

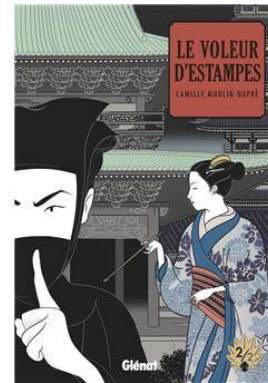
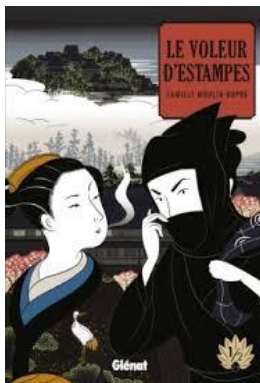
# Plaisir de la Bande dessinée

Compte rendu réalisé par Anne Amsallem, Académie de Poitiers

*Le 9<sup>ème</sup> art joue un rôle de choix dans l'éveil et le développement de la sensibilité esthétique. En ce qu'elle se donne à la fois à lire et à voir, la BD associe donc les plaisirs de la lecture du récit et de l'image. Quelle est donc la nature spécifique du plaisir produit par la Bande dessinée chez son lecteur ? La forme même de son média induit une approche sensible et intellectuelle particulière qui sera interrogée, comme le sera également le lien à la tradition à travers ce qui unit les estampes japonaises et les mangas.*

Par **Camille MOULIN-DUPRE**, auteur du voleur d'estampes, paru en 2018-2019 aux éditions Glénat

et **Anne AMSALLEM**, Professeur de philosophie et d'histoire des arts, Académie de Poitiers, et professeur en service éducatif au FRAC Poitou –Charentes



Il est désormais indéniable que la BD jouit d'une popularité croissante. Les institutions ont joué un rôle important dans le processus de légitimation qui a tendu à revaloriser de manière générale les arts populaires, et la BD, longtemps considéré avec méfiance d'un point de vue artistique, a bénéficié elle aussi de cette reconnaissance enfin accordée aux formes d'expression jusqu'alors classées en marge des arts multiséculaires. La création du musée de la BD à Angoulême en 1990 a contribué à affirmer que la BD est un art, « qu'elle a donc une histoire et un patrimoine qui demande à être rassemblé, conservé, valorisé et transmis. » La planche originale a par exemple une valeur plastique et matérielle à part entière qui la place dans les arts graphiques en ce sens qu'elle permet d'apprécier le trait stylistique, la palette de couleurs utilisée, ou encore la technique singulière du dessinateur.

## En cycle 3 et 4

Les genres hybrides ou éphémères apparus et développés aux XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles : bande dessinée, performance, vidéo, installation, arts de la rue, etc. Le plaisir spécifique de la BD, genre hybride texte et image

## En 1<sup>ère</sup>

### 6 entrées thématiques

- Les matières, les techniques et les formes : production et reproduction des œuvres uniques ou multiples
- l'artiste : le créateur, individuel, collectif ou anonyme
- les lieux de l'art : musées, institutions, événements ; leur histoire, leurs organisations, leurs limites...
- la réception de l'art : commanditaires, publics, critiques..
- la valeur économique de l'art : le marché, l'économie, leurs lieux et leurs acteurs
- la circulation des œuvres et les échanges artistiques

## La BD, un art récent avec de nobles ancêtres

La bande dessinée se définit comme « mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes. » (Larousse) C'est un art de masse dans la mesure où, dès son origine, la bande dessinée a été envisagée comme un art populaire, c'est-à-dire faite pour être reproduite en de nombreux exemplaires et accessible au public. On peut d'ailleurs noter qu'elle s'est développée en même temps que la presse à grand tirage, à la fin du XIXe siècle.

On trouve dans l'histoire de l'art d'illustres ancêtres qui, même s'ils ne doivent pas être confondus avec la BD, peuvent apparaître comme des précurseurs de cet art. Les vases grecs, l'art du vitrail, La tapisserie de Bayeux ou encore les manuscrits médiévaux qui abondent de suites narratives avec des phylactères dans nombre d'annonciations magnifiquement enluminées sont parfois citées comme annonciateurs de la BD. Mais il faudra attendre Rodolph Töpffer pour que la bande-dessinée entre véritablement dans l'histoire. Cet instituteur de la première moitié du XIXe siècle est l'auteur de plusieurs récits burlesques en images. Pas encore tout à fait de la bande dessinée au sens moderne, mais clairement déjà une narration séquentielle totalement inédite pour son époque avec une primauté donnée au dessin et à la logique graphique, là où précédemment le dessin n'avait qu'une fonction illustrative du texte. En pleine période romantique Töpffer invente la littérature en estampe comme un dessin narratif faisant pleinement dialoguer le texte et l'image.



### 1. Le plaisir esthétique de l'extra-occidental

#### Programmes

**Cycle 4 :** De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes (1870-1930)

- La recherche des racines dans un monde qui s'ouvre : primitivismes, écoles nationales et régionalismes : Les expos universelles et la découverte des cultures extra-occidentales, le japonisme et l'influence des estampes japonaises sur l'impressionnisme : l'épuration des formes, la ligne, le trait, les aplats, la peinture en extérieur

Les arts entre liberté et propagande (1910-1945)

- De l'autonomie des formes et des couleurs à la naissance de l'abstraction. L'influence du japonisme sur les avant-gardes et la naissance de l'abstraction

**2<sup>nde</sup> :**

**Période 4 : du XIXe au XXe siècle**

□ Paris, 1905-1937 ; L'influence du japonisme sur les avant-gardes et la naissance de l'abstraction

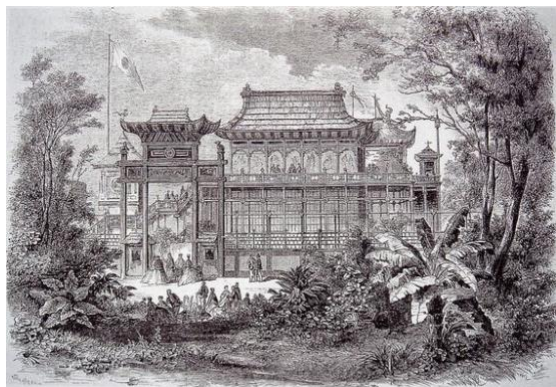
**Période 5 : depuis 1960**

-Tokyo

#### ➤ L'influence du japonisme sur les avant-gardes européennes

Avec l'ère Meiji, fin XIXe, le Japon s'ouvre à l'Occident après une longue période d'isolement. L'empire du soleil levant est longtemps resté un mystère pour les occidentaux. Les premières gravures japonaises sont arrivées en France au compte-gouttes dans la seconde moitié du XIXe siècle, dans un petit cercle d'amateurs qui les font connaître. Puis,

en 1867, le Japon participe pour la première fois à l'**Exposition universelle de Paris**, où sont alors dévoilés plus d'un millier d'objets et d'œuvres, laques, peintures sur soie, porcelaines, sculptures, gravures. Dont ces fameuses estampes nommées ukiyo-e, littéralement « images du monde flottant ». L'année suivante, c'est la déferlante. D'un coup, des objets décoratifs, envahissent les boutiques parisiennes et les artistes en quête d'exotisme se mettent à les collectionner et aussi à s'en inspirer.



Pavillon japonais de l'exposition universelle de 1867 à Paris.



Deux personnalités joueront un rôle important dans la propagation de ces gravures sur bois : Tadamasa Hayashi et Siegfried Bing. Le critique d'art Philippe Burty, celui qui invente le terme « japonisme » en 1872 écrit alors : « *Le Japon vient de remporter à l'Exposition universelle sous les doubles formes de ses arts et de ses industries d'autrefois et d'aujourd'hui une victoire complète et décisive.* »

**Le japonisme** va prendre alors un essor considérable. Par ce terme on désigne le phénomène d'influence japonais sur l'art occidental même si ce terme un peu générique désigne en réalité des choses bien différentes.

- Il peut s'agir d'abord d'une recherche sur l'ornementation dans une perspective décorative nouvelle.
- Il peut s'agir simplement d'une certaine forme d'exotisme qui se contente de reprendre, dans un style tout à fait occidental, des motifs japonais (comme un kimono ou un éventail par exemple, éventails qui deviendront même un support pictural pour Degas et Pissarro).
- Avec parfois des confusions entre la Chine et le Japon car il faut signaler que beaucoup de produits exportés vers l'Europe dès l'ère Meiji montrent un écart stylistique important par rapport à l'art japonais.
- Il peut s'agir aussi d'analyser les principes de la philosophie orientale (la pensée de Confucius, le bouddhisme zen, voire le taoïsme) et de les décliner en les appliquant à l'occident, dans un style épuré emprunt de simplicité et de sobriété.

### ➤ **l'ukiyo-e**

Les principes du japonisme sont à chercher dans le concept de l'Ukiyo-e

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, la peinture classique japonaise -le Yamato-e- décline et laisse peu à peu place à l'ukiyo-e.

L'**étymologie** du terme se décompose de la manière suivante :

**Ouki** : *qui flotte, qui est en mouvement* ; **Yo** : *monde* ; **Yé** : *dessin*. C'est l'étude du monde vivant, de la vie telle qu'elle se passe sous nos yeux. Très vite, le terme apparaît associé à la notion d'**image** «e»

Cette pratique se décline sur divers supports, comme les gravures sur bois aux motifs colorés dépeignant des scènes de la vie quotidienne, la peinture sur soie et surtout la

production d'estampes. Vers 1665, l'écrivain japonais Asai Ryôï, dans la préface d'un ouvrage, *Contes du monde flottant* (Ukiyo monogatari), en a précocement donné un sens philosophique :

« [...] vivre uniquement le moment présent, se livrer tout entier à la contemplation de la lune, de la neige, de la fleur de cerisier et de la feuille d'érable [...], ne pas se laisser abattre par la pauvreté et ne pas la laisser transparaître sur son visage, mais dériver comme unealebasse sur la rivière, c'est ce qui s'appelle ukiyo. »

### Les singularités de l'ukiyo-e

L'image orientale possède des spécificités qui tiennent avant tout à la position de l'artiste dans son rapport au monde, modelé par une pensée spirituelle prégnante, l'invitant à contempler la nature et à adopter une attitude d'humilité dans sa quête de saisie du réel. On peut retenir **les principes** suivants :

1/ La beauté est un élan. C'est l'énergie du monde qui advient. C'est un principe de vie (cela peut impliquer de « quitter la forme », de s'éloigner de la mimesis pour atteindre la ressemblance).

2/ La beauté est fugitive. Elle est sans cesse renouvelée ; il est donc difficile de la capter.

3/ La beauté est un processus interactif. Elle repose sur des oppositions : vide/plein, présence/absence, ordre/désordre.

4/ La beauté est épiphanique « faire voir, montrer, se manifester, apparaître, être évident ». C'est un appel qui nécessite un regard qui la capte.

5/ La beauté libère la figuration, aère les formes, ouvre au vide.

(Dossier pédagogique de l'exposition **temporaire** « L'arbre et la forêt, du Pays du soleil levant au Bois d'amour », 2 mars – 28 mai 2012, réalisé par Yvon Le Bras, Fabienne Ruellan, et Didier Frouin )

### Thématiques

Le premier centre important de production est la ville d'Edo au XVII<sup>e</sup> siècle sous le gouvernement des Tokugawa. Durant cette période, trois villes connaissent un essor considérable : Edo, Kyoto et Osaka. La population urbaine, en pleine effervescence, est rapidement avide de divertissements et de culture. Elle crée ses lieux de plaisirs, ses spectacles. Elle est sensible à la littérature, la poésie et à l'estampe. L'ukiyo-e atteint son apogée au début du XVIII<sup>e</sup> siècle. Les thèmes de l'ukiyo-e sont multiples : illustration de l'idéal féminin (associée à la description des quartiers de plaisir et des activités qui s'y déroulent), de la **vie quotidienne**, du **théâtre** (sous ses trois formes, à savoir le nô, le kabuki et le bunraku), du **sumo**, **scènes parodiques** (mitate-e), **évoocation poétique** (surimono), **scènes érotiques** (makura-e), **scènes de bataille** (musha-e) et enfin le **paysage**. En fait, le succès de l'estampe est tel que tout devient prétexte à image. Lorsque le Japon s'ouvre au monde en 1854, le genre s'essouffle et s'affadit.



Kitagawa Utamaro, « La culture des estampes de brocart, une célèbre production d'Edo » (*Edo meibutsu nishiki-e kôsaku*), vers 1803. Polyptyque d'ôban. Chicago, The Art Institute

### Estampes japonaises et Ukiyo-é

Il y a un rapport entre estampes et manga qui tient à la circulation culturelle entre l'orient et l'occident et au dialogue entre les arts à travers les siècles jusqu'à l'invention du terme

manga par Hokusai. Qu'est-ce que l'estampe ? Art bourgeois? art populaire? Le Voleur d'estampes rend hommage aux différents maîtres de l'ukiyo-e comme Harunobu, Utamaro Hiroshige et bien sûr Hokusai.



La grande vague de Kanagawa - Hokusai 1830

### ➤ Les influences sur les artistes occidentaux

On peut noter que l'art de l'estampe a constitué une source d'inspiration indéniable pour les artistes occidentaux à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle.

Au niveau plastique cela se traduit par :

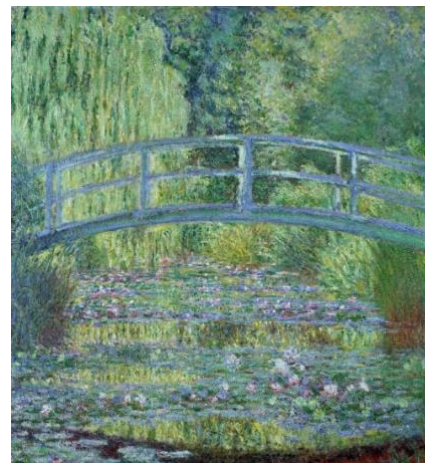
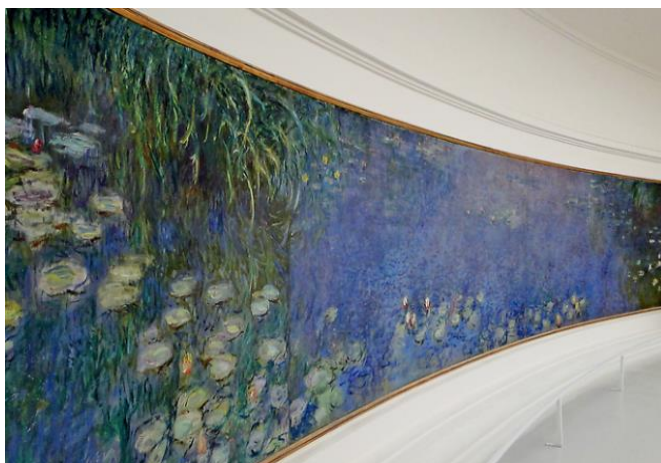
- 1/ Les techniques : les artistes d'avant-garde y voient un esprit de libération se démarquant des pratiques routinières issues de l'académisme (par ce biais, ils s'éloignent de la dictature de l'illusionnisme naturaliste qui exigeait une ressemblance parfaite avec la réalité) ;
- 2/ Un rapport nouveau à l'espace : absence de point de fuite ou alors situé très haut, vues plongeantes, flottement des figures, échelonnement vertical, etc. ;
- 3/ Des cadrages et des compositions audacieux ;
- 4/ Une nouvelle conception de la pose et de l'attitude (style silhouetté) ;
- 5/ Une perception instantanée, la saisie sténographique du réel ;
- 6/ L'évocation du fugitif et du mouvement ;
- 7/ La revalorisation du décoratif (en opposition au caractère imitatif de type photographique) ;
- 8/ Une vision épurée et synthétique.

A la différence de l'orientalisme qui concerne surtout les artistes académiques, le japonisme se diffuse plus précisément auprès des avant-gardes. Ces artistes voient dans l'exemple japonais, au-delà du pittoresque, une solution à leur problème. Pour eux il n'est pas question de courtisanes en costumes chatoyants mais davantage de qualités plastiques et picturales : la nouveauté de la mise en page, l'habileté du dessin, l'éclat des couleurs, la simplification des formes, etc. A la sortie d'une exposition d'estampes chez le marchand Bing, Pissarro écrit à son fils : « *admirable exposition japonaise. Hiroshige est un impressionniste merveilleux. Moi, Monet et Rodin en sommes enthousiasmés (...)* Ces artistes japonais me confirment dans notre parti pris visuel ».

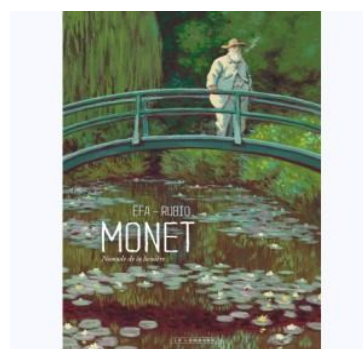
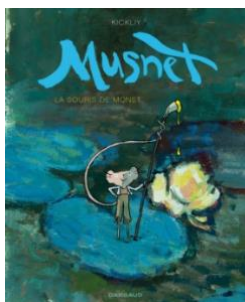
Là est l'apport véritable du japonisme : ce fut un catalyseur de recherches déjà en germe. Il a révélé à chaque artiste sa propre nature. Ce qui veut dire que le japonisme fut plus une confirmation qu'une inspiration et qu'il a revitalisé les courants artistiques européens. Les peintres de l'École de Pont-Aven (Émile Bernard, Paul Gauguin, Paul Sérusier), et ceux du groupe des Nabis, y ont trouvé de nouvelles manières de représenter l'espace et des innovations graphiques, comme la juxtaposition d'aplats colorés ou des effets de

décentrement et d'obliques. Les peintres de l'école de Barbizon possédaient aussi des estampes japonaises. De son côté, Toulouse-Lautrec se fait photographe en kimono, Manet peint un chat noir chat blanc d'un japonisme très manga, et Monet se constitue une collection d'estampes.

Pendant les quarante dernières années de sa vie Monet va aménager et agrandir sa vaste demeure à Giverny acquise en 1883. A partir des années 1910 jusqu'à sa mort en 1926, le jardin et son bassin vont même devenir son unique source d'inspiration. Comme Hokusai qui avait décliné les vues du mont Fuji à l'infini, il reprend alors le même thème à l'infini. Dans ce jardin d'eau et de verdure, les touches japonaises se déclinent dans un univers unique, créé pour la peinture : Devant sa maison il fait pousser des massifs de fleurs vivaces aux teintes multicolores, si présentes dans les estampes japonaises. Il fait aménager les bords de l'étang et passe des heures à contempler la nature et les reflets du ciel à la surface de l'eau. Il fait construire un pont japonais reliant les deux rives et plante des nymphéas, nom savant pour ses nénuphars blancs, qu'il peindra sans fin en abandonnant la perspective classique pour créer une immersion dans la peinture pure. Dans ses tableaux concentrés sur des gros plans en aplats, l'horizon disparaît, il n'y a plus de centre, plus de haut ni de bas, plus de motif central ou secondaire, il n'y a plus que matière et couleurs, anticipant le pas entre impressionnisme et abstraction. A l'Orangerie la scénographie enveloppante des panneaux ovales et l'immensité des toiles sont telles que le visiteur expérimente une immersion totale à l'intérieur de l'œuvre, propice à un sentiment de paix intérieure et de fusion poétique avec le paysage.



### Quelques exemples de BD sur Monet



- **Deux portraits : Monet et Manet**



Claude Monet , La Japonaise, 1876



Edouard Manet, Portrait d'Emile Zola, 1868.

### **La japonaise de Monet**

Incluse dans la deuxième exposition impressionniste, cette œuvre s'écarte brusquement du style que Monet cultivait depuis une dizaine d'années. À l'époque, il a fait sensation. La composition soignée et la pose de Camille dans ce tableau manquent de toute spontanéité que Monet cherchait à capturer dans d'autres œuvres. Camille n'est pas fidèle à la vie, car elle porte une perruque blonde. La robe est un travail pur sur la couleur, et la représentation du guerrier samouraï par Monet contraste avec la douceur du visage de Camille. L'intérêt de Monet pour l'art japonais qui avait influencé certaines de ses œuvres antérieures était évidemment encore forte à cette époque, et influencé par Monet, Van Gogh a également créé sa propre version de Japonaiserie Oiran.

### **Le portrait de Zola par Manet**

En 1868, Edouard Manet (1832-1883) fait le portrait d'Emile Zola. Le tableau montre Zola assis à son bureau, sur lequel on peut voir une copie de la brochure sur Manet qu'il avait écrite pour prendre sa défense sur un plan esthétique. Pour le décor, le peintre a reconstitué dans son atelier l'environnement de travail du jeune écrivain. Derrière Zola se trouve un écran japonais, à la manière de Korin (1658-1716). A sa gauche Manet reproduit une estampe japonaise du XIX<sup>ème</sup> siècle issue de sa propre collection : le lutteur Onaruto Nadaemon de la province d'Awa, d'Utagawa Kuniaki. Il est vêtu d'un kimono décoré de motifs, d'un manteau noir et de tongs en bois. Il a une carrure imposante, comme la plupart des lutteurs. A sa ceinture on peut voir un katana, symbole de la caste des samourais. C'est une manière pour Manet de faire un clin d'œil à l'influence grandissante de l'art japonais chez les peintres de son époque. Dans le coin gauche du tableau il y a une autre référence au Japon : le paravent. Se détachant sur le fond noir, sa coloration dorée crée une tâche de lumière dans le tableau et fait ressortir par contraste les autres éléments. Les motifs évoquent eux aussi le Japon : un cours d'eau et un oiseau posé sur une branche de cerisier en fleur. Il évoque les artefacts japonais en laque noire et or qui pullulent dans les magasins parisiens. La manière de peindre est elle-aussi inspirée des estampes japonaises : de larges aplats d'un noir profond sur le fond et l'habit de Zola (comme sur le manteau noir du lutteur de sumo) semble n'avoir aucun relief ni volume et fait ressortir par contraste les couleurs avoisinantes ou le visage de l'écrivain. Manet fait ainsi le portrait de son ami, mais aussi l'éloge de l'art japonais pour lequel il se passionne, comme tous ses camarades impressionnistes.

- **Les influences entre BD occidentales et mangas / le cinéma d'animation japonais**

Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) Un monde ouvert? Les métissages artistiques à l'époque de la globalisation/L'industrie de la BD, les influences entre BD occidentales et Mangas

2<sup>nde</sup> : Période 5 : depuis 1960 :-Tokyo

Dans l'estampe il y a tout en germe pour faire du manga : cases, cartouches, phylactères, parfois mêmes certains personnages qui parlent. Le choix de Camille Moulin Dupré de faire du Manga à partir de l'estampe japonaise tient à la beauté du trait. Quand les japonais découvrent le cinéma et la BD occidentales ils créent le manga par derrière : les échanges culturels et les influences artistiques sont réciproques.

Dans le Japon d'après-guerre jusqu'à l'avènement du Japon moderne et de sa capitale Tokyo à travers le Manga un créateur au sens moderne sort du lot : Osamu Tezuka. Le développement économique et culturel du Japon est lié au manga, à l'animation et même aux jeux, jouets et figurines



LE ROI LEO 1950



ASTRO LE PETIT ROBOT 1952



PRINCESSE SAPHIR 1952

En 1947 *La nouvelle-île aux pirates* marque l'apparition du story-board de la part de Tezuka mais son éditeur ne gardera que 4 pages. L'influence du cinéma est manifeste dans le manga : zoom, raccord de plans, panoramique... Pour le livre Tezuka dessinera plus de 250 pages l'éditeur n'en tirera que 60 pages car le manga pour enfant n'est pas un marché juteux à l'époque au Japon. Le livre est un succès : plus de 400,000 exemplaires et une influence majeure sur le public et les mangakas font que le style de Tezuka va dominer. Mais ses plus grands succès sont à venir le roi Léo ( qui influencera le roi lion de Disney) Astro le petit robot, Princesse saphir, le premier manga pour fille arriveront plus tard. Progressivement la bande dessinée pour enfant, devient le marché dominant de l'édition. Ce qu'il apporte à la bande dessinée japonaise : speedlines ( lignes de vitesse ) onomatopées goûte de sueurs 3 codes qui n'existent pas dans l'estampe et des yeux expressifs hérités de Bambi.

Les JO de 1964 marquent l'avènement du Tokyo moderne : le shinkansen, les autoroutes à travers la ville, les enseignes lumineuses et surtout la télévision arrive dans les foyers. ASTRO BOY est adapté en dessin animé par les studios de Tezuka, père du dessin animé japonais moderne. Astro boy sera diffusé quelques années plus tard aux USA. Il y a une porosité entre manga et cinéma d'animation : tout manga à succès a droit à son adaptation en anime et inversement un succès en animé dope les ventes du manga papier.

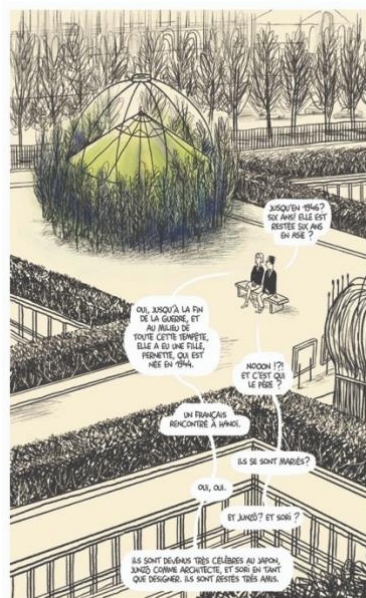
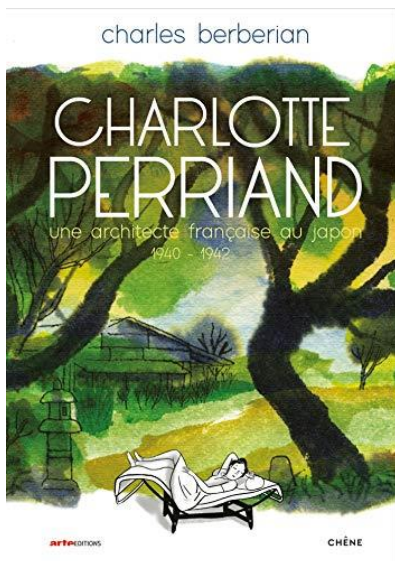
## 2. Voyages de la bande dessinée, un dialogue des cultures

Terminale Spécialité

Un artiste dans son temps : Charlotte Perriand



## ➤ Le voyage au Japon de Charlotte Perriand



### La découverte d'un art traditionnel au service de la modernité

Berberian ne fait pas une biographie au sens classique du terme mais resserre son récit sur un moment clé de son parcours, la découverte du Japon dans les années 40, qui va sublimer son rapport à l'espace et renouveler son approche des matériaux. Lors de ses nombreuses visites dans le pays, elle remarque les qualités de l'artisanat local et s'imprègne de la philosophie et de l'art de vivre japonais. En 1940, Charlotte Perriand est appelée au Japon par le ministère impérial du Commerce. Bien que ce pays soit pour elle « le bout du monde », elle accepte, d'autant plus que la France est en guerre et en pleine débâcle militaire. Elle découvre alors une nation émergente et moderne, mais qui paradoxalement préserve des coutumes ancestrales. En architecture, elle trouve l'illustration grandeur nature des théories apprises à l'atelier Le Corbusier : harmonie et cohésion entre architecture intérieure et extérieure, espace intérieur modulable et standardisation des éléments. Berberian a recréé ici une véritable héroïne du modernisme. Son trait est vif et sensuel, et il donne à ses gestes ou ses regards une intensité douce et déterminée. Ses traits de crayon épurés rendent hommage à ses inventions. Mixant les techniques et les couleurs, il rend autonome chaque séquence, parvient à reconstituer l'image d'un Japon disparu et rend parfaitement compte du personnage de femme libre et engagée qu'a représenté Charlotte Perriand. Le choix de l'aquarelle pour colorer les dessins, rend grâce à la poésie si présente dans la philosophie zen et à la légèreté et au souci de transparence qui a accompagné la démarche créatrice de Charlotte Perriand tout au long de sa vie. En outre, l'album est complété d'un entretien illustré et très intéressant entre le dessinateur et Pernette Perriand- Barsac, la fille et collaboratrice de Charlotte Perriand.

### L'importance du vide et de la légèreté, une influence de la philosophie zen

À Tokyo, Charlotte Perriand découvre une philosophie, un esthétisme, et un art de vivre qui lui correspondent particulièrement. L'aménagement d'intérieur chez Charlotte Perriand vise avant tout à dégager l'espace afin de libérer l'esprit. Son mobilier minimaliste permet

de ne pas surcharger les pièces de meubles lourds et encombrants, permettant une meilleure circulation dans l'espace. En 1993, Charlotte Perriand, Tadao Ando, Yaé Lung Choï et Ettore Sottsass seront invités par Hiroshi Teshigahara à énoncer leur vision de *la maison de thé* japonaise sur la piazza de l'Unesco à Paris. Dès son voyage au Japon, la designer souhaite s'inscrire dans la tradition des maisons de thé japonaise et se consacre à étudier leurs principes. Elle proposera de créer un univers particulier, entouré de bambous, au sein duquel une structure très légère vient surplomber les fonctions traditionnelles de la maison de thé dont les planchers semblent eux-mêmes en lévitation. Elle imagine donc un espace destiné au recueillement et à la méditation dans une architecture mêlant tradition et modernité. Une immense corolle circulaire en mylar, un film de polyester connu pour sa résistance thermique et ses propriétés isolantes, est tendue à l'aide de bambous et recouvre une petite maison en bois de sapin qui flotte virtuellement au-dessus d'un sol de pavés noir. Tout est jeux d'ombres : *jeux des ombres portées du bambou sur la toile en mylar, jeux de lumière sur les tatamis et dans ces jeux aléatoires l'imaginaire peut s'envoler, l'esprit peut rêver et méditer*. « J'ai tenté d'exprimer un « espace thé » éphémère, pour méditer et rêver à un nouvel Age d'Or », écrit Charlotte Perriand, dans sa biographie, *Une vie de création*.

### **La poésie du minimalisme**

Charlotte Perriand a en outre compris comment un simple objet bien choisi, bien cadré ou décalé, peut ajouter de la poésie à des lieux parfois froids. Dans la bande-dessinée on voit bien comment elle adoucit les murs, peaufine les angles de ses tables en bois massif, arrondit l'épaisseur de leur plateau, creuse les lignes. Tout est réfléchi dans sa démarche, rien n'est superficiel. Sur les images de Berbérien, l'ascétisme devient presque sensuel. On voit comment elle développe son goût pour des matériaux inusités ou modestes, plus légers, souvent meilleur marché, comme les voiles de bateau, les bâches ou les claies de bambou, qu'elle transforme en cloisons ou portes coulissantes. La main et l'esprit dialoguent en permanence et les planches de BD donnent accès à une œuvre par une immersion au cœur de son imaginaire.

Au Japon, Charlotte Perriand n'utilise que des matériaux locaux. Inspiré par l'épure asiatique, son mobilier, essentiel, se passe de fioritures. Elle valorise les objets usuels fabriqués dans l'esprit Mingei (le néo-artisanat nippon qui s'est développé dans les années 1920 sous l'influence du mouvement Arts & Crafts) plutôt que les standards occidentaux. Elle concevra ainsi en 1940 lors de son séjour au Japon, *la chaise longue Tokyo* qui est une déclinaison de la célèbre chaise longue LC4. Cette nouvelle version de la chaise longue basculante comprend douze longues baguettes de teck, de hêtre ou de bambou voluptueusement cintrées, reliées par des traverses et assemblées par des clous en laiton satiné. La chaise longue *Tokyo* s'inscrit clairement dans le travail minutieux, artisanal. Écoutons plutôt ce que disait d'elle sa créatrice Charlotte Perriand :

« *C'est la vue d'une pince à sucre en bambou au Japon qui me donna l'idée de transposer la fameuse chaise longue LC4 de 1928 en utilisant la flexibilité du bambou usiné à la place de l'acier, poussant ainsi la technique au maximum de ses possibilités. Le résultat fut magnifique ; une nouvelle plasticité était née par le changement de matériaux, pour un même usage : la détente du corps humain. Il n'y a pas de formule, la création découle des matériaux et de leur mise en œuvre qui conditionnent des formes nouvelles et préservent l'attrait de leur beauté dans le temps et l'espace.* »

L'influence de la philosophie zen se remarque particulièrement dans la l'exposition réalisée lors de son deuxième voyage au Japon en 1955, sur le thème de la "*Synthèse des arts*", évoquée à la toute fin de la bande-dessinée : on y trouve la *chaise ombre* empilable, construite à partir d'un simple pliage d'une feuille de contre-plaqué noir, nommée ainsi en hommage aux marionnettes de théâtre japonais, ou encore l'étagère *Nuage* – l'une de ses

créations les plus iconiques, inspirée par les lignes pures et harmonieuses de la villa impériale Katsura à Kyoto. Par ailleurs la coutume du service sur plateau, l'élégance des idéogrammes japonais et l'esthétisme minimaliste des origamis lui inspirent une table basse.

Le style de vie Perriand est dans ce mariage entre art, architecture, art décoratif, artisanat populaire, arts et métiers. Et la leçon du Japon a fait mouche : elle sait jouer « *caressant* » autant que « *brut* », poétique autant que minimal. Dans ses agencements une gravure de Picasso côtoie un tabouret de vacher, un tissu de Miró filtre et égaie la lumière en faisant écran à des poteries japonaises, un tapis coloré de Léger peut dialoguer avec des tatamis modulaires. Charlotte Perriand a révolutionné les arts décoratifs, ses influences furent multiples mais celle du Japon fut sans conteste la plus décisive.

### ➤ Voyages en Italie : Le Caravage par Milos Manara



Dessinateur italien reconnu, Milo Manara a revisité la vie du tourmenté du Caravage dans un diptyque qui rend hommage au maître. Il y synthétise des thématiques qu'il travaille depuis longtemps : la Renaissance italienne, la femme comme modèle, et la recherche de l'artiste, la sacralité de l'art. Milos Manara est surtout connu pour ses récits érotiques et la sensualité avec laquelle il parvient à dessiner les corps féminins. Il est aussi passionné par l'histoire, en particulier la renaissance italienne, en partie à cause du renouveau artistique que cette période a inauguré. Pour son récit du Caravage, Manara abandonne la pureté de son noir et blanc pour travailler en couleurs directes, afin de souligner l'aspect théâtral et grandiloquent, violent et baroque, du récit.

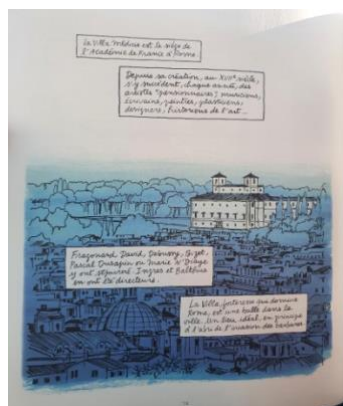
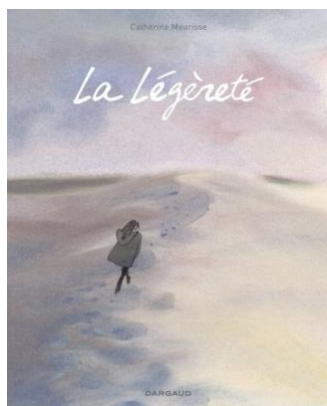
#### **Le Caravage, synthèse des plaisirs**

Les premières pages s'ouvrent sur l'arrivée du Caravage à Rome, lorsqu'il y débarque en 1592 avec ses toiles et ses pinceaux sous le bras, alors qu'il n'est encore qu'un jeune artiste inconnu. Il découvre une cité ambivalente, entre grandeur et décadence, la Rome sublime pleine de palais somptueux et de vestiges antiques, et la Rome des bas-fonds avec ses tavernes, sa prison, un univers peuplé de malfrats et de prostituées. Le Caravage entrevoit là les passions humaines les plus torturées, et c'est là qu'il va puiser son inspiration en peignant de manière impétueuse les gens du peuple, les laissés pour compte, ceux que l'on ne voit pas d'ordinaire, pour les transfigurer sur ses toiles en leur donnant accès à l'immortalité de l'art. Rapidement admiré pour son talent, il sera toutefois souvent critiqué pour ses partis-pris artistiques, notamment sur ses sujets religieux. Dans la planche sur la *Mort de la Vierge* on voit comment le Caravage, qui prend une prostituée comme modèle, se moque de sa réputation sulfureuse. Une réputation aggravée par le penchant du peintre pour la violence Et son penchant pour la bagarre, qui lui vaudra plusieurs séjours en prison.

Manara met effectivement en scène un Caravage ambitieux et tourmenté, bourreau de travail, avide de réalisme, mais toujours aussi prompt à s'emporter à la moindre contrariété. Les passages en prison, les entrevues avec les peintres installés, l'appui du cardinal, son attrait pour les prostituées est mis en scène avec un souci de réalisme et offrent à voir un tableau authentique du contexte artistique et historique de l'époque. Le dessin est éclatant et les vignettes de cette BD sont remplies d'une foule de détails dans, des séances de pose mais aussi dans les tableaux finis reconstitués. Manara nous plonge au cœur de l'atelier du peintre, dans les coulisses de la création et dans l'esprit de l'artiste qui lutte pour nous faire saisir une part d'éternité. La palette graphique est inspirée par les clairs-obscurs du peintre et le travail des couleurs, à l'aide de Simona Manara est particulièrement travaillé. Les teintes des lavis s'intègrent au ton du récit dans une recherche d'authenticité, travaillant les lumières et mettant en valeur les personnages et leurs sentiments du moment.

Outre le peintre et ses modèles, l'autre grand personnage du récit est bien Rome elle-même. La ville éternelle se dresse presque à chaque page, avec son aura de musée à ciel ouvert, sa concentration de puissance et d'ambitions, et son atmosphère tumultueuse qui apparaît comme l'écho de la violence intrinsèque du jeune peintre fougueux. Des pages entières sont parfois réservées à la description de palais, de rues, de jardins, de portes ouvragées qui permettent d'imaginer l'univers dans lequel le peintre a évolué. Les décors sont parfois dignes des paysages du XVIIème siècle et puisent leur inspiration dans des gravures romantiques ou des dessins de Piranese. Avec le diptyque du *Caravage*, Manara a tenté d'exprimer la recherche du beau dans un monde déchiré par la violence et de la rédemption rendue possible par l'art.

➤ **Le voyage de Catherine Meurisse à la villa Médicis : succomber au plaisir de croire à la beauté**



C'est cette même recherche de rédemption que Catherine Meurisse est allée chercher elle aussi à Rome. Après l'attaque terroriste qui a décimé douze personnes de la rédaction de Charlie Hebdo le 7 janvier 2015, Catherine Meurisse est elle-même comme un fantôme parmi les vivants. A l'époque de l'attentat elle fait partie de l'équipe des dessinateurs dont les traits de crayons pointent de manière acide et humoristique les failles et les travers de notre société. Grâce à une peine de cœur en cette veille de tuerie – qu'elle décline sous moult scénarios fantasmés avec une ironie touchante dès les premières pages- elle passe une nuit blanche qui lui sauvera la vie puisqu'elle n'entendra pas le réveil et arrivera retard à la réunion qui se tient tous les mercredi matins dans les locaux de la rédaction. Spectatrice impuissante au milieu du chaos, elle en ressortira indemne. Enfin, indemne physiquement, car psychologiquement le traumatisme sera dévastateur. Comment dessiner après Charlie ? Comment retrouver la force de voir la beauté après le carnage ? L'illustratrice était jeune et insouciante, elle aimait l'art et la littérature avant qu'une chape de plomb ne s'abatte sur ses rêves et sur ses pinceaux. Elle se retrouve dissociée et en

état de sidération. Le psy dans le livre lui explique : « votre cerveau a disjoncté et provoqué une anesthésie émotionnelle, sensorielle et mémorielle ». Et il ajoute: « Quand vous serez réassociée vous raconterez tout ça dans une bande dessinée.. »

Car il faut pourtant vivre et *La légèreté* reprend ce parcours du combattant pour réussir à survivre quand on a miraculeusement eu la vie sauve. *La légèreté* est presque un anti-titre d'ailleurs car la légèreté désormais s'est évanouie. Seule demeure à la rigueur une « insoutenable légèreté de l'être », pour plagier Kundera. Elle n'arrive plus à dessiner, se trouve comme absente du monde, regrette les vannes et les rires qui fusaient parmi ses collègues, mais doit malgré tout, retrouver la force de continuer à exister. Comment ? En se raccrochant à la beauté comme à une bouée de sauvetage. Mais quand dix mois plus tard la sauvagerie recommence avec les attentats au Bataclan, Catherine Meurisse veut s'échapper de ce monde de violence et demande asile à la villa Médicis, siège de l'académie de France à Rome.

Son séjour sera de courte durée, 4 mois, mais lui permettra de renouer avec ce plaisir de la beauté qui l'avait momentanément quittée. Elle veut éprouver le syndrome de Stendhal, et se sentir terrassée par le sublime des œuvres d'art pour oublier le choc traumatique qu'elle a vécu. Dans les musées face aux sculptures mutilées elle voit d'abord un parallèle étrange avec les corps meurtris des victimes du massacre puis se laisse gagner par la beauté à couper le souffle qui émane de la matière, par ces blocs de marbres taillés de la main de l'homme qui défient l'éternité. Alors renaît une foi nouvelle qui vient insuffler la force à son dessin : « on est croyant. On succombe au plaisir de croire à la beauté ».

*« Je compte bien rester éveillée, attentive au moindre signe de beauté. Cette beauté qui me sauve, en me rendant la légèreté. »*

### **Liens avec le grand tour**

Entre le XVIIème et le XIXème siècle les échanges artistiques ont été féconds entre les artistes européens et L'Italie. Le grand tour a largement contribué à l'évolution des normes esthétiques et a influé sur l'évolution du goût en Europe. Dès le XVIème siècle les voyages deviennent courants entre les différents pays du continent européen avec l'essor du Grand tour. A Rome, au sein des grands ateliers, beaucoup de novices étrangers viennent se former, mais des peintres confirmés viennent aussi apporter leur savoir-faire. Français, espagnols et flamands, contribuent à la réalisation de maintes grandes maisons et églises. Au cours du XVIIème et du XVIIIème siècle les pratiques artistiques des amateurs d'art comme des artistes confirmés se sont frottés au modèle italien, tant dans ses représentations de la renaissance que dans son retour à l'antiquité. Ce fut une période riche d'échanges, d'interactions mutuelles et d'apports réciproques de la part des artistes voyageant à travers toute l'Europe. Les artistes qui donnent à voir des représentations de leurs voyages permettent aussi à ceux restés en France, en Allemagne ou en Angleterre de découvrir, comme dans un voyage immobile, Rome, Florence, Venise. Les *Veduta* connaissent à cette époque un engouement immense justement par ce qu'elles permettent de voyager tout en restant chez soi.

La BD de Catherine Meurisse peut permettre de parler de l'académie de France à Rome pour assoir le rayonnement culturel de la France. L'Académie royale de peinture et de sculpture a été fondée en 1648 par Mazarin afin de légitimer un art officiel et de rendre hommage à la peinture d'histoire, seule peinture vraiment sérieuse. En 1666 Colbert, ministre de Louis XIV, fonde l'Académie de France en Italie, afin de créer une pension d'excellence pour les artistes français partis se former dans l'imitation des belles choses. L'enjeu est celui du rayonnement culturel : la France doit pouvoir rivaliser avec l'Italie en matière artistique. La création de l'académie coïncide en effet avec les grandes transformations du Louvre, de Fontainebleau ou Versailles initiées par Louis XIV.

L'objectif premier de cette académie est donc d'offrir une formation de prestige à des pensionnaires issus de diverses branches artistiques (peinture, sculpture, puis, à partir de 1720, architecture...) qui réaliseront ensuite des copies des chefs d'œuvres de l'antiquité ou de la renaissance dont regorge l'Italie pour embellir les résidences royales.

D'abord établie au palais Mancini jusqu'au Directoire l'académie s'est ensuite installée à la villa Médicis, en 1803, et c'est là que les pensionnaires séjournent désormais. La villa Médicis est indissociable de l'histoire de la modernité artistique. Les résidents vont trouver là-bas une stimulation artistique et un formidable laboratoire d'expérimentations. Malgré un déclin, à partir des années 1820, dû au conservatisme de l'académie des beaux-arts qui a poussé les jeunes artistes animés d'un souffle nouveau à aller chercher ailleurs leur inspiration, la villa Médicis a retrouvé, depuis les années 60 un rôle majeur comme caution culturelle et artistique internationale. Le choix de Catherine Meurisse s'intègre donc dans une longue lignée d'artistes qui vont chercher à Rome de quoi nourrir leur imaginaire créateur et fait entrer la bande dessinée parmi les œuvres consacrées.

En 2021, sous l'impulsion de Pierre Lungheretti, directeur de la **CIBDI**, est prévue une double résidence de bande dessinée, à l'Académie de France à Rome – Villa Médicis- , et à la Maison des auteurs de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image à Angoulême. La bande dessinée et la littérature graphique ont connu un essor remarquable depuis les années 90, avec des déclinaisons esthétiques et des genres très divers. Le 9<sup>e</sup> art nourrit plusieurs autres disciplines, qu'il s'agisse du cinéma, du jeu vidéo, du cinéma d'animation ou des images virtuelles. Ce projet de résidence a pour but de soutenir cette vitalité et accompagner des parcours d'auteurs et d'autrices singuliers afin d'encourager leur visibilité tout en créant des opportunités de rencontres avec des artistes d'autres disciplines et de nouveaux publics.

### 3. Les ateliers manga de Camille Moulin-Dupré: une expérimentation du plaisir de la narration graphique



Les enfants sont aujourd'hui lecteurs de manga et ne font plus de distinction entre manga et bande dessinée, si ce n'est pour le sens de la lecture. Le dessinateur donne les astuces pour créer un personnage et les expressions pour donner vie savoir le faire évoluer graphiquement et narrativement.

L'artiste demande de réaliser une histoire en 4 ou 5 cases avec un impératif : un des personnages doit pointer du doigt. Que pointe-t-il ? C'est à l'élève de l'imaginer. Ou plutôt d'avoir recours à son imagination. Les enfants peuvent me raconter ce qu'ils veulent. Il y a

là un exutoire pour ces adolescents trop jeunes pour être des adultes, trop vieux pour être des enfants. Le Manga est approprié aux jeunes adolescents car beaucoup de héros ont leur âge. Beaucoup d'histoires inventées se passent ainsi en milieu scolaire.

Parmi les profils d'élèves il y a ceux qui ont tout compris, souvent fans de mangas, qui ont bien compris les codes quelque soient leurs capacités graphiques. Il y a aussi les dessinateurs qui viennent pour le plaisir de dessiner et n'ont pas forcément d'histoire en tête. Ils peuvent passer un temps fou à dessiner la main ou tout autre détail et enfin ceux qui ont une histoire à raconter et qui la dessineront coûte que coûte. Dans tous les cas le plaisir de la création est manifeste !