



28.05.09

27.09.09

## **VRAOUM ! trésors de la bande dessinée et art contemporain**

**commissaires de l'exposition : David Rosenberg et Pierre Sterckx**

Avec l'exposition *Vraoum ! Trésors de la bande dessinée et art contemporain*, la maison rouge ouvre pour la première fois ses espaces d'exposition au domaine de la bande dessinée, à travers une sélection de planches originales provenant de collections particulières présentées conjointement à des œuvres d'art contemporain. *Vraoum !* est à la croisée de problématiques qui intéressent la maison rouge. La collection particulière tout d'abord, puisque l'exposition se fonde principalement sur des œuvres assemblées par des amateurs, collectionneurs passionnés de France et de Belgique. Les albums ont souvent été considérés comme les œuvres achevées (ayant leurs propres collectionneurs bibliophiles d'ailleurs), alors que les dessins étaient généralement jetés. L'intérêt des particuliers pour les planches originales, crayonnés, couvertures, etc. a donc été essentiel pour sauvegarder tout un pan de l'histoire du 9<sup>e</sup> art. Si plusieurs musées sont consacrés à l'histoire de la B.D. (à Bruxelles et Angoulême notamment) et qu'une planche originale d'Hergé est récemment entrée dans les collections du Musée National d'Art Moderne, la majorité des œuvres du 9<sup>e</sup> art (auquel s'intéresse de plus en plus le marché) reste en mains privées. L'exposition est l'occasion de montrer au grand jour des chefs-d'œuvre de la bande dessinée historique, de Winsor McCay à Philippe Druillet en passant par Hergé. Beaucoup de ces dessins originaux sont montrés au public pour la première fois.

*Vraoum !* a également pour objectif de montrer ensemble et sur le même plan des œuvres issues de domaines traditionnel-

lement séparés : art mineur et populaire d'un côté, fait par des « auteurs » ; art contemporain de l'autre, créé par des « artistes ». Mais la réalité n'est jamais aussi simple et l'exposition part du principe que la B.D. est un art, fait par des artistes, quel que soit le nom qu'on leur donne, qu'ils aient ou non une pratique artistique indépendante. Hergé et Giraud considéraient la peinture de chevalet comme un passe-temps, mais il y a aujourd'hui une porosité totale dans les pratiques de Pierre la Police, Fabien Verschaere ou Jochen Germer, artistes inclassables qui naviguent entre albums de B.D. et galeries d'art.

Chez les artistes contemporains, les noces avec la B.D. commencent dans les années 60, quand les artistes du pop art américain s'emparent de la culture populaire et la magnifient : Warhol tire le portrait de Popeye, Lichtenstein porte les cases des *comics* aux dimensions de toiles. En France, les artistes de la Figuration Narrative, Hervé Télémaque et Erró en tête, sont les premiers à intégrer dans leurs œuvres les personnages et les codes de la B.D. Pour ces artistes et ceux qui leur emboîtent le pas, d'Hervé Di Rosa à Gilles Barbier en passant par Bertrand Lavier, la B.D. n'est plus perçue comme une forme déconsidérée de sous-culture, mais comme une source de références communes à leur génération. Partant de l'univers de la B.D., l'exposition en montre les échos dans les arts plastiques et suscite des rencontres et face à face inédits entre les œuvres. D'un côté un art qui s'ignore, de l'autre des artistes qui font un pied de nez à l'esprit de sérieux en s'en inspirant et dont les œuvres permettent finalement de regarder la B.D. autrement.

Une B.D., c'est une planche avec des cases qui se suivent et des personnages qui s'expriment dans des bulles. Celles-ci marquent la séparation entre le visuel et le textuel. L'œil du

lecteur de B.D. y est en constant va-et-vient. Cases et bulles sont à ce point spécifiques au 9<sup>e</sup> Art qu'ils en sont devenus les symboles. Ce sont donc les éléments des codes de la B.D. les plus fréquemment réutilisés et détournés à d'autres fins par les artistes contemporains. **Sylvain Paris** place des silhouettes de héros connus au sein de leur propre bulle. De nombreux artistes utilisent directement les planches comme matériau. **Matt Mullican** se sert de détails découpés dans des B.D. pour dresser un inventaire des éléments constitutifs du monde, tandis que **Jochen Gerner** explore la richesse de possibilités des rapports entre l'image et l'écrit, caractéristique de la bande dessinée. Ici, il occulte de noir toutes les planches de *Tintin en Amérique* et laisse en réserve les mots du texte original liés à la violence et à des thèmes symboliques de la société américaine. Ce principe de recouvrement comme outil de révélation est aussi la clé d'une nouvelle cartographie du monde, selon laquelle **Gerner** transforme les dénominations d'une carte de l'Afrique en brouhaha d'onomatopées.

Dans l'exposition, les personnages de Walt Disney s'immiscent partout. Ils quittent même l'univers fictif pour occuper le monde réel dans l'œuvre de **Bertrand Lavier**. Dans sa série *Walt Disney Productions*, celui-ci réalise à notre échelle et en 3D les œuvres figurées dans « Mickey au musée d'art moderne », un album de 1947. Devant le mur jaune de Lavier comme devant la grotte de **Philippe Mayaux** dont les parois dessinent le visage de Donald, le visiteur est invité à entrer dans l'exposition comme dans un autre espace mental, à pénétrer dans une case de B.D. La grotte de Mayaux est aussi un clin d'œil, une manière de dire que la B.D. existe depuis la nuit des temps, depuis la caverne de Platon, voire pourquoi pas depuis l'âge de pierre si l'on en croit la leçon de B.D. à Lascaux de **Will Eisner**.

Ouvrant l'exposition, un comité d'honneur composé d'un Mickey de **Keith Haring** et d'un cyborg de **Shotaro Ishinomori** évoquent deux grands courants de la B.D. d'aujourd'hui : Disney et manga, dont les créatures sont présentées par le Brésilien **Nelson Leirner** comme les nouveaux maîtres impérialistes étendant leur domination sur le monde industrialisé.

### Les pionniers de la bande dessinée

La B.D. – 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\*).

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. **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

\* Les dates entre parenthèses renvoient à la date de première parution du personnage.

originales est présenté plus loin dans *Vraoum !* Le père de Little Nemo (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 travellings panoramiques. Le *Man in Bed* de **Peter Land** semble matérialiser les 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 non-sens en B.D. Son apport influencera de nombreux auteurs, comme Will Eisner et Charles M. Schulz, le père de Snoopy.

### Far West

L'épopée de la conquête de l'Ouest américain, à son apogée dans la seconde moitié du xx<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 des 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 60, 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 B.D. 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'égare 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 Flintstones 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 séries d'animation (*anime*) que **Pierre Huyghe** et **Philippe Parreno** ont acheté les droits d'usage d'Ann Lee, un personnage 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 devant 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 ou 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 anthropomorphe, 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 B.D. 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), Snoopy le chien névrosé et rêveur des *Peanuts* (1950) la 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 30, 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 6 000 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 de Disney sont passés au crible de styles anti-thétiques, comme avec la parodie d'expressionnisme abstrait dans les coups de pinceaux de **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**. 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 80. 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 enferme 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 Rêmi), 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 juste, la plus fluide et la plus 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 (1946) 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 J.C., **Martin** se démarque également par la précision des références historiques et architecturales, extrêmement documentées.

### Mangas !

Autour de la section consacrée à la ligne claire, une sélection d'œuvres permet d'évoquer une autre tradition graphique. Aujourd'hui « manga » 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 B.D. 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 mangas d'**Ishinomori** et dans les *anime* des Studios Miyazaki et Toriyama tous les ingrédients qui plaisent aux adolescents: féodalité, cyborg, pulsion bestiale et sentimentalité. Les personnages du manga ont aussi gagné les écrans d'Hollywood. Quentin Tarantino s'est ainsi inspiré

pour *Kill Bill* de la belle et dangereuse veuve Yuki de *Lady Snowblood*, récit de vengeance illustré par **Kazuo Kamimura**.

Après Philippe Mayaux et Fabien Verschaere, une troisième peinture murale a été confiée à **Pierre La Police**, artiste 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 S.F. 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 S.F. 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 S.F.) 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. S.F., à la fois par leurs 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 S.F. 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, 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

Liée 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). Elle 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 avec les légionnaires romains

par exemple), comique de situation, délires visuels (**Benito Jacovitti**), comique de répétition, jeux de mots, plaisanteries et onomatopées.

### 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 The Yellow Kid, d'Outcault, mais aussi avec The Katzenjammers Kids de **Rudolph Dirks** (publié par *The New York Journal* en 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 Pulitzer (*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 éditeurs 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*.

### 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 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 avec 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. **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 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 40, **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 contemporaines monumentales. Wang Du donne une dimension sculpturale et pérenne au magazine de Gotlib normalement voué à finir froissé dans une poubelle. Le *Mickey* géant de **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 en général 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 Neuen-schwander**, 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, caram-

bolages, 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 B.D. d'après-guerre: les super-héros et les mangas, et leur interprétation par des artistes contemporains.

En salle haute, les super-héros américains sont gentiment moqués par les artistes. 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**, quant à elle, se met en scène dans le Japon

contemporain en fan de « cosplay », cette pratique qui consiste à se costumer comme ses héros préférés, tandis que 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 aux Etats-Unis, plusieurs personnages annoncent leur apparition, 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: il a des 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 des 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 fantasmagique. 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**. 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** dans la section suivante 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). Au sous-sol, Nauman est figé dans l'une de ses performances historiques (la fontaine) sous les traits du Joker.

### 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 20 et 50, 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 60 a des répercussions immédiates sur l'univers de la B.D. 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**, ce dernier signant 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*. Ces planches érotiques, prises dans des revues, font l'objet d'un travail complexe de cadrage, découpage et montage dans l'œuvre de **Sylvain Paris**.

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.

### autour de l'exposition

**jeudi 25 juin à 19 h**

*Vraoum !*, conférence par David Rosenberg et Pierre Sterckx

**jeudi 2 juillet à 19 h**

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

**jeudi 17 septembre à 19 h**

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

### la maison rouge

président : Antoine de Galbert

directrice : Paula Aisemberg

commissaires de l'exposition :

David Rosenberg, Pierre Sterckx

chargé des expositions : Noelig Leroux

régie : Laurent Guy,

assisté d'Hamid Guermoud

équipe de montage : Steve Almarines,

Stéphane Emptaz, Louis Gary, François

Jacob, Cécile Laffonta, Arnaud Martin,

Arnaud Piroud, Nicolas Polowski,

Ludovic Poulet, Frédéric Ray,

Jean-Philippe Roux, Estelle Savoye,

Arthur Toqué

chargée de la communication :

Claire Schillinger

assistée de Marie Decap

chargée des publics

et de la programmation culturelle :

Stéphanie Molinard

assistante : Léonor Matet

accueil : Sophie Gaucher, Emilie Gérard

conférencières : Anaïs Lepage,

Pauline Toulouzou

### relations presse

Claudine Colin Communication

### les amis de la maison rouge

présidente : Pauline de Laboulaye

vice-présidente : Ariane de Courcel

assistées de Zoé Renault

### prochaine exposition

du 24 octobre 2009 au 17 janvier 2010

Jean-Jacques Lebel : soulèvements

### jours et horaires d'ouverture

- du mercredi au dimanche de 11h à 19h

- nocturne le jeudi jusqu'à 21h

- visite conférence gratuite

le samedi et le dimanche à 16h

- les espaces sont accessibles

aux personnes handicapées

### tarifs et laissez-passer

- plein tarif : 7 €

- tarif réduit : 5 €, 13-18 ans, étudiants,

maison des artistes, plus de 65 ans

- gratuité : moins de 13 ans,

chômeurs, personnes invalides et

leurs accompagnateurs, ICOM,

amis de la maison rouge

- laissez-passer tarif plein : 19 €

- laissez-passer tarif réduit : 14 €

accès gratuit et illimité

aux expositions, accès libre ou tarif

préférentiel pour les événements

liés aux expositions

- visite conférence : sur réservation,

75 € et droit d'entrée

### partenaires de l'exposition

Fnac, Comité Régional du Tourisme

Paris Ile-de-France

### partenaires média

Métro et Télérama

### partenaires de la maison rouge

I Guzzini Illuminazione, Tick'art

La maison rouge est membre

du réseau Tram

**VRAOUM!**  
trésors de la bande dessinée  
et art contemporain

**la maison rouge**  
fondation antoine de galbert  
10 boulevard de la bastille  
75012 paris france  
tél. +33 (0) 1 40 01 08 81  
fax +33 (0) 1 40 01 08 83  
info@lamaisonrouge.org  
www.lamaisonrouge.org