

Le MuMo présente

Le dessin dans tous ses états

Une exposition imaginée par la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême, en partenariat avec le Fonds régional d'art contemporain Poitou-Charentes, sous le commissariat d'Anne Hélène Hoog, Régis Fabre et Oriane Zugmeyer.

Avec les œuvres de Jérôme ALLAVENA, Glen BAXTER, Christophe BLAIN & David B, Julie DOUCET, FRED, Jochen GERNER, Annie GOETZINGER & Pierre CHRISTIN, Emmanuel GUIBERT & Joann SFAR, François HENNINGER, HERMANN, Nicolas H.MULLER, Fabrice HYBERT, KERASCOËT, Patrice KILLOFFER, Zora MANN, Marc-Antoine MATHIEU, Lorenzo MATTOTTI, Petra MRZYK & Jean-François MORICEAU, ÉmiliePEROTTO, Louise SARTOR, Johanna SCHIPPER, Jim SHAW, ŠKART, Kristina SOLOMOUKHA, Hiroji TANI, issues des collections de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image et du Frac Poitou-Charentes.

Ce dossier est un espace dédié à l'expérience de l'art contemporain au travers de l'exposition *Le dessin dans tous ses états*.

Sa lecture est un temps consacré à une découverte décomplexée, aux curiosités et questions que peuvent soulever les œuvres.

Sa forme est intuitive et collective, pensée à partir d'échanges entre enseignant·es et équipes pédagogiques, médiateur·rices et graphiste.

Son contenu attend d'être traversé, augmenté et discuté au fil des expériences.

Sa finalité serait de trouver un écho chez ses lecteur·rices avant, pendant et même après leur découverte des œuvres originales à bord du MuMo.

Le commissariat

Les œuvres

Les outils



Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême



Frac Poitou-Charentes

Le commissariat

Pour chaque nouvelle tournée, le MuMo s'entoure de commissaires d'exposition. Pour la tournée en Nouvelle-Aquitaine, il s'agit d'Anne Hélène Hoog, commissaire indépendante, Régis Fabre et Oriane Zugmeyer, respectivement chargé de collection et chargée de projets artistiques et culturels au Frac Poitou-Charentes.

Ils se sont occupé-es du contenu de l'exposition, depuis le choix des œuvres jusqu'aux parcours de visite thématiques en passant par le titre de l'exposition.

Cette première partie du dossier propose de découvrir leurs voix à travers un texte sensible et sa transcription selon une carte mentale.

L'enjeu est de varier les langages, car les mots, comme les œuvres, ont cette capacité de s'adresser à chacun-e de manière différente.

la **ci**o internationale
de la bande dessinée
et de l'image

Frac
Poitou-
Charentes

Présentation de l'exposition

Le dessin dans tous ses états

« une exploration des liens entre les créations de la bande dessinée et celles d'autres formes de dessin contemporain »

Si on se réfère au classement des arts, la bande dessinée serait le 9ème art quand le dessin contemporain appartiendrait au 3ème art, aux côtés de la peinture, de la sculpture, de la photographie et de toutes les autres formes d'arts visuels.

La bande dessinée, ou BD, est un **art séquentiel** ; une suite de dessins pour raconter une histoire. Au même titre que les autres formes de dessins contemporains, c'est un réel laboratoire de création, qui parfois s'avère étroitement lié aux arts visuels.

Les œuvres exposées dans le MuMo sont toutes des originaux. En BD, la feuille originale sur laquelle l'auteur-riche a dessiné s'appelle une **planche**.

Ressources pédagogiques et ateliers proposés par la Cité et le Frac :

<https://www.citebd.org/ressources-pour-les-enseignants>
<https://www.fracpoitoucharentes.com/faireensemble>

Présentant une quarantaine d'œuvres issues des collections de **la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême et du Fonds régional d'art contemporain Poitou-Charentes**, cette exposition propose aux visiteurs une exploration des liens entre les créations de la bande dessinée et celles d'autres formes de dessin contemporain.

Ces liens sont multiples et féconds dans la grande liberté qu'offre l'usage du dessin parfois élargi à la peinture, à la broderie, à la photographie ou même à la sculpture et à la vidéo. Avec en commun le rapport au trait et au récit, l'usage de figures et de signes, la représentation d'espaces fragmentés, les autrices, auteurs et artistes rendent compte de leurs environnements familiers et de mémoires sociales ou intimes. Ils le font souvent avec humour et nous livrent tantôt des messages réduits à quelques indices, tantôt des narrations dans lesquelles ordre et chaos se mêlent et se heurtent.

Le parcours met en évidence ces langages : la série, les figures, l'autoportrait, le vertige, la disparition ou l'effacement, la représentation des flux ou circulations, et enfin la fragmentation des espaces, voire la fragilisation des visions sur les êtres et les choses.

Dépasser le cadre ou la vignette, tracer des paysages réels ou imaginaires, des récits intimes ou politiques, défaire le héros, éclater la narration sont des préoccupations qui se dessinent autant dans l'art contemporain que dans la bande dessinée.

Tout n'est pas dit ou montré et les visiteurs sont invités à imaginer parfois les ressorts et les significations restés invisibles. La création contemporaine reprend et explore inlassablement les questions de la représentation du monde, de ce qui est immuable comme de ce qui change et nous transforme.

Anne Hélène Hoog, Régis Fabre et Oriane Zugmeyer,
commissaires de l'exposition

« la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême et du Fonds régional d'art contemporain Poitou-Charentes »

Des œuvres, le Frac Poitou-Charentes en possède plus de 1000. Elles ont été acquises auprès d'artistes du monde entier, au fil des années, depuis plus de trente ans.

« Frac » signifie Fonds Régional d'Art Contemporain ; des fonds, autrement dit des collections, présents partout sur le territoire français puisqu'il en existe un par région. Ce sont des lieux qui conservent et diffusent les œuvres. Une des missions principales de ces FRAC : nous faire découvrir l'art contemporain à travers des lieux d'expositions relais tel que le MuMo !

À la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, on collectionne plus de 20.000 planches et dessins originaux acquis auprès d'auteur-rices confirmé-es et de nouveaux talents. Implanté dans la ville d'Angoulême, devenue la capitale de la bande dessinée de par son festival international très médiatisé, cet établissement comprend un musée, deux bibliothèques (bibliothèque patrimoniales et bibliothèque de lecture publique), un lieu de création pour les auteurs et autrices (maison des auteurs), un centre de documentation, une librairie et un cinéma.

<https://www.fracpoitoucharentes.com/>
<https://www.citebd.org/>

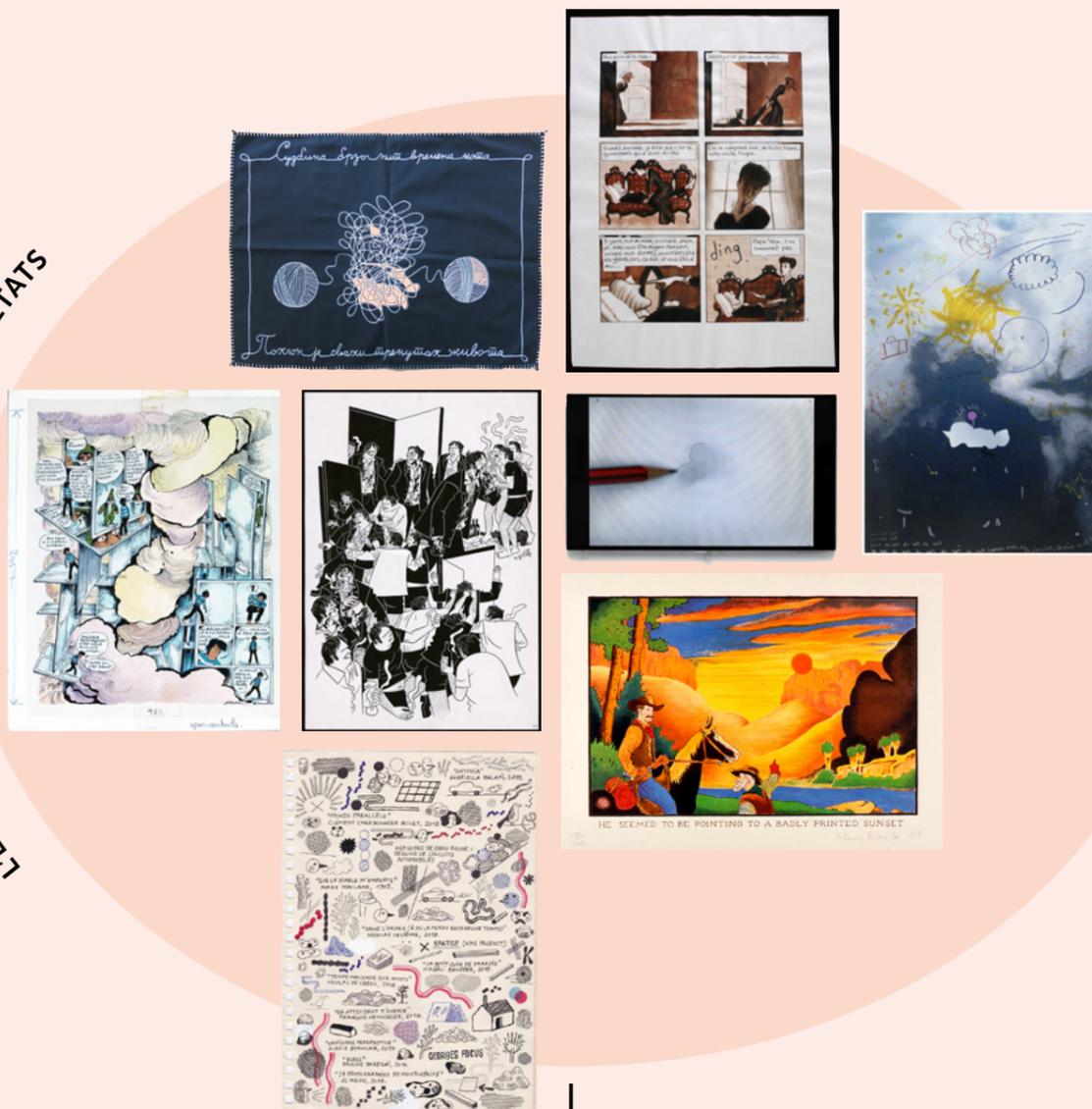
Carte mentale

Explorez les différentes manières dont cette exposition propose de découvrir le dessin dans tous ses états à travers la carte mentale qui suit...

LA BANDE DESSINÉE

LE DESSIN CONTEMPORAIN

L'EXPOSITION LE DESSIN DANS TOUS SES ÉTATS



des langages communs

«Le parcours met en évidence ces langages : la série, les figures, l'autoportrait, le vertige, la disparition...»

des préoccupations communes

«Dépasser le cadre ou la vignette, tracer des paysages réels ou imaginaires, des récits intimes ou politiques, défaire le héros, éclater la narration sont des préoccupations qui se dessinent autant dans l'art contemporain que dans la bande dessinée.»

des formes débordantes vers d'autres arts visuels

«Ces liens sont multiples et féconds dans la grande liberté qu'offre l'usage du dessin parfois élargi à la peinture, à la broderie, à la photographie ou même à la sculpture et à la vidéo.»



Crédit : Fanny Trichet

Les œuvres

Découvrez page par page une sélection d'œuvres de l'exposition *Le dessin dans tous ses états*.

Cela induit de prendre le temps de l'observation, d'explorer les œuvres et d'accepter de ne pas tout comprendre au premier regard.

Pour chacune des œuvres, des fiches proposent un déroulé de questions et différentes approches possibles afin de construire sa pensée.

Cette méthodologie s'offre à un-e lecteur-ric-e actif-ve et critique pour dépasser la logique explicative et les discours à sens unique.

Entrez dans ce dossier comme vous embarqueriez à bord du MuMo ! Page après page, les œuvres apparaissent suivant l'accrochage voulu par les commissaires d'exposition.

Au fond du MuMo, la vidéo intitulée *Émergence* ponctue le parcours et invite à faire demi-tour pour poser un regard renouvelé sur ce que les œuvres contiennent de sensible et d'intelligible. De la même manière, ce dossier suggère de multiplier ses lectures afin de construire dans le temps sa rencontre avec les œuvres.

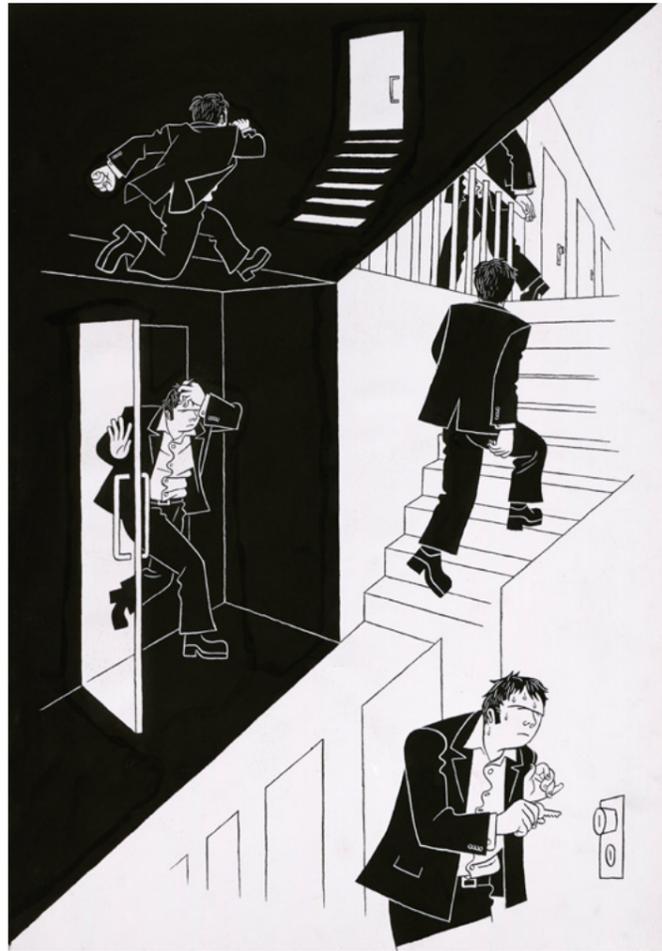
Ce dossier a été réalisé en collaboration avec la *Station Médiation*, co-fondée par Dylan Dargent et Corentine Le Mestre.

Patrice Killoffer (1966 -)

676 apparitions de Killoffer, planches 25 et 28, 2002

Encre de Chine et gouache blanche sur papier - 54,9x 37,9 cm

© Éditions L'Association - Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Musée de la Bande dessinée, Angoulême



ENTREZ DANS L'ŒUVRE PAR DES JEUX DE REGARDS

Soyez attentif-ue au déplacement spontané de votre regard.
Comment circule-t-il à la surface de ces deux dessins ?

Que capte-t-il de cet univers frénétique ?

Suivez des yeux la course du personnage. D'où part-il ? Pour aller où ? Que fuit-il ?

Quel est le sens de lecture ?

Passez votre regard d'une planche à l'autre.
Quelle impression vous laisse ce jeu d'allers-retours ?

Comment évolue le rythme de lecture, la chronologie de l'histoire, l'atmosphère des scènes ?

En regardant de près, dans le détail, puis de loin,
comment votre perception du dessin change-t-elle ?

À quelle distance de l'œuvre, le dessin vous semble-t-il « chaotique », « précis », « imbriqué » ou encore « soigné » ?

L'homme court, transpire, monte les marches deux par deux et s'apprête à ouvrir une porte. Trois planches plus tard, on le retrouve de l'autre côté de la porte, pris dans un chaos de corps dépravés, au milieu duquel notre œil enquêteur tente de comprendre quelle sera l'issue de sa course. C'est sans compter sur l'aide de l'auteur. Patrice Killoffer s'amuse à nous perdre par un jeu de **contrastes** noir et blanc, savamment maîtrisé. Son **dessin au trait** se démultiplie ; de près, les contours se superposent, se confondent et se répondent, comme autant de réalités parallèles. À mesure que le rythme s'accélère, l'effet d'une perturbation visuelle grandit. Il nous faut alors prendre du recul et lire le titre de l'album pour comprendre que l'homme qui court n'est nul autre que l'auteur lui-même, perdu au milieu de ses doubles maléfiques, tenté de fuir pour mieux se retrouver.



PARCOURS AUTO-PORTRAITS



LEXIQUE

Contraste

Un contraste est une opposition de deux choses dont l'une fait ressortir l'autre. Les silhouettes de Patrice Killoffer sont mises en valeur par contraste entre le noir et le blanc, donnant l'impression parfois de voir en négatif.

Dessin au trait

Style de dessin qui se limite aux traits de contour et à quelques lignes saillantes essentielles, sans ombre ni modelé.



HISTOIRE DE LA BANDE DESSINÉE

Patrice Killoffer est un des membres fondateurs de la maison d'édition L'Association qui a marqué la bande dessinée alternative des années 90 et 2000 en encourageant de nouveaux talents. Deux ans après sa création, c'est au sein de L'Association que l'OuBaPo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle) voit le jour. (voir la fiche relative à [Jochen Gerner](#))



SON UNIVERS

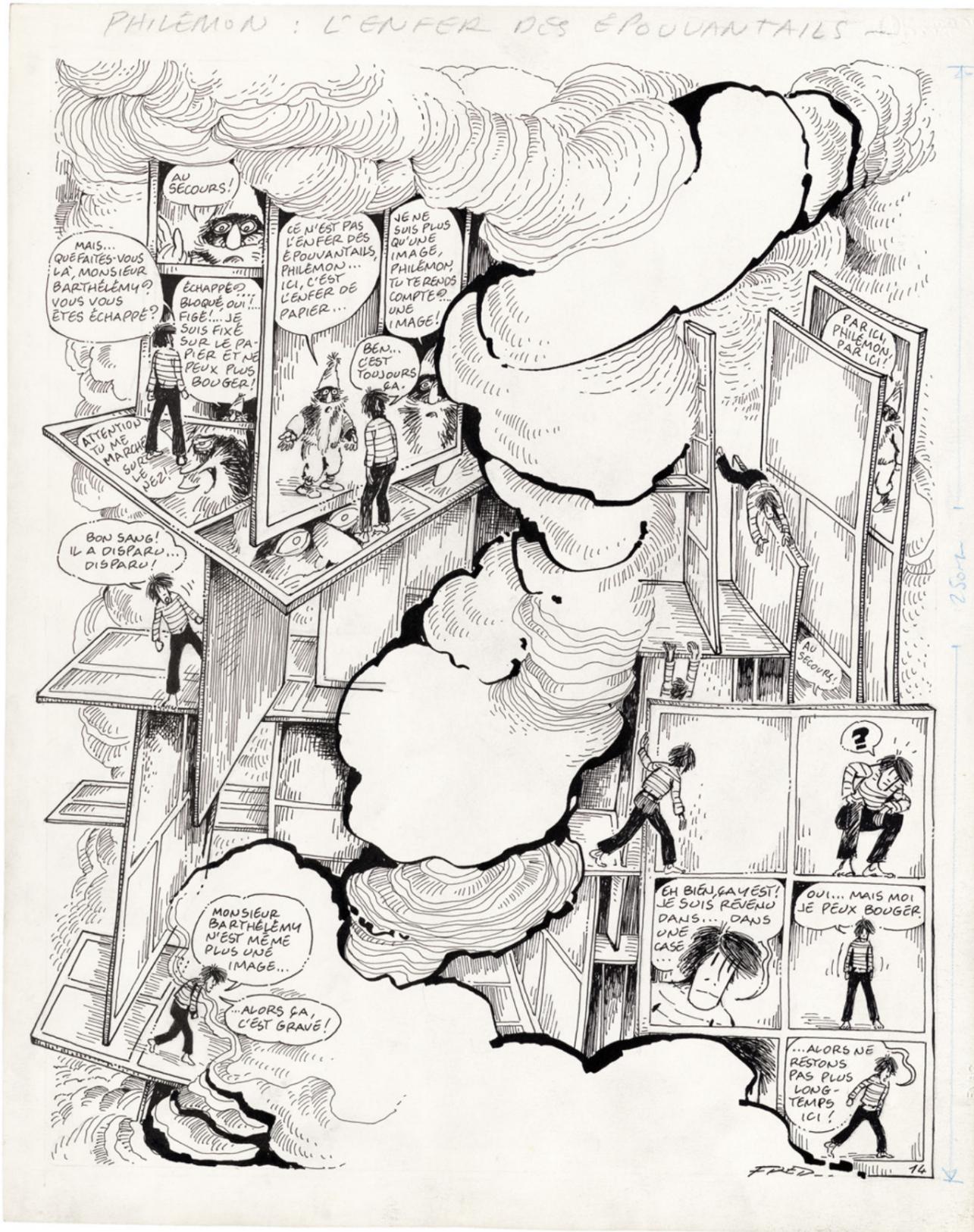
À l'image de son album emblématique *676 apparitions de Killoffer*, Patrice Killoffer déborde des cases avec malice et ingéniosité pour désobéir aux conventions de la bande dessinée. Sous forme de courtes narrations, son dessin se déploie à travers divers circuits tels que les revues, la presse (*Le Monde* et *Libération*) et les galeries d'art.

FRED (1931 - 2013)

Philémon. L'enfer des épouvantails, planche 14, 1965

Encre de Chine sur papier - 44x35 cm

© Dépôt du Centre national d'arts plastiques - Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Musée de la Bande dessinée, Angoulême



ENTREZ DANS L'ŒUVRE PAR UNE IMMERSION IMAGINAIRE

Imaginez-vous déambuler à travers les cases de cette bande dessinée. Où sont les impasses, les pièges et les passages ?

Comment l'auteur détourne-t-il l'usage attendu de la case en bande dessinée ?

Vous êtes un troisième personnage arrivé dans ce dédale de cases. Comment entrez-vous en interaction avec les deux autres personnages ?

Quels mots pourraient s'écrire dans votre bulle ?

Ce monde autour de vous se colore. Quelle couleur prend l'épaisse fumée qui envahit la planche ?

Comment cette étape du dessin en cours, avant mise en couleurs, alimente-t-elle votre imaginaire ?

Vous entendez Philémon dire à voix haute « ne restons pas plus longtemps ici ! ». Que pourrait-il lui arriver ensuite ?

Et vous, comment vous échappez-vous ? Comment sortir de cette fiction pour revenir au réel ?

Il y a quelque chose d'absurde dans cette fiction dessinée ; quelque chose qui déraile et nous entraîne tout droit dans l'univers onirique de FRED. Ce quelque chose, c'est la **case**. Malicieusement dessinée en perspective, elle nous détourne de nos conventions de lecture et nous offre un labyrinthe à parcourir du regard, comme si notre corps entier pouvait entrer dans l'image, au risque de nous retrouver figé-e en deux dimensions aux côtés de Philémon ou de marcher à notre tour sur le nez de Monsieur Barthélémy. Car dans cette **planche**, il est question de renverser l'espace pour mieux effacer les frontières entre la réalité et la fiction ; sortir de la case, comme tentent de le faire les protagonistes, pour entrer en contact avec l'univers en trois dimensions de lecteur-rices. Si la forme sert la fiction, la bande dessinée de FRED est une « méta bande dessinée », qui se commente en permanence et se joue de ses propres codes.



PARCOURS FLUX



LEXIQUE

Case

Autrement appelé vignette, dessin délimité par un cadre et, parfois, une marge blanche. C'est l'unité de base de la narration en bande dessinée. Les cases se suivent pour former le récit.

Planche

Page sur laquelle l'auteur-riche de la bande dessinée a travaillé directement. Ici, la planche est dépourvue de couleurs : le dessin à l'encre de chine précède l'étape de la mise en couleurs.



CONTEXTUALISATION DE L'ALBUM ET PARUTION

Philémon est une série de 16 albums de bande dessinée, parue dans la revue *Pilote* à partir de 1965. Tout l'univers créé par l'auteur repose sur l'idée que les lettres d' « OCEAN ATLANTIQUE », que l'on peut voir écrites sur un planisphère, sont en réalité des îles. Au milieu de cet archipel, le personnage principal, Philémon, se retrouve mêlé à des aventures inattendues. *L'enfer des épouvantails* est le titre du 14^{ème} album.



CITATION DE L'ARTISTE

« J'avais une manière très spéciale de lire quand j'étais gamin. J'avais toujours envie de soulever les bulles pour voir ce qu'elles cachaient. J'aurais bien voulu savoir ce qu'il se passait là-dessous. Je mettais la page de profil pour voir les personnages déformés. Et j'avais envie de me promener dans les cases, pour surprendre les héros en coulisses, en train de se maquiller avant d'entrer en scène. Je voyais déjà la bande dessinée en trois dimensions, et c'est cette vision que j'ai utilisée ensuite dans mes histoires. »

Glen Baxter (1944 -)

Sunset "He seemed to be pointing to a badly printed sunset", 1984

Lithographie - 66x 86,5 cm

© Collection Frac Poitou - Charentes. Crédit photo : Richard Porteau



ENTREZ DANS L'ŒUVRE EN ALLANT DES DÉTAILS VERS LE GLOBAL

Regardez les deux détails inscrits au crayon sous l'image. Que nous indiquent-ils de la nature de l'œuvre ?

Est-ce un multiple ou un original ? Quelle pourrait-être la technique utilisée pour réaliser ce dessin ?

Que pointe du doigt le personnage au gant rouge ?

Un curieux soleil légèrement dédoublé à l'avant d'une montagne ou une épaisse fumée noire et menaçante ?

Vous regardez les « regardeurs » d'un paysage. À quel univers vous font-ils penser ?

Combien d'années et de kilomètres vous séparent d'eux ?

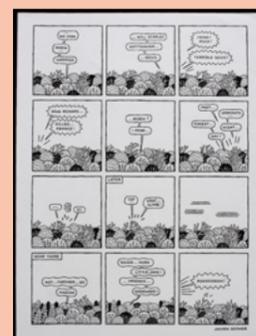
Prenez du recul pour englober le dessin et le texte du regard. Comment ce texte, que l'on pourrait traduire par « Il semble pointer du doigt un coucher de soleil mal imprimé », dialogue-t-il avec l'image ?

Comment cette lecture globale teintée d'humour nous renvoie-t-elle aux détails inscrits sous l'image et à la nature de l'œuvre ?

Le spectacle d'un coucher de soleil capte notre attention et teinte de belles couleurs chaudes et mordorées nos représentations des grands canyons américains. La carte postale semble idéale bien qu'impossible : jamais le soleil ne se couche à l'avant des montagnes. Glen Baxter s'amuse à puiser dans notre imaginaire collectif des motifs qu'il détourne par des commentaires textuels. Ici, les cow-boys ne sont plus les archétypes de justiciers dont on aime suivre les aventures héroïques. C'est la qualité de l'impression de cette lithographie d'eux-mêmes qui semble, à la lecture de la légende, les préoccuper davantage que la fiction dessinée dans laquelle ils figurent. Nous, regardeur-euses à l'extérieur du cadre de l'illustration, nous laissons surprendre de ce pas de côté orchestré par l'artiste. Glen Baxter joue avec les mots et les images en provoquant un moment d'incertitude nous rappelant que nous ne sommes pas au cœur d'une fiction mais devant une œuvre plastique, physiquement présente au sein du Musée Mobile.



PARCOURS FLUX



LEXIQUE

Lithographie

Technique d'impression économique et rapide mise au point au 18^{ème} siècle. Un dessin réalisé aux crayons gras sur une pierre calcaire mouillée est transféré sur des feuilles par un principe de répulsion du gras du crayon.

Légende

Court texte informatif ou commentaire utilisé comme porte d'entrée vers l'œuvre, généralement inscrit sur un document à part. Ici, Glen Baxter se joue de ces codes avec humour et se sert de la légende comme partie intégrante de son œuvre.



CITATION DE L'ARTISTE

« Le cow-boy est un archétype. Je peux l'utiliser et le monde entier, les gens de la Russie en passant par le Japon et la France vont le comprendre immédiatement. Je l'utilise pour créer ce que vous appelez en français un frisson, ce petit quelque chose qui va se développer entre l'image et le texte. »



UNIVERS DE L'ARTISTE

Appelé aussi Colonel Baxter, Glen Baxter s'amuse depuis les années 1980 à proposer une profusion de dessins humoristiques dont il prend plaisir à rappeler qu'ils représentent « le Monde selon Baxter ». Réalisés essentiellement aux stylos encre et crayons de couleurs, des cow-boys, des écoliers ou des explorateurs en deviennent les figures récurrentes dont le style rappelle des revues illustrées pour la jeunesse des années 1930, que lisait avec enthousiasme l'auteur, alors enfant.

Jochen Gerner (1970 -)

75, Série Atelier, 2009-2019

Technique mixte - 21x14,7cm

© Jochen Gerner - Galerie Anne Barrault, Paris



ENTREZ DANS L'ŒUVRE EN ALLANT DU GLOBAL VERS LES DÉTAILS

En englobant l'ensemble de l'œuvre du regard, quelles impressions générales se dégagent ?

Votre œil est-il plutôt agité ou contemplatif ?

Rapprochez-vous de la surface du papier. Sur quel type de support l'auteur a-t-il dessiné ?

Où trouve-t-on habituellement ce genre de papier ? Quel pourrait en être l'usage ?

Resserrez votre attention sur chaque dessin. Comment les regrouper, les classer, les associer ?

Quelle serait votre méthode ?

Avez-vous remarqué des détails qui se répètent et se transforment ?

À la manière de la comptine « trois petits chats, chapeau de paille... », qui glisse d'un mot à l'autre par une syllabe commune, passez d'un dessin à un autre par un détail commun. Jusqu'où vous mène cet enchaînement visuel ?

Dessiner machinalement sur un bout de papier lors d'une conversation téléphonique... Jochen Gerner érige ce réflexe évasif en un **protocole**. Dès qu'il est à sa table de dessin et qu'il décroche son téléphone, il laisse divaguer son dessin avec l'outil le plus proche sur un carnet dédié. Cette contrainte volontaire devient un cadre d'apprentissage du dessin pour l'auteur ; une manière d'apprendre en désapprenant. Parmi la profusion de dessins réalisés se tissent des regroupements divers et variés, laissant entrevoir un fil de pensée diffus, passant du figuratif au dessin abstrait ; du dessin d'observation au dessin d'imagination ; du texte à l'image ; de la couleur au noir et blanc. Chaque page marque un arrêt dans le temps et révèle en miroir une météorologie quotidienne de l'artiste et de son époque : des sorties de films et de livres à la manière d'un pense-bête, l'observation d'oiseaux depuis sa fenêtre, des digressions abstraites... Les éléments se croisent et se rencontrent sans hiérarchie apparente à la manière de pensées vagabondes.



PARCOURS SIGNES & FIGURES



LEXIQUE

Protocole

Mode d'emploi ou règles du jeu pensés par l'artiste de manière à réaliser une œuvre. Le protocole est un des modes d'expression favoris des auteur·rices de l'OuBaPo.



UNIVERS DE L'ARTISTE

Jochen Gerner est l'un des membres fondateurs de l'OuBaPo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle) créé en 1992. Rassemblant une communauté d'auteur·rices et de théoricien·nes explorant les potentialités de la bande dessinée dans un esprit ludique, ce groupe créé sous contrainte artistique volontaire, en référence à l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), fondé en 1960 par le poète et écrivain Raymond Queneau et le mathématicien François Le Lionnais.



CITATION DE L'ARTISTE

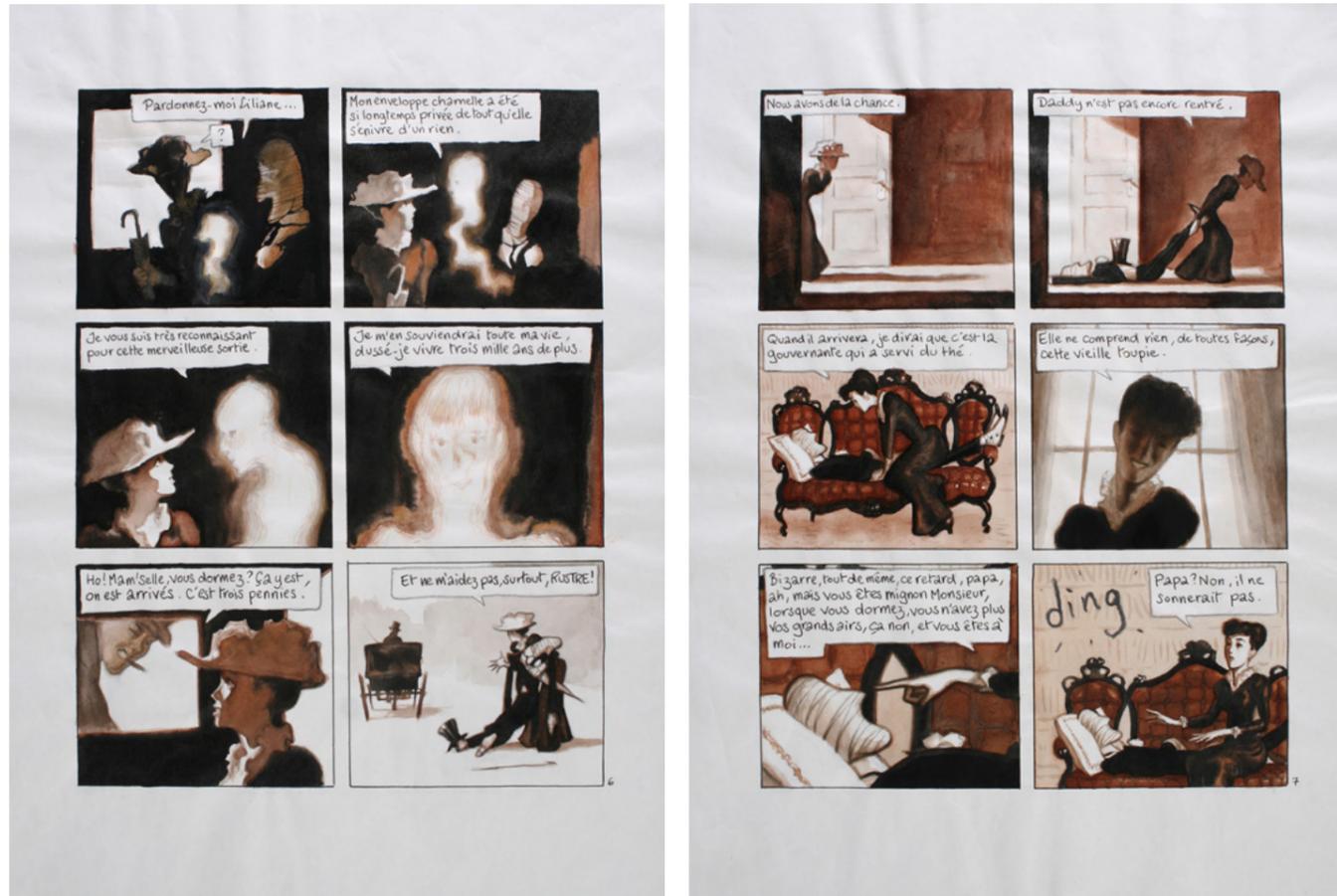
« Je me suis rendu compte que la BD était un médium qui avait énormément de potentialités. En fait, l'idée c'était de me nourrir de plein de choses, aussi bien de l'architecture que de la botanique, de l'observation des minéraux, des romans ou de la musique. J'ai l'impression qu'on apprend plus sur sa propre activité en allant forer très très loin, plutôt que de rester dans un milieu donné. Si je ne lisais et ne m'intéressais qu'à la bande dessinée ce serait un peu triste, ce serait comme vivre dans une pièce fermée et non aérée. »

Emmanuel Guibert (1964 -) et Joann Sfar (1971 -)

La fille du professeur, planches 6 et 7, 1997

Encre de Chine, lavis, acrylique sur papier – 39,9x28,8cm

© Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Musée de la Bande dessinée, Angoulême



ENTREZ DANS L'ŒUVRE PAR DES ASSOCIATIONS D'IDÉES

Parmi les cases de ces deux planches, laquelle pourrait vous faire penser à une photo ?

Quel cadrage et effet de lumière pourriez-vous facilement reproduire avec un appareil photo ?

... à une grande peinture de l'histoire de l'art ?

Quels compositions, contrastes ou nuances de couleurs pourraient vous faire penser à un tableau déjà-vu ?

... à un son, une musique, un bruit ?

Dans quelle ambiance sonore ces dessins vous plongent-ils ?

... à des effets spéciaux au cinéma ?

Et si ces planches devenaient le story-board d'un film ?

Le bruit berçant et régulier de fers à cheval au passage d'un carrosse sur les pavés laisse place à l'ambiance feutrée d'un salon cosu où se retrouver à l'abri des regards. Seul un « ding » affirmé vient perturber cet environnement sonore mis en dessin par Emmanuel Guibert. Sous son pinceau, le **lavis** aux couleurs sépia nous plonge dans un Londres d'antan tel que le projetait Joann Sfar à l'écriture de son scénario. Le blanc du papier, laissé en **réserve**, se pare de volutes sans contours nets pour faire jaillir de manière fugace et surprenante l'âme fantomatique d'une momie révélée en **clair-obscur**. Un clin d'œil à la peinture, comme peut-être à la photographie, tant les jeux de lumières, les contrastes et les contre-jours dans le salon de Liliane rappellent des scènes déjà-vu. Le dessin « suggère » ; par sa technique, il restitue les sensations du récit et sublime l'histoire d'un amour naissant.



PARCOURS VERTIGES & DISPARITIONS



LEXIQUE

Lavis

Technique de mise en couleur d'un dessin, consistant en des applications d'une même couleur diluée dans de l'eau afin d'y apporter des teintes nuancées.

Réserve

Parties non colorées, non recouvertes d'encre ou de pigments dans les dessins au lavis ou à l'aquarelle.

Clair-obscur

Le clair-obscur est un procédé hérité des peintres de la Renaissance tel que Le Caravage, consistant à jouer sur la diffusion de la lumière pour créer de la profondeur par des contrastes entre zones claires et zones sombres. Il permet d'obtenir un effet dramatique, mystérieux, grave.



CONTEXTE DE L'ALBUM

Joann Sfar, scénariste de l'histoire et Emmanuel Guibert, dessinateur et coloriste, ont collaboré main dans la main à l'élaboration de leur premier album commun. *La fille du professeur* raconte une histoire d'amour entre Liliane, fille d'archéologue en quête de liberté et d'Imhotep IV, momie du pharaon égyptien conservée par le père de Liliane et revenue à la vie. Après une altercation fatale avec un policier, le couple se retrouve dans de nombreuses péripéties avant de pouvoir vivre librement leur amour.

Škart, collectif fondé en 1990

Sudbina brzo nit vremena mota Poklon je svaki dan života (Le fil du temps passe au galop, chaque instant de la vie est un cadeau), série Telles quelles! Les nouvelles broderies, 2018

Broderie sur textile, 48 x 63 cm

Dok radnik radi Gadnik se sladi (Pendant que les travailleurs boulonnent, les ultra-friqués friponnent), série Telles quelles ! Les nouvelles broderies, 2002

Broderie sur textile - 51 x 66 cm.

© Škart - Collection Frac Poitou-Charentes



ENTREZ DANS L'ŒUVRE À PARTIR DES TITRES

Si vous deviez donner un titre à chacune de ces broderies, que choisiriez-vous ?

Quels mots vous viennent à l'esprit en regardant ces dessins ?

Ces dessins s'inscrivent dans une série intitulée *Telles quelles ! Les nouvelles broderies*. Que voyez-vous de nouveau dans ces broderies ?

Comment la tradition de la broderie est-elle actualisée dans ces œuvres ?

Les titres sont brodés à même les dessins et pourraient être traduits par « Pendant que les travailleurs boulonnent, les ultra-friqués friponnent » ; « Le fil du temps passe au galop, chaque instant de la vie est un cadeau ».

À quelles broderies se rapporte chacun de ces titres ?

Attardez-vous sur la manière dont les titres sont dessinés, ce que l'on nomme la typographie : la taille des lettres, leurs formes...

Quels échos visuels se créent entre les lettres, le sens des mots et les dessins ?

Un ouvrier du bâtiment travaille à deux pas d'ultras-riches jouant au golf ou sirotant un cocktail à l'ombre d'un parasol ; le fil de pelotes de laine se déroule et s'emmêle comme un symbole d'humilité face au temps qui passe... Les œuvres de Škart ne manquent pas de nous questionner sur nos intériorités et rapports à l'altérité. L'engagement politique de leurs autrices est manifeste. Le dessin est parfois hasardeux, naïf ou disproportionné ; il n'en demeure pas moins sincère et critique. Une imagerie populaire laisse place à des récits incisifs, inspirés de scènes de vies actuelles et de pensées intérieures, réalisées par des amatrices, désireuses que leurs messages trouvent un écho à l'extérieur du domaine familial. Le titre de la série nous rappelle que ces nouvelles **broderies** sont des œuvres de détournement et de réactualisation d'un art traditionnel. « Telles quelles » sonne comme un pavé dans la mare dont il revient à chacun-e d'en prendre la mesure.



PARCOURS SERIE



LEXIQUE

Broderie

Pièce textile dédiée à l'expression de messages et de représentations dessinées. Škart détourne et réactualise l'art de la broderie traditionnelle « kuvarice », généralement disposées au-dessus des cuisinières et rappelant des règles sociales ou religieuses serbes par des représentations didactiques.



UNIVERS DU COLLECTIF

Škart (qui signifie « déchet » en serbe) est un collectif d'artistes-architectes fondé en 1990 à Belgrade. Škart travaille l'idée d'une « architecture des relations humaines ». Sur un mode de collaboration dans l'espace public, Škart crée et produit des œuvres aux formes multiples et engagées avec des personnes dites non-artistes.



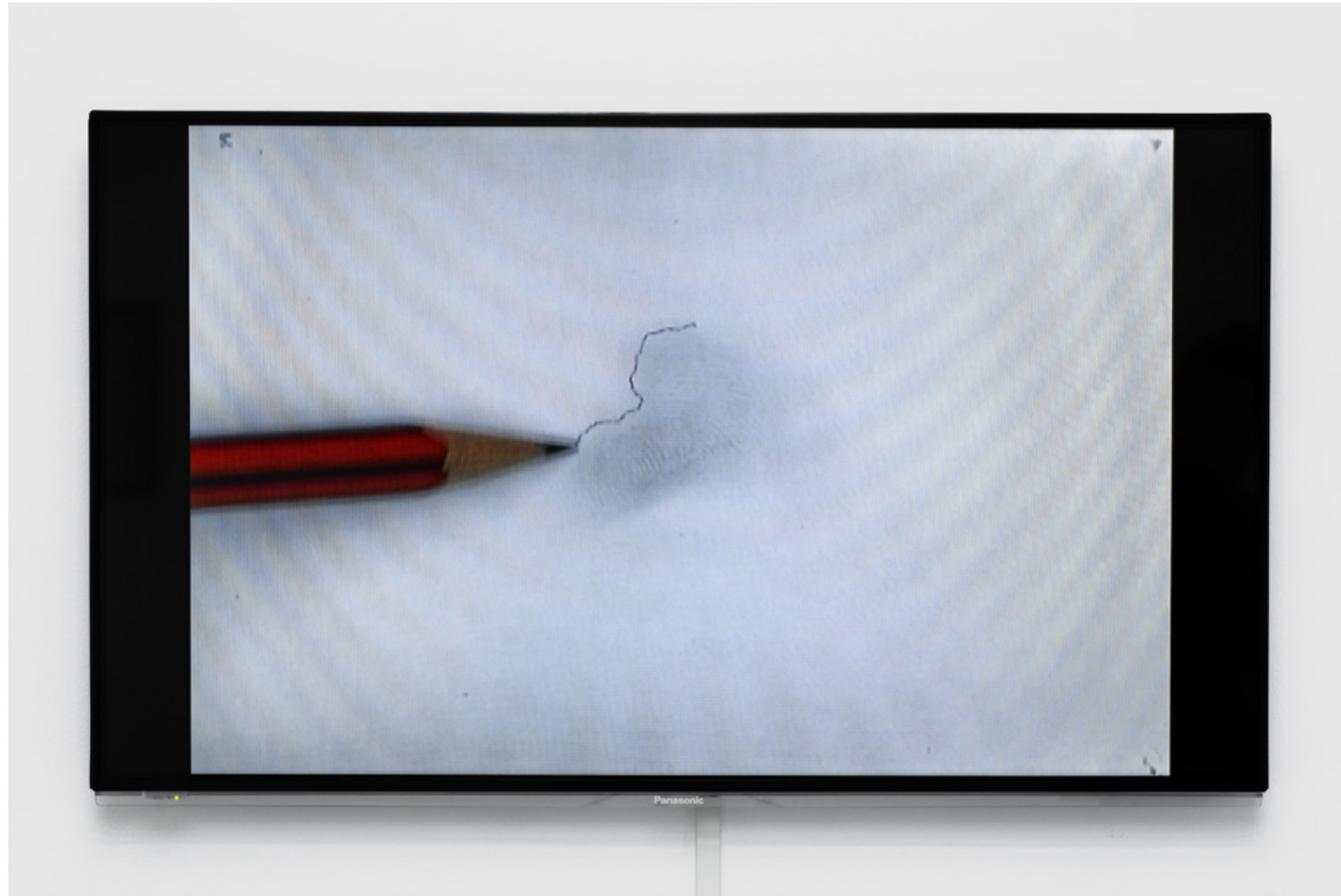
CONTEXTE DE CRÉATION

Avec le projet *Telles quelles ! Les nouvelles broderies*, Škart invite des femmes serbes (notamment veuves de guerre, mères célibataires, privées d'emploi), à mettre leur savoir-faire de la broderie traditionnelle au service de la lutte pour l'émancipation féminine, à travers de nouvelles formes nourries d'histoires vécues, contemporaines et engagées. Leurs autrices demeurent anonymes et regroupées sous l'identité collective Škart qui assure la promotion de leurs créations et reversement l'intégralité des recettes liées aux ventes aux brodeuses.

Jérôme Allavena (1979 -)

Émergence, 2007

Vidéo couleur - 3'52". © Jérôme Allavena/Adagp, Paris 2024 - Collection Frac Poitou-Charentes



ENTREZ DANS L'ŒUVRE PAR LA TECHNIQUE

Si vous deviez choisir deux mots pour décrire l'action de la main de l'artiste, quels seraient-ils ?

Quels sont ses outils pour dessiner et comment s'en sert-il ?

Si vous demandiez à l'artiste pourquoi avoir filmé cette action, que pourrait-il vous répondre ?

Qu'apporte la technique vidéo au dessin ?

Imaginez l'envers du décor. À quoi pourrait ressembler le dispositif matériel utilisé par l'artiste ?

Comment travaille-t-il le son, le cadrage, le point de vue ?

« Tout est sous contrôle » ; « on verra bien où cela nous mène » ... quelle expression vous semblerait le mieux coller à l'œuvre ?

Quelle est la part d'aléatoire et la part de maîtrise technique ?

On dit souvent qu'on ne dessine jamais strictement deux fois la même chose. Dessiner serait un juste milieu entre « guider » et « se laisser guider ». Cette idée est d'autant plus vraie avec la vidéo de Jérôme Allavena, qui nous révèle à quel point un trait de crayon, tout petit, pas plus grand qu'une virgule, peut nous faire dévier vers des territoires aux contours inconnus. À travers la caméra de l'artiste, nous regardons l'émergence de ce qui pourrait ressembler à une île. Une tache se forme à mesure que le doigt **estompe** le trait du crayon. Par ce geste répété, l'artiste efface et paradoxalement augmente le dessin, jusqu'à déborder du champ de la caméra. Le **protocole** est aussi simple que le dispositif d'enregistrement est rudimentaire. Peu importe le résultat final, l'essentiel est sous nos yeux, en train d'apparaître. Le format vidéo nous offre la possibilité d'être les témoins d'une transformation lente ; d'appréhender la durée, de sonder l'émergence et de décrypter les processus du dessin dans son essence pure.



PARCOURS VERTIGES & DISPARITIONS



LEXIQUE

Protocole

Mode d'emploi ou règles du jeu inventés par l'artiste de manière à réaliser une œuvre. L'art conceptuel dès les années 1970 a mis à l'honneur cette façon de produire de l'art à partir de consignes.

Estompage

Action d'atténuer un trait ou une couleur par le frottage d'un morceau de papier buvard ou du bout des doigts, pour adoucir, voiler ou rendre flou un dessin.



UNIVERS DE L'ARTISTE

C'est depuis ses études d'art à Angoulême que Jérôme Allavena développe un goût certain pour un dessin élargi et expérimental. Loin des bulles et des cases bien ordonnées de la bande dessinée, ses lignes se développent sur des supports variés et tutoient la sculpture, l'installation ou encore la vidéo.



CITATION DE L'ARTISTE

« J'explore, dans ce travail, le dessin dans son rapport au temps (d'où la vidéo) et d'une certaine manière, son rapport à la cartographie. Comme une île qui émerge, qui grandit, et dont les contours sont dessinés sous l'action du « doigt » et du regard de l'homme. »



Crédit : Fanny Trichet

Les outils

Faire de l'art une expérience collective est la visée de ces outils et ateliers partagés.

Par des formes visuelles, des mots-clés et des retours d'expériences, cette dernière partie du dossier favorise l'autonomie, le dialogue et le faire.

Cheminement de pensée

Cet outil accompagne la découverte d'une œuvre, par des annotations méthodiques de mots-clés organisés selon différents niveaux de lectures. Il s'utilise dans n'importe quel ordre, se complète individuellement ou collectivement, à chaud ou à froid. Il est à la fois un outil de défrichage et de synthèse et met en évidence les connexions entre chaque idée.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Quand je regarde cette œuvre, qu'est-ce que je ressens ?
Une émotion, une sensation, une perception, etc.

- *
- *
- *
- *
- *

ÉCRITURE PLASTIQUE

Quels sont les partis pris techniques et esthétiques ?
Le choix du médium, les dimensions de l'œuvre, la manière de l'exposer, les couleurs, les matériaux, etc.

- *
- *
- *
- *
- *

SYNTHÈSE

Comment résumer cette œuvre en une phrase ?

DÉMARCHE

Quelles questions me viennent en tête après avoir vu cette œuvre ? Que veut nous partager l'artiste ?
Quelle est sa démarche, son intention ?

- *
- *
- *
- *
- *

ASSOCIATIONS D'IDÉES

À quoi me fait penser cette œuvre ?
Une histoire, un goût, une chanson, un film, un souvenir, un personnage, etc.

- *
- *
- *
- *
- *

Galaxie d'artistes

L'exposition nous présente une quarantaine d'œuvres et ainsi s'apparente à une galaxie d'artistes.

Cet outil est une invitation à prendre du recul pour mettre en regard ces œuvres et partager votre expérience de l'exposition.

Il suggère de :

- révéler des connexions entre les œuvres (des sens communs, des passerelles, des confrontations, etc.) ;
- réinvestir la liste non-exhaustive des mots-clés de l'exposition ;
- mettre en lien certaines œuvres de l'exposition avec les thématiques des commissaires ci-contre ;
- imaginer de nouvelles thématiques.

Parcours AUTOPORTRAITS



Mots-clés

réel et imaginaire : des mondes parallèles

genre littéraire de l'autofiction clone / double

identité(s) statut d'artiste

AUTOPORTRAITS

Se représenter, raconter sa vie en journal, autofiction ou documentaire, est un genre constant des arts visuels et de la littérature. Face aux héros et aux personnages modèles, les artistes, auteurs et autrices puisent dans leurs propres vies pour aborder de front des questionnements intimes liés au sens de la vie et du monde. Par un travail des formes et des supports, allant du minimalisme à l'accumulation vertigineuse et la mise en abîme, leurs autoportraits sont les récits des plaisirs, des doutes et des violences d'une société entière, offerts à la méditation des spectateurs et des lecteurs.

Parcours FLUX



Mots-clés

communication image mentale liens sociaux

imbrication espace et immersion



Mots-clés

modes d'expression jeux de langage liens invisibles

moyens technologiques texte / image

FLUX

L'immersion dans les flux de la communication a transformé les images mentales et graphiques que l'on peut se faire des liens tissés entre les êtres et les choses. Les êtres humains se repèrent grâce à des connexions, des flux d'informations et les informations sensorielles. Les paroles qui coulent d'un échange prennent une place aussi importante sur la feuille que les fils des liens sociaux et affectifs (liens qui attachent et rassurent, dépendance, fil de paroles et de communication).

La perception d'un monde où les êtres et les choses coexistent est représentée par des images de plusieurs figures inscrites au sein d'un même espace, formant parfois un étonnant regroupement autour de motifs ou personnages centraux. Parfois, un flux invisible les pousse à se couler physiquement les uns dans les autres.

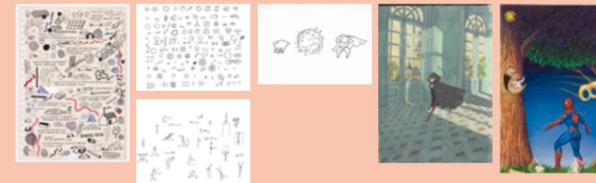
Parcours SIGNES & FIGURES



Mots-clés

symbole simplification du trait bulle onomatopée

dessin d'enfant



Mots-clés

figuratif / abstrait métamorphose cape super-héros

SIGNES & FIGURES

Disséminés ou foisonnants, signes, figures géométriques ou figures humaines réduites à quelques traits soulignent l'essentiel et attirent l'attention sur ce que nous ne voyons pas. Le langage absent, simplement suggéré, rendu même inutile par la stylisation des formes – bulles, cases, motifs – de la bande dessinée, ou par l'économie singulière et poétique des mots, nous incitent à interpréter les signes et les figures pour mesurer ce qui est invisible ou perdu.

Parcours SERIE



Mots-clés

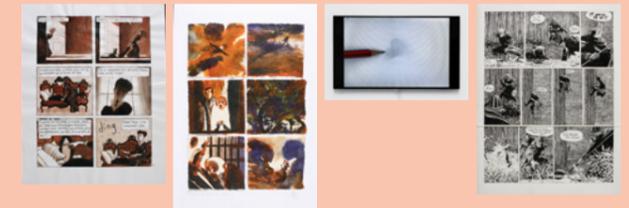
collectif d'artistes / collaboration protocole multiple

écriture plastique

LES SÉRIES

Le caractère de la série peut être plastique (support, couleur) ou thématique (suite d'images sur le même thème, déroulant le fil d'une action ou racontant une même histoire sous des angles différents). Les arts visuels et les arts graphiques utilisent le mode sériel comme forme narrative.

Parcours VERTIGES & DISPARITIONS



Mots-clés

effacement flou camouflage

techniques : lavis / hachures / aquarelle / estompage / réserve



Mots-clés

chute hors-champ vide composition de l'image

VERTIGES & DISPARITIONS

La représentation du corps est une constante pour l'apprentissage du dessin. Cependant, la manière dont un artiste représente le corps humain lui reste profondément intime et singulière. Elle marque son style, les lignes esthétiques de son œuvre et de son temps. Certains corps gardent une élasticité rigoureuse et des contours nets, tandis que des dessinateurs représentent la perte du contrôle du corps ou des émotions par un relâchement tout entier de la forme, voire un effondrement.

Les questions sur la figuration humaine dans l'art du XXe siècle ont ouvert des voies nouvelles vers la déformation, l'ellipse ou l'abstraction. Se débarrassant des conventions esthétiques classiques, beaucoup de dessinateurs contemporains ont puisé aux codes de l'art ancien et médiéval. Ils déforment, distendent et effacent les contours et les formes humaines au gré des narrations, les diluant entre le vertige de l'immatériel et la disparition annoncée.

Les œuvres de VOTRE PROPRE PARCOURS



VOTRE THÉMATIQUE

....

Avant/après la visite

Chaque visite du MuMo se veut être une expérience « débordante ».

Ces deux ateliers « avant/après » sont le fruit de multiples retours d'expériences : chacun des ateliers a été expérimenté par les équipes de médiation, les enseignant-es ou animateur-rices de groupes et s'est vu décliné à mesure des précédentes tournées du MuMo. Ils attendent d'être à nouveau réappropriés.

AVANT
SA VISITE

Dans la peau d'un-e auteur-riche de bande dessinée

Une bande dessinée est un art séquentiel, constitué d'une série de vignettes ou cases prenant sens les unes à la suite des autres. Une continuité de narration, de personnages et de décors aide le lecteur à relier les cases ensemble au sein d'une même histoire.

Choisissez deux cases parmi ces œuvres du MuMo et reliez-les entre elles en dessinant la case intermédiaire.

Variante cycles 1 et 2 : collez deux vignettes sur une feuille de papier et dessinez l'univers autour, le hors-champ.

ENJEUX

- savoir choisir ses outils de dessin pour s'approcher au mieux des techniques observées sur les images de départ
- inventer la continuité d'une narration et comprendre le mécanisme d'une séquence narrative
- prolonger le dessin hors-champ

MATÉRIEL

- feuille de papier et colle
- outils de dessin variés (pastels gras, fusain, encre de chine, crayons feutres, stylos divers, fil et aiguilles)



HE SEEMED TO BE POINTING TO A BADLY PRINTED SUNSET



Black & White illustration from 1910



APRÈS
SA VISITE

Défi dessiné

Expérimentez le dessin protocolaire à la manière des artistes de l'OuBaPo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle) pour faire de nouvelles expériences graphiques. Choisissez un objet à dessiner et placez-le au centre de la salle. Positionnez-vous autour de cet objet avec une feuille et vos crayons et expérimentez successivement ces protocoles.

PROTOCOLES

- dessiner sans lever son crayon
- dessiner de sa main faible (gauche pour les droitier-ères ; droite pour les gaucher-ères)
- dessiner en 30 secondes, top chrono !
- dessiner de mémoire, sans regarder le modèle
- dessiner les yeux fermés
- dessiner en tenant son crayon tout en haut puis tout en bas
- retourner l'objet et le dessiner à l'envers
- dessiner à la gomme sur support foncé ou crayonné

Variante : une illustration d'un livre peut également servir de modèle à redessiner.

ENJEUX

- apprendre à observer
- bouleverser les habitudes d'un dessin « bien fait »
- expérimenter de nouvelles écritures graphiques

MATÉRIEL TYPE

- feuilles libres ou carnets de dessin
- crayons divers
- gomme



Dylan Dargent et Corentine Le Mestre,
collaborateur·trice·s du dossier
pédagogique et co-fondateur·trice·s
de *Station Médiation*
info@stationmediation.fr



Si vous souhaitez partager vos
suggestions et vos remarques sur
cet outil, n'hésitez pas à écrire à
info.mumo2@gmail.com