

CRÉER ET ANIMER DES RÉSEAUX EN ARTS PLASTIQUES

Bassin d'Éducation et de Formation Le Havre



Natacha PETIT

natacha-cecile.petit@orange.fr

Sommaire

Introduction	4
Définitions arts plastiques	5
Glossaire BD	8
Pistes pédagogiques	
RÉCIT	10
Narration, Histoire	12
Case, bande, vignette	14
Support	16
IMAGE	18
Unique, Multiple, Série	20
Citation, Appropriation, Détournement	22
Super héros, Anti héros	24
Bulle, Phylactère, Onomatopée	26
MISE EN PAGE	28
Accumulation	30
Cadre, Hors cadre	32
Cadrage, Plongée, Contreplongée	34
GRAPHISME	36
Blancs	38
Points, Lignes, traits	40
Graffitis	42
DIFFUSION	44
Manuscrit, Livre, Affiche, Estampe	46
Télévision, Publicité, Internet	48
Vidéo, Dessin animé, Cinéma	50
Propositions de sollicitations	52
Coin des curieux	53
Bibliographie	60

Couverture Christophe Blanc, *Je suis la fin des haricots*, 2009, Sérigraphie.

Introduction

Warhol disait : « Le plus grand peintre du XXe siècle, c'est Walt Disney »

Depuis l'exposition « Vraoum ! Trésors de la bande dessinée et art contemporain », initiée par Pierre Sterckx et David Rosenberg à la Maison rouge, à Paris, en 2009, les rapports entre l'art et la bande dessinée sont de plus en plus source d'intérêt et de questionnements. Cette exposition a permis de poser de nouvelles pistes de réflexion et a favorisé la rencontre avec l'œuvre. La Biennale du Havre, intitulée « Bande dessinée et art contemporain, la nouvelle scène de l'égalité », souligne également les rapports entre la bande dessinée et l'art contemporain. De nombreux auteurs ont montré et produit des œuvres qui ne sont pas directement liées à la bande dessinée mais plutôt à l'installation, au dessin ou à la sculpture. Dans l'esprit des prémices du Pop art, d'Andy Warhol, Roy Lichtenstein ou Robert Rauschenberg, ou de la Figuration libre des années 1980, de Robert Combas et d'Hervé di Rosa, cette thématique réactualise et porte un éclairage nouveau sur des artistes actuels.

Pour Jean-Marc Thévenet, commissaire général de la 3^e édition de la Biennale d'art contemporain du Havre, « Il s'opère entre les deux disciplines une perméabilité en constante évolution. On a vu que la bande dessinée s'est considérablement éloignée du récit classique durant ces deux dernières décennies. En se débarrassant de ses bulles et de ses cases, d'un usage artisanal du dessin et de la narration traditionnelle, elle se fond dans une démarche artistique qui lui est propre et en même temps compatible avec l'art contemporain ». Au-delà d'une telle mutation, il n'est plus vraiment question de frontière mais d'un mélange des genres qui est une source de réflexion pédagogique.

Ce dossier offre des pistes de réflexion autour de cette thématique tout en s'appuyant sur les programmes de collège et de lycée. La question de la rencontre entre la bande dessinée et les arts plastiques n'exclut pas de parler d'objet, d'image ou d'espace. Les programmes ne sont pas à envisager comme un cloisonnement mais la possibilité d'envisager une progression par entrées fédératrices :

- En classe de 6^{ème}, la bande dessinée peut être considérée comme un objet dans le cadre des programmes. En effet, elle possède une réalité matérielle et substantielle susceptible de générer des séquences pédagogiques. Ainsi, les élèves en découvrent le potentiel d'expression offert par son caractère concret, matériel et poétique quand la bande dessinée est abordé d'un point de vue artistique.

- En classe de 5^{ème} et 4^{ème}, « *les élèves se familiarisent avec les images et leur diversité. Ils élaborent matériellement des images, découvrent les modalités de leur réception et de leur diffusion.* »

Les images, générées par une réflexion portée sur la rencontre de la bande dessinée et des arts plastiques, sont l'occasion d'une étude des dispositifs et des codes de représentation, des composantes matérielles et plastiques, du récit et de la narration, de la composition et des angles de vue.

En 5^{ème}, ils sont invités à élaborer des dispositifs plastiques, graphiques, photographiques susceptibles d'aboutir à une mise en image d'univers imaginaires et fictionnels. En 4^{ème}, ils sont amenés à capter, à enregistrer et à représenter ces dispositifs en utilisant des médiums variés, dont ceux offerts par les outils numériques et informatiques.

- En classe de 3^{ème}, cette thématique peut amener les élèves à *poursuivre leur investigation des moyens plastiques et leur réflexion en approfondissant la question de l'espace* : espace représenté, espace à investir, espace scénographique ou espace fictif, par l'utilisation de domaines d'expression (sculpture, installation, vidéo,...) qui peuvent être exploré dans des séquences d'enseignement.

Au lycée, que ce soit en enseignement de spécialité ou en option facultative, il existe également de nombreux liens et de notions pour envisager des séquences pédagogiques à partir de cette thématique : le récit, l'image, la représentation de l'espace ou du corps, la mise en page, la composition, le graphisme, la diffusion, ...

Définitions

Petit lexique de l'Art contemporain, Robert Atkins, Abbeville presse

Comment savoir si c'est de l'art ? Belin

Accumulation : Une des techniques du Nouveau Réalisme, dont Arman s'est fait le grand spécialiste, associant l'entassement d'objets à l'inclusion dans la résine. Du reste, ce terme ne sert pratiquement plus qu'à désigner ses œuvres, même si d'autres artistes de ce que l'on appelle l'École de Nice, tels Ben, Bernard Vernet ont utilisé ce procédé à un moment ou à un autre (notamment en remplissant des poubelles).

Appropriation : Dans les années 1960, « l'appropriation » désignait l'activité fondamentale du Nouveau Réalisme tel que le définissait Pierre Restany : « Le geste d'appropriation est l'agent absolu de la métamorphose, le catalyseur de la révolution du regard ». Cette acception vaut également pour la variante américaine du Nouveau Réalisme ; le Néo-Dada.

A la fin des années 1970, le terme a resurgi dans un autre contexte, à propos des nouvelles formes de critique de la représentation que constituent le simulationnisme et le néo-géo. Désormais, l'appropriation va de pair avec l'art de la citation.

Art narratif : Dans l'art contemporain, l'art narratif n'a plus grand-chose à voir avec la peinture d'histoire ou les scènes de genres exposées autrefois dans les Salons officiels. A l'époque du modernisme régnant, les œuvres à contenu narratif et tout ce qui pouvait évoquer l' « anecdote » suscitait un profond mépris. Dans les années 1960, la suprématie de l'abstraction commençait à sembler étouffante et totalement stérile à bon nombre d'artistes. D'où la résurgence de la figuration dans le Pop'art et le Nouveau Réalisme, mais aussi le retour au récit sous les formes les plus diverses : installations, peintures, performances, vidéos, séquences photographiques. Les sources d'inspiration vont du polar à la bande dessinée en passant par l'actualité, l'histoire, l'expérience personnelle, les faits divers. Il y a loin des peintures « calembourgeoises » exécutées selon la grande tradition par Christian Zeimert, aux « archives » émouvantes où Christian Boltanski accumule des documents photographiques. On peut isoler deux tendances au sein de la diversité que présente l'art narratif. La Nouvelle Figuration, politisée, et les Mythologies personnelles, beaucoup plus intimistes.

Assemblage : Sorte de collage en trois dimensions, l'assemblage prend lui aussi sa source dans le cubisme. L'inventeur de l'assemblage est indéniablement Pablo Picasso dont La Guitare en tôle de 1912 rompait avec les techniques traditionnelles de la sculpture, limitée à la taille et au modelage. Aujourd'hui on parle plutôt de construction pour désigner ce procédé de sculpture, qui doit beaucoup aux recherches de Julio Gonzales. L'assemblage dans son acception a été défini en 1961, à la faveur d'une exposition au Museum of Modern Art, « The Art of Assemblage ». Il fait appel à des matériaux extra-artistiques, qui lui confèrent un aspect tantôt dérangeant, tantôt poétique. Parce qu'il privilégie les objets banals empruntés à la vie quotidienne, l'assemblage participe d'une attitude séditieuse à l'égard de la culture « officielle ».

Citation : Dans une œuvre plastique, une citation est une référence directe à une autre œuvre, dans sa totalité ou pour partie.

Cobra : Style caractérisé par une fracture fouguese et des couleurs violentes. Les images figuratives des Cobra s'inspirent souvent des arts préhistoriques, primitifs et populaires. Ces peintures à forte charge affective communiquent des émotions qui vont de l'émerveillement à la terreur. Aux côtés de l'expressionnisme abstrait, de l'art brut et de l'art informel, Cobra participe à l'offensive internationale après-guerre contre l'art cérébral. Il traduit une réaction émotive aux horreurs scientifico-rationnelles de la Seconde Guerre mondiale, tout comme le faisait Dada après la guerre de 14-18.

Détourner : En arts plastiques, c'est utiliser une œuvre ou un objet existant en modifiant son sens original ou sa fonction.

Figuratif : Se dit des arts qui représentent tout sujet reconnaissable comme la peinture d'un objet, d'un paysage...

Figuration : Tendance artistique qui consiste à figurer, à représenter le réel (monde sensible) de manière plus ou moins réaliste. Lorsqu'une peinture ou une sculpture n'est pas figurative, qu'elle ne représente rien d'identifiable, de reconnaissable, on dit qu'elle est non-figurative.

La Figuration Libre : est un pur produit des sous-cultures urbaines. Face au désordre apparent, répondent un groupe important d'artistes qui revendiquent la fidélité à la peinture. Cet ensemble d'artistes, en France, s'est regroupé en 1980 autour du critique Bernard Lamarche-Vadel dans son appartement. D'une exposition intitulée « Finir en beauté » naîtra la Figuration libre, célébrée en premier lieu à Nice sous les auspices de Ben.

Axée sur les principes de spontanéité de la création et de démocratisation de l'art, elle puise son inspiration dans la bande dessinée, la science-fiction, la publicité, les séries télévisées, le rock, le punk, l'environnement des grandes villes modernes.

Il s'agit d'un phénomène français lié au foisonnement des « lieux d'artistes », sorte de réseau parallèle, au marché de l'art officiel. Mais les artistes concernés ont été bien vite récupérés par le marché, d'autant que leur peinture a un pouvoir de séduction indéniable.

La Figuration Libre affiche une volonté d'innocence enfantine par rapport à tout ce qui concerne la culture et les conventions bourgeoises. Chacun crée avec sa propre expérience du quotidien. La tendance française n'a pas tardé à rejoindre le mouvement new yorkais lié au graffiti et au néo-kitch. Tous les artistes privilégient les couleurs vives, le travail rapide et donc présumé spontané, une iconographie juvénile, un mépris des conventions picturales, et une révolte plus ou moins affirmés contre la société contemporaine telle qu'elle est vécue dans les villes comme Paris et New-York.

Figure : Ce mot a plusieurs sens. Il désigne le visage d'un homme, d'une femme ou d'un enfant. On parle par exemple de figure humaine. C'est également la représentation de quelque chose ou quelqu'un ou simplement sa forme extérieure. C'est aussi un dessin utilisé en géométrie pour étudier l'espace et les formes.

Image : L'image est une représentation de quelque chose ou de quelqu'un par un procédé manuel (le crayon, la peinture, etc.) ou mécanique (l'appareil photographique, vidéo ...). C'est aussi une représentation imprimée ou ce qui est reproduit ou imité, évoque quelque chose ou quelqu'un. On distingue deux grandes familles d'images : l'image fixe et l'image animée ou mobile.

L'image virtuelle est une image qui n'a pas d'existence propre, issue d'une projection lumineuse ou d'un reflet. L'image numérique est une image scannée, stockée, diffusée ou imprimée par un ordinateur. L'image de synthèse est une image numérique qui est totalement créée par des calculs informatiques.

Narration : C'est la faculté de certaines œuvres, le plus souvent des peintures, à raconter une histoire. On peut observer cet effet narratif dans la peinture d'histoire (qui relate des faits historiques, mythologiques ou religieux) ou des scènes de genre, par exemple.

Multiple : Un multiple est une œuvre d'art éditée à plusieurs exemplaires. Normalement, le tirage est limité, malgré les discours sur la production en série qui permettrait de mettre l'art à la portée de toutes les bourses. Le multiple remet en cause le dogme de l'unicité de l'œuvre d'art. Il y a longtemps que les sculptures en bronze, par exemple, font l'objet de plusieurs fontes à partir d'un modèle en plâtre original. Et bien sûr, la lithographie s'est rependue dès la première moitié du XXe siècle. Mais la notion de multiple recouvre un phénomène beaucoup plus récent. En 1955, les artistes Yaacov Agam et Jean Tinguely suggèrent à la galerie parisienne Denise René d'éditionner des multiples. Quatre ans plus tard, Daniel Spoerri fonde à Paris les éditions MAT (Multiplication d'art transformable). Depuis, avec le regain d'intérêt pour l'estampe, le multiple a su conquérir un public de collectionneurs attirés par ces œuvres d'art de qualité vendues à des prix raisonnables et réalisés en nombre limité.

Mythologies personnelles : Tendance de l'art narratif, dont le nom s'inspire du titre « Mythologies quotidiennes » donné par Gérard Gassiot-Talabot à une importante exposition qu'il avait organisée au Musée d'art moderne de la Ville de Paris. Les mythologies personnelles revêtent souvent l'aspect d'enquêtes minutieuses, d'accumulations de documents, de traces et objets permettant de reconstituer tout un passé, un événement, une mémoire.

Nouvelle Figuration : Tendance de l'art narratif marquée par son engagement politique. Les artistes dénoncent la société bourgeoise, la fétichisation de l'art, les modes de représentation lénifiants, les pouvoirs des grandes entreprises industrielles, les injustices sociales. La Nouvelle Figuration porte témoignage et prend position.

Du point de vue plastique, contrairement à beaucoup d'autres formes d'art narratif, elle privilégie la peinture de chevalet et un certain respect du métier.

Pop'art : Le pop'art désigne deux mouvements distincts mais parallèles, apparus l'un en Grande-Bretagne, l'autre aux États-Unis. L'appellation commune peut s'expliquer par des échanges entre l'un et l'autre, mais par l'influence du critique Lawrence Alloway qui a lancé ce terme. Autres points communs, les deux mouvements sont ancrés dans la culture populaire et s'attachent à démontrer que les médias ont transformé notre vision du monde. Mais ils s'inscrivent dans deux cultures différentes et revêtent des caractères parfois opposés.

Le Pop'art anglais est le premier en date. Il est né avant les années 1960, avec le collage de David Hamilton « Just What Is It That Makes Today's Homes so Different, so Appealing ? »

« Qu'est-ce qui rend les intérieurs d'aujourd'hui si différents, si sympathiques ? » Cette œuvre qui représente une salle de séjour peuplée de personnages et objets découpés dans des réclames, sert d'affiche à l'exposition « This Is Tomorrow » présentée en 1956 à la Whitechapel Art Gallery de Londres. L'art s'inspire de la culture populaire et lui emprunte directement ses images, à une époque où règne l'abstraction.

A New York, la première œuvre du Pop'art pourrait être « La Rue » de Claes Oldenburg, un environnement regroupant des images de personnes, de voitures et d'objets, créé en 1959.

Glossaire BD

La BD, l'art d'en faire, manuel de l'élève, CNDP

Le B.A.-B.A. de la BD et du dessin d'humour, Du rough à la réalisation, Atout carré et Éditions Eyrolles

Bitmap : Police de caractère ou image graphique composée de points ou de pixels sur une grille. Ce sont ces pixels, noirs, blancs ou colorés, qui créent l'image.

Bristol : Papier ou carton fort, mais souple, utilisé pour le dessin et la peinture.

CD-Rom, ("Compact Disk Read only memory") : Disque à grande capacité de stockage (650Mo).

CMJN, («Cyan, Magenta, Jaune, Noir ») : Encres utilisées en quadrichromie. Compression de fichier : Compression des données d'un fichier pour que celui-ci occupe moins de place sur le disque. Divers logiciels de compression existent sur le marché : Stuffit, Disk Doubler, Ziplt notamment. L'envoi par e-mail d'un dossier compressé est beaucoup plus rapide.

Copyright : Droit d'un créateur à exploiter son œuvre pendant une durée déterminée. Les droits afférents au copyright ne sont pas les mêmes dans tous les pays.

Correction des couleurs : Ajustement des valeurs d'une illustration par réglage du scanner.

Crayonné : Esquisse permettant à l'illustrateur de situer ses personnages dans le décor.

Découpage : Équivalent du story-board, dans l'industrie cinématographique, le découpage permet au dessinateur de mettre en place sa composition, textes y compris, avant d'exécuter le travail définitif.

Dots per inch (dpi – "points par pouce") : Unité de mesure correspondant à la résolution d'une imprimante, d'un moniteur ou d'un scanner. Plus le dpi est élevé, plus la qualité de l'image augmente.

Fonte : Autre nom pour désigner une police de caractère.

Hachures croisées : Lignes qui se croisent, permettant de créer des gradations de ton et de rendre le modelé.

JPEG ("Joint Photographic Experts Group") : Norme de stockage d'images sous forme compressée, utilisée couramment pour compresser des images photographiques. Cette norme est en effet utilisée pour la sauvegarde des images contenant de nombreuses couleurs ou des tons continus.

Lavis : Moyen de rendre les valeurs tonales d'un dessin avec une encre délayée.

Lettrage : Graphisme des lettres utilisées pour des dialogues et des légendes.

Manga : Bandes dessinées japonaises.

Phylactère : Banderole dans laquelle on inscrivait autrefois les paroles prononcées par les personnages représentés dans une œuvre d'art. Appelé « bulle », en bande dessinée.

PostScript : Langage de description de page, créé en 1928 par la société Adobe, qui offre une gestion très souple et d'excellente qualité des polices graphiques. Aujourd'hui ce langage est utilisé par 95% des logiciels de création et d'impression des images et des mises en page.

Rough : Ébauche réalisée par les artistes, servant de guide dans leur travail.

RVB : Rouge, bleu, vert, couleurs additives.

Scanner : appareil électronique qui numérise les documents (textes, images et diapositives). Ces documents pourront ainsi être traités sur ordinateur.

Séquence : Décomposition d'un mouvement ou d'une action en plusieurs images.

Strip : Bande dessinée de trois ou quatre vignettes paraissant dans les journaux.

Tablette graphique : Matériel informatique permettant de dessiner ou d'écrire avec un stylo connecté à l'ordinateur.

TIFF ("Tagged Image File Format") : Format de fichier d'images en mode point. Ce format informatique est utilisé par de nombreux logiciels de mise en page et de création d'images. Les fichiers se compressent facilement.

Trames : Feuilles de points et de motifs linéaires utilisées pour créer des tons dans une image.

Vignette : Case contenant un dessin.

RÉCIT

C'est avec le récit structuré en séquences d'images que s'annonce véritablement la bande dessinée. La Bible de Etienne de Harding, manuscrit cistercien du tout début du XII^e siècle, marque le début du phénomène.

Mais les premières expériences de compartimentage d'un récit iconique se découvrent dans les premières bibles chrétiennes, avant même l'an 400 : le christianisme est une religion narrative, et le recours au récit séquentiel en découle presque naturellement. La page est divisée en quatre cases carrées, puis six, huit ou douze images, ou en deux registres rectangulaires. Les progrès sont rapides. Les moines artistes inventent la pleine page imagée divisée en douze cases, selon une mise en page que les graveurs du XV^e siècle utilisent toujours. Cette formule ne connaît toutefois pas un succès immédiat ; elle demeure marginale encore au XVI^e siècle. Les artistes laissent la priorité au texte, n'illustrant qu'une demi-page ou une page incomplète, isolée entre des dizaines de feuillets rédigés.

La narration en séquences d'images devint beaucoup plus souple lorsque le texte qui se trouvait sous l'image passa dans le corps même de la vignette sous la forme d'un court message entouré d'un ballon ou bulle.

La bande dessinée est la mise en forme, au moyen d'un ensemble de relations images/textes, d'une histoire, d'un récit dont les éléments les plus spectaculaires sont retenus.



Fresque de Ramsès 1er avec les dieux, vers 1295-1294 av JC



Baron Antoine-Jean Gros, *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa*, 1804, huile sur toile, 532x720 cm, Paris, Musée du Louvre



Sandro Botticelli, *L'histoire de Nastasio degli Onesti*, 1483



Li Chaoxion, Huile sur toile, d'après son dernier livre-BD, Buda Pest



Pierre Huyghe, *This is Not a Time for Dreaming*, 2004



Gérard Garouste, *Le Blé dans la Chevelure*, 1995-1996
Huile sur toile, 195x160,



Jean Le Gac, *Story Art*, (avec fantôme des Beaux-arts), 1986



Pat Andrea, *Alice in Wonderland*, 2008



Rémi Blanchard, *Le cheval devint son esclave et le cerf garda sa liberté*, 1991



Cindy Sherman, *Untitled 153*, photographie, 1985



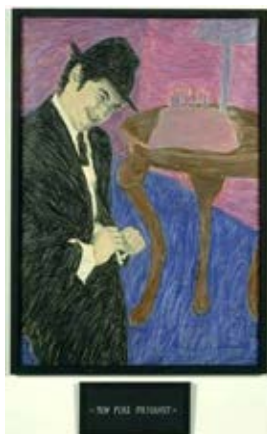
Jacques Monory, *Meurtre #21*, 1968.



Yoshitomo Nara, *Nobody's Fool*, 2001, Aquarelle sur papier, 35x26 cm



Pierre Huyghe, *Streamside Days*, 2003



Christian Boltanski, *Saynètes comiques*, 1974

Récit → Narration, Histoire

Pour un artiste, se livrer à un discours narratif entraîne presque nécessairement la recherche de moyens d'expression susceptibles d'accroître l'efficacité de la narration : il faut pouvoir accentuer le rythme de l'action, rendre plus vivant le récit. Les artistes du Moyen Âge ont vécu à une période de grande effervescence scientifique et de recherches sur la perception visuelle, notamment au XIII^e siècle. Ceci a sans doute joué un rôle dans l'élaboration d'un langage graphique dont la syntaxe est toujours utilisée aujourd'hui par les dessinateurs de bandes dessinées. L'élève, par le récit, abordera la question de la représentation du récit et des moyens plastiques qui lui sont propres, les artistes qui ont utilisé des techniques variées : dessin, vidéo, photographie...



Bible moralisée, Livre illustré, Manuscrit, milieu XIIIe siècle, Paris



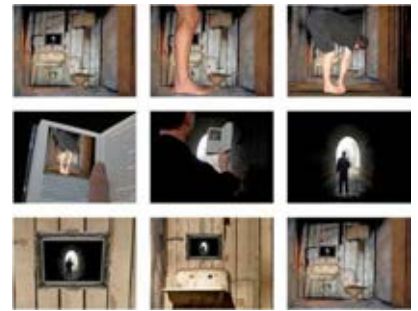
Histoire de la fondation de l'ordre cartusien, Récit en cases, gravure, fin XVe siècle, France



Légende dorée de Jacques de Voragine, page compartimentée, Manuscrit, 395x295 mm, vers 1480, Paris



Frédéric Magazine, Alexandra Waliszewska, *Sans titre*, 2010



Things are Queer - A remake - After Duane Michals, 2008-09



Frédéric Magazine, Emmanuelle Pidoux, *C'est difficile des fois*, 2009



Francis-Bacon, *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion*, 1944



Brecht Evens, *Les noceurs, Ca va, mon pote*, 2008



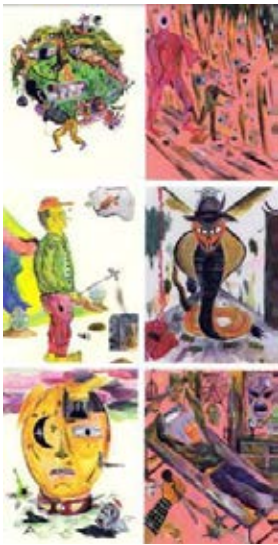
Duane Michals, *Chance-meeting*, 1969 Photographie



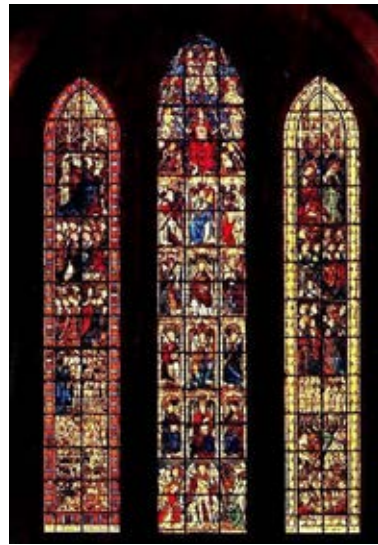
Atrabile, *Hymne al Rabin*, 10 x 10, Post-it, 2007



CIZO & WINSHLUSS, *Extrait de Comix* 2000, 2000



Frédéric Magazine, Matt Lock, *Sans titre*, 2008



Vitrail *Le Jugement dernier*, Notre Dame de Coutances, XVe siècle



Charles M.Schulz, *Peanuts*, *Ambiance d'automne*.



Lichtenstein, *As I Opened Fire*, 1964

Récit → Case, Bande, Vignette

Aux temps carolingiens, les artistes privilégient plutôt la présentation en registres. Dans les Bibles, ils superposent volontiers trois registres, où les images ne sont pas disposées en cases mais en bandes. Au X^e siècle, la mise en page ne progresse guère dans le sens séquentiel. Pour l'essentiel, les pleines pages enluminées figurent deux épisodes seulement, en deux registres superposés. Ce n'est, semble-t-il, qu'à la fin du siècle que les peintres renouent avec la case. On assiste dès lors à la véritable naissance du compartimentage, qui culmine au tournant du XI^e siècle et correspond sans doute à une modification des processus intellectuels.

Dès les premiers siècles du Moyen Âge, deux systèmes de narration figurée s'affrontent : la case et la bande. Ce dernier système, dont témoigne encore la broderie de Bayeux, renvoie à un déroulement fluide du récit. Il est peut-être inspiré des manières de conter ou de chanter les événements. Le rythme de la récitation, de la " chanson de geste ", celui de la psalmodie atonale, incite sans doute les artistes à représenter les histoires en narration continue. Quant à la case, elle paraît renvoyer à un récit davantage syncopé, mais les documents manquent pour conforter ces hypothèses. Quoi qu'il en soit, la lecture peut être horizontale, en registres superposés, ou verticale.

Aujourd'hui en ouvrant une page d'album, l'élève observe la succession d'images séparées dans des formes rectangulaires, dans lesquelles le dessin se présente comme la fixation d'un moment fugitif qui suppose une suite.



Frank Scurti, *Inseart*, 2001, Biennale d'art contemporain du Havre



Broderie de la Reine Mathilde dite Tapisserie de Bayeux, XIème siècle



Broderie de la Reine Mathilde dite Tapisserie de Bayeux, vers 1070, toiles de lin brodée de fils de laine extrait Guillaume le Conquérant



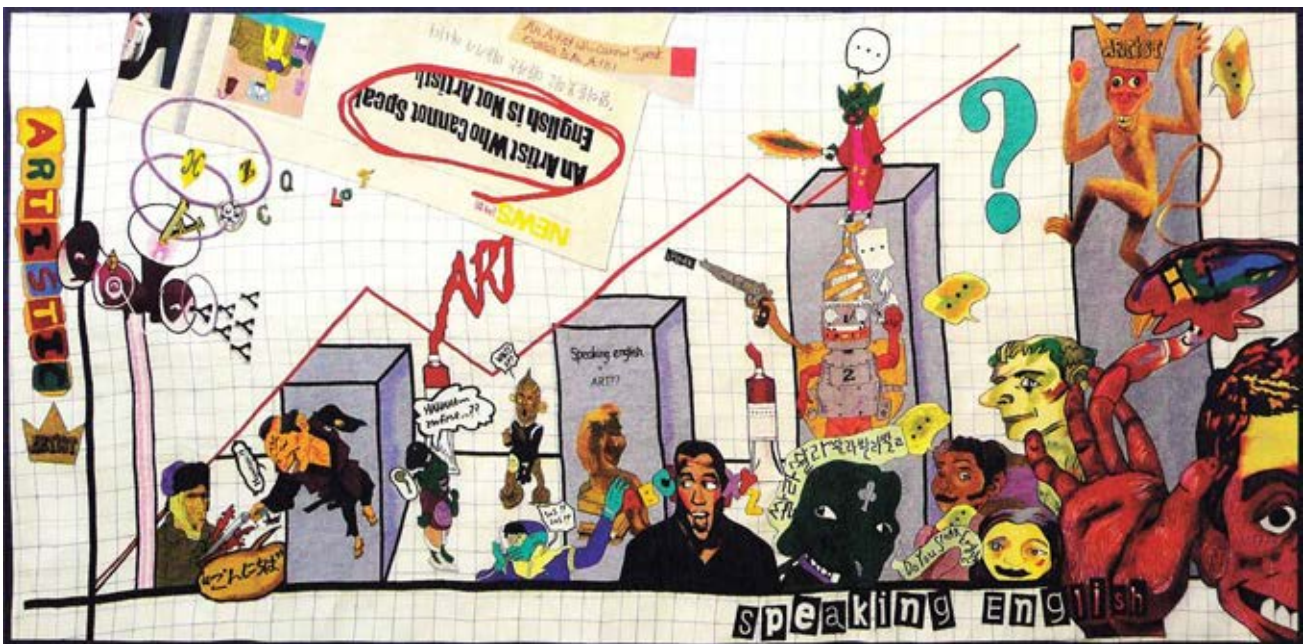
Jivya et Sadashiv Soma Mashe, Cauk, 2003



Virginie Barré, *Cinéma*, 2010, Installation sur plusieurs cabines de plage. Le Havre



Ruppert et Mulot, *Le petit théâtre de l'ébriété* 2010



Seunghye Kang, *An artist who cannot speak English is not artist*, 2007, tissu brodé, 300 x 150 cm, courtesy Galerie Metropolis



Aurélien William Levaux, *Le chemin*, encre et broderie sur coton, 2010



Atrabile, Peggy Adam, 10 x 10, *Post it*, 2007



Takashi Murakami, *Kaikai et Kiki*, 2000-2005



Jeff Koons, *Balloon dog*, (magenta), 1994 - 2000, acier chromé inoxydable, Salon d'Hercule, Château de Versailles



Winschluss, *White man*, 2010, Biennale d'Art contemporain Le Havre



Pneumostucture de Gérard Deschamps, 2010, Biennale d'Art contemporain Le Havre

Récit → Support

La Bande dessinée a abandonné le traditionnel territoire du papier pour s'approprier d'autres supports surtout depuis qu'elle s'est émancipée du récit. Comme dans les arts plastiques, l'histoire se raconte sur le tissu, le post-it, le mur, ... Les artistes défient les genres et maltraitent le médium en multipliant les hybridations avec d'autres disciplines artistiques pour en faire jaillir des aspects inconnus.

En demandant à l'élève d'exploiter d'autres supports pour raconter une histoire, c'est la possibilité pour lui de se confronter à d'autres champs exploratoires. Ainsi, il acquiert des outils et des méthodes pour concevoir une image du point de vue de sa matérialité, de sa plasticité et de ses significations, toutes les dimensions intimement liées à la nature du support et du médium.

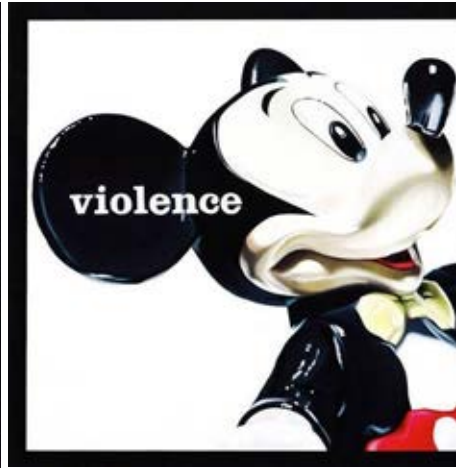
IMAGE

L'image entretient des liens très étroits avec l'œuvre d'art, si bien qu'ils se confondent souvent. Au contact de l'œuvre à fort pouvoir iconique, les élèves exercent leur imagination et leur esprit d'analyse. Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir différents types d'images qui narrent une histoire, tout en questionnant le rapport qu'elle entretient avec le texte, comme dans la bande dessinée. Ils aborderont également les notions de reproductibilité de l'œuvre ou de l'image, les questions de série, d'unicité, de séquence...

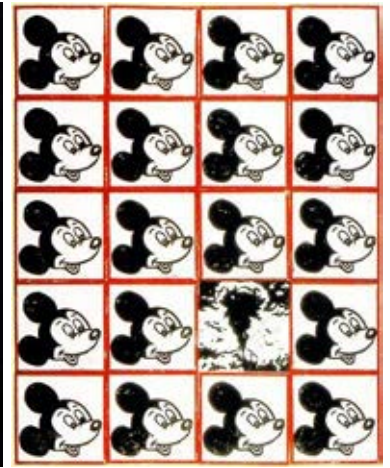
À travers leurs réalisations, les élèves seront amenés à citer ou à faire référence au monde sensible ; le réel, ou à une œuvre d'art par l'appropriation, la citation et le détournement. L'image sera alors abordée du point de vue culturel comme trace ou indice d'un fait, d'un univers ou de sa réalité.



Philippe Huart, Rêve n°1, 2003



Philippe Huart, Rêve n°18, 2004



Equipo Crónica, *America America*, 1965, Gravure au linoléum sur papier, 100 x 70 cm



Keith Haring, Mickey

Mickey appartient à tout le monde!



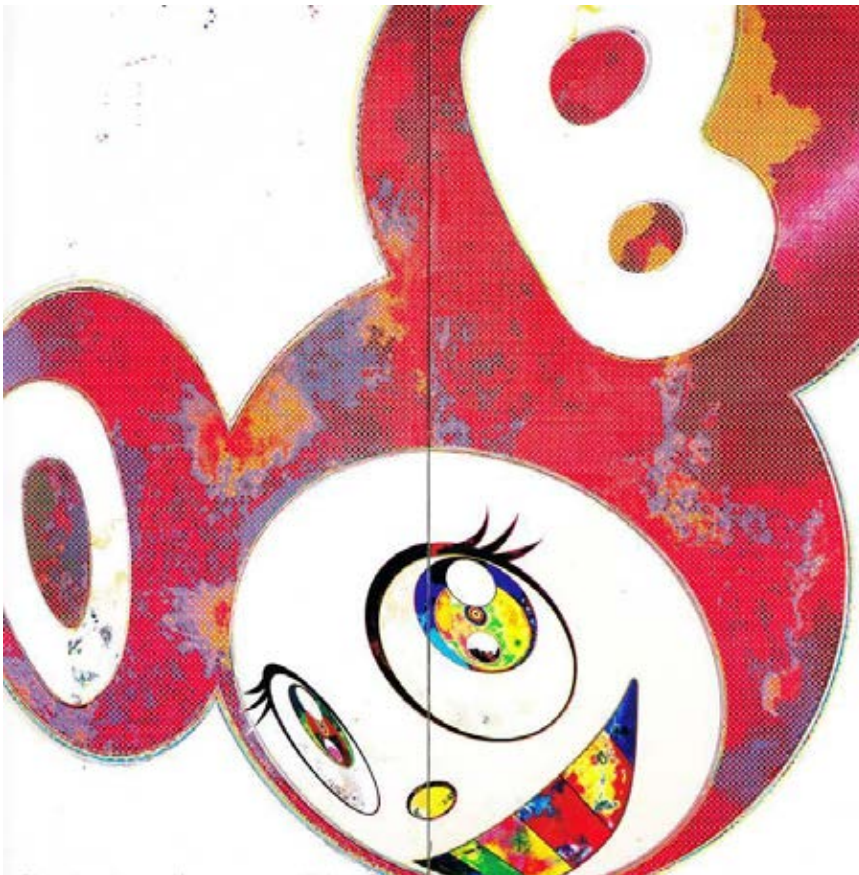
Combas, Mickey



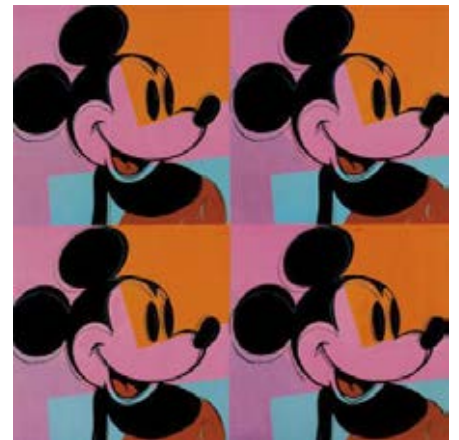
Nicolas Rubinstein, *Sans Titre*, 2006, Fiac 2007



Bernard Pras, *Mickey*



Takashi Murakami, *And then, when that's done*, 2009



Andy Warhol, Mickey



David March, *Mickey Matchhead*



Fabien Verschare, *Mickey Cible*, 2002, Aquarelle sur papier,



Andy Warhol, *Thirty are better than one*, 1963.



Achraf Touloub, *Prière de l'Isha*, 2008



Warhol, *Marilyn Monroe*, 1967

Image → Unique, Multiple, Série

Les artistes grâce aux techniques modernes et contemporaines, peuvent questionner la reproductibilité et la diffusion de leurs œuvres dans le temps et dans l'espace. En présentant des œuvres de technique de reproduction variée, les élèves se familiarisent avec les images et leurs diversités. Cette entrée permet à l'élève d'interroger les relations entre la nature de l'image ; image unique, multiple, séquentielle, sérielle, les moyens de production ; estampe, impression, photographie, image numérique, le geste et le support. Comment l'élève peut-il élaborer des plans, des séquences et les monter ? Comment l'amener à utiliser des images uniques, sérielles, séquentielles et à utiliser le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images ?



Roy Lichtenstein, *Drowning Girl*



Antonio de Felipe, *J'ai besoin d'une paella*, 2000



Bernard Philippeaux- *Betty bedroom*- 2005



Eduardo Arroyo, *Grand Pas du Saint-Bernard*, 1965, Huile sur toile, 300 x 220 cm, Coll. particulière



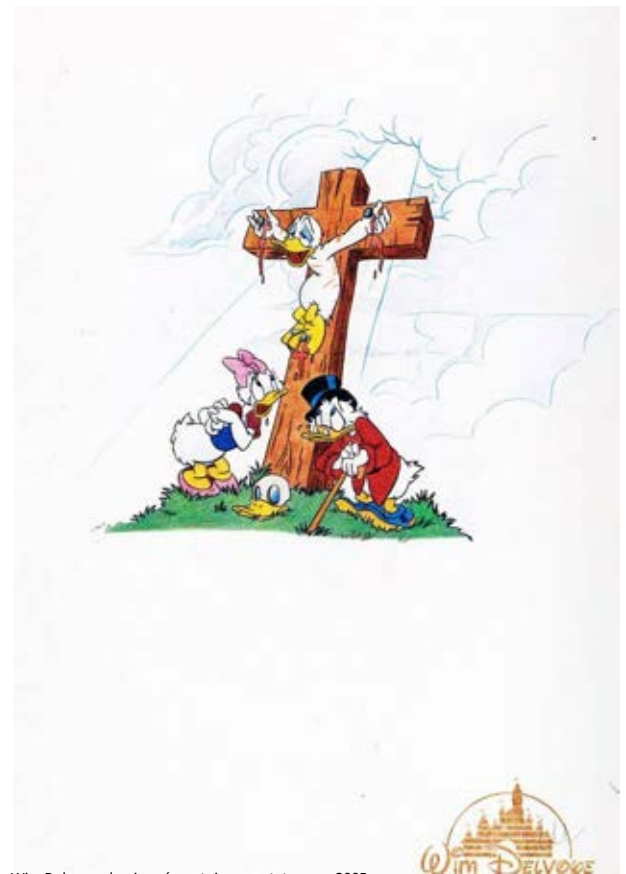
Wang Du, *Vous avez du feu?*, 2002



Mark Bodé, *Biennale du Havre*, 2010



Takashi Murakami, *Kiki*, 2000



Wim Delvoe, *dessin préparatoire pour tatouage*, 2005,





Hyungkoo Lee, *Anas Animatus*, 2006

Image → Citation, Appropriation, Détournement

Dés les années 1960, les artistes du Nouveau Réalisme s'approprièrent des images dans l'objectif de les métamorphoser. Cette acceptation valait également pour la variante américaine du Nouveau Réalisme : le Néo-Dada. Puis, dans les années 1970, ce concept resurgit dans de nouvelles formes de critique de la représentation où l'appropriation allait de pair avec l'art de la citation.

Cette entrée permet d'étudier le sens produit par la déformation, l'exagération et d'ouvrir des questions de ressemblance entre l'image et son référent « réel » ; le monde sensible, ou son référent dans le champ artistique.

Ainsi, il s'agira d'amener l'élève à produire des images de fiction en recourant à divers outils, médiums et techniques ne se limitant pas à ceux du dessin et de la peinture. Cette pratique peut intégrer le collage, la photographie argentique ou numérique, la vidéo, le volume...



Rubens, *Hercule triomphant de la Discorde, Sanguine et rehaut de craie blanche*- 1615-1622



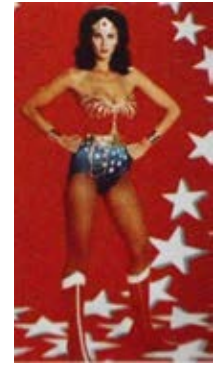
Antonio de Felipe, *La tentation de Big Apple*, 1994



Christophe Blanc, *Je suis la fin des haricots*, 2009



Roman Cieslewicz, *Affiche CCCP-USA*, 1968, impression offset, 81,5 x 54,5 cm



Wonderwoman



L'incroyable Hulk, nouvelle publicité pour un jeu



Vuk Vidor



Eric Liot, *Super ict*



Rubens, *Hercule ivre soutenu par un faune*, 1611, Huile sur toile



Eric Liot, *Copenhague ne sauvera pas Tarzan*, 2010, 150x120cm



Mark Newport, *Batman*, 2008



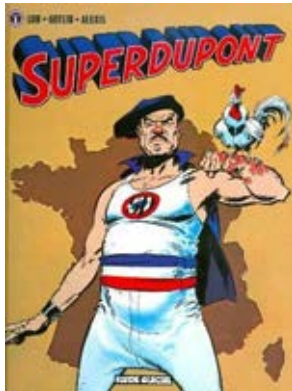
John Hamon, *Entrée Biennale du Havre*, 2010



Virginie Barré *Fat Spiderman*, 2002



Alexandre Nicolas, *Les Prédestinés*, *Hulk*



Gotlib, *Super Dupont*, *Fuide Glacial*



Gilles Barbier, *L'Hospice*, 2002, dimensions variables, collection particulière



Gilles Barbier, *L'Hospice*, 2002, dimensions variables, collection particulière

Image → Super Héros, Anti Héros

Du héros grec, qui au sens strict est un être à demi divin, lumineux, surclassant les êtres du commun, au protagoniste du western ou à l'idole du sport, subsiste une parenté, même si celle-ci s'avère parfois lointaine. C'est que tous procèdent d'une rêverie fondamentale de l'humanité, qu'il est important de mettre en pleine lumière, tant elle anime, aujourd'hui encore un grand nombre de nos représentations.

Le héros est celui dont on nous raconte les aventures, et, pour les élèves, le support de tous ses désirs. Cette entrée aborde la question des significations et des métaphores, des relations avec les mythologies. L'élève choisira-t-il d'incarner un personnage à la conduite héroïque ? Où trouvera-t-il des personnages héroïque, mise à part dans la bande dessinée ? C'est pour lui la possibilité de chercher dans la littérature des héros qui ne correspondent pas à l'idée traditionnelle qu'il en a et d'essayer de dégager une évolution de l'idée de héros en partant du héros antique.



Droites de Louis XI sur le duché de Bourgogne, Phylactère, Manuscrit, fin XVe siècle, France



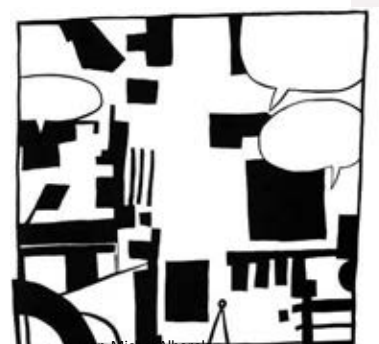
Retable Rinieri, La Vierge à l'Enfant entre saint Jean-Baptiste et saint Jérôme, XVe s, Avignon



Sculpture, Phylactère et lys, 15e siècle, France



Maitre du triptyque de La Tour-d'Auvergne, Triptyque de l'Annonciation, 1495-1497



Jean-Michel Alberola, Payer et nous vous laisserons monter, 2006



Jean-Michel Alberola, Sans équilibre n°4 bis, 2004



Achraf Touloub, Hallal, 2009



Roy Lichtenstein, As I opened fire, 1966



Vitrail dit des Triomphe de Pétrarque, Triomphe de la Mort, 1502



Péruçin, *Le Prophète David*, 1496-1498



Plat Buste de jeune fille, début XVIe s, faïence



Sammy Engramer, *Sans parole*, 2005, Néon, plexiglas, acrylique



Hsia-Fei Chang, *Hi*, 2008, Polystyrène, fleurs synthétiques



Le roi Salomon recevant la reine de Saba, vers 1490 - 1500, tapisserie



Les cerfs ailés, Pays Bas du sud ou nord de la France entre 1453 et 1461, Laine



Image → Bulle, Phylactère, Onomatopée

Le phylactère est souvent présenté comme l'ancêtre de la bulle de bande dessinée. Ce n'est pas faux, même si les phylactères ont également d'autres fonctions que l'émission du son. La plupart d'entre eux ne sont que de simples étiquettes, identifiant les personnages ou les premières lignes de leur message, voire leur signature.

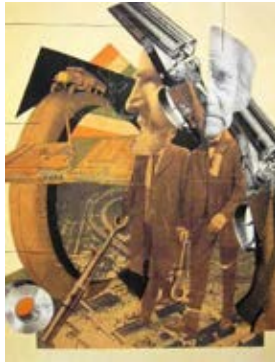
La bande dessinée est un moyen de communication permettant de raconter des histoires, des récits, par le biais de la combinaison texte-image. Amener les élèves à travailler sur cette combinaison, c'est également pour eux le moyen d'aborder l'ensemble des moyens d'expression qui lui sont propres : les bulles, les cases et les onomatopées, et les moyens dérivés du dessin, du cinéma et de la littérature.

M iSE en PAGE

La mise en page classique des bandes dessinées rappelle la disposition de notre écriture. La répartition des vignettes dans la page de bande dessinée est restée sagement conventionnelle jusqu'à ces dernières années où une évolution a commencé de se faire jour. Les dessinateurs ont innové peu à peu, rompant ici ou là avec l'ordre consacré : de gauche à droite et de haut en bas. C'est ainsi que l'on commence à trouver des bandes dessinées où l'ordonnance des vignettes ne correspond plus toujours à des règles préexistantes mais aux nécessités du récit lui-même. Comme le récit n'est plus une fin en soi et que les supports ont changé, une nouvelle idée de la bande dessinée est née par l'intention des créateurs.



Franz Francken II, *Chambre aux merveilles*, 1636, Huile sur bois. 74x78cm



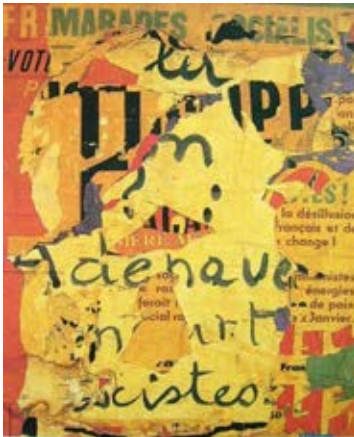
Hannah Höch, *Hochfinanz*, 1923, Photomontage et collage, 36x31cm,



Louise Nevelson, *Dawn's wedding mirror*, 1959,



Hervé di Rosa, *Diosa Land*, 1985



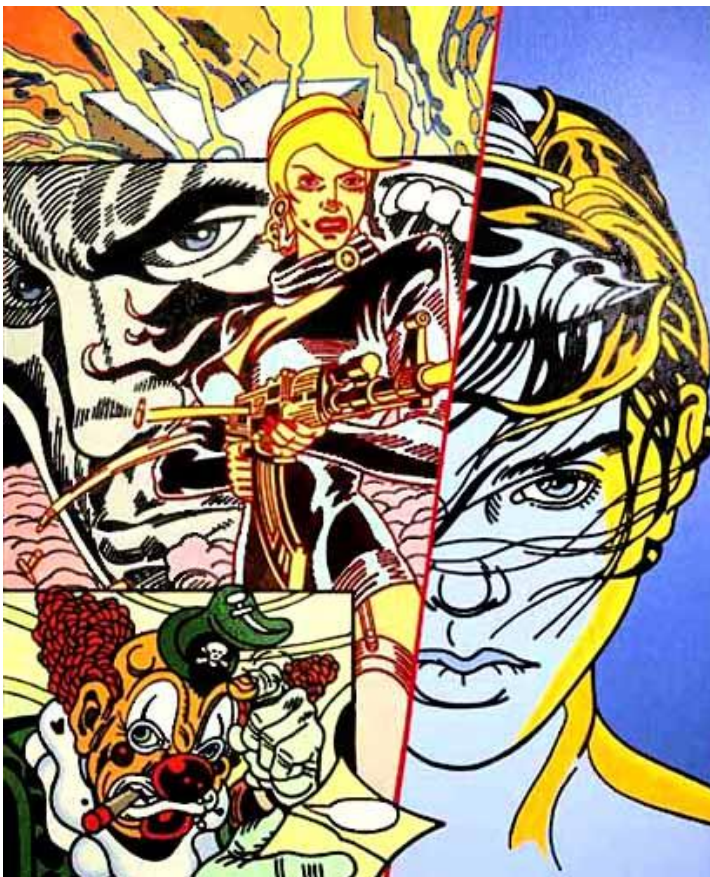
Jacques Villeglé, *Camarades*, 24 décembre 1956, Affiches lacérées marouflées sur isorel, 61x51,5 cm



Pablo Picasso, *Bouteille de Vieux-Marc, verre et journal*, Céret, printemps 1913



Andreas Gursky, *99 Cent Store (Magasin)*, 1999, 207x337cm



Andreas Gursky, *99 Cent Store (Magasin)*, 1999, 207x337cm



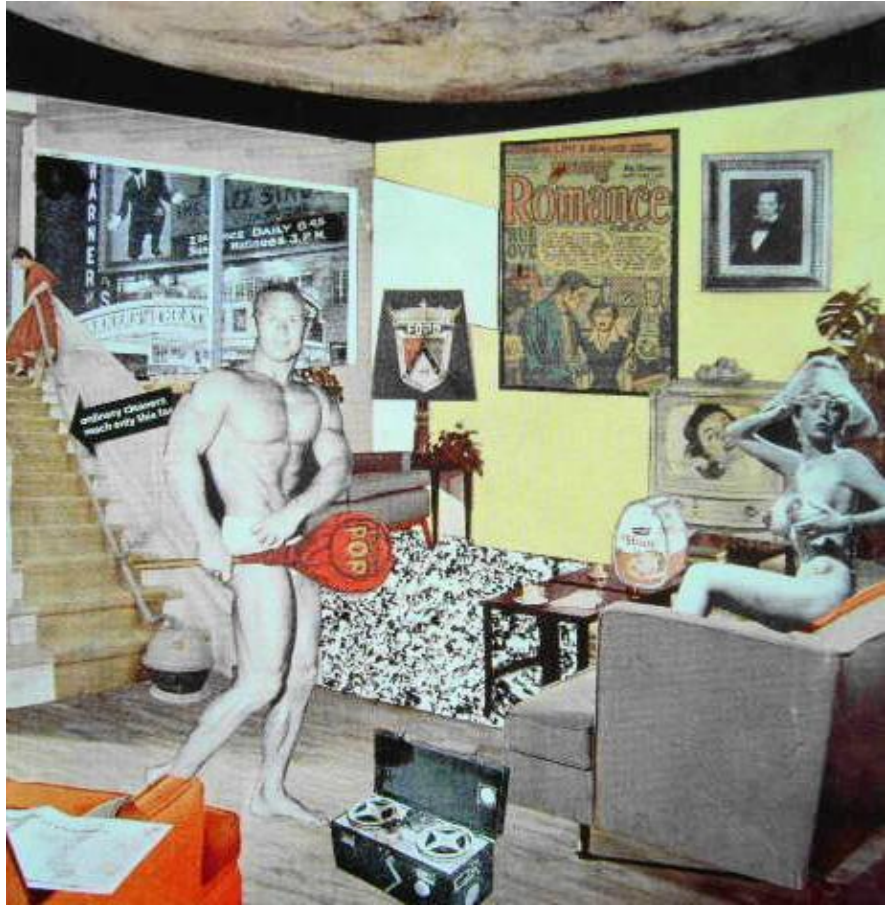
Erro, *Comiscope*, 1971, Huile sur toile, 188 x 219 cm,



Rotella, *Batman*, 1968-1998, décollage sur toile, 190x140cm- MAM



Sylvain Paris, *fragments de Bande dessinée*, Maison Rouge, Paris, 2010



Richard Hamilton, *Just What Was It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing*, 1956, Photomontage, 26x24cm

Mise en Page → Accumulation

En arts plastiques, l'accumulation, entassement ou le regroupement d'objets de même ou de différente nature, est une des techniques associées à certaines œuvres du XX^e siècle, comme chez les nouveaux réalistes. Déjà, en 1912, le geste du collage, introduit dans l'histoire de l'art, est attribué à Braque qui a utilisé un papier manufacturé dans une composition. Dès lors le collage connaîtra, grâce à Braque et Picasso, une riche histoire dans sa version cubiste, dès que toutes sortes de papiers, puis n'importe quel matériau, paraît pouvoir être inclus dans une peinture ou un dessin.

Puis, une des techniques du Nouveau Réalisme consiste à décoller des affiches superposées sur des panneaux et des palissades. Cette pratique est considérée comme le précurseur des « affichistes ».

En Angleterre et aux États-Unis, des artistes du Pop Art, dans les années 60, enracinés dans la culture populaire, s'attachent à démontrer que les médias ont transformé notre vision du monde. Richard Hamilton, avec le collage intitulé *Just What Is It That Makes Today's Homes so Different, so Appealing ?*, montre que l'art s'inspire de la culture populaire et lui emprunte directement ses images. Le Pop' art américain détourne des vignettes de bande dessinée, mais aussi ses procédés par leur agrandissement.

L'accumulation de vignettes, dans les années 60 en France, sera une des tendances au sein de la diversité que présente l'Art Narratif.

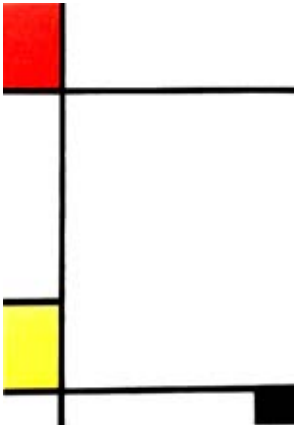
Cette entrée permet avec les élèves d'explorer les propriétés matérielles, plastiques et iconiques des images. La construction, la transformation et les interventions sur les images, comme le recouvrement, le collage, le gommage, la déchirure, la juxtaposition... ouvrent les questions et les opérations relatives à l'hétérogénéité et la cohérence.



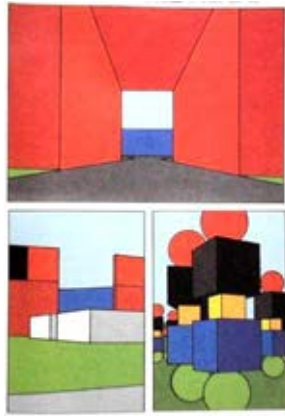
Virginie Barré, *Sans titre*, 2005, Sérigraphie,



Sechas, Exposition de la Maison rouge, Paris, 2008



Piet Mondrian,
Composition n°3 avec rouge jaune et bleu,
1927, huile sur toile, 60x40 cm



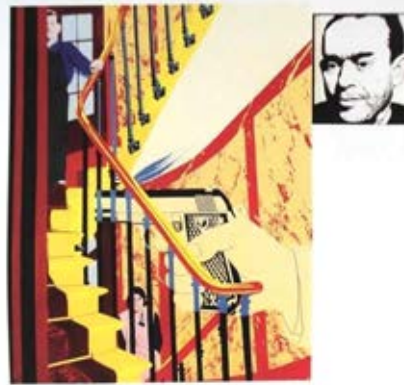
Matt Mullican et Lawrence Weiner,
In the Crack of the Dawn, 1991



Gérard Fromanger, *Comment faire le portrait d'un tableau*, 1975



Hervé Télémaque, *My Darling Clementine*, 1963,
Technique mixte sur toile, 194 x 245x25 cm,



Bernard Rancillac, *A verser au dossier de l'affaire Ben Barka*,
1966, vinylique sur toile et miroir, 162 x 130cm et 46 x 38cm,



Echoesland, 2005, impression numérique,
dimensions variables, collection Michel et
Colette Poitevin



Karen Knorr, *The Order of Things* 2004-2005, Photographie, 92x92cm,



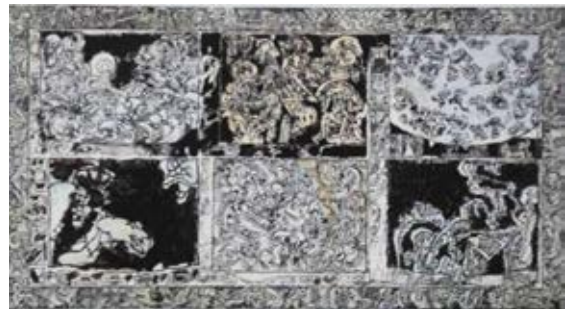
Commentaires de Beatus sur l'Apocalypse, sortie d'image, Manuscrit du XIIème s



Bernard Rancillac, *Où s-tu, Que fais-tu*, 1965, Huile sur toile, 178x195cm, collection particulière



Jean-François Le Motte *Trompe l'œil*, Huile sur toile, 88x63cm,



Pierre Alechinsky, *Jours ouvrables*, 1981 - 1982, encre de Chine, Acrylique sur carte de navigation sur toile, 2,5x5m

Mise en page → Cadre, Hors cadre

Dès les manuscrits carolingiens, le compartimentage linéaire, un peu sec, est avantageusement remplacé par des césures, végétales ou architecturales. La broderie de Bayeux fait grand usage de ce principe, qui s'efface à partir du XIII^e siècle au profit de minces colonnes, mais qui réapparaît, à l'aube du XVI^e siècle, dans la tapisserie. La forme de la case est parfois l'objet d'une recherche esthétique de la part de l'artiste. Elle reste toujours un cadre qui peut être franchi. Comment des artistes peuvent-ils se contenter de l'espace limité d'une image alors qu'ils ont à leur disposition toute la page ? Au XIII^e siècle, il est courant de voir les oiseaux s'envoler librement à travers la page d'un livre de chasse.

Dès le VII^e siècle, les divers acteurs des images pratiquent **la sortie d'image**. Tout au long du Moyen Âge, on assiste à un véritable florilège d'expériences graphiques.

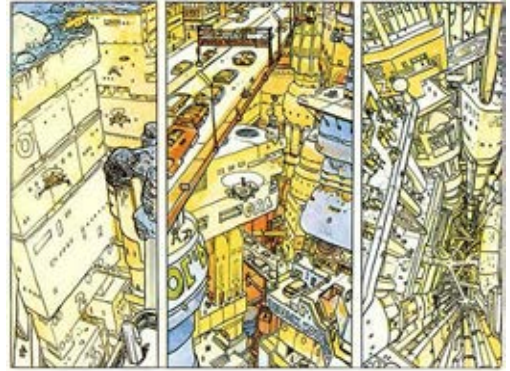
Dans la *Bible Maciejowski*, au XIII^e siècle, des cavaliers chargent à travers la page, trouant le cadre pour pénétrer dans l'image ou en sortir, à la manière de la célèbre affiche qu'illustra Savignac pour vanter les mérites de l'aspirine. Cette traversée d'images est visible dans l'œuvre de Bernard Rancillac *Où es-tu ? Que fais-tu ?* (ci-dessus).

La sortie d'image peut avoir pour fonction de faciliter la liaison entre deux cases ou la transition graphique entre deux moments de l'action d'un récit.

Avec les élèves, la réflexion du cadre – hors cadre permet d'interroger les questions du point de vue, du champ et hors champ, de la représentation de l'espace fictif.



Giovanni Baciccio, *Triomphe du nom de Jésus*, 1676-1679, fresque, Rome, église du Gesù



Moebius Long tomorrow



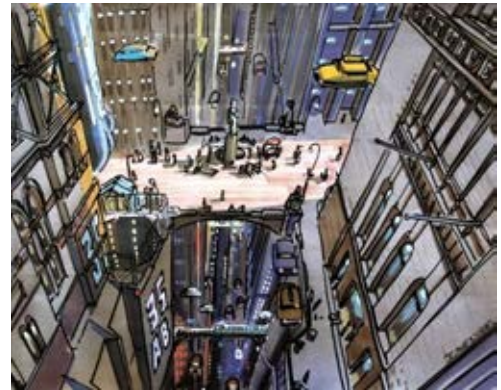
Marc-Antoine Matthieu, *L'origine*, édition Delcourt, page 26



Oyvind Fahlström, *The Planetarium*, 1963, Ensemble de 2 panneaux, Peinture variable ; 188 formes découpées, aimantées et peintes.



Gianni Bertini, *Partie de campagne*, 1966, Report photographique sur toile émulsionnée, 118x186



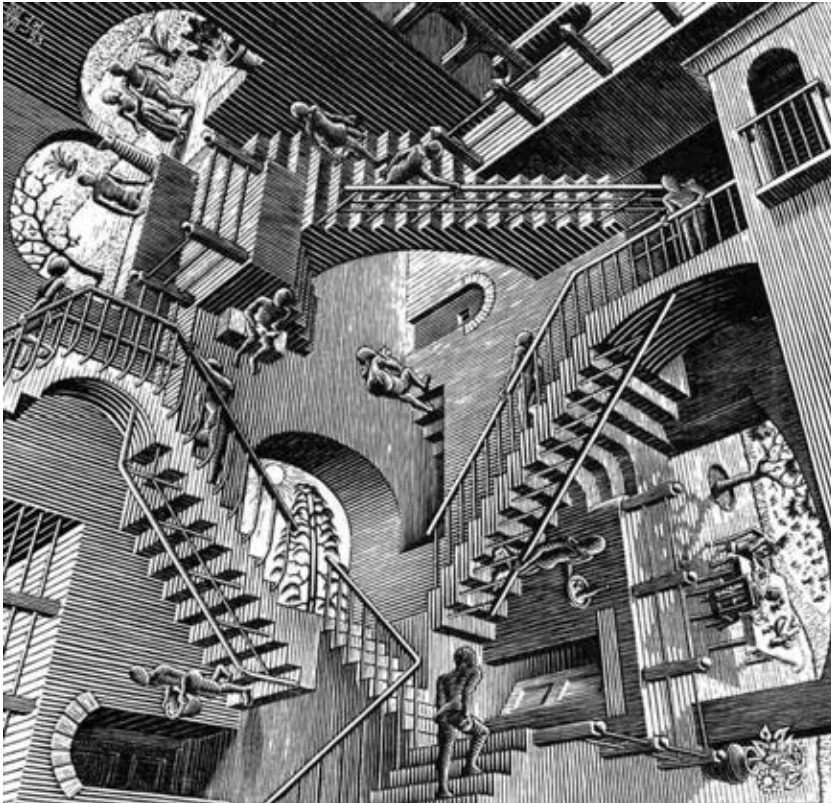
Mezieres, *Mon Seme élément*, Dargaud



Hippolyte Hentgen, *Wonderland*, 2010



Jacques Monory, *Le Meurtre n 10-2*, 1968, Les Meurtres, Peinture en trois panneaux, Huile sur toile brisé avec impact de balles, 160 x 400 cm



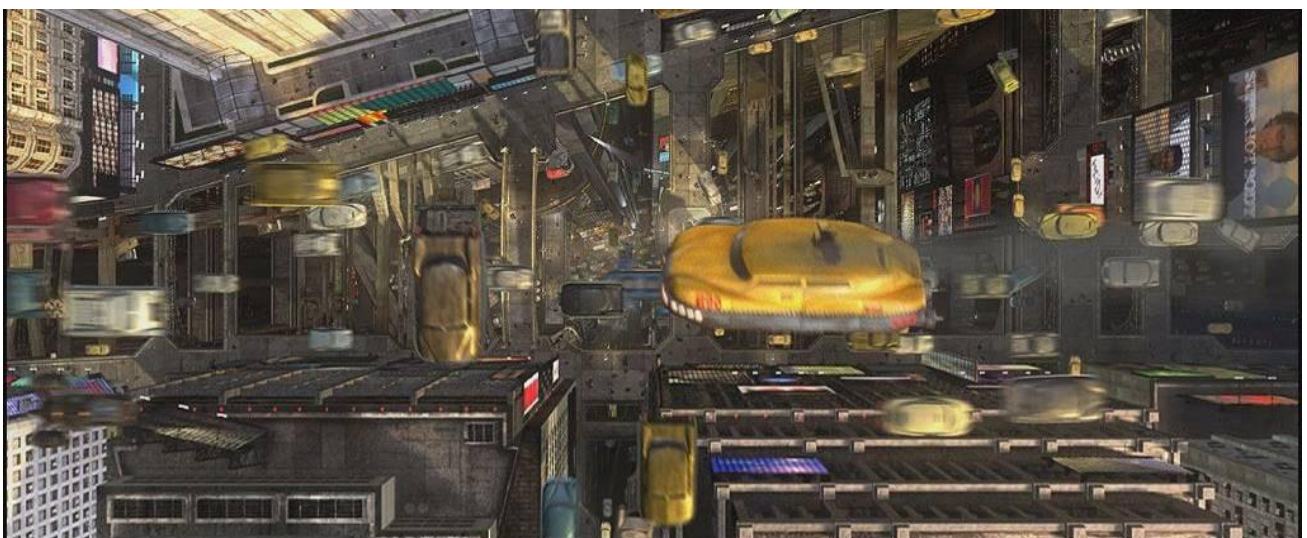
Maurits Cornelis Escher, *Relativité*, 1953



Bernard Rancillac, *Horloge indienne*, 1966,
Peinture acrylique sur toile, 200 x 200 cm



Peter Klasen, *Femme-objet*, 1967,
Peinture acrylique sur toile, 151,2 x 161,5 cm



Le Cinquième Élément, Luc Besson, Film de 1997

Mise en page → Cadrage, Plongée, Contre plongée

Dans le récit, les plans et les angles de vue donnent des indications précises quant à l'espace physique qu'occupent les personnages et les décors. Ils ont également des pouvoirs d'évocation bien spécifiques qui contribuent à donner force et rythme au récit mythologique, historique ou héroïque, que ce soit dans la peinture d'histoire ou la bande dessinée.

La construction et la transformation des images ouvrent des questions relatives au cadrage, au point de vue, à la plongée et contre plongée. Cette entrée peut permettre à l'élève de représenter des lieux où le spectateur perd ses repères et découvre un nouvel environnement, des architectures et des cités improbables, des espaces suggérant les émotions et les états d'âme des personnages qui les habitent. Comment peut-il, par la représentation de l'espace, exprimer un évènement dramatique, par exemple ?

GRAPHISME

Dans le texte resté célèbre qu'il intitule « *Le premier homme était un artiste* », Barnett Newman envisage que le premier geste de l'homme primitif fut de prendre un bâton et de tracer un trait dans la boue, ajoutant que « la représentation de Dieu, non la poterie, a été sa première activité humaine ». Pour le peintre américain, ce tracé dans la boue matricielle, ce marquage de l'informe, est un acte poétique dans l'espace vide, l'effort primal de l'individu pour amener à soi la création, faire de cet espace aveugle, un espace de sa propre facture. Dans cette théorie de la ligne, on peut trouver un concentré du déroulement continu de l'artiste qui passe de Lascaux, par la mimétique grecque, la « perfection » du Quattrocento, la querelle du XVIIe siècle entre poussinistes et rubénistes, l'éclatement de l'ère moderniste et enfin l'hybridation entre la bande dessinée et l'art contemporain.

Le trait a charge de représenter, sans distinction de nature, aussi bien les personnages, les choses, l'environnement que le texte.



Frédéric Magazine, Hendrick Hegray, *Pregnant bitch*, 2009



Brecht Evens, *Les noceurs, tu avais envie de te battre avec une épée*, 2008



Pat Andréa, *Queen Alice*, 2008



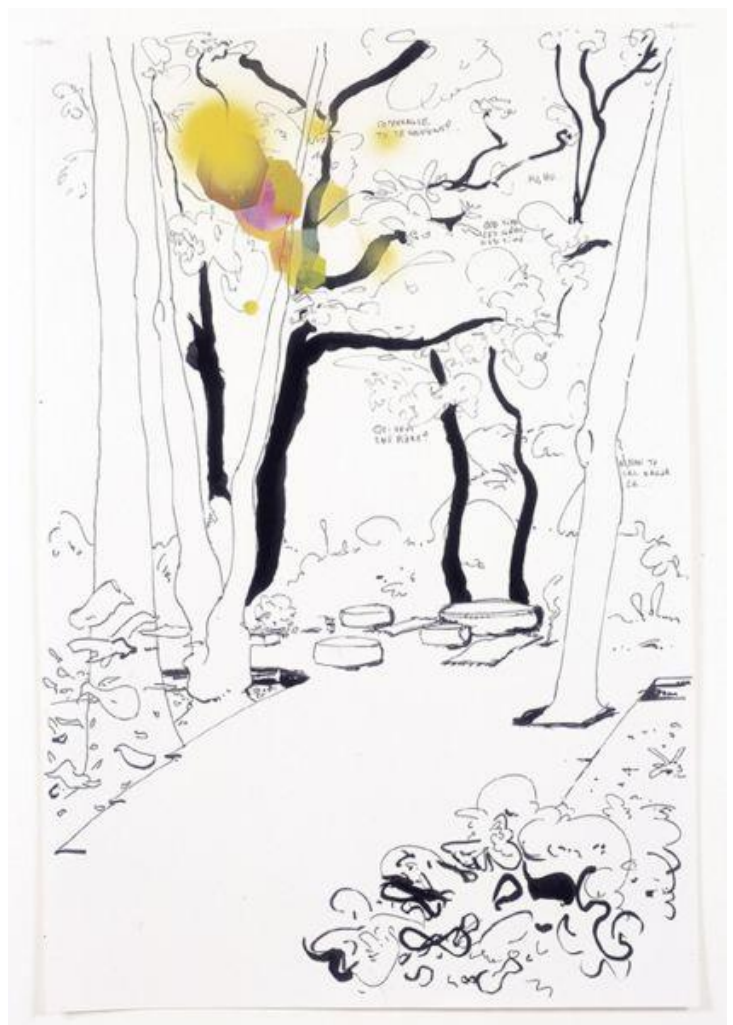
Pauline Fondevila, *La promesse de la mer*, 2010



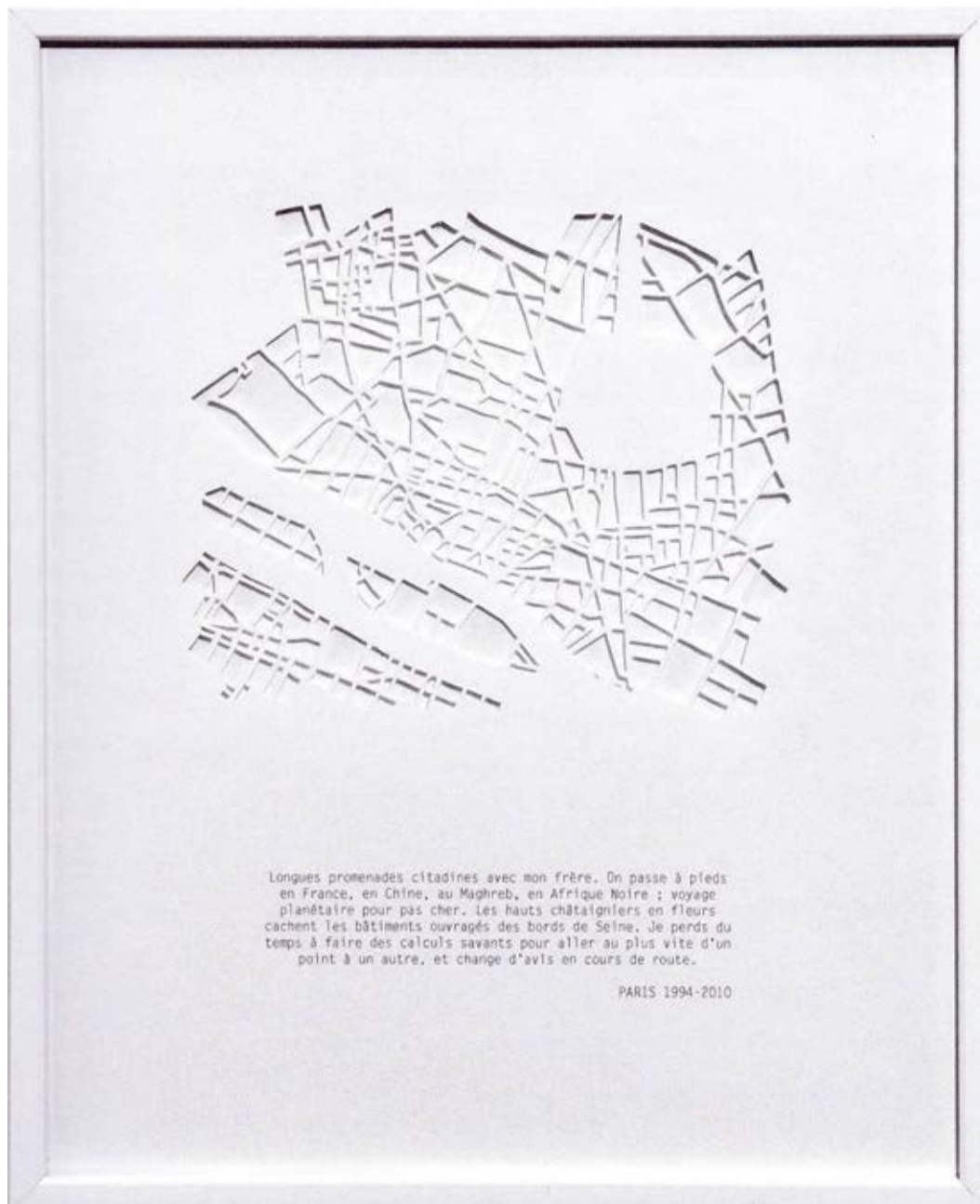
Frédéric Magazine, Frédéric Poincelet, *Sans titre*, 2008



Frédéric Magazine, Donato di Nunno, *Sans titre*, 2010



Stéphane Calais, *Copenhague*, 2008, Sérigraphie, acrylique



Armelle Caron, *La ville en creux*, Paris, 1994-2010

Graphisme → Blancs

Dans l'ère contemporaine, la spécificité du dessin a été réabsorbée dans une nouvelle esthétique du tableau « incomplet », autorisée par les expressionnistes abstraits américains. L'incomplétude n'étant plus l'apanage du seul dessin mais également de la peinture.

Dans une œuvre picturale comme un dessin, une bande dessinée, il est intéressant d'observer la répartition des ombres et des lumières, des noirs et des blancs. Dans cette entrée, il est intéressant d'amener l'élève à chercher des images où les dominantes chromatiques et les nuances jouent un rôle dramatique ou psychologique, à essayer de voir en quoi les blancs et la couleur peuvent jouer un rôle narratif, comment les blancs mettent en évidence un tracé, une ligne expressive, comment le fond fait émerger la forme.



Hokusai, *La Grande Vague de Kanagawa*, 1831, estampe composant les Trente-six vues du mont Fuji



Abdelkader Benchamma, *Sans titre*, 2009-2010



Gérard Fromager, *La grille froide et le homard*, 1999



Keith Haring, tirée de thecool-listkids



Kupka, *Autour d'un point*, Huile sur toile, 194,5 x 200 cm



Jackson Pollock, *Lavender Mist Number 1*, 1950, 221 x 300 cm



Armelle Caron, *Le Havre rangé*, 2010, impression numérique sur toile. 110 x 150 cm



Ilan Manouach, *Ecologie Forcée 1*, 2010, crayon sur papier, 24,4 x 34,2 cm



Ilan Manouach, *Ecologie Forcée 6*, 2010, crayon sur papier, 24,4 x 34,2 cm



Degottex



Le mystère Picasso, Film de Clouzot, 1956



Pierre Huyghe et Philippe Parreno, *anneleskinoflight*



Hergé



Jean-Charles Blais



Jochen Gerner, *Extraits de la série Abstraction*, 2010



Roy Lichtenstein

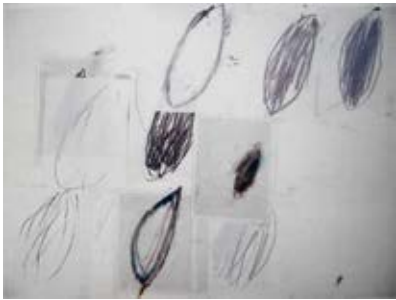
Graphisme → Points, lignes, traits

Nous savons que le point, la ligne avec le plan qui les accueille sont l'ensemble des éléments nécessaires pour une théorie des formes et que nous l'entrevoions avec Kandinsky après la théorie des couleurs qu'il a proposé quinze ans plus tôt avec « Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier ».

Dessiner offre l'étonnante possibilité de faire vivre, dans la page, tous les espaces possibles et le spectateur est invité à partager cette expérience.

L'ère contemporaine voit un élargissement de l'acceptation du terme de dessin et, parallèlement aux œuvres dont l'identité formelle reste le tracé de la ligne sur la surface, situé entre dans l'écart entre l'idée et sa représentation.

Cette entrée nous permet, avec les élèves, d'aborder à travers le trait, la ligne, le point, la question de l'image, l'œuvre, la réalité et la fiction.



Cy Twombly, *Sans titre*, février 1974, 75 x 106 cm, coll. FRAC de Picardie



Cy Twombly, *Sans titre*, 1970, 345,5 x 404,3 cm, coll. particulière, Houston



Miss tic, *J'enfile l'art mur pour bombarder des mots coeurs*



Miss Van



pref



Keith Haring, *Figuration libre*, Paris, 1984



Jean-Michel Basquiat, *Flexible*, 1984



Mark Bodé



stus - reso - dran - seth 2 - corail



Mis Tic, Faire le mur, jouer la fille de l'art



Jérôme Mesnager à Ars-e n-Ré, Ile de Ré



Jace. Gouzou. La Réunion. 2008



SIAO + CIEL + MOKER



Graffiti Balletti, 2003, Bd de la Corderie, Marseille

Graphisme → Graffitis

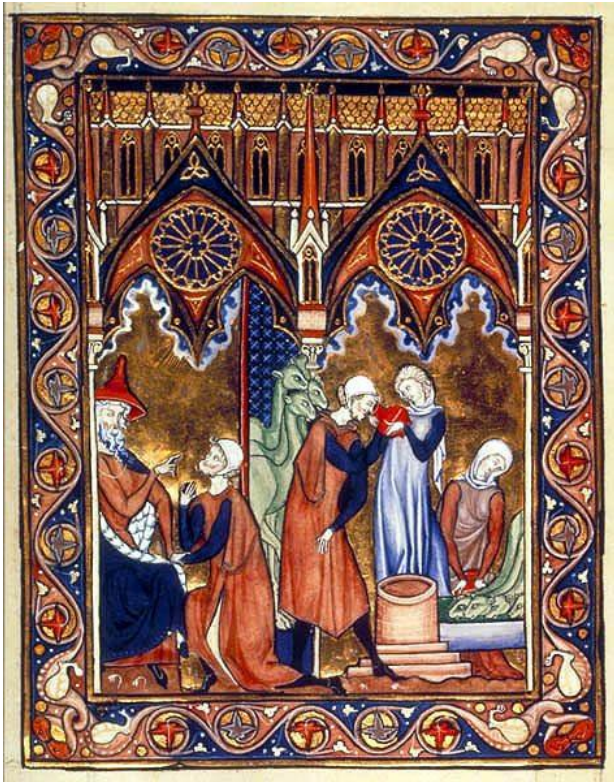
Comment regarder le paysage du coin de la rue, celui qu'on ne regarde plus, ni lui, ni les gens qui l'habitent ? Utiliser la rue comme sujet de l'image et comme lieu de la représentation est la démarche d'un grand nombre d'artistes issus de la scène alternative et de l'art du graffiti dans les rues. Les murs deviennent alors les lieux de l'art. Mais le graffiti arrive ensuite dans le monde du marché de l'art où des artistes s'en sont saisis à d'autres fins.

Arrive une autre génération de peintres qui, à l'instar des pionniers, « n'invente » pas le graffiti : elle a grandi avec. Il s'agit alors d'amener l'élève à prêter attention, non tant à ce qu'il regarde, mais à la manière dont il regarde. Il peut être amené à se saisir de ces moyens d'expression et de la détourner afin de se questionner sur le rapport entre l'image et le texte.

DiFFUSiON

Le règne des images débute bien avant le XX^e siècle. Dès l'invention du " volume ", qui succède au rouleau, les livres sont illustrés, parfois abondamment. À partir du XIII^e siècle, le livre s'adresse majoritairement aux laïcs. C'est alors que sont composés les premiers recueils d'images d'où parfois tout texte ou presque est exclu. Il n'existe plus de limite à l'iconographie d'un livre, la seule contrainte étant la fortune du commanditaire. Les chiffres sont stupéfiants : une Bible moralisée, qui s'adresse à la famille royale, peut atteindre 5424 vignettes. Un livre d'heures, comme celui de Jean, duc de Bedford, au XV^e siècle, contient 4346 illustrations.

Aujourd'hui, la Bande dessinée a une autre dimension d'édition, de diffusion, de multiplication. L'art contemporain, comme la Bande dessinée, a besoin d'autres espaces pour se déployer.



Psautier de saint Louis, Manuscrit, 210 x 140 mm, 1253 - 1270, Paris



Francisco Goya, *Le sommeil de la raison produit des monstres*, dessins à l'encre, 1798



Daumier, *Une discussion littéraire, Le charivari*, février 1864



A. Dürer, *Le Jugement dernier*, Gravure sur bois



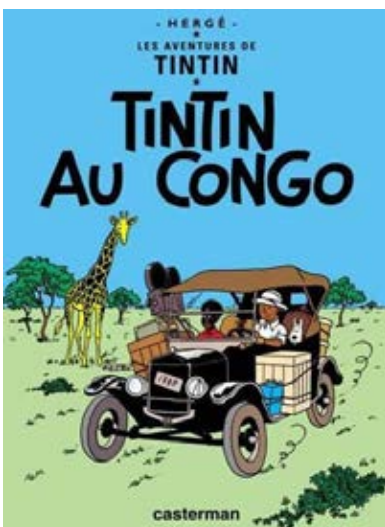
Jules Verne, *Cinq semaines en ballon*



Affiche expo Moebius



Ernest Pignon Ernest



Les aventures de Tintin au Congo, Hergé, Edition Casterman



Enki Bilal, *Bleu sang*, Ce caméléon se suicidera probablement, de ne pouvoir obtenir le bleu Bioskop, dessin au crayon et pastel sur calque, 1994



Claes Oldenburg, *Affiche pour Maus Museum*, à la Documenta V de Kassel, 1972, lithographie offset, 83x58 cm.



Fluide Glacial Spécial Belgique



Bernard Rancillac, Affiche de l'exposition Figuration Narrative dans l'art contemporain, galerie Deleuze, Paris, 1965, lithographie, 73 x 50 cm



Magazine Métal Hurlant

Diffusion → Manuscrits, Livres, Album, Affiche, Estampe

Les XI^e-XII^e siècles sont à l'évidence l'âge d'or du récit en séquences. Sans pour autant disparaître au XIII^e siècle, il n'atteint plus la complexité des mises en page du siècle précédent. En revanche, l'image se multiplie et les artistes affinent les procédés. Dans la première moitié du XIII^e siècle, un cahier d'images organisé en récit séquentiel, de parfois plus de vingt-cinq folios, débute souvent un manuscrit comme le *Psautier de la reine Ingeborg*, celui de Blanche de Castille, ou celui de saint Louis dans lequel il aurait appris à lire enfant.

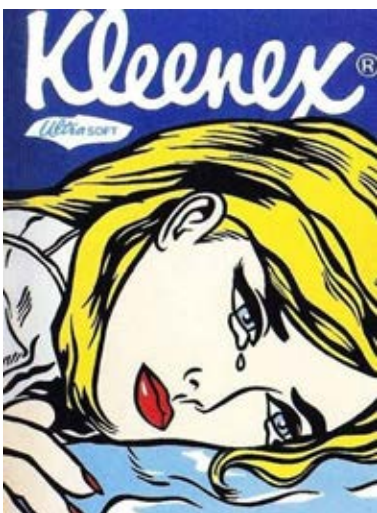
Dans la seconde moitié du siècle, le livre tout en bandes dessinées devient un genre, même s'il n'est pas le plus courant. Pour la première fois, les enlumineurs utilisent la séquence comme base même du programme iconographique du livre.



Antonio De Felipe, La Granja, 1996, acrylique sur toile, triptyque 195 x 390 cm



Pochette du CD de Gorillaz, Plastic Beach, 2010



Antonio de Felipe, Elle pleurera avec des mouchoirs jetables, 1998



Bernard Rancillac, Notre Sainte Mère la Vache, 1966-1982, acrylique sur toile, 116 x 89 cm



Affiche dessinée par Keith Haring dans le métro parisien (station Alma) en 1984 à l'occasion de l'exposition Éducation libre France-USA



François Boisrond, sigle du sidaction



György Orbán, Assimilation séries télévisées, 2004

Capitam Flam



Capitam Flam, Série télévisée d'animation de science-fiction japonaise, produite par la Tōei animation, basée sur une collection de romans du genre *space opera*, écrits par l'Américain Edmond Hamilton. 1981



La Rose de Versailles, de Riyoko Ikeda est un manga de type shōjo paru pour la première fois au Japon en 1972. Le monde francophone ayant découvert la série à travers son adaptation animée de 1979



Clip vidéo du groupe DAFT PUNK, *Discovery*, Leiji Matsumoto créateur du personnage d'animation Japonaise Albatroz



HULK-Band Air- JWT Dubai-450x636-Publicité pour un pansement

Diffusion → TV, Publicité, Internet

Les artistes ont su exploiter les stratégies de communication comme la publicité pour exprimer leurs idées. Ces images sont des supports et des lieux de diffusion, acteurs et témoins de leurs temps. L'image publicitaire, très présente dans l'environnement de l'élève est source de questionnements : comment différencier l'image de communication de celle de la création ? Comment développer un point de vue analytique et critique sur les images qui l'entourent et comment s'en saisir à des fins de création ?



Affiche du film
Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, Luc Besson



Adèle Blanc-Sec, Adèle et la bête, Tardi



Corto Maltese, Les celtiques, Hogo Pratt



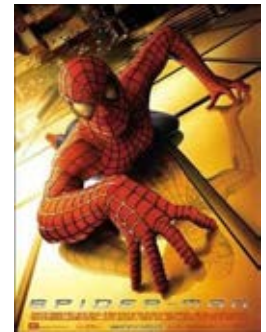
Affiche du film X-MEN 2



Gorillaz Plastic beach, promo by Denus 93



Pierrick Sorin, Nantes Projets d'artistes, 2000



Affiche du film Spiderman



Les Indestructibles PIXAR Disney



Affiche du film, Superman



Dessins d'animations japonaises



Le Château dans le ciel, un film de Hayao Miyazaki



Vidéo Murakami, Château de Versailles 2010



Clip Extraterrestre Arielle Dombasle



Mariko Mori, Plays with me, 1994

Diffusion → Vidéo, Dessin animé, Cinéma

Grâce aux avancées technologiques, les artistes ont su créer des images et des œuvres virtuelles, cinématographiques qui interrogent la fiction et la réalité. Très sensible à ce type d'image, hybride entre jeux vidéo, dessin animé, manga et cinéma de science fiction, les élèves pourront à leur tour réaliser des images fixes ou animés, source de leur imaginaire et supports de leurs récits. Cette entrée permet à l'élève de travailler la durée, la vitesse, le rythme du récit (montage, découpage, ellipse). Elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'œuvre dans la bande dessinée, la vidéo, le roman-photo et le cinéma.

Propositions de sollicitations

- Représenter un récit dans un « strip » de 3 ou 4 vignettes.
- Représenter l'acmé du récit.
- Représenter les différentes étapes du récit dans une seule vignette/image.
- Détourner une image issue du quotidien de l'élève afin de réaliser une œuvre d'art.
- Imaginer la chute du récit et représentez-la dans la dernière vignette de ce « strip ».
- Je suis un super héros ! Je suis une super héroïne !
- Je suis un antihéros ! Je suis une anti héroïne !
- Séparer les différentes étapes du récit présenté. Réaliser les dessins selon des différentes étapes repérées dans les vignettes.
- Filmez les actions de votre super héros !
- Représenter l'acmé du récit dans une réalisation autonome.
- Détourner le super héros.
- Dessinez le story-board du récit présenté.
- Il y a quelque chose dans ce phylactère !
- Amener l'élève à réaliser un flip book.
- Créer une onomatopée qui hurle (pleure, rigole...) !
- Représentez une onomatopée qui fait du bruit.
- Une onomatopée devient une œuvre.
- Agrandir une vignette avec une technique picturale afin de réaliser une œuvre autonome.
- Sur une planche de BD, amener l'élève à réécrire les bulles.
- Reproduire une vignette avec une autre technique au choix peinture, bombe, collage,...
- Réaliser une vignette en découpant des papiers colorés.
- Repérer les caractéristiques qui permettront de distinguer la nature des images.
- Étudier quelques œuvres emblématiques De l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.
- Interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur.
- Discriminer différents statuts des images pour comprendre et réinvestir leurs diverses potentialités.

- Utilisez une vignette de BD pour créer une réalisation plastique autonome.
- Intervenir plastiquement sur une image/une œuvre.
- Proposer une image et demander à l'élève d'ajouter ou de cacher des éléments afin de changer le sens de l'image.
- Amener l'élève à exploiter plastiquement un morceau de BD prélevé d'une planche.
- Réaliser une image avec différents moments d'un récit.
- Amener l'élève à prélever un morceau d'une image ou d'une œuvre d'art, de la placer sur une feuille de plus grand format afin de la prolonger et d'imaginer le hors champ.
- Amener l'élève à construire une narration à partir de plusieurs images.
- Remettre en ordre des images/vignettes (découpage temporel) d'un récit.
- Racontez et représentez les actions héroïques d'un super héros.
- Mettre dans l'ordre les différentes vignettes afin de recomposer un récit plausible.
- Utilisez des vignettes de BD afin de réaliser une composition personnelle.
- Amener l'élève à réaliser un flip book.
- Utiliser des post-it comme vignettes d'une BD.
- Découper un fragment d'une BD et imaginer et réaliser la suite (hors champ).
- Reproduire une vignette uniquement en utilisant des hachures, traits et points.
- Modifier le statut d'une image.
- Se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelles.
- Connaître et identifier différents moyens mis en œuvre dans l'image pour communiquer.
- Créer une image à partir d'éléments d'origine diverses.
- Organiser des images en travaillant le cadrage et l'échelle des plans dans une intention narrative.
- Utiliser des appareils et logiciels simples à des fins de production, de trouver des documents sur internet, les conserver.

Coin des curieux

Arts le Havre 2010 : biennale d'art contemporain

Bande dessinée et art contemporain. Biennale internationale d'art contemporain du Havre 2010.

www.artislehavre.com

Le centre Pompidou

Le Pop art



http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-pop_art/ENS-pop_art.htm

Le mouvement des images

Dossier pédagogique sur l'exposition du même nom et qui a eu lieu en 2008.

www.centrepompidou.fr/...mouvement_images/ENS-mouvement-images.ht...

La figuration narrative

Réalisé à l'occasion de l'exposition coproduite par le Centre Pompidou et la Réunion des musées nationaux, *Figuration narrative. Paris 1960-1972 (5)*, ce dossier propose d'aborder les artistes de la Figuration narrative à partir des collections du Musée national d'art moderne.

Avec une question pour fil conducteur : en tant qu'image fixe, muette et bidimensionnelle, la peinture montre plus qu'elle ne décrit ; quel rapport l'image peut-elle instaurer avec le récit ?

www.centrepompidou.fr/...figuration-narrative/ENS-figuration-narrative2.html

BNF Expositions virtuelles



Maîtres de la BD européenne

Une approche des techniques de la bande dessinée, des figures du héros, de la structure du récit à travers les grands maîtres de la BD européenne.

http://expositions.bnf.fr/bd/arret/index_bd.htm



La BD avant la BD

Narration figurée et procédés d'animation dans les images du Moyen-âge

<http://expositions.bnf.fr/bdavbd/index.htm>



Héros, d'Achille à Zidane

Qu'y a-t-il de commun entre Superman et Lancelot ? Entre la résistante Lucie Aubrac, et Achille, légendaire combattant de la guerre de Troie ? Peu de choses, sinon la réponse à un besoin, de l'individu ou d'un groupe social, de se projeter dans un modèle, de construire son imaginaire vers un horizon d'excellence, un dépassement, une transcendance.

<http://classes.bnf.fr/heros/index.htm>



09 Juin 2010 - 02 Janv. 2011

ARCHI & BD - LA VILLE DESSINEE.

Exposition prolongée jusqu'au 2 janvier 2011

L'exposition « Archi & BD », présente au grand public ou rappelle aux passionnés de la bande dessinée, les relations qu'entretiennent la bande dessinée et l'architecture.

Une articulation fondatrice

Dès le début du XXe siècle avec des auteurs comme Winsor McCay (Little Nemo), George McManus (La famille Illico), Frank O. King (Gasoline Alley) ou Alain Saint-Ogan (Zig et Puce), la bande dessinée explore la ville, fascinée par le monde naissant qu'elle symbolise.

Cette thématique, non seulement de la ville, mais des éléments immédiats qui s'y rattachent comme l'architecture, l'urbanisme, le design, l'Histoire ou la politique, est devenue le terrain idéal de descriptions esthétiques et de réflexions sur le monde contemporain avec des auteurs comme François Schuiten, Benoît Peeters, Enki Bilal, Moebius...

<http://www.citechallot.fr/>



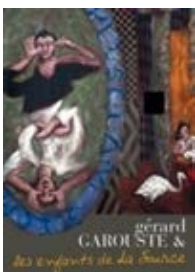
Moebius-Transe-Forme

Fondation Cartier - Paris

Dates : du 12 Octobre 2010 au 13 Mars 2011

Du 12 octobre 2010 au 13 mars 2011, la Fondation Cartier pour l'art contemporain présente MŒBIUS-TRANSE-FORME, la première grande exposition parisienne consacrée à l'œuvre de Jean Giraud, connu sous les pseudonymes de Gir et Mœbius. Icône incomparable de la bande dessinée, inventeur de formes extraordinaires, dessinateur génial, Mœbius est un artiste qui dépasse les limites traditionnelles de sa discipline. Comme il l'a souhaité, cette exposition inédite s'organise autour du thème de la métamorphose, un motif majeur et omniprésent dans ses bandes dessinées, ses projets cinématographiques ou encore son tout premier film d'animation 3D en tant que réalisateur, présenté en exclusivité à la Fondation Cartier. Avec leurs paysages et leurs personnages en perpétuelle transformation, ses œuvres explorent les confins de l'inconscient et dévoilent un monde imaginaire et fantastique. À travers la métamorphose souvent brusque et inquiétante d'une figure, d'un décor, Mœbius révèle un monde où les apparences ne sont pas aussi stables qu'on pourrait le croire.

<http://fondation.cartier.com/?i=143832& lang=fr>



EXPOSITION GAROUSTE LOUVIERS

Ville de Louviers - Hôtel de Ville - B.P. 621 - 27406 Louviers cedex. Tél. 02 32 09 58 58 - Fax 02 32 09 58 13.

Musée : Place Ernest Thorel - 27400 Louviers - Ouvert tous les jours de 14h à 18h, fermé le mardi

213.144.193.72/garouste/presse.htm

Sites d'artistes



Jean-Michel Alberola

www.lesartistescontemporains.com/.../alberola.html



Rémi Blanchard

www.remiblanchard.fr/



Christian Boltanski

Ce dossier s'inscrit dans une série « Monographies. Artistes contemporains », du site du Centre Pompidou.

www.centrepompidou.fr/...boltanski/ENS-boltanski.htm

Virginie Barré

Super héros bedonnant : Si vous avez raté la diffusion télévisée de « L'Art et la Manière » sur Virginie Barré, réalisé par Joëlle Oosterlinck, (26min) vous pouvez vous rattraper en allant sur ARTE+7. Mais cela n'est possible que pendant une semaine à partir du 3 mai !

Voici donc quelques visuels de certaines de ses œuvres qui n'ont pas pu être abordées dans le documentaire. Elles font partie de la série sur les Indiens et le Bauhaus, et de celle sur les Super-héros.

<http://www.google.fr/imgres?imgurl=http://art-maniere.arte.tv/wp-content/uploads/fatsspiderman2-e1272728225211.jpg&imgrefurl=http://art-maniere.arte.tv/rubrique/artistes/virginie-barre/&usq=>
<http://www.lesartistescontemporains.com/Artistes/barre.html>
<http://www.evene.fr/celebre/biographie/virginie-barre-33681.php>



Enki Bilal

Tout l'univers de Bilal : ses illustrations pour des romans, ses créations, ses films et ses bds. Biographie, photos et interviews. bilal.enki.free.fr



Sophie Calle

Du 19 novembre 2003 au 15 mars 2004, Sophie Calle s'expose au Centre Pompidou. Manifestation d'envergure, intitulée "M'as-tu vue", qui propose de réunir des travaux anciens comme *Les Dormeurs* (1979), peu montrés en France, et un important corpus d'œuvres nouvelles, telles que *Douleur exquise* (1984-2003) et *Unfinished* (2003), créées pour l'événement. Sous la forme d'installations, de photographies, de récits, de vidéos et de films, Sophie Calle construit, depuis plus de vingt ans, des situations où elle se met en scène sur un mode autobiographique et selon des règles précises. Dossier pédagogique:

www.centrepompidou.fr/education/...calle/ens-calle.html



Robert Combas, artiste de renommée internationale, créateur à l'aube des années 80 d'une nouvelle peinture figurative : la figuration libre.

www.combas.com/



DAFT PUNK

http://www.dailymotion.com/video/xcss9a_daft-punk-harder-better-faster_music

http://www.dailymotion.com/video/xcss6n_daft-punk-too-long_music

http://www.dailymotion.com/video/xct3v7_daft-punk-aerodynamic_music

http://www.dailymotion.com/video/xctfzz_daft-punk-nightvision_music



GORILLAZ

<http://gorillaz.fr>

http://www.dailymotion.com/video/x2hil5_gorillaz-clint-eastwood_music

http://www.dailymotion.com/video/xdowwe_gorillaz-on-melancholy-hill-music-v_music



GOTLIB

Site officiel. Editorial mensuel, biographie et bibliographie, planches classiques à consulter, ainsi que les actualités au sujet de l'auteur et une ...

www.marcelgotlib.com/



Hervé Di Rosa

Présentation des œuvres protéiformes créées au gré des voyages du peintre inventeur de l'Art Modeste, né à Sète en 1959.

www.dirosa.org/



Keith Haring

Official **Keith Haring** website: largest online collection of Haring painting, animation, sculpture, & photos; interactive activities; online Popshop...

www.haring.com/



Eric Liot Ma vie chez les super héros.

<http://arnoworld.over-blog.com/article-24161004-6.html>



Alexandre Nicolas

Il a exposé ses drôles de fœtus, « les prédestinés », et de nouvelles œuvres à la galerie Olivier Waltman, à Paris, jusqu'au 18 juillet 2009. **Des anti-hérauts ?** Dans des cubes de plexi Batman, Spiderman et Hulk se disputent la vedette au pays des fœtus. Depuis quelques années publications et expositions sur le thème des antihéros se font jour. Avec Alexandre Nicolas les héros deviennent des bébés pas encore nés : s'agit-il d'enfermer le mythe, de se rire d'une génération « adulescente » qui donne de longues vies à ces surhommes fantastiques ? Les deux peut-être. Repliés sur eux-mêmes les super-héros flottent dans le liquide imaginaire de la transparence et nous convoquent différemment à la tendresse de l'enfance.

www.culturecie.com/.../alexandre-nicolas-ou-lart-de-la-deconstruction.html



Duane Michals

Il impose la narration séquentielle dès 1966, créant sa réputation avec ses Séquences. Il accompagne ses tirages de texte, puis une histoire, et plus tard des poèmes ; pour lui il s'agit de la même trace qu'il peut laisser, ses annotations étant manuscrites.

www.axelibre.org/arts.../duane_michals.php

Voir site regroupant plusieurs photographies, portraits et séquences du photographe :

<http://www.pdngallery.com/legends3/michals>

Marc-Antoine Mathieu

La planète **MAM**. **Marc-Antoine Mathieu** fait exploser les limites de la BD. Site bibliographique pour découvrir ou redécouvrir son œuvre.

cicla.pagesperso-orange.fr/div/marc-antoine_mathieu.htm



Jacques Monory

Lien : www.jacquesmonory.com

Mark Newport

Né en 1964, vit et travaille actuellement à Mesa et enseigne à Tempe à l'Arizona State University School of Art. Pendant des siècles, le tricot a été associé au féminin. L'artiste Mark Newport, perçoit le tricot et même du point de vue interne aux arts textiles d'une tout autre manière. Pour lui, il est symbole pour comprendre la masculinité et la force brutale - et les improbables moyens par lesquels ils sont en mesure de créer le symbole de la garde-robe super héros. Grâce à des méthodes traditionnellement associées à l'identité culturelle de la femme, Newport montre, pour la première fois dans une exposition personnelle ses propres idées sur l'identité masculine dans la société américaine :

Super Heroics, 2005, <http://asuartmuseum.asu.edu/newport/>



Philippe Parreno et Pierre Huygue

Philippe Parreno : Artiste multimédia, il «essaie d'écrire et penser dans toutes les dimensions». Il propose des pièces-installations auto-référencées, intervient dans les galeries et les musées, souvent en collaboration avec d'autres artistes ou «témoins» (*La Peur des anges*, 1992). Il réalise des films, des vidéos, où il s'interroge sur le rôle et la mythologie de l'art, de l'artiste, du critique : mais où sont les aventuriers de l'art ? Pour *No more reality*, en 1991, il se met en scène lui-même, artiste-autiste borborymique. Pour *La Nuit des héros*, en 1994, il montre le parcours d'un jeune critique d'art et filme le critique Nicolas Bourriaud dans un rôle entre fantasme et réalité. En 2000, avec Dominique Gonzales-Foerster et Pierre Huyghe, il achète un personnage de manga, Ann Lee (*Ann Lee, Anywhere out of the world*). Avec l'image de synthèse, créée par une société japonaise, ils réalisent des projets individuels et collectifs, racontent et animent la vie virtuelle. Il poursuit par ailleurs ses installations-vidéos et sonores en regard des concepts de superposition, de référence à l'histoire du cinéma ou aux médias, de la relation au temps.

Pierre Huygue : *Displacements* rassemble six points forts de l'œuvre de l'artiste français Pierre Huyghe. Il explore les **structures narratives dans la culture populaire**, mettant l'accent sur la relation ambiguë entre la réalité et la représentation, entre la mémoire et l'histoire. En 1999 il acheta les droits d'un personnage manga, du nom de Annlee, et la mit à disposition dans le cadre d'un projet de longue haleine, *No Ghost Just a Shell*, où des artistes pouvaient l'adopter. Dans *Two Minutes out of Time* et *One Million Kingdoms* Huyghe lui donna vie lui-même. Dans d'autres œuvres il fait référence au cinéma, comme dans *Blanche Neige/Lucie* dont le titre fait référence à la Française qui doubla une chanson dans le film de Walt Disney, et *The Third Memory*, qui est lié au film de Sidney Lumet, *Dog Day Afternoon*. Dans *Block Party* il se focalise sur une ramification de la culture pop, c'est à dire le hip-hop, des premiers grondements festifs dans le Bronx à l'industrie lucrative qu'il est devenu aujourd'hui. *Les Grands Ensembles* est une reconstruction d'un paysage urbain des années 1970.

Blanche Neige Lucie (35 mm, couleur, v.o. anglais, sst. français, 4', 1997) *Annlee Two Minutes out of Time* (Vidéo, couleur, v.o. anglais, 4', 2000) *The Third Memory* (Vidéo, couleur, v.o. anglais, 10', 1999) *Annlee One Million Kingdoms* (Vidéo, couleur, v.o. anglais, 7', 2001) *Block Party* (16 mm, couleur, V.o. anglais, 6', 2002) *Les Grands Ensembles* (Vidéo, couleur, sonore, 8', 1994 - 2001)

Ann Lee : image de synthèse, réel/virtuel, œuvre collective, coquille vide, corps vide, corps à construire, en devenir, copyright/copyleft, virtualité et simulation, vidéo et installation, récit et question de l'identité (quête de cette identité par Ann Lee au regard de sa création, un produit commercial virtuel détourné dans le champ de l'art et identité en construction, au rythme des reprises, remixes ou réalisations des différents acteurs du projet).

arts.fluctuat.net/philippe-parreno.html

Cindy Sherman

www.cindysherman.com/

Pierrick Sorin

Né en 1960, à Nantes, Pierrick Sorin est artiste vidéaste. Il réalise des courts-métrages et des dispositifs visuels dans lesquels il se moque, sur un mode burlesque, de l'existence humaine et de la création artistique. Fervent pratiquant de l'auto-filmage, il est souvent l'unique acteur des histoires qu'il invente. Mais l'artiste est aussi un enfant de Méliès: il crée en particulier des petits "théâtres optiques", mélanges d'ingénieux bricolages et de technologies nouvelles, qui lui permettent d'apparaître comme par magie, dans l'espace, sous forme de petit hologramme et parmi des objets réels.

Lien: www.pierricksorin.com/

Sites de BD

BD Gest' - Le portail BD de référence

20 nov. 2010 ... Le site de référence de la bande dessinée - Logiciel de gestion de collection **BD**, Forum, Chroniques, Preview, News, Dossiers, Jeux, ... www.bdggest.com

Comic Box

Qu'est-ce que c'est **Comic Box** ? **Comic Box** est le premier magazine professionnel français consacré aux COMICS. Créé en 1998, il a été présent dans les ... www.comicbox.com/

BoDoï, explorateur de bandes dessinées - Infos BD, comics, mangas

Informations du magazine mensuel de Bandes Dessinées. www.bodoi.info/

Un Monde de Bulles

Un Monde de Bulles est la seule émission intergalactique consacrée à la BD. unmondedebulles.com/

Duane Michals



« *Je suis un nouvelliste, eux sont des reporters.* »

Après avoir réalisé plusieurs portraits d'inconnus lors d'un voyage en Russie à l'âge de 28 ans, armé d'un appareil photo emprunté, Duane Michals a sacrifié l'autonomie de l'image unique.

En effet une seule photographie ne lui suffit pas à exprimer la complexité de ses pensées. Il impose la narration séquentielle dès 1966, créant sa réputation avec ses *Sequences*. Il accompagne ses tirages de texte, puis une histoire, et plus tard des poèmes ; pour lui il s'agit de la même trace qu'il peut laisser, ses annotations étant manuscrites.

Ses photographies sont en noir et blanc afin de ne pas déconcentrer l'attention par des détails inutiles. Comme Roland Barthes le déclare dans la Chambre claire, le noir et blanc révèle la vérité originelle.

Michals aborde alors différents thèmes dont les principaux sont souvent des oppositions binaires telles la vie et la mort, le corps et l'esprit, la jeunesse et l'âge mûr, le tout par le biais des séquences (environ 5 clichés), ou encore de jeux de surimpression.

L'ensemble de son œuvre est imprégné d'ironie, de surprise ou de tension dramatique qu'il rend par des expressions et une gestualité exagérées, rarement grotesques, parfois burlesques. Ses modèles jouent dans une scène dont le scénario a été élaboré par Michals lui-même, et dans des endroits réels utilisés comme décor (rue, cage d'escalier, chambre à coucher...).

Aussi, Michals accorde à la lumière le rôle essentiel d'agent révélateur, utilisant toujours la lumière naturelle, en extérieur, ou encore celle d'une fenêtre pour une prise de vue en intérieur.

L'art de Duane Michals réside dans sa capacité à donner un aspect visuel à des notions abstraites : le temps, les rêves, l'absence, la mémoire et finalement la preuve de notre existence que seule la photographie peut fixer « *seul la photo colle à l'événement dans le temps et l'emprisonne implacablement* », ou comme l'écrit Roland Barthes, comment la photographie capte le « *corps dans son passage à l'immobilité* ».

Ces quelques livres publiés par Michals traduisent ses questionnements métaphysiques :

- *Changements*, 1981, dans lequel il photographie plusieurs personnes de son entourage à plusieurs années d'intervalle, montrant ainsi la trace du temps sur leurs visages et leur corps.

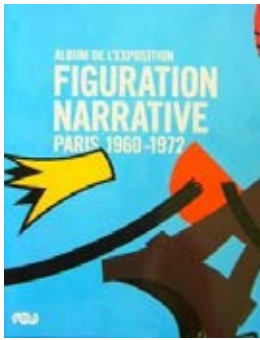
- *The nature of desire*, 1986, ouvrage consacré au désir physique et spirituel, et à la poursuite de la beauté.

- *Eros et Thanatos*, 1992, exploration du thème d'Eros, l'amour, et de la mort par le biais de photos recouvertes d'inscriptions manuscrites ou accompagnées de poèmes.

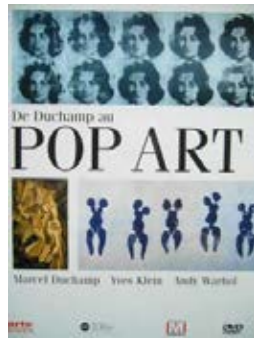
- *Questions without answers*, 1994, dans lequel il pose des questions qu'on ne peut résoudre, comme " qu'est ce que l'univers ? Qu'est ce que la vie ? Qu'est ce que la mémoire ? "

Photographe autodidacte, gagnant sa vie en réalisant des clichés publicitaires, Duane Michals poursuit son œuvre personnelle qui reste au centre de ses préoccupations. Sans être sentimentaliste (il est avant tout un poète), Michals s'adresse à chacun de nous par ses mises en scène fictives et métaphoriques qui nous évoquent une situation déjà vécue (une rencontre fortuite dans la rue, voir lien site : <http://www.studium.iar.unicamp.br/zero/chance.htm>), ou un sentiment déjà éprouvé (mélancolie, conscience d'être face à la mort). Ce qui l'intéresse est d'aller au-delà de la réalité des apparences, ce pourquoi Marco Livingstone le nomme " photographe de l'invisible ". De toute évidence, Michals, par sa touche personnelle teintée d'émotion, de sensualité et marquée par l'interrogation de notre présence sur terre, parvient à installer un dialogue intime avec son public. Lorraine Karleskind

Bibliographie



Album de l'exposition *Figuration Narrative, Paris 1960-1972*, Galeries Nationales du Grand Palais, MNM, 2008



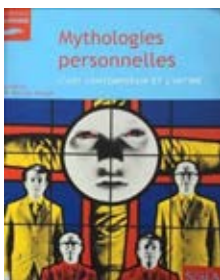
De Duchamp au Pop Art, DVD Palette, Arte vidéo, RMN.



Les nouveaux médias dans l'art Michael Rush, L'univers de l'art Thames & Hudson, 2000



Matthew Barney *The Order, Cremaster 3*, DVD mk2.



Mythologies personnelles, Isabella de Maison Rouge, Scala



TDC, textes et documents pour la classe n° 788, Pastiche et parodie de l'art du détournement, CNDP.



La France d'en bas, Le graffiti dans le sud, Mathieu Kendrick, Lionel Olives, Editions Alternatives



Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Folioplus, 2000 et 2008



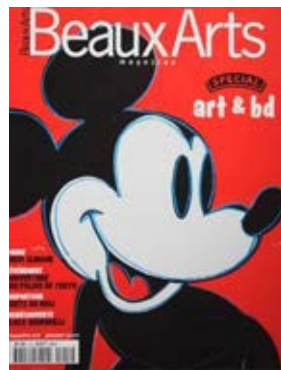
Catalogue d'exposition *Robert Combas, Les années 80, l'invention d'un style*, 2007



Beaux-arts éditions, *La Figuration Narrative - Paris 1960 - 1972 au Grand Palais*, 2008



Beaux-arts Magazine, Hors-série, *Un siècle de BD américaine*, 2010



Beaux-arts magazine, Janvier 2002, BAN 212



Beaux-arts éditions, *Murakami Versailles*, 2010



Art actuel, Le magazine des arts contemporains, N 71,



Beaux-arts magazine, Septembre 2010, BAN 315



Beaux-arts éditions, *Murakami Versailles*, 2010



Beaux-arts magazine, Novembre 2010, BAN 317



Catalogue de la Rétrospective 1962 - 2005 Gérard Fromanger, SOMOGY, Edition d'art



Les nouveaux X Pop, Quoi de plus gai que l'air du temps ? Jean-Luc Chalumeau, Edition Cercle d'art



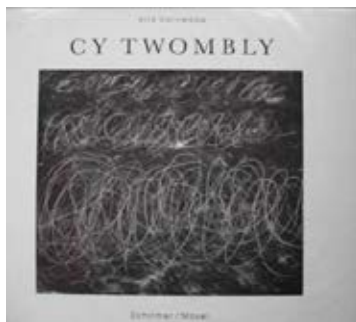
Catalogue de l'exposition France 1500, Entre Moyen-âge et Renaissance, RMN, 2010



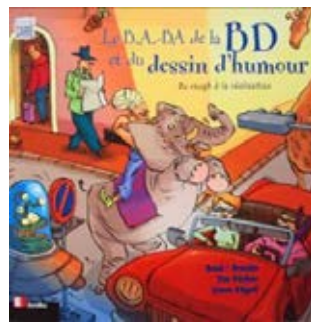
Catalogue de l'exposition Arts Le Havre 2010 biennale d'art contemporain.



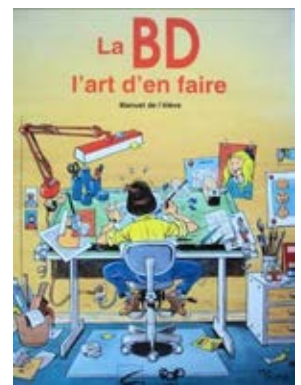
Enki Bilal, Bleu sang, Christian Desbois Editions, 1994



Cy Twombly de Kirk Varnedoe, Edition Schirmel - Mosel, 1994



Le B.A.-BA de la BD et du dessin d'humour, du rough à la réalisation, Edition Evrolles



La BD l'art d'en faire, Manuel de l'élève, CRDP Poitou-Charentes, 1995



Dessins et bulles, la bande dessinée comme moyen d'expression, Pierre Fresnault-Deruelle, Bordas. 1972



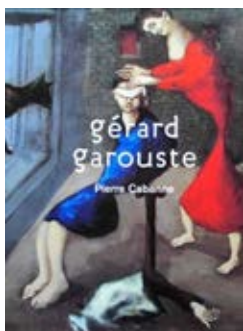
Dessiner une collection d'art contemporain, Œuvres du Fonds régional d'art contemporain de Picardie, Musée du Luxembourg, Paris, 1994



Enseigner à partir de l'art contemporain, CNDP Académie d'Amiens, 1999



Petit lexique de l'art contemporain ; Robert Atkins, Préface Hector Obalk, Edition Abbeville Presse



Catalogue Gérard Garouste, de Pierre Cabane, Edition Expressions Contemporaines, 2000



Super Dupont, Lob, Gotlib, Alexis, Fluide Glacial



GRAFFITIART, n°8, Oct, Nov, Déc, 2009



Affiche exposition Archi et BD, La Ville dessinée, Cité de l'architecture et du patrimoine, paris, 2010



Dictionnaire Mondial de La Bande Dessinée, Patrick Gaumer et Claude Moliterni, Larousse, 1994