout lorsqu'on s'adresse à un lectorat jeune. Le 9<sup>e</sup> art est donc peuplé d'enfants impertinents, facétieux, aventureux, qui ne cessent de jouer des mauvais tours et de faire des bêtises.

Cela débuta très tôt, en Amérique, à la fin des années 1890, avec le Yellow Kid, d'Outcault, mais aussi avec *The Katzenjammers Kids* de **Rudolph Dirks** (1897) des petits diables passant le plus clair de leur temps à concocter farces et plaisanteries parfois un peu cruelles aux adultes qui les entourent. Invariablement, cela se termine par des courses effrénées afin de repousser le moment de la fessée fatidique. Ces personnages furent l'objet d'un procès retentissant entre Hearst (*New York Journal*) et Pullitzer (*New York World*), les deux magnats de la presse américaine, illustrant une particularité du système de la propriété intellectuelle aux Etats-Unis : les personnages n'appartiennent pas à leurs auteurs, mais aux groupes de presse qui les publient. Ce procès se solda par la coexistence de deux séries : **Dirks**, passé au *New York World*, continua sa série sous un nouveau nom, *The Captain and the Kids*, tandis qu'Hearst garda le nom d'origine de la série, qu'il confia au dessinateur **Harold Knerr** à partir de 1914. Les deux séries coexistèrent donc durant des décennies.

En France, *Zig et Puce* de **Saint-Ogan** furent à partir de 1925 les pionniers d'une insoumission joyeuse et d'un esprit d'aventure annonçant *Quick et Flupke* (1930) d'Hergé. Ces séries, dont les enfants sont les narrateurs, font une place totalement secondaire aux adultes, cantonnés à représenter l'autorité. Ils font le bonheur d'un lectorat jeune, pour lequel sont créées dès les années 30 des revues illustrées, comme *Le Petit Vingtième* (1928), *Spirou* (1938), puis *Tintin* (1946), *Pilote* (1959) etc.

Bientôt, les fessées et punitions diverses ne vont plus impressionner les moutards. Du petit démon à l'enfant démoniaque, il y a un abîme que la bande dessinée n'hésitera pas à franchir. Ainsi, les gamins criminels ultra-violents pullulent dans certains mangas ou bien chez **Tanino Liberatore**, dont Ranxerox (1978), robot cybernétique punk hyper-violent devient un personnage phare de la revue *L'Echo des Savanes* (1972).

### « Pictural »

A ses débuts, la B.D. a privilégié le trait à la couleur. Pour des raisons liées aux techniques de reproduction alors disponibles, la couleur se résume souvent à un « coloriage » d'aplats, qui peut être délégué à des assistants, opérant sur les « bleus de coloriage ». Mais avant la guerre, beaucoup de B.D. sont en noir et blanc : en Europe, Hergé se refuse à la couleur jusqu'en 1942, date à laquelle les albums antérieurs seront mis en polychromie ; aux

Etats-Unis, la couleur n'intervient dans les comics que dans le supplément dominical ; au Japon, les mangas sont principalement en noir et blanc.

La B.D. est donc perçue comme un domaine pour les dessinateurs, travaillant à la plume et à l'horizontale, bien distinct du domaine des peintres, travaillant au pinceau et à la verticale. Mais la frontière entre ces deux genres n'est pas aussi nette qu'il ne semble. Elle est souvent floue et beaucoup d'artistes contemporains ont puisé leur inspiration dans l'univers de la B.D., mais surtout dans ses codes. **Roy Lichtenstein** est connu pour ses agrandissements de cases de comics. Il résume ici un moment-clé de l'histoire de l'art en ce qu'on peut considérer comme un strip de trois cases : démonstration par vache interposée du passage de l'art figuratif à l'abstraction via la déconstruction cubiste. **Raymond Pettibon** tire le style graphique de la B.D. vers le pictural,

tandis que **Gosha Ostretsov** fait entrer la B.D. dans une parodie de tableau petit bourgeois : cadre doré et signature ostentatoire.

Parallèlement, maints dessinateurs de B.D. ont une pratique artistique indépendante, même s'ils n'en font pas nécessairement commerce. Hergé a laissé une trentaine de tableaux abstraits inspirés par l'œuvre de Miró. Un grand nombre d'auteurs de B.D. ont par ailleurs intégré la picturalité dans leurs travaux, créant des hybrides très fascinants où le plaisir du récit s'associe à celui de la couleur, des matières et de l'expressivité du trait. Déjà dans les années 1940, **Milton Caniff** travaille ses noirs au pinceau . Mais c'est surtout dans les années 70 que la palette des possibles s'étend, grâce notamment à des innovations dans le domaine de l'impression qui permettent au pastel, à l'aquarelle, à l'acrylique, à la peinture à l'huile de faire leur entrée en bande dessinée. **Alberto Breccia** est passé maître dans un style narratif procédant par collages de matériaux divers et lavis d'encre. **Alex Barbier** est le premier à utiliser la « couleur directe », c'est-à-dire à peindre ses planches, sans passer par le dessin, suivi une dizaine d'années plus tard par **Lorenzo Mattoti**, sur le versant fauve. **Loustal** ralentit ses histoires par de somptueux aplats colorés. D'autres exemples foisonnent : **Jacques Tardi, Hugo Pratt, Didier Comès, Nicolas de Crécy...**

Les espaces entourant le patio donnent à voir des œuvres monumentales réalisées par des artistes plasticiens qui encore une fois s'inspirent de la B.D. Le *Mickey* géant de **Fabien Verschaere**, au milieu du patio, est un personnage hybride, caractéristique de l'imaginaire de l'artiste. Grand lecteur de B.D. et auteur lui-même depuis peu, Verschaere mêle ici les traits du gentil Mickey avec ceux d'une tête de mort, symbiose d'univers distincts et antinomiques, qui correspondent à des étapes successives des engouements de l'enfance. Les chats anthropomorphes **d'Alain Séchas**, aux lignes serpentine, s'apparentent plus au dessin d'humour qu'à la B.D. proprement dite, bien qu'ils s'expriment souvent par bulles et onomatopées. Dans la peinture murale de **Rivane Neuenschwander**, l'artiste a vidé les cases de *Zé carioca* (une B.D. très populaire au Brésil dont le héros est un perroquet, conçu par les studios Disney dans les années 40) des décors, personnages et textes. Les visiteurs qui le veulent sont invités à imaginer les histoires de leur fantaisie à l'aide des craies mises à leur disposition.

### « À fond la caisse »

La bande dessinée est née à l'époque de la locomotive, de l'automobile, de l'aviation, de l'instantané photographique et du cinématographe. Elle cherche à dépasser ses limites techniques et invente des moyens propres de figurer le mouvement. On peut décomposer un mouvement au fil de plusieurs cases, à la manière de la chronophotographie ; on peut figurer un mouvement arrêté en une seule case par la position des corps et des objets ; on peut aussi représenter le mouvement par le biais des lignes de mobilité et des lignes de vitesse, par des idéogrammes d'accompagnement qui représentent de manière symbolique les caractéristiques du mouvement (éclaboussures, nuages de poussière, etc) ou par des onomatopées.

Les avions, voitures et autres véhicules, leurs accélérations, courses, sauts, chutes, accidents sont fréquents dans la B.D. Les dessinateurs s'en donnent à cœur joie : crissements de pneus, rugissement de moteur et de réacteur, dérapages, carambolages, franchissement du mur du son... C'est tantôt une fantaisie graphique, qui peut basculer dans l'onirique (chez **François Boucq** par exemple), tantôt une analyse ultra-détaillée de la réalité, comme dans les exploits du pilote automobile Michel Vaillant, créé en 1957 par **Jean Graton** ou du pilote de chasse Buck Danny (1947) de **Victor Hubinon**, qui font rêver les petits garçons comme leurs pères. Cette dernière série, bien connue des amateurs d'aéronautique pour sa véracité technique, permet de suivre l'évolution des engins volants depuis les derniers mois de la guerre du Pacifique jusqu'à nos jours.

### « La rencontre des héros »

Deux salles sont dédiées à des phénomènes de la BD d'après-guerre : les super-héros et les mangas, et leur interprétation par les artistes contemporains.

En salle haute, les super-héros américains sont gentiment moqués par les artistes contemporains. Dans des toiles monumentales, **Erró** crée un nouveau personnage de super-lapin (*Thunder Bunny*) et **Hervé Di Rosa** transforme les super-héros en cyclopes grotesques. Le Batman de **Virginie Barré**, lui, parvient tout de même à s'envoler malgré sa surcharge pondérale.

Sur le mur d'en face se déploie l'univers des mangas, que de nombreux artistes asiatiques ont transformé en champ d'explorations plastiques délirantes. Le plus connu d'entre eux, **Takashi Murakami**, a créé en 1996 une « fabrique d'art » (Hiropon Factory, renommée Kaikai Kiki Co. Ltd) produisant des personnages qui se développent sur le même modèle commercial que les personnages de manga. Kiki est un de ces personnages « kawai » (synonyme de mignon). **Chiho Aoshima**, **Mr. Aya Takano**, qui ont longtemps travaillé pour lui, développent maintenant leur propre œuvre au sein de Kaikai Kiki. **Mariko Mori** se met en scène dans le Japon contemporain en fan de cosplay, cette pratique qui consiste à se costumer comme ses héros préférés et **Yi Zhou** propose une vision onirique d'une nature en perpétuelle mutation.

### « Super-héros »

En contrebas, se dresse une sorte de petit musée des super-héros. Dans les années 30 apparaissent aux Etats-Unis plusieurs personnages qui annoncent les super-héros, comme Mandrake le magicien (1934) doté de pouvoirs hypnotiques prodigieux ou The Phantom (1937), premier héros masqué de la B.D. Mais le premier véritable super-héros est créé en 1938 par Joe Schuster : Superman inaugure une longue lignée qui ne s'est pas

tarie jusqu'à aujourd'hui. Il a toutes les caractéristiques du super-héros : pouvoirs surhumains dus à ses origines extraterrestres ; travaillant comme journaliste sous le nom de Clark Kent, un jeune homme ordinaire plutôt effacé, justicier luttant contre le Mal, il revêt un costume moulant et une cape colorés lorsqu'il devient super-héros. Quelques-mois plus tard, Batman est créé pour le concurrencer. S'il est lui aussi costumé, il n'a en revanche aucun super-pouvoir et ne peut compter que sur sa force de caractère, son intelligence, ses engins et gadgets technologiques pour triompher de ses ennemis.

Les super-héros se multiplient dans les années 40 devenant dans le contexte de la guerre des symboles du patriotisme, comme Captain America. Ils sortent les strips pour enfants des quotidiens américains pour alimenter l'industrie des *comic books*, indépendants de la presse. En déclin dans les années 50, les super-héros sont réinventés dans les années 60 par Jack Kirby, Stan Lee et Steve Ditko, qui adaptent leurs personnages à l'époque et à un nouveau lectorat adolescent, en créant des héros plus complexes et plus tourmentés. La firme Marvel Comics, pour laquelle travaillent Kirby et Ditko, fait mainmise sur le monde des super-héros avec Spider-Man, Daredevil, Hulk, les 4 fantastiques, les X-Men, dont les superpouvoirs sont cette fois le résultat sidérant de catastrophes chimiques, bactériologiques ou nucléaires. L'époque est plus sombre.

Tous ces héros ont nourri l'imaginaire de plusieurs générations d'artistes américains et français depuis les années 60, animés d'intentions plus ou moins bienveillantes : citations ou emprunts des artistes pop ou de la figuration narrative (**Erró**), détournement des situationnistes (repris par **Art Keller**), dérision des codes et des personnages de cet univers manichéen et fantasmatique... Que se passe-t-il quand les super-héros ne sont plus des êtres idéalisés, mais des êtres de chair et de sang ? Ils vieillissent et sont cruellement envoyés à l'hospice chez **Gilles Barbier**, ils ont peur et se cachent chez **Adrian Tranquilli**. Devenus adultes, les lecteurs de comics voient les faiblesses et les limites de leurs idoles de jeunesse; devenus artistes, ils changent de héros, glissement qu'explore **Olivier Blanckart** avec la série de A-MEN, en mettant dos à dos les icônes de Marvel Comics et celles de l'art contemporain (Robert Ryman, Cindy Sherman et Bruce Nauman). Ici, Nauman est figé dans l'une de ses performances historiques (la fontaine) sous les traits du Joker.



Gilles Barbier, *L'hospice*, 2002, collection particulière

### « L'Enfer »

L'Enfer, c'est la cote sous laquelle étaient conservés à la bibliothèque nationale, les ouvrages contraires aux bonnes mœurs. Il existe, selon la belle formule de Jacques Sadoul, un « enfer des bulles », une bande dessinée réservée exclusivement aux adultes... qui ont d'ailleurs dû attendre un certain temps avant de pouvoir s'en délecter sans tomber sous le coup de la loi.

Orgie, fétichisme, perversions, bondage, corps entravés et sexualité orgiaque... Entre les années 1920 et 1950, la bande dessinée commence par se parodier elle-même avec les *Tijuana Bibles* (appelés encore *Dirty Comics*) : de petits ouvrages, souvent mal imprimés et vendus sous le manteau, mettant en scène les plus célèbres des personnages pour enfants dans des situations et des histoires particulièrement scabreuses.

L'évolution des mœurs dans les années 1960 a des répercussions immédiates sur l'univers de la bande dessinée. Aux Etats-Unis, *Crumb*, le créateur du « pornochat » Fritz the Cat, inaugure une bande dessinée où le sexe fait partie intégrante des activités du héros. En France, un versant plus policé de B.D. érotique teinté de science fiction est inauguré par **Barbarella de Forest**, première d'une série d'héroïnes lascives et sensuelles au nom en *A*, qui connaissent un succès commercial. Viennent ensuite les aventures délirantes de la séduisante Paulette de **Georges Wolinski** et **Georges Pichard**, qui signe aussi seul des albums sadomasochistes, sans oublier la troublante Valentina de **Guido Crepax**, qui adapte aussi plusieurs œuvres de la littérature érotique, comme *L'Histoire d'O*. Par son cadrage serré, son dessin précis, ses ellipses, la bande dessinée est (aussi) faite pour l'érotisme, comme pour la pornographie : le lecteur se fait voyeur.

## les artistes (liste indicative)

Chiho Aoshima (Japon 1974), Daniel Authouart (France 1943), Olivier Babin (France 1975), Gilles Barbier (Vanuatu 1965), Carl Barks (Etats-Unis 1901-2000), Virginie Barré (France 1970), Jean-Michel Basquiat (Etats-Unis 1960-1988), Enki Bilal (France 1951), Olivier Blanckart (Belgique 1959), François Boucq (France 1955), Martin Branner (Etats-Unis 1888-1970), Alberto Breccia (Argentine 1919- 1993), Edmond François Calvo (France 1892-1957), Milton Caniff (Etats-Unis 1907-1988), Hsia-Fei Chang (Taiwan 1973), Didier Comès (Belgique 1942), Guido Crepax (Italie 1933-2003), Robert Crumb (Etats-Unis 1943), Jim Davis (Etats-Unis 1945), Phil Davis (Etats-Unis 1906-1964), Wim Delvoye (Belgique 1965) Bob De Moor (Belgique 1925-1992), Hervé Di Rosa (France 1959), Sammy Engrammer (France 19686), Erró (Islande 1932), Will Eisner (Etats-Unis 1917), André Franquin (1924-1997), Fred (pseudonyme de Fred Othon Aristidès) (France 1931), Philippe Geluck (Belgique 1954), Jochen Gerner, (France, 1970), Paul Gillon (France 1926), Jean Giraud (pseudonyme : Moebius) (France 1938), Gotlib (pseudonyme de Marcel Gotlieb) (France 1934), Clarence Gray (1902-1957), Jean Graton (France 1923), Keith Haring (Etats-Unis 1958-1990), Gene Hazelton (Etats-Unis 1919-2005), Hergé (pseudonyme de Georges Rémi) (Belgique 1907-1983), George Herriman (Etats-Unis 1880-1944), Burne Hogarth (1875-1950), Victor Hubinon (Belgique 1924-1979), Pierre Huyghe (France 1962), Richard Jackson (Etats-Unis 1939), Edgar P. Jacobs (Belgique 1904-1987), Benito Jacovitti (1923-1997), Jijé, (pseudonyme de Joseph Gillain) (Belgique 1914-1980), Art Keller, Walt Kelly (Etats-Unis 1913-1973), Harold Knerr (Etats-Unis 1882-1949), Peter Land (Danemark 1966), Bertrand Lavier (France 1949), Pierre La Police, Hyungkoo Lee (Corée 1969), Tanino Liberatore (Italie, 1953), Loustal (pseudonyme de Jacques de Loustal) (France 1956), David Mach (Ecosse 1956), Raymond Macherot (Belgique 1924), Nikita Mandryka (Tunisie 1940), Jacques Martin (France 1921), Winsor McCay (Etats-Unis 1869-1934), David McDermott & Pierre McCough (Etats-Unis 1952 et 1958), George McManus (Etats-Unis 1880-1944), Philippe Mayaux (France 1961), Otto Messmer (Etats-Unis 1892-1983), Mariko Mori (Japon 1967), Robert Morris (pseudonyme de Maurice Bervère) (Belgique

1923-2001), Mr. (Japon 1969), Takashi Murakami, (Japon, 1972), Rivane Neuenschwander (Brésil 1967), Gosha Ostretsov (Russie 1967), Richard Felton Outcault (Etats-Unis 1863-1928), Guillaume Paris (Côte d'Ivoire, 1966), Sylvain Paris (France 1965), Philippe Parreno (Oran 1964), Bruno Peinado (France 1970), Joyce Pensato (Etats-Unis), Peyo (pseudonyme de Pierre Culliford) (Belgique 1928-1992), Raymond Pettibon (Etats-Unis 1957), Jean-Marc Reiser (France 1941-1983), Joseph Pinchon (France 1871-1953), Pablo Picasso (Espagne 1881-1973), Hugo Pratt (Italie 1927-1995), Pascal Rabaté (France 1961), Benjamin Rabier (1864-1939), Alex Raymond (pseudonyme de d'Alexandre Gillepsie Raymond) (1909-1956), Bud Sagendorf (1915-1994), Alain Saint-Ogan (1895-974), Henrik Samuelsson (Suède 1960), Peter Saul (Etats-Unis 1934), François Schuiten (Belgique 1956), Charles Monroe Schulz (Etats-Unis 1922-2000), Alain Séchas (France 1955), Jacques Tardi (France 1946), Aya Takano (Japon 1976), Maurice Tilieux (Belgique 1922-1978), Adrian Tranquilli (Italie, 1966), Lewis Trondheim (France 1964), Fabien Verschaere (France 1975), Vuk Vidor (Serbie 1965), Willy Vandersteen (Belgique 1913-1990), Wang Du (Chine 1956), Andy Warhol (Etats-Unis 1928), Will (pseudonyme de Willy Maltaite) (Belgique 1927-2000), Chic Young (pseudonyme de Murat Bernard Young) (Etats-Unis 1901-1973), Yi Zhou (Chine 1978),

L'exposition VRAOUM ! présente plus de 200 planches originales de Bande Dessinée et plus de 80 œuvres d'art contemporain, réalisées par plus de 100 artistes du début du 20<sup>e</sup> siècle à aujourd'hui.

en partenariat avec



Partenaires média



La maison rouge est membre du réseau TRAM

## informations pratiques

**la maison rouge est ouverte** du mercredi au dimanche de 11h à 19h  
nocturne le jeudi jusqu'à 21h  
fermeture les 25 décembre, 1<sup>er</sup> janvier et 1<sup>er</sup> mai



### transports

métro : Quai de la Rapée (ligne 5) ou Bastille (lignes 1, 5, 8)

RER : Gare de Lyon

bus : 20/29/91

### accessibilité

les espaces d'exposition sont accessibles aux visiteurs handicapés moteur  
ou aux personnes à mobilité réduite

### tarifs

plein tarif : 7 €

tarif réduit : 5 € (13-18 ans, étudiants, maison des artistes, plus de 65 ans)

accès gratuit : pour les moins de 13 ans, les chômeurs, les accompagnateurs de personnes invalides, les membres de l'ICOM et les Amis de la maison rouge

laissez-passer annuel, plein tarif : 19 €

laissez-passer, tarif réduit : 14 €

accès gratuit et illimité aux expositions

accès libre ou tarifs préférentiels pour les événements liés aux expositions