LA FERME DU BUISSON

SCÈNE NATIONALE
DE MARNE-LA-VALLÉE

LIVRET PÉDAGOGIQUE À DESTINATION DES PROFESSEUR·E·S ET ENCADRANT·E·S DE GROUPE

LE PALAIS DES VILLES IMAGINAIRES

OUVERTURE GRAND PUBLIC
LE 26 MARS 2022

VISITES POSSIBLES POUR LES GROUPES DÈS LE 8 MARS 2022

visites gratuites
uniquement sur réservation

PULP FESTIVAL

LA BANDE DESSINÉE AU CROISEMENT DES ARTS

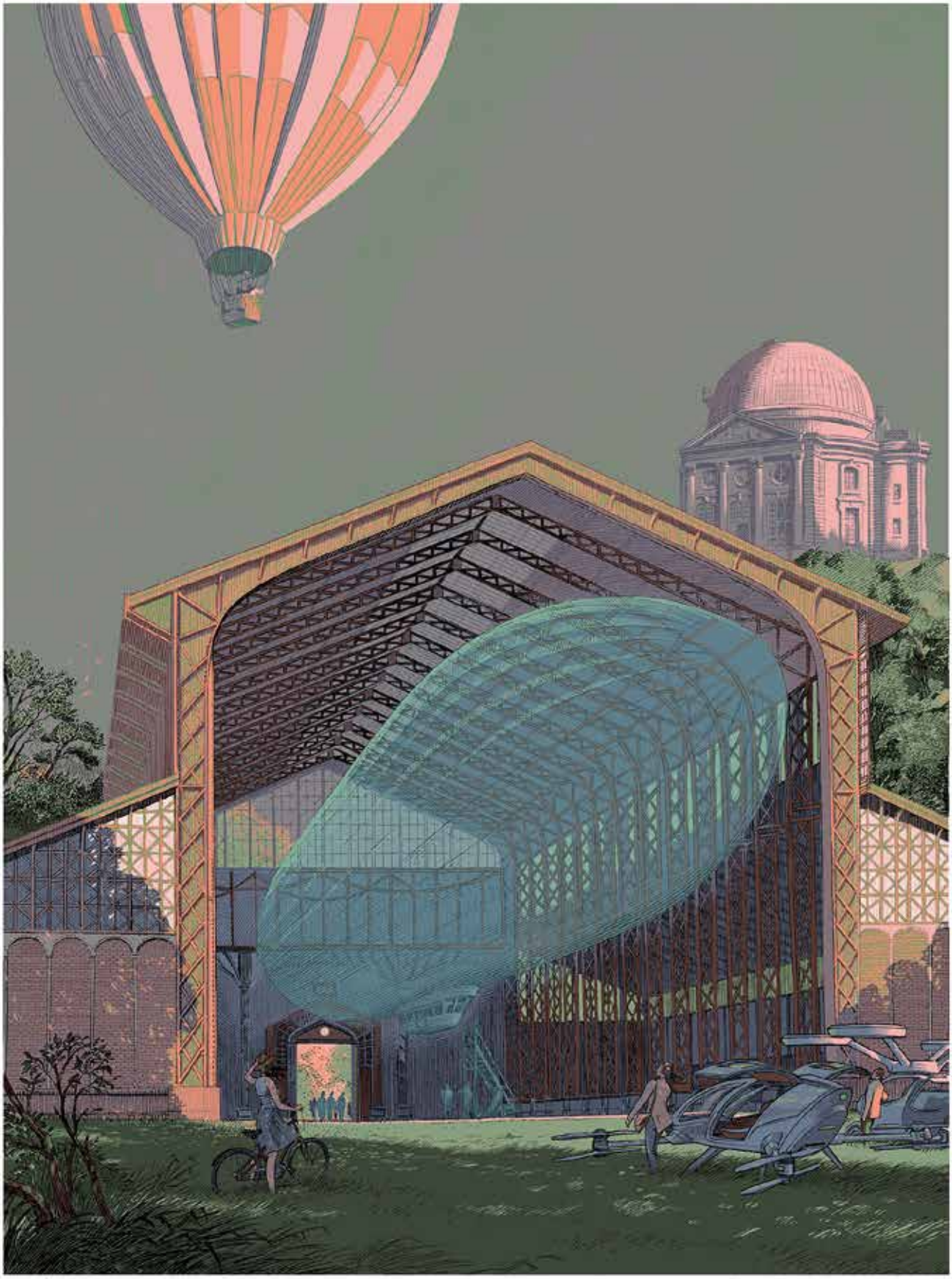
FESTIVAL
8-9-10 AVRIL 2022

EXPOSITIONS
12 AVRIL / 15 MAI 2022

2 spectacles à 10 € par élève
1 spectacle à 7 € par élève

sur achat d'une Carte Buissonnière à tarif réduit pour l'ensemble de la classe à 9 €

visites des expositions gratuites
uniquement sur réservation



12/45

François Schuiten et Laurent Durieux - *Sérigraphie du Hangar Y*

SOMMAIRE

LE PALAIS DES VILLES IMAGINAIRES p.4

1 • Imaginaires de la ville, utopies et dystopies p.5

2 • Ville intelligente, ville connectée p.6

3 • Habiter la ville ensemble : la ville de tous les vivants p.7

4 • Rêver la ville p.8

5 • Ateliers à réaliser avant/après la visite p.9

PULP FESTIVAL p.10

1 • Le paysage dans la bande dessinée p.12

2 • Couleurs et variations dans la bande dessinée p.14

3 • Biographies dessinées p.17

4 • Bande dessinée et histoire de l'art p.19

DESSINER LA VILLE LA PLACE DE L'URBAIN DANS LA BANDE DESSINÉE p.22

1 • La ville comme motif important dès la naissance de la bande dessinée p.22

2 • La géographie et la bande dessinée p.22

3 • La ville subjective dans la bande dessinée p.22

4 • *Les Cités-obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters (1983) p.22

LE PALAIS DES VILLES IMAGINAIRES

OUVERTURE GRAND PUBLIC LE 26 MARS 2022

VISITES POSSIBLES POUR LES GROUPES DÈS LE 8 MARS 2022

visites gratuites
uniquement sur réservation

***Le palais des villes imaginaires* est l'occasion pour les visiteur·se·s de faire l'expérience du Centre d'art de la Ferme du Buisson et de (re)découvrir ce que peut être l'art contemporain dans toutes ses formes, grâce à une diversité de médiums artistiques (dessins réalisés à partir de différentes techniques, installations, sculptures, photographies, vidéos…). Les visites sur-mesure proposées par l'équipe des relations avec les publics donnent lieu à une expérience originale et adaptée à chaque âge et à chaque type de public.**
Ce livret pédagogique présente les thématiques de l'exposition et propose des idées d'activités à réaliser pour préparer ou prolonger la visite des groupes.

Inspiré du roman *Villes invisibles* d'Italo Calvino, le centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson se transforme en Palais des villes imaginaires, à l'instar du palais des sphères de Fedora, l'une des villes du roman. Les artistes invité·e·s investissent chaque espace et proposent leur vision d'une ville imaginaire, inspirée de leurs représentations sensibles et intellectuelles de la civilisation. C'est aussi une manière d'injecter de la fiction dans la réalité de la ville pour inventer de nouveaux imaginaires, renouveler le narratif et la réflexion que l'on porte sur l'écosystème ville, mais peut-être aussi inventer les villes de demain…
L'exposition se déploie dans le Centre d'art, avec des productions spécifiques à l'image de nos villes organiques, éternels chantiers. Elle se nourrit de l'histoire des utopies de la cité, histoire ancienne de Claude-Nicolas Ledoux à Le Corbusier, histoire récente avec la création des Villes Nouvelles, les visions d'Archigram ou Yona Friedman, ou encore histoire contemporaine avec la ville intelligente et/ou celle dans laquelle cohabitent tous les êtres vivants.

La réflexion se développe en quatre chapitres, quatre cheminements de réflexion. À travers eux, l'exposition met en regard des projets anciens et récents et des productions spécifiques confiées à des artiste contemporain·e·s qui mènent une réflexion de long terme sur le sujet.
Cette exposition s'inscrit dans la lignée de l'exposition précédente, *Aterrir* (exposée du 2 octobre 2021 au 30 janvier 2022 au Centre d'art contemporain de La Ferme du Buisson). Une autre mise en lumière des questions de territoire, de commun, de communauté, de vivant et d'habiter, y est esquissée.

Avec Alain Bublex, Nicolas Daubanes, Louisa Raddatz, Capucine Vever, Filipe Vilas-Boas…

Le cabinet des utopies présente : Archigram, Guy Debord, Charles Fourier, Le Corbusier, Yona Friedman, Claude-Nicolas Ledoux, Constant Anton Nieuwenhuys, François Schuiten, Bert Theis et le Grand Paris des écrivains*.

Vernissage samedi 26 mars à 16h en présence des artistes

Commissaire invitée Julie Sicault Maillé

* Collection de courts métrages réalisée par Stéfan Cornic et produite par Année Zéro et le Pavillon de l'Arsenal

1 • IMAGINAIRES DE LA VILLE, UTOPIES ET DYSTOPIES

L'accrochage de l'exposition est pensé en référence à la ville de Fedora dans le roman d'Italo Calvino. À l'image du palais des sphères, chacune des salles du centre d'art contient la ville imaginaire d'un·e artiste. L'espace central qui innerve tout le lieu accueille « le cabinet des utopies ». Il déplie le propos des utopies et dystopies de la ville à travers la présentation de projets historiques et contemporains, de l'architecte Le Corbusier au plasticien Bert Theis en passant par le sociologue Yona Friedman et le dessinateur François Schuiten.

À travers la création de villes imaginaires, les artistes construisent une société inspirée de leur représentation sensible et intellectuelle de la civilisation. La ville imaginaire peut être le reflet d'une société idéale, une utopie urbaine. L'artiste dans ce cas, projette une société imaginaire telle qu'il ou elle voudrait qu'elle soit.

La ville imaginaire peut a contrario refléter une dystopie partant de la réalité et exacerber les dérives potentielles de la ville.

La ville imaginaire peut être aussi la ville et son imaginaire, ou comment l'artiste injecte de la fiction dans la réalité de la ville pour inventer de nouveaux imaginaires, renouveler le narratif et la réflexion que l'on porte sur l'écosystème ville, inventer les villes de demain ...

Dans ce cabinet des utopies, différents exemples de visions utopiques d'organisation de la ville sont donc présentés. On retrouve, par exemple, le *Plan Voisin* de **Le Corbusier**, architecte et urbaniste. Ce plan imaginé dans les années 1920 pour réaménager la capitale en rasant et reconstruisant la rive droite de Paris se basait sur l'importance toujours plus grande de l'automobile dans la ville. Laissant une grande place à la circulation des voitures via deux axes centraux, il se composait notamment d'un centre d'affaires et d'immenses gratte-ciels résidentiels. Une réflexion sur notre façon de vivre la ville qui peut aujourd'hui sembler inimaginable. La visite d'exposition sera aussi l'occasion d'aborder certains aspects de la pensée urbaine de l'architecte en accord avec les idéologies du régime de Vichy.

Le Corbusier - *Plan Voisin* (1925)

Peter Cook, avec le groupe d'architectes Archigram imagine quant à lui en 1968 *Instant City*, projet d'une ville nomade, itinérante, se déplaçant à l'aide de dirigeables et montgolfières. Cette orientation futuriste dans l'imaginaire de la ville nous montre une utopie d'architecture mobile et éphémère, sans ancrage.

Alain Bublex s'inspire d'un des travaux de Peter Cook pour son œuvre *Plug-in City*, et imagine une ville en constante mutation. Ses images de synthèse reprennent des éléments bien réels de la ville auxquels viennent se greffer des Unités Mobiles d'Habitations (UMH). Il nous laisse voir un modèle fictif d'une ville modulable, comme en éternelle construction. Alain Bublex s'empare également d'une des salles du Centre d'Art à travers l'installation de plusieurs vidéos projetées.

Dans l'installation créée par **Nicolas Daubanes**, c'est à nous d'imaginer la ville. Un paysage de poussière se dessine dans la pièce, poussière d'une ancienne porte de prison détruite peu à peu par l'artiste à l'aide d'une scie. Cette œuvre peut être associée à la fois à une utopie ou à une dystopie. On peut voir la porte de prison comme un symbole d'une ville qui nous enferme, nous limite. On peut aussi imaginer qu'une nouvelle ville émerge de cette destruction, du paysage de poussière, une ville imaginaire dans laquelle on peut être libre.

LE PALAIS DES VILLES IMAGINAIRES

Alain Bublex - Plug in City Houston (2005)

Archigram

2 • VILLE INTELLIGENTE, VILLE CONNECTÉE

Dans un monde toujours plus connecté et technologique, nos villes en constante transformation suivent la tendance. On entend de plus en plus souvent les termes « Smart City », « ville intelligente » ou encore « ville connectée ». Il s'agit d'une façon parmi d'autres d'imaginer la ville de demain : une ville qui utiliserait les technologies de l'information et de la communication afin d'améliorer tous ses services et la qualité de vie des citoyens et citoyennes. La confidentialité et la sécurité des données de toutes et tous sont alors remises en cause. Aussi, les réseaux et objets connectés sont piratables. C'est ce que l'artiste **Filipe Vilas-Boas** propose de représenter en détournant des objets connectés à des fins artistiques et poétiques.

Il joue de la porosité entre le monde humain et le monde technologique, tout en nous interrogeant sur nos pratiques numériques collectives et individuelles, ainsi que sur leurs implications éthiques et esthétiques. Ses installations, performances et vidéos questionnent la numérisation de nos sociétés et tout particulièrement la notion de progrès.

Dans la « smart City » utopique de Filipe Vilas-Boas, la technologie chercherait d'abord à mieux servir l'humain. Non sans ironie de la part de l'artiste, cette idée est par exemple représentée par une peau de banane connectée qui fuit les pieds de l'humain pour lui éviter la chute ou encore par un mur de volants qui suivent des itinéraires réels comme si on les avait tous arrachés aux voitures autonomes. L'humain lâche symboliquement le volant et laisse la machine tout diriger. Ni défenseur, ni détracteur face aux avancées technologiques, il s'agit d'autant plus pour l'artiste d'explorer, à travers des installations interactives, les possibilités sensibles et poétiques qu'offrent ces pratiques modernes.

C'est également le cas à travers son installation *Mixed Feelings* dans laquelle il « hacke » le principe de la reconnaissance faciale. Utilisée comme un outil de surveillance dans l'espace public, la reconnaissance faciale pose des questions éthiques quant à nos libertés fondamentales. L'artiste tente ici de détourner poétiquement le concept en utilisant la détection des expressions faciales et des émotions comme des données d'entrée à la création musicale. L'auditeur·rice devient l'audité·e et ses émotions humaines deviennent créations artificielles en temps réel. Le sourire ou l'expression de la tristesse modifie la musique créée par la machine.

3 • HABITER LA VILLE ENSEMBLE : LA VILLE DE TOUS LES VIVANTS

Habiter en ville, c'est également transformer les paysages qui nous entourent. La ville s'étale partout dans le monde. Il s'agit alors de réfléchir à une cohabitation possible entre le monde végétal, le monde animal et celui de l'humain. À travers leur travail, les artistes réuni·e·s dans l'exposition se mettent à lier les différents espaces de vie et provoquent une réflexion quant à un possible écosystème ainsi qu'à de nouvelles manières de cohabiter avec le vivant qui nous entoure.

Bert Theis propose de juxtaposer l'urbain et le végétal dans un photomontage imprimé sur toile. L'artiste questionne la complexité et les enjeux d'une urbanisation puissante et irréversible, nourrie aujourd'hui du modèle urbain néolibéral, à l'aune d'une ville durable. Une végétation très dense vient envahir les grandes villes du monde contemporain, les transformant en de véritables « jungles urbaines ». *Agglo Ville,* œuvre réalisée en 2007, offre la vision d'un Paris dans lequel la nature a envahi la capitale. Les immeubles, les monuments et les avenues sont noyés sous une végétation touffue et foisonnante. La nature occulte la ville et toutes les nuisances qu'elle représente mais il ne semble cependant plus y avoir trace de présence humaine.

À travers un art pluridisciplinaire, **Louisa Raddatz** s'intéresse quant à elle à la matière vivante et organique. Elle s'interroge sur le rapport que l'humain entretient avec son environnement naturel, afin de sensibiliser à l'impact écologique que constitue ce rapport. L'artiste transforme l'une des salles du Centre d'Art de la Ferme du Buisson en une sorte de nid d'abeilles monumental et architectural, afin de questionner la notion d'habitat entre tous les vivants. Chaque cellule hexagonale est composée de diverses matières qui se croisent et se relient, qui finalement « cohabitent » au sein de l'œuvre, et représentent des espaces de vie. Il s'agit également de questionner nos modes de vie face au dérèglement climatique et à la cohabitation entre les différents mondes du vivant. Cette installation conçue comme une expérience unique et immersive laisse place à un monde imaginaire et visionnaire où l'individuel et le collectif s'entrecroisent harmonieusement.

Bert Theis, *Agglo Ville*, FMAC, 2007

4 • RÊVER LA VILLE

Les **villes nouvelles** sont aussi dans l'histoire récente de grands réservoirs de réflexions et d'imaginaires sur la ville, tant en amont de leur construction qu'en aval. Le contexte de La Ferme du Buisson, située sur le territoire de la ville nouvelle de Marne-la-Vallée, est une source d'inspiration évidente à ce projet d'exposition.

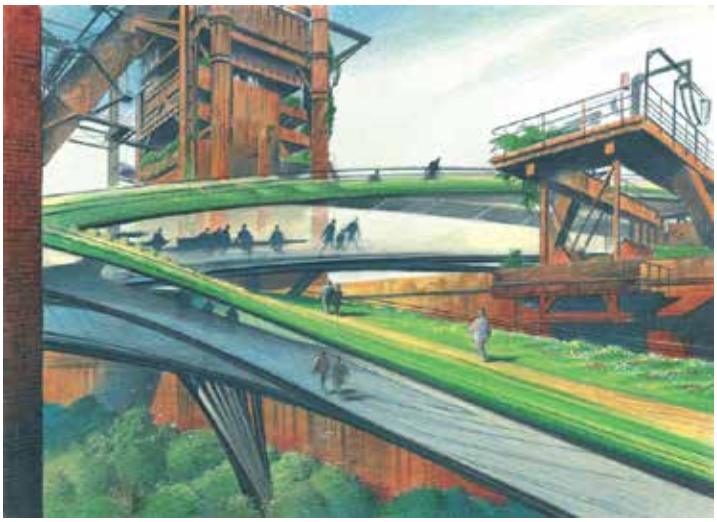
L'installation de **Capucine Vever,** inspirée de l'histoire de la construction de la ville nouvelle d'Evry-Courcouronnes, évoque aussi cette histoire. Elle est composée de plusieurs disques de céramique dessinés et a été réalisée à l'aide d'un orographe, objet du XIXe siècle emprunté à l'IGN (Institut géographique National). Cet instrument mécanique permettait de faire des cartographies de régions montagneuses. Ici, il nous permet d'appréhender la ville nouvelle comme un paysage d'une géologie non plus naturelle mais artificielle, où le relief des bâtiments fait office de montagnes et où les routes deviennent cours d'eau. L'artiste nous propose une mise en fiction du territoire, basée sur des relevés topographiques réels de la ville.

Capucine Vever - *À la fin on sera tout juste au début,* 2019, Ferme du Bois Briard, production : Grand Paris Sud, © Capucine Vever

François Schuiten, dessinateur de bande dessinée et scénographe belge, s'approprie également la thématique de la ville en amenant les visiteur·euse·s à en découvrir une vision complètement onirique, en les amenant à rêver la ville : « comment faire une ville de ce lieu, où les machines grondaient jour et nuit et où le fracas assourdissant rythmait le travail des ouvriers ? »[1].

L'artiste se consacre maintenant à des projets de scénographie de grande envergure. Prenons comme exemple le réaménagement de la station de métro Arts et Métiers à Paris aujourd'hui recouverte de cuivre et de hublots ouvrant sur des scénographies centrées sur les collections du musée. À l'occasion de l'exposition à la Ferme du Buisson, François Schuiten présente dans le « Cabinet des utopies » plusieurs illustrations liant le réel et l'imaginaire.

Il s'agit pour lui de réfléchir à de nouvelles manières de penser et de réaménager les lieux dans lesquels nous évoluons en représentant, par exemple, le passé du futur ou le futur du passé des villes contemporaines.



François Schuiten - Album scénario Belval

1 - Le Fonds Belval

5 • ATELIERS À RÉALISER AVANT/APRÈS

Pour préparer ou prolonger la visite, nous vous proposons des activités à réaliser en autonomie avec votre groupe, en lien avec les thématiques de l'exposition.

La ville du futur
à partir de 6 ans

Tels des architectes ou des urbanistes de demain, à partir d'un plan de quartier, proposez aux enfants ou aux jeunes de dessiner un espace où architecture urbaine et nature cohabiteraient. Potagers, jardins ou forêts, à eux d'imaginer comment reconnecter les citadins à la nature !

Viens voyager dans ma ville
à partir de 6 ans

Proposez aux enfants et aux jeunes d'imaginer à quoi ressemble leur ville rêvée, l'objectif pour le groupe étant de donner envie aux autres de venir voyager dans sa ville. Il s'agit alors d'en imaginer le paysage (sur une île ? dans la montagne ? dans l'espace ?) mais aussi les structures et espaces qui la composent (espaces pour faire du sport ? espaces pour se retrouver ? espaces pour s'alimenter ?). Tous.tes peuvent alors exprimer leur souhait ou non de venir visiter la ville des autres ainsi qu'exprimer leurs raisons.

La ville photographiée
à partir de 6 ans

À partir de différentes photos de la ville ou du quartier prises par les participant·e·s ou à partir de photographies trouvées, proposer au groupe de recréer une nouvelle ville en réalisant un montage ou un collage des images récoltées.

Atelier bande dessinée
à partir de 6 ans

Inventer un ou deux personnages qui parcourent une ville. Faire découvrir des morceaux d'histoire de leur périple, grâce à la technique de la bande dessinée : une case, une situation (ex : case 1 - personnage(s) dans le métro / case 2 - personnage(s) sur une terrasse de café / etc.).

PULP FESTIVAL

LA BANDE DESSINÉE AU CROISEMENT DES ARTS

FESTIVAL
8-9-10 AVRIL 2022

EXPOSITIONS
12 AVRIL / 15 MAI 2022

visites des expositions gratuites
uniquement sur réservation

2 spectacles à 10 € par élève
1 spectacle à 7 € par élève

sur achat d'une Carte Buissonnière à tarif
réduit pour l'ensemble de la classe à 9 €

Chaque année depuis 2014, la bande dessinée sort de ses cases et se répand allègrement dans tous les espaces de la Ferme du Buisson. À l'occasion du PULP Festival, elle déborde de créativité et se glisse dans tous les contenants. Du livre au support numérique, du plateau de théâtre au studio de cinéma, de la 2D à la 3D, la bande dessinée est un matériau plastique et mouvant qui ne cesse de s'inventer et de se prêter à des expériences inédites.

En plus des expositions et des spectacles, le PULP Festival propose un riche programme de rencontres, de performances, d'ateliers, de cinéma, d'expositions hors les murs… Sans oublier une grande librairie confiée au réseau de libraires Librest et la quatrième édition du Prix PULP qui récompense la meilleure première œuvre de l'année.

Ce dossier pédagogique propose différentes pistes de réflexion et des activités pédagogiques permettant aux élèves et aux groupes de s'initier à l'art singulier qu'est la bande dessinée, de se préparer avant la visite et de susciter leur curiosité en découvrant les univers graphiques des auteur·trice·s présenté·e·s lors de cette 7e édition du festival.

PULP FESTIVAL

5 EXPOSITIONS

LORENZO MATTOTTI

Obsessions
dès 6 ans
Dans cette grande exposition imaginée pour le PULP Festival, Lorenzo Mattotti présente pour la première fois ses œuvres les plus intimes. Les paysages, le couple, la solitude, la mode sont autant de thèmes chers à l'artiste, qu'il transforme, détourne, étire, modifie au gré d'infinies variations tant plastiques que formelles.

TYPEX

Andy Warhol : I'll be your Mirror
dès 6 ans
Le dessinateur hollandais Typex s'attaque à un monument de l'histoire de l'art : Andy Warhol, roi du pop art. Il ne se contente pas de raconter la vie de l'artiste, il anime sous son crayon toute une époque, dans un festival d'esthétiques en écho à son œuvre multiple et ses procédés en série.

FANNY MICHAËLIS

Mädchen Corpus
dès 6 ans
Des dessins de Fanny Michaëlis émane une atmosphère à la fois magique et inquiétante, où réel et onirisme se superposent et s'amalgament sans cesse. Le spectateur est invité sur le fil de cette rêverie vagabonde, entre les doigts de ces figures qui viennent habiter les Écuries.

CATEL ET BOCQUET

Alice Guy, une étoile oubliée
dès 6 ans
Alors qu'est parue en 2021 chez Casterman *Alice Guy*, une biographie dessinée imaginée par Catel et Bocquet de cette pionnière du cinéma, le PULP Festival nous emmène aux tout débuts du cinématographe, sur les pas d'une femme au destin extraordinaire.

FEMZINE

dès 16 ans
Revues, hebdomadaires, journaux, fanzines, blogs, posts sur les réseaux sociaux… Hier comme aujourd'hui, la presse BD féministe constitue autant une intervention graphique qu'un récit d'éveil. C'est un puissant outil de lutte et d'action immédiate sur le présent !

4 SPECTACLES

J'AURAIS VOULU FAIRE DE LA BANDE DESSINÉE

Dominique A, Sébastien Boisseau, Philippe Dupuy et Stéphan Oliva
musique / dessin / théâtre dès 11 ans
Cette performance musicale et dessinée réunit des artistes tous passionnés de bande dessinée. Leur regard sur le 9e art, ils le partagent dans un ouvrage signé Philippe Dupuy et sur la scène du théâtre où ils entremêlent leurs talents.

LITTLE NEMO OU LA VOCATION DE L'AUBE

Émilie Capliez et Winsor McCay
théâtre / musique dès 8 ans
Inspirée par la BD culte de Winsor McCay, Émilie Capliez met en scène les incroyables aventures nocturnes d'un petit garçon prénommé Nemo. Musique, récit et mouvements se déploient pour créer ce conte musical qui nous fait voyager au pays des songes. Ici les rêves sont sans limite…

MISSY MESSY ET CATARINA

Nathalie Kuik
Cirque / dès 6 ans
Dans une ambiance musicale de fête des morts mexicaine, une lanceuse de couteaux fait son numéro. Sur sa cible danse une image animée, un squelette facétieux en robe colorée qui ne se laisse pas totalement faire.

CACHE-CACHE

Loo Hui Phang, Gala Vanson et Loïc Sécheresse
Danse / dessin / performance / public adulte
Cache-cache est une histoire de Loo Hui Phang mise en images par Gala Vanson et Loïc Sécheresse sur les corps nus de deux danseurs. Les dessins tracés en direct sont captés par deux caméras et projetés sur deux grands écrans juxtaposés, lesquels agissent comme deux cases de bande dessinée. Les corps deviennent à la fois supports, décors mobiles, paysages et acteurs de cette histoire.

1 • LE PAYSAGE DANS LA BANDE DESSINÉE

Le PULP Festival invite les visiteur·euse·s à entrer dans l'univers de chacun·e des artistes à travers leurs expositions. L'univers d'un·e artiste ne se construit pas uniquement par le biais des personnages qu'il·elle crée, utilisant la puissance de son dessin. Il se caractérise par sa technique, ses couleurs, les thèmes abordés... Dans la bande dessinée, les paysages participent à la narration, prenant parfois le contrôle du récit. Le paysage a longtemps été considéré comme un genre mineur dans l'histoire de l'art. Une classification rigoureuse des genres[1] hiérarchise peinture historique, religieuse ou mythologique, le portrait, la nature morte et la scène de genre. Le paysage n'est alors pas autonome et sert d'arrière-plan ou d'élément décoratif sans construire le sujet. Il faut attendre le XIXe siècle pour qu'il devienne un genre à part entière. Il est aujourd'hui un champ artistique apprécié des illustrateur·rice·s. Il n'est pas seulement un décor, chaleureux ou effrayant, il participe à l'histoire et provoque l'émotion. La bande dessinée a la liberté de représenter des espaces imaginaires ou réels qui ont tous beaucoup à nous dire sur notre manière de nous représenter le monde.

À faire en classe : définir chaque univers en précisant ce qui les caractérise (le conte, le cirque, le cinéma d'horreur/science-fiction, le théâtre, la danse classique...)

L'urbain qui nous entoure

Le PULP Festival présente l'univers de **Lorenzo Mattotti**. Référence de la bande dessinée, il explore de nombreux domaines dont l'illustration de livres jeunesse, la peinture ou même la réalisation de films, et notamment le long métrage d'animation *La Fameuse invasion des ours en Sicile*. Autodidacte, il étudie l'architecture à Venise puis s'oriente vers le graphisme. Son trait est mouvant, ses constructions solides et sa palette audacieuse. On retrouve ces particularités dans ses paysages urbains. Féru de voyages, Mattotti a pour habitude de se promener et d'observer chaque détail des villes qu'il visite pour ensuite retranscrire leurs paysages sur le papier. Cet exercice de mémoire est hasardeux, cependant, il vise à retrouver les sensations éprouvées lors de ses balades. On reconnaît dans ses paysages des passants, un couple d'amants ou encore des voitures qui transmettent l'effervescence des villes. Encastrés les uns dans les autres, les différents plans propagent l'idée que nous sommes entouré·e·s, encerclé·e·s de bâtiments au sein de ces grandes villes. Mattotti analyse l'architecture des villes qu'il dessine pour ensuite en détourner les codes.

1 - Cf : Hiérarchie des genres et peinture académique.

Lorenzo Mattotti - Paesaggi

Fantastique nature

Les travaux de Fanny Michaëlis et de Lorenzo Mattotti nous proposent deux traitements de la nature. Entre paysages et personnages, **Fanny Michaëlis**, illustratrice de presse et autrice de bandes dessinées, présente un univers imaginaire proche du conte. Elle nous projette dans un temps indéterminé, où les cités bétonnées croisent les forêts. Cette exposition est aussi une nouvelle manière d'aborder le dessin qui se déploie dans une scénographie visuelle et sonore. Des personnages hybrides aux formats surdimensionnés fusionnent avec le paysage dans lequel les cheveux peuvent devenir une montagne. Ces femmes dansent et se tordent pour s'intégrer dans cette nature parfois hostile composée d'arbres nus aux branches acérées. Une ambiance ambivalente et instable se dégage de ces paysages où les corps flottent avec des expressions énigmatiques. Fanny Michaëlis utilise le crayon, doux et souple, il lui permet de laisser place à l'improvisation lors de la création.

Fanny Michaëlis

Lorenzo Mattotti est un plasticien à la production foisonnante. Il est habitué à remplir des carnets de dessins reflétant son paysage mental, ses pensées, ses obsessions. On retrouve dans son travail sur le paysage naturel son monde intérieur exploré à travers un fil ininterrompu d'œuvres. L'artiste compose généralement ses paysages de mémoire, avec des lignes courbes et des couleurs intenses. Ces procédés, facteurs d'émotions, nous rappellent la célèbre "*Nuit étoilée*" de Van Gogh où l'on retrouve ces lignes courbes et ces formes qui se tordent apportant dramatisation et vitalité aux paysages. Comme le travail de son prédécesseur, celui de Mattotti fait écho à l'expressionnisme qui introduit l'émotion dans l'œuvre et parfois même une dimension fantastique. Une série consacrée au traitement de la forêt reprend ces thèmes du fantastique et de l'étrange. L'ambiance mise en place par ces procédés techniques permet de se questionner sur les sensations que procure le dessin. Ainsi la forêt peut sembler magique ou effrayante.

À faire en classe : Quelle(s) sensation(s) procurent ces paysages ? Quelle en est l'atmosphère ?

Lorenzo Mattotti - *Paesaggi*

PULP FESTIVAL

Fanny Michaëlis

2 • COULEURS ET VARIATIONS DANS LA BANDE DESSINÉE

La diversité des expositions du PULP Festival permet de découvrir des approches variées du traitement de la couleur. Les variations autour d'un thème sont un sujet récurrent dans l'histoire de l'art et dans la musique. En ce qui concerne la bande dessinée, elles peuvent être infinies selon les formes, les techniques ou encore les couleurs utilisées.

Aux origines de la couleur

Certaines périodes de l'histoire de l'art ont été marquées par un questionnement à propos de la couleur. Dès la Renaissance, une querelle[1] éclate entre les partisan·e·s du dessin issu·e·s de l'école de Nicolas Poussin et les adeptes de la couleur du côté de Rubens. L'Histoire nous apprend que les artistes privilégieront la couleur, notamment pour les sensations qu'elle procure. Au XIXe siècle les artistes du mouvement impressionniste fondent leurs travaux sur les couleurs pures et la représentation de la lumière. Il·elle·s commencent à utiliser la couleur comme un facteur d'émotions. Ces réflexions se précisent à partir de théories scientifiques de la même époque sur la perception de la couleur développée par Charles Le Blanc et Michel-Eugène Chevreul[2].

Cette préoccupation majeure dans l'histoire de l'art a paradoxalement tenu une place intermittente dès les débuts de la bande dessinée. Les limites technologiques et économiques ont fait apparaître tardivement les bandes dessinées colorées dans la presse. Face à une demande grandissante des lecteur·ice·s, les imprimeur·euse·s inventent le procédé de quadrichromie qui permet un bon rapport qualité prix pour l'impression couleur. Basée sur les 3 encres primaires, cette mise en couleur devient un signe caractéristique des journaux américains de bandes dessinées bon marché. Souvent ternes à cause de la mauvaise qualité du papier, ces couleurs ont tout de même fini par acquérir une forme iconique, symbolisant les personnages dans l'esprit du·de la lecteur·ice. Il est par exemple facile de définir certain·e·s superhéro·ïne·s par les couleurs qui composent leurs costumes.

Le traitement de la couleur dans la bande dessinée

Les artistes bédéistes utilisent différentes techniques pour mettre en couleurs leurs dessins. La technique la plus ancienne est celle du « bleu de coloriage » qui consiste à apposer des couleurs à la gouache ou à l'aquarelle sur la planche imprimée au format de parution. Plus risqué, certain·e·s utilisent la couleur directement sur la planche dessinée qui devient alors une peinture à part entière. Une autre technique consiste à réaliser la mise en couleur sur l'ordinateur à partir de la planche dessinée ou de se passer complètement du papier en réalisant les dessins et les couleurs directement sur tablette graphique.

L'autrice, bédéiste et graphiste **Fanny Michaëlis** propose un traitement de la couleur singulier. Coloriste du dernier album de Ludovic Debeurme, elle nous démontre que la couleur est un élément très important de l'image. Dans son exposition, Fanny Michaëlis travaille essentiellement sur le noir et blanc qu'elle va opposer à quelques touches de couleurs vives et irréelles. Elle utilise fréquemment des couleurs invraisemblables dans ses dessins, ce qui apporte une atmosphère proche du surnaturel appartenant au rêve ou au cauchemar.

Cette année le PULP Festival reçoit **Lorenzo Mattotti** pour une exposition intitulée *Obsessions.* Artiste majeur de la bande dessinée contemporaine, Lorenzo Mattotti se fait remarquer par son album *Feu* publié en 1986, qui marque un tournant dans l'histoire de la bande dessinée. On retrouve dans cet album une palette audacieuse où la couleur prend sens comme couleur-matière, couleur-récit ou couleur-émotion. Partie intégrante de son œuvre, Mattotti travaille la couleur directe. Le plasticien utilise les pastels gras mais il maîtrise également l'acrylique et le crayon. À travers 12 thèmes principaux, l'exposition *Obsessions* introduit ces techniques. Mattotti transforme, détourne, étire, et modifie au gré d'infinies variations son travail plastique mettant en relation directe le dessin avec l'émotion. Ce travail, il l'a effectué sur des carnets puis approfondi en utilisant le procédé de la série.

Apparue chez les peintres français au XIXe siècle notamment au sein du mouvement impressionniste, la série permet d'étudier un même sujet à différents moments de la journée. Le tube de peinture est une invention technologique qui permet désormais aux peintres de travailler librement toute une palette de couleurs et d'émotions. Claude Monet réalisera vingt-huit toiles consacrées à La Cathédrale de Rouen en s'intéressant à la lumière qu'elle reflète aux différents moments de la journée. L'histoire de l'art associera à la série les termes de variations, suites, séquences, thèmes, motifs ou répétitions. Andy Warhol ira jusqu'au bout du concept en utilisant la sérigraphie qu'il reporte sur différentes toiles en en variant les couleurs. Il utilisera alors la série dans un but de reproduction à des fins commerciales. L'exposition de **Typex** sur la vie d'Andy Warhol illustre l'évolution de ces techniques.

1 - Querelle du coloris : Guy BELOUET, « RUBÉNISTES & POUSSINISTES QUERELLE ENTRE », Encyclopædia Universalis : www.universalis.fr/encyclopedie/querelle-entre-rubenistes-et-poussinistes

2 - Le néo-impressionnisme : Musée d'Orsay, « APRES L'IMPRESSIONNISME, DU NEO-IMPRESSIONISME AU FAUVISME » www.musee-orsay.fr/fr/espace-professionnels/professionnels/enseignants-et-animateurs/visite-autonome/apres-limpressionnisme-du-neo-impressionnisme-au-fauvisme-1886-1906.html#c95680

Claude Monet - *Cathédrale de Rouen* effet du matin, à midi, au coucher de soleil

Lorenzo Mattottl - *Vulcano blu, Vulcano rosa, Vulcano rosso, Vulcano verde*

Zoom sur la couleur noire

La couleur stimule les disciplines artistiques. Sa présence est porteuse de sens. On a souvent tendance à oublier son rôle symbolique. Michel Pastoureau, historien et anthropologue, est spécialiste des couleurs[1]. Il démontre qu'elles véhiculent des tabous, possèdent des sens variés qui influent sur notre imaginaire. Ces significations remontent à la nuit des temps, influencées par la société, la religion ou la science... La couleur est donc un fait culturel. Si pour certain·e·s le noir n'est pas une couleur, Michel Pastoureau décide d'en faire l'analyse. Souvent associée à la mort et l'enfer, cette couleur n'a pas toujours été négative. Au fil de l'histoire le noir a par exemple été associé à la fertilité, à la tempérance et à la dignité. Depuis quelques décennies, il incarne surtout l'élégance et la modernité.

Qualifié de « maître de la couleur », **Lorenzo Mattotti** s'intéresse au noir et à ses déclinaisons : le blanc, l'ombre et la lumière. Habitué à noircir quotidiennement des cahiers où il dessine à l'encre en guise de travail préparatoire il commence la bande dessinée en noir et blanc car plus facile à publier. Plus tard, il démontrera sa maîtrise du noir dans l'album jeunesse *Hansel et Gretel* avec des dessins au pinceau. Ces dessins transmettent l'horreur et le fantastique de ce conte des frères Grimm. Une des salles de l'exposition présente des dessins de forêt similaires à cette atmosphère. On remarque dans ses peintures l'attention portée à la lumière. Le noir très présent est révélateur des espaces laissés blancs, apportant ainsi de la luminosité au dessin. L'exposition *Mädchen Corpus* de **Fanny Michaëlis** présente également une majorité d'œuvres en noir et blanc. Elle réalise ses dessins au crayon ce qui apporte une certaine douceur.

Lorenzo Mattotti - *Foreste*

Fanny Michaëlis

Sur le travail du noir on pourra évidemment penser à Pierre Soulages[2], artiste contemporain qui travaille les mêmes notions entre noir et lumière. Il est le créateur de « l'Outrenoir » qui se base sur la matière du noir dans la peinture pour révéler une lumière particulière en contraste et en interaction avec le blanc.

À faire en classe :
Analyser à partir de quelques couleurs choisies les références et symboles qu'elles nous évoquent
À quoi fait référence la couleur rouge ?
Exemples : L'interdiction, le sang, l'amour ...

1 - Michel Pastoureau, Dominique Simonnet « LE PETIT LIVRE DES COULEURS », Edition Seuil, paru le 06/03/2014, 144p.

2 - Cf : Exposition Pierre Soulages au musée du Louvre du 11 Décembre 2019 au 9 Mars 2020.

3 • BIOGRAPHIES DESSINÉES

La bande dessinée est un art graphique, séquentiel et narratif : elle se compose d'une succession d'images et de mots qui se suivent dans l'espace de la page pour former une histoire. Aujourd'hui les bédéistes n'hésitent pas à s'emparer de genres traditionnellement réservés à la littérature – comme le roman, la biographie ou l'autobiographie – pour en renouveler totalement la forme, explorer un nouvel espace de liberté et faire reculer les frontières entre bande dessinée et genres littéraires.

Le mot « biographie » est assez récent et vient du grec bios, « vie » et graphie, « écrire ». Pourtant, le genre de la biographie remonte à l'Antiquité. La biographie avait alors un rôle éducatif, elle servait à montrer l'exemple, on s'intéressait essentiellement aux vies des grands hommes politiques. Cette fonction édifiante de la biographie va perdurer jusqu'au XVIIIe siècle, où elle perd en importance face à l'essor du roman. Au XIXe siècle, on témoigne un intérêt nouveau pour les vies des écrivain.e.s alors que s'affrontent la théorie de Sainte-Beuve, selon laquelle on peut expliquer une œuvre par la vie de son auteur·rice, et celle de Proust, qui soutient que l'œuvre et la vie de son auteur·rice ne sauraient être confondus. À la fin du XXe siècle, le genre de la biographie se diversifie enfin : on publie des biographies très détaillées, qui relèvent parfois de la recherche historique, mais aussi des biographies romancées.

Le portrait d'une personne

La biographie, c'est la forme que choisissent de privilégier les deux artistes **Catel Muller et José-Louis Bocquet**. Après Kiki de Montparnasse, Joséphine Baker et Olympe de Gouges, c'est au tour d'Alice Guy de rejoindre ce panthéon de femmes exceptionnelles. C'est un travail de réhabilitation de la mémoire de ces femmes auxquelles l'Histoire n'a su donner une juste place. Alice Guy Blaché est la première réalisatrice et scénariste de fiction de l'histoire du cinéma. Un an après l'invention du cinématographe par les Frères Lumière en 1895, elle réalise *La Fée aux choux,* alors qu'elle n'a que 23 ans. Première réalisatrice de l'histoire du cinéma, elle dirige plus de 300 films en France. En 1907, elle part conquérir l'Amérique. Première femme à créer sa propre maison de production, elle construit un studio dans le New Jersey et fait fortune. Mais un mariage malheureux lui fait tout perdre. Elle meurt en 1969, avec la légion d'honneur, mais sans avoir revu aucun de ses films - perdus et oubliés.

Le portrait d'une époque

Dessiner une biographie, c'est également représenter un époque. Tandis que le bédéiste **Typex** recompose la période des débuts de la société de consommation et l'American Dream des années 60 aux Etats-Unis, **Catel et Bocquet** opèrent un réel travail de documentation afin de représenter les débuts du cinéma au début du XXe siècle en France et aux Etats-Unis, l'époque des grandes inventions et de la créativité sans limite.

La bande dessinée permet de représenter visuellement un univers ou une époque, avec les outils du/de la dessinateur·rice, et de mêler deux dimensions : le temps et l'espace, là où l'art plastique investit principalement l'espace, et la littérature le temps. Elle permet aussi de donner à voir l'évolution du corps au fil du temps. C'est ce que fait le dessinateur **Typex** : en 562 pages, il relève le défi de raconter la vie de l'artiste Andy Warhol de son enfance jusqu'à la fin de sa vie, comme une traversée dans l'histoire de l'art américain.

Typex - Poster Amsterdam présentation

Francis Lacassin, historien des débuts du cinéma, a fourni à **Catel et Bocquet** tous les documents qu'il avait reçus d'Alice Guy avec la mission de lui redonner sa place de pionnière du cinéma. Ce gros travail de documentation, on le retrouve à la fin de l'ouvrage (chronologies, biographies, filmographies et bibliographies) : les deux artistes parviennent à recréer l'atmosphère d'une période dans laquelle s'inscrit leur récit par un souci du détail. Le couple nous raconte l'époque des grandes inventions et le·la lecteur·rice est propulsé·e en pleine course à l'innovation. L'exposition spécialement conçue pour le PULP Festival s'appuie sur l'impressionnant travail documentaire du scénariste Bocquet et sur les dessins de Catel qui donnent vie à Alice Guy. Dans une ambiance foraine, entre dessins originaux, films et objets, les visiteur·euse·s plongent dans l'ébullition créative du début du XXe siècle.

Catel - *Alice Guy*

Le portrait d'un art

Typex adopte plusieurs styles pour raconter les différentes périodes de la vie d'Andy Warhol. Il utilise dans chaque chapitre une technique différente tirée de la période représentée. Il s'inspire d'illustrations et d'œuvres d'époques, on passe ainsi progressivement du noir et blanc à une véritable explosion de la couleur dans les années 1960, avec un effet de trame visible dans des couleurs primaires – cyan, magenta, jaune, comme les pigments qui servent à l'impression en couleur ! Certains passages sont même travaillés de façon à imiter la technique d'Andy Warhol : « les formes colorées sont découpées dans du papier, puis scannées pour donner l'illusion de la technique utilisée par Andy pour ses peintures et impressions ».

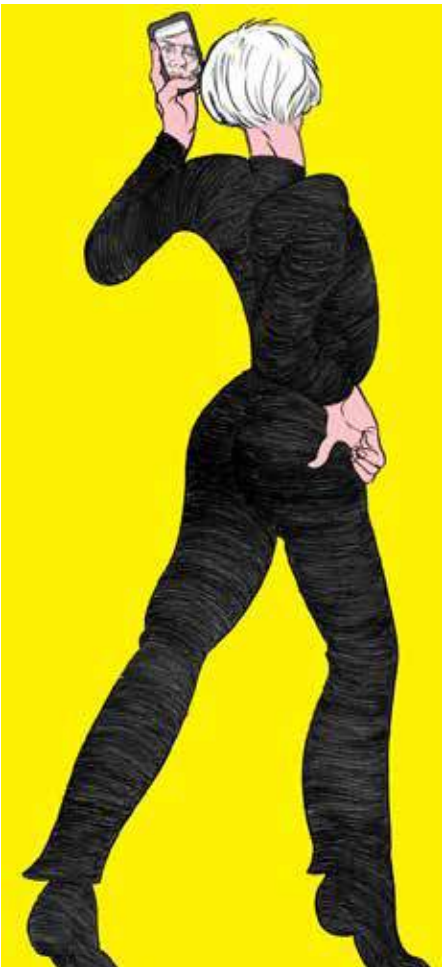
De leur côté, **Catel et Bocquet** mettent en lumière les grandes découvertes d'Alice Guy concernant le cinéma. Pour l'exposition au PULP Festival, l'histoire est racontée de manière dynamique grâce à des projections d'extraits de films d'Alice Guy, des créations de boucles animées à partir d'appareils forains du début du cinéma ou encore grâce à la création d'une grande maquette en papier. Les dessins du roman graphique sont exposés dans chacune des salles : le trait y est expressif et joyeux. Les films et les photographies sont traités au crayon, ce qui leur donne un aspect légèrement irréel.

Dessiner la biographie d'un·e artiste, c'est le·la représenter en tant que personne, mais aussi représenter les personnes qui l'entourent. Dans le cas de Typex et de Catel, cela signifie dessiner foule de personnalités célèbres, d'artistes, auteur·trice·s… Alice Guy, femme libre et indépendante, témoin de la naissance du monde moderne, elle aura côtoyé les pionniers de l'époque : Léon Gaumont, Gustave Eiffel, Louis et Auguste Lumière, ou encore Georges Méliès, Charlie Chaplin et Buster Keaton.

Catel - Alice Guy (Léon Gaumont et Alice Guy)

À repérer dans l'exposition

Parmi les célébrités suivantes, lesquelles peut-on reconnaître dans l'exposition de Typex : Marilyn Monroe, Truman Capote, Lou Reed, Nico, Bob Dylan, Jean-Michel Basquiat, Michael Jackson, David Bowie ?
Comment sont-elles représentées ? Sais-tu quel rôle elles ont joué dans la vie d'Andy Warhol ?



Typex

4 • BANDE DESSINÉE ET HISTOIRE DE L'ART

Cette année, le PULP Festival met en lumière les rapports entre la bande dessinée et l'histoire de l'art. Le pop art est mis à l'honneur avec l'exposition du bédéiste Typex qui, en dessinant la vie d'Andy Warhol, représente une époque et un milieu : celui de l'art américain des années 1960. À travers les autres expositions, on peut voir des effets de référence très forts à l'histoire de l'art : les bédéistes exposé·e·s laissent transparaître, dans leur dessin, l'influence des artistes qui les ont marqué·e·s durablement.

Pop art et bande dessinée

Né sous l'impulsion d'artistes comme Jasper Johns, Robert Rauschenberg ou encore Andy Warhol, le pop art américain est un mouvement artistique et culturel propre à un état d'esprit bien particulier d'une époque : les années 1960. Ce mouvement entretient un lien très fort à la culture de média de masse et de consommation qui se développe dans les années 1950 et 1960. Il lui emprunte ses codes (la foi dans le pouvoir des images) et ses matériaux (le cinéma, la bande dessinée, l'impression), se les appropriant toujours avec une certaine dose d'ironie. Il faut se replonger dans l'histoire économique et culturelle du tournant du XXe siècle pour comprendre le rôle majeur qu'exercent la bande dessinée, le cinéma ou encore la publicité sur l'esthétique pop. À la fin du XIXe siècle, avec la révolution industrielle, la presse s'est largement développée, les villes se sont agrandies et les mots ont envahi à une vitesse fulgurante le paysage urbain avec l'apparition des affiches publicitaires, des enseignes de magasins, etc. Témoins de l'essor de l'industrie naissante du cinéma, de la publicité mais aussi de la bande dessinée, les artistes pop s'intéressent au pouvoir plastique des mots et vont les intégrer pleinement dans leurs œuvres, interrogeant le rapport nouveau de la société au désir de consommer.

Roy Lichtenstein - *Torpedo... LOS!*

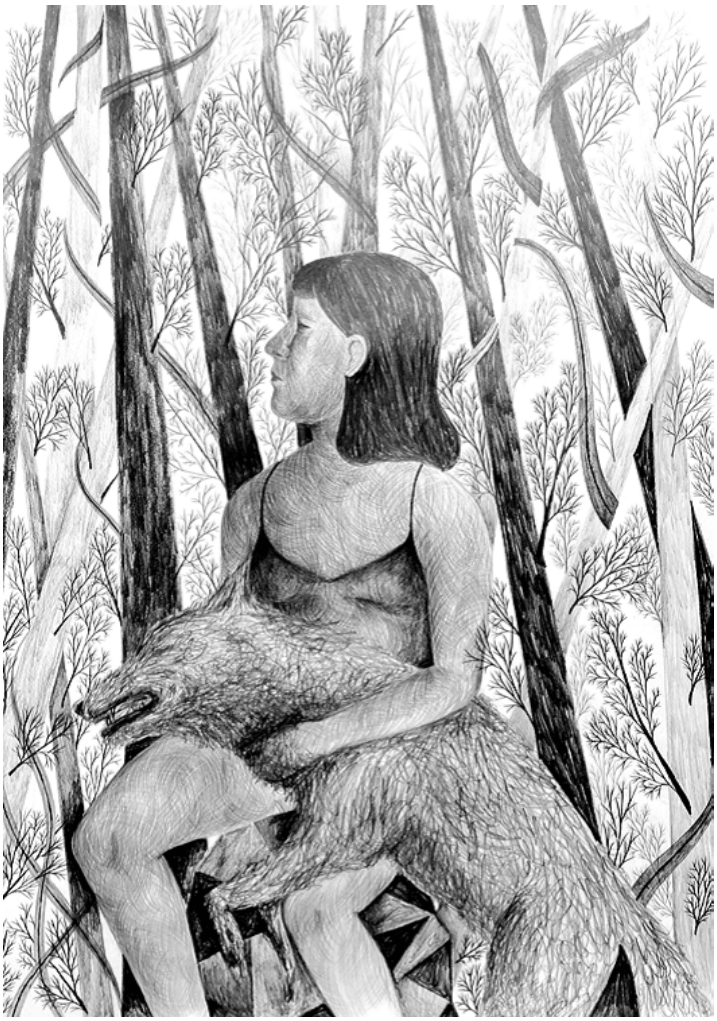
Ces artistes ont grandi dans cette société où le mélange de mots et d'images est omniprésent. Par exemple, **Typex**, dans son exposition sur Andy Warhol, montre que sa naissance en 1928 correspond plus ou moins à celle de la bande dessinée, et que sa lecture des bandes dessinées dans les journaux constitue son premier contact avec l'art. En effet, dans les années 1930, ce nouveau médium est si populaire que tous les journaux lui consacrent une large place, certains jusqu'à 36 pages, le plus souvent en couleurs. Roy Lichtenstein est à ce point marqué par la bande dessinée que ses premières œuvres sont essentiellement des reproductions de bandes dessinées, explorant la question du genre exacerbé qu'elles mettent en scène. Warhol, lui, reprend de la bande dessinée l'aspect figuratif en créant des effets de trompe-l'œil, avec le célèbre exemple du « rayon » de boîtes de soupes Campbell. En 1962, il aligne les 32 toiles peintes à la main sur deux étagères. Toutes différentes, chacune d'elles représente un produit et un goût différent de la célèbre marque de soupes Campbell. Elles seront plus tard reproduites en sérigraphie, poussant encore plus loin le processus de mimétisme de la production industrielle. Andy Warhol déplace ainsi le statut de l'œuvre d'art en choisissant de transformer l'ordinaire en art et efface le plus possible la main et la personnalité de l'artiste.

Andy Warhol - Cambell's soup cans

L'art, en même temps qu'il imite l'ordinaire et l'industriel, deviendrait aussi accessible qu'un produit de consommation : « Je ne crois pas que l'art devrait être réservé à quelques privilégiés, affirme Andy Warhol, je crois qu'il doit s'adresser à la masse des Américains, et d'ailleurs ils sont généralement ouverts à l'art. Je pense que le pop art est une forme d'art aussi légitime que les autres. »

Les influences picturales des bédéistes

L'histoire de l'art inspire largement les dessinateur·rice·s, à tel point qu'on peut parfois déceler leurs influences majeures à travers les dessins qu'il·elle·s exposent. Dans *Mädchen Corpus*, **Fanny Michaëlis** fait apparaître des figures féminines, réelles ou fantasmées, mises en scène dans un univers forestier à la fois inquiétant et merveilleux. On retrouve ces aspects chez l'artiste américaine Kiki Smith, que Fanny Michaëlis découvre lors de ses études aux Beaux-Arts de Paris. Les dessins de Kiki Smith explorent le corps féminin, son rapport au monde animal, et convoquent l'univers du conte : les figures féminines font souvent référence au *Petit Chaperon rouge*, ou encore à Sainte-Geneviève, considérée par la légende comme patronne de Paris ayant réussi à domestiquer les loups. Toutefois, les influences de Fanny Michaëlis sont multiples et vont bien au-delà de l'art pictural : elle s'inspire notamment des photographies théâtrales d'Alex Majoli, photographe contemporain qui immortalise des scènes d'urgence humanitaire, de manifestations ou de moments paisibles de la vie quotidienne. Parmi ses références, on trouve encore les encres à l'atmosphère décadente des années 1930 de l'expressionniste Georg Grosz, mais aussi des textes politiques féministes, comme *Le Capitalisme patriarcal* de Silvia Federici.



Fanny Michaëlis - *Loup*

Kiki Smith - *Lying with the wolf*

Lorenzo Mattotti - *Nell'ombra*

Man Ray - *Le retour à la raison* et Dora Maar - *Paul et Nusch Eluard* (Mougins, 1937)

Chez **Mattotti**, on retrouve également de nombreuses influences picturales qui évoluent au fil de ses projets. Par exemple, la série *Nell'ombra* rappelle de façon très frappante le travail de Man Ray sur les jeux d'ombres et de lumières projetés sur le corps de son amante, l'artiste Kiki de Montparnasse, dans son film *Le Retour à la raison* (1923). Cette série évoque aussi les clichés de la photographe Dora Maar représentant son couple d'amis Nusch et Paul Eluard enlacés à l'ombre des canisses, sous la lumière de Mougins.

Plus généralement, **Lorenzo Mattotti** se dit très influencé par l'expressionnisme. Ce mouvement, né au début du XXe siècle, constitue la projection d'une subjectivité sur la réalité, généralement caractérisée par des couleurs contrastées visant à provoquer l'émotion du spectateur. On considère *Le Cri* d'Edvard Munch comme l'une des premières œuvres picturales expressionnistes. On retrouve dans les dessins et peintures de Mattotti ce goût pour les atmosphères inquiétantes propre à ce mouvement, et surtout le goût des associations de couleurs intenses et émouvantes.

Edvard Munch - *Le Cri* (1893)

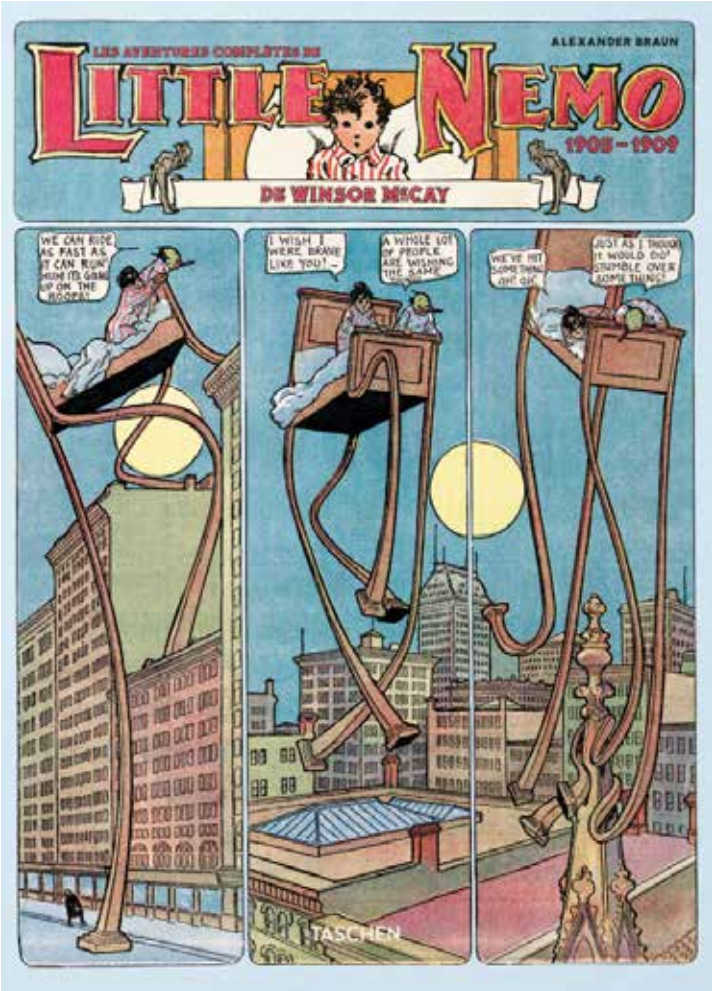
Lorenzo Mattotti - *Venise*

DESSINER LA VILLE
LA PLACE DE L'URBAIN DANS LA BANDE DESSINÉE

Le paysage urbain est très représenté dans la bande dessinée. Il a vu naître et a accompagné beaucoup de super-héros tel Superman qui veille sur la ville de Metropolis. Parfois c'est l'auteur. trice qui témoigne de l'évolution d'un paysage urbain. L'âge d'or de la représentation des paysages urbains apparaît au XVIIe siècle aux Pays-Bas pour mettre en valeur les villes nouvellement construites. Au XXe siècle, les artistes continuent de s'intéresser à ces paysages, devenus témoins de notre quotidien. Aujourd'hui, 74% de la population européenne vit en ville.

1 • LA VILLE COMME MOTIF IMPORTANT DÈS LA NAISSANCE DE LA BANDE DESSINÉE

Le lien avec la ville et le paysage dans la bande dessinée remonte aussi loin que la considération de la BD comme 9ème art. Prenons exemple sur l'incontournable *Little Nemo in Slumberland* créée par Winsor McCay en 1905, bande dessinée publiée planche par planche dans l'édition dominicale du quotidien New York Herald puis dans le New York American. Le petit Nemo, dans ses rêves, sort de son lit et voyage dans les métropoles naissantes des Etats-Unis (New-York et Chicago) et pose la question de la place de l'individu dans ces paysages urbains. L'espace est représenté par des métaphores, des disproportions, des fantasmes spatiaux. Les planches de Winsor McCay témoignent de la fascination pour la ville que l'on retrouvera, par la suite, dans de nombreuses bandes dessinées.



Lors du PULP Festival 2022 : Little Nemo ou la vocation de l'aube. Du 9 au 10 avril à l'Espace Lino-Ventura à Torcy. Pièce de théâtre mise en scène par Emilie Capliez et librement inspirée de la bande dessinée de Winsor McCay.

DESSINER LA VILLE
LA PLACE DE L'URBAIN DANS LA BANDE DESSINÉE

2 • LA GÉOGRAPHIE ET LA BANDE DESSINÉE

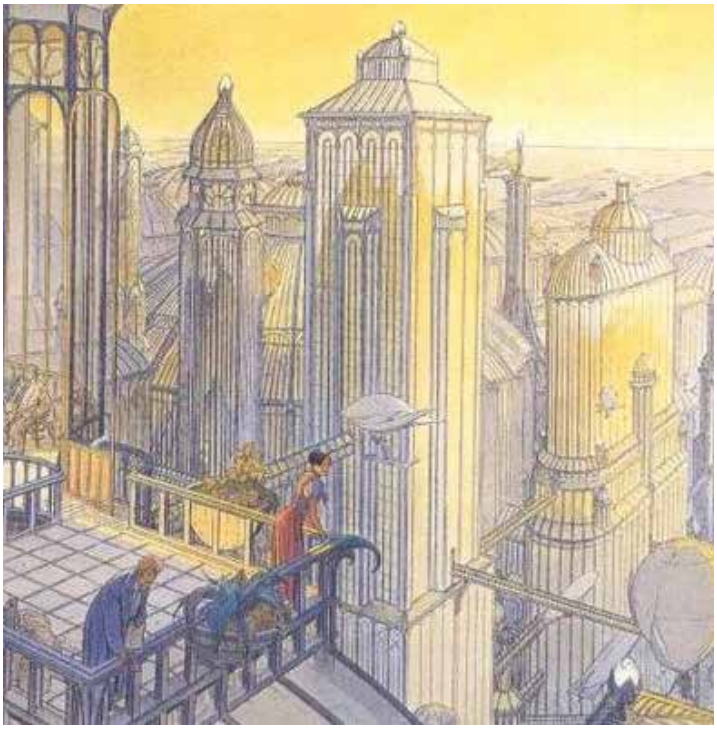
La bande dessinée est également un art qui interroge la question de l'espace. On peut retrouver de grandes cartographies dans de célèbres bandes dessinées comme par exemple la carte de la Gaule qui introduit toutes les aventures d'Astérix : « En 52 av. J.-C., toute la Gaule est envahie par les Romains. Toute ? Non. Car un village d'irréductibles Gaulois résiste toujours à l'envahisseur ». La carte expose aussi aux lecteur·trice·s le très fort lien entre le territoire et l'identité. En voyageant, les personnages découvrent d'autres manières d'habiter les espaces et se confrontent à l'apprentissage de la diversité et de l'altérité. La géographie questionne la représentation de l'espace dans la bande dessinée.

3 • LA VILLE SUBJECTIVE DANS LA BANDE DESSINÉE

Les lecteur·trice·s suivent des personnages dans leurs déplacements et/ou leurs actions au sein d'un espace réel ou imaginaire. Dans les deux cas, ce dernier nous parle de notre manière de nous représenter et d'habiter le monde. Les lieux de la ville racontent des histoires et des légendes. Dans sa bande dessinée *L'Immeuble* en 2008, Will Eisner met l'humain face à la mémoire des lieux. L'immeuble est plein d'histoires parce qu'il est un patrimoine, comme si les vies qui passaient à l'intérieur laissaient une trace, comme si les murs conservaient les empreintes sensibles des hommes et des femmes. La ville n'est pas l'histoire, elle est le cœur de l'histoire, engendrant les récits parce qu'elle est un espace de vie. Derrière l'approche sensible de la ville, on lit également la critique sociale : la ville comme un espace d'inégalités sociales, de la grande richesse à la profonde misère.

4 • LES CITÉS-OBSCURES DE FRANÇOIS SCHUITEN ET BENOÎT PEETERS (1983)

L'une des œuvres majeures sur la question des liens entre la ville et la bande dessinée est celle du dessinateur François Schuiten et du scénariste Benoît Peeters : la série *Les Cités-obscures.* La ville y est solitaire, repliée sur elle-même. La Cité, dans chaque tome, est une entité à part entière, au caractère spécifique. Il n'y a pas de frontière nette entre l'utopie et la dystopie. Au contraire de Will Eisner, il y a, chez Schuiten et Peeters, une réflexion sur la ville en soi, sur ce qu'elle engendre. Autrement dit, il y a une réflexion véritablement urbanistique, au-delà du récit : la ville face à la modernité, l'enjeu de la modernisation des villes anciennes et la question de la patrimonialisation. Les villes mettent en lumière, comme dans un conte philosophique, les enjeux, les problèmes et les questions que la ville nous pose.



INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS

Organiser une visite avec une classe ou un groupe

Toutes les visites de groupe sont accompagnées par un membre de l'équipe de la Ferme du Buisson et se construisent au fil des échanges avec les participant·e·s.

Elles sont gratuites pour les groupes et leurs accompagnateur·rice·s. Les visites sont adaptées à l'âge du public, à partir de 6 ans.

Pré-visites pour les responsables de groupes sur demande auprès de l'équipe des relations avec les publics. La pré-visite vous permet de préparer en amont une visite avec votre groupe.

Visites sur rendez-vous, tous les jours de la semaine de 10h à 18h, entrée gratuite.

Contacter l'équipe des relations avec les publics

au **01 64 62 77 00**
ou par mail à **rp@lafermedubuisson.com**

Pour prolonger l'exposition

Parcours exposition + cinéma
Profitez de votre venue au Centre d'art pour découvrir un film au cinéma de la Ferme du Buisson, avant ou après votre visite commentée. Nous vous proposons un accueil spécifique autour du film et mettons à votre disposition des ressources pédagogiques afin de préparer la venue de votre groupe. Le billet cinéma est à 3€ par élève et les accompagnateur·ice·s sont invité·e·s.

Venir

La Ferme du Buisson,
scène nationale de Marne-la-Vallée
Allée de la Ferme – Noisiel
77 448 Marne-la-Vallée Cedex 2

En transport :
RER A, arrêt Noisiel
(20 min de Paris Nation – 15 min de Marne-la-Vallée)
En voiture :
A4 dir. Marne-la-Vallée, sortie Noisiel-Torcy
dir. Noisiel-Luzard

lafermedubuisson.com